

GIGDC2021 요약기획서

참가신청서(제작부문) 및 기획서 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
- (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내

각 항목에 따라서 5장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 게임 간단 소개



LAPIN(라핀)은 새로운 삶의 터전을 찾아 떠나는 다섯 토끼들의 모험 이야기를 다룬 2D 순수 플랫폼어 PC 게임입니다.

공원 땅 밑에 굴을 만들어 살고 있던 토끼들은, 어느 날 시작된 인간들의 공사로 인해 공원을 떠나야 하는 상황에 처합니다. 인간도, 천적도 없는 낙원을 찾기 위해 다섯 토끼들은 모험을 시작합니다. 주인공 토끼 '리베'는 전설처럼 전해져 내려오는 위대한 토끼 탐험대장인 '호르헤'처럼 되고 싶어 하고, 긴 모험길에서 어렵고 힘든 탐험대장 역할을 자처합니다. 리베는 위험한 탐험길에서, 다른 토끼 친구들을 이끌고 '탐험대장'에 걸맞은 역할을 해 낼 수 있을까요? 토끼들은 새로운 살 곳을 찾을 수 있을까요? 토끼들의 탐험길에서 그 해답과 숨겨진 비밀을 알아가게 됩니다.

2. 게임 특징

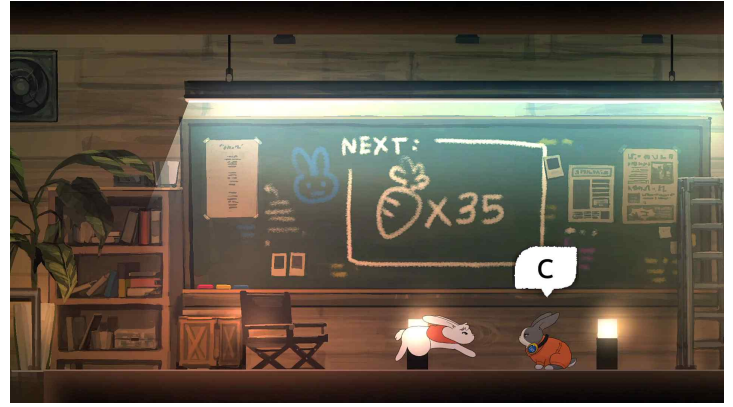
1. 플랫폼밍과 결합된 풍부한 수집 요소

라핀은 2D플랫폼어 게임의 기본인 '플랫폼밍'의 재미에 더해, 다양한 상호작용 요소와 수집 요소를 추구함

니다. 수집 요소는 보통 추가적인 스토리의 형태이며, 토끼들 사이의 과거의 스토리를 확인할 수 있습니다.

2. 풍성한 스토리와 매력적인 캐릭터성

플랫폼에 더해 풍성한 스토리를 즐기고 싶은 플레이어에게 LAPIN은 파면 팔수록 새로운 것이 나오는 즐거움을 줄 수 있습니다. 주인공 토끼 리베를 포함한 다섯 토끼들의 과거 이야기는 특히 구체적으로 구성되어 있습니다. 리베가 오기 전에 토끼굴 '알파'에서 있었던 이야기와, '대장'과 '비앙카', '몽블랑'이 떠나왔던 예전에 살던 굴인 '케이지'에서 있었던 이야기 등, 토끼들의 많은 과거 이야기들과 풍부한 뒷이야기를 확인하고 유추할 수 있습니다.



3. 섬세한 챕터 배경 구성

LAPIN의 스토리 컨셉이 새로운 살 곳을 떠나는 토끼 탐험대의 모험인 만큼, 실제 플랫폼에서 플레이어가 새로운 곳을 탐험하는 느낌을 받을 수 있게 노력하였습니다. 각 챕터마다 크게 구역을 나누고 각 구역마다 볼 수 있는 특징적인 지형이나 배경 요소, 오브젝트를 배치하였습니다. 이러한 섬세한 배치를 바탕으로 플레이어가 반복되는 맵을 돌파하는 것이 아니라, 한 챕터 내에서도 새로운 환경과 배경을 경험할 수 있게 하였으며 이는 LAPIN의 특징이자, 플레이어들이 흥미를 느낄 만한 강점일 것입니다.

<LAPIN 컨셉>

1. 플랫폼 컨셉 :

LAPIN을 플레이하며 플레이어는 주인공 토끼 리베를 조작하여, 새로운 살 곳을 찾는 도전적인 모험을 시작합니다. 이때 LAPIN은 플랫폼을 통해 플레이어가 어려움에 **도전하고, 성장**하는 것을 추구합니다. 플레이어의 성장은 점프, 뛰기 등 플랫폼 게임의 기본 행동들을 통해, 주어진 어려움을 극복하는 것에서 올 수 있다고 생각했습니다. 또한 이러한 성장이 다른 캐릭터를 처치하는 폭력적인 액션 방식이 아닌, 플랫폼 그 자체에서 올 수 있기를 바랐습니다.

따라서 LAPIN은 액션을 배제하였으며, 주인공 토끼 리베는 플랫폼 과정에서 그 누구도 죽이지 않고 오로지 순수 플랫폼을 통해 난관을 헤쳐나갑니다. 또한 LAPIN은 2D플랫폼 장르로의 입문작 역할을 추구하기에, 플랫폼의 난이도를 도전적이면서도 어렵지 않게 섬세히 설정하였습니다.



2. 그래픽 컨셉 :

LAPIN의 그래픽 컨셉은 동화적이고 귀여운 느낌을 추구했습니다. 이러한 그래픽 컨셉은 플랫폼게임의 진 입장벽을 낮추는 입문작이라는 LAPIN의 목표와도 닿아 있습니다. **동화적인 아트웍**은 귀여운 아트를 선호 하는 유저들에게 어필될 만한 요소라 판단했기 때문입니다.

또한 LAPIN의 아트스타일은 세계관과도 연결되어 있습니다. LAPIN의 세계관과 스토리는 때로는 무겁고, 힘 든 모험길을 다루고 있으며, 토끼들의 슬픈 과거와 어두운 진실이 담겨 있기도 합니다. LAPIN의 그래픽 컨 셉은 귀엽고 동화적인 그림체와 마냥 밝지만은 않은 스토리에서 오는 아이러니함을 최대한 강조하기 위해 선택한 장치입니다. 또한 2D게임이지만 원근감을 주기 위해서 플랫폼을 근경, 중경, 원경으로 나누고 각각 레이어를 따로 배치함으로써 공간의 깊이감을 주기 위해 노력했습니다.



3. UX/UI 컨셉 :

UX/UI 측면에선, '리베 노트'라는 특수한 UI를 제작하였습니다. '리베 노트'는 리베가 들고 다니는 노트라는 컨셉으로 만들어진 UI로, 플레이 중 어디서나 노트를 열고 노트 안에 있는 요소들을 확인할 수 있습니다. 예 를 들어 지도를 보거나, 추가적인 스토리를 해금하고, 지금까지 모은 수집 요소를 살펴볼 수 있습니다.



3. 게임 플레이 방식

LAPIN(라핀)의 목표는 **여섯 개의 월드를 플랫폼핑**하며 새로운 살 곳을 찾는 것입니다. 이러한 모험길에서 플레이어는 정확하고 스피디한 액션으로 토끼 '리베'를 조작해야 합니다.



1. 플랫폼핑 + 플랫폼핑 중 코인 획득



2. 메인스토리 감상



3. 획득한 코인으로 각 토끼들의 추가적인 스토리 감상 (선택)

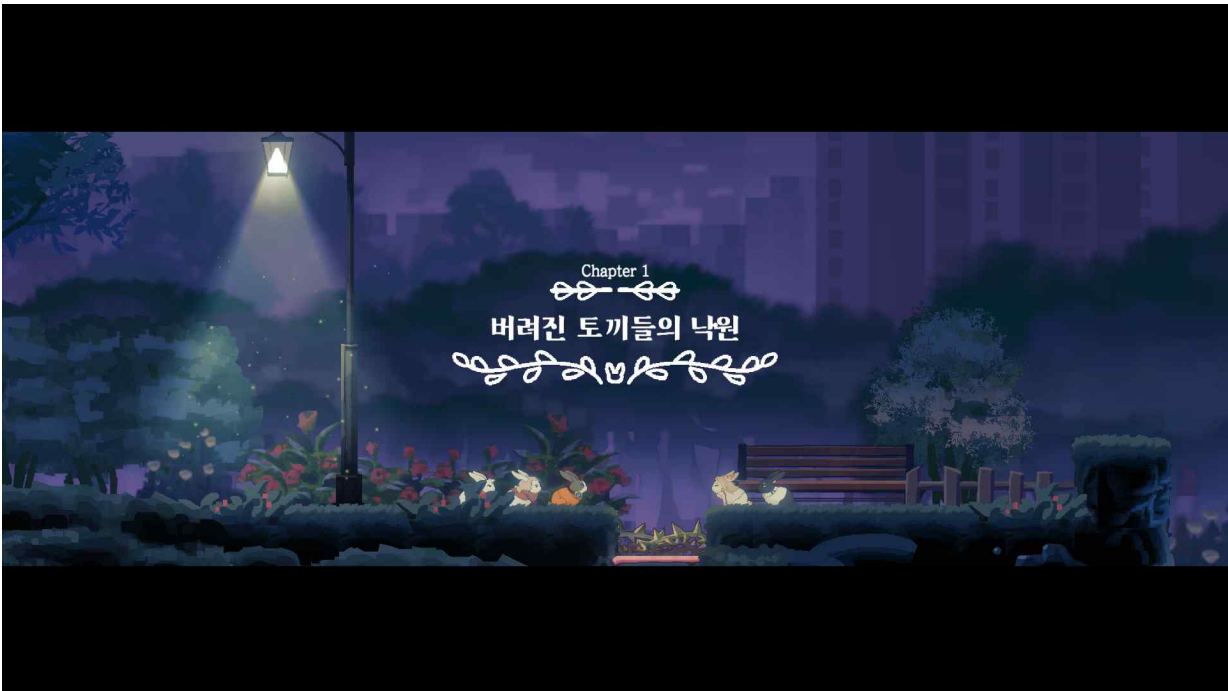
4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)



○ 캐릭터

LAPIN(라핀)의 메인캐릭터는 위의 다섯 토끼 캐릭터입니다. ('리베', '호세', '몽블랑', '대장', '비앙카') 주인공 토끼 '리베'는 다른 토끼들을 이끄는 탐험대장 역할을 맡아 위험한 탐험길을 앞장서 플랫폼핑합니다.





5. 기타 추가 사항

현재 LAPIN은 전체 여섯 개의 챕터 중 첫 번째 챕터인 '버려진 토끼들의 낙원'의 제작을 거의 완료한 상태이며, 두 번째 챕터인 '붉은 상자'를 개발중입니다. 2021년 6월 말, 두 번째 챕터 '붉은 상자' 초반부까지 개발을 완료한 후 FGT를 진행하였습니다.

LAPIN의 정식 발매는 2022년 하반기로 예정되어 있습니다. 1년여의 기간 동안 나머지 챕터들과 엔딩, 에필로그를 구현하고 일본어, 중국어 등 7개국 언어로 번역을 진행할 예정입니다.

LAPIN은 2022년 하반기 스팀 정식 발매에 더해 콘솔로도 발매할 예정이며, 유저 피드백을 꾸준히 듣고 지속적인 후속 관리와 업데이트를 할 예정입니다. 특히 LAPIN의 가장 큰 매력 포인트가 스토리와 캐릭터인 만큼, 세계관의 연장선에 있는 이야기들을 다룬 추가 DLC를 제작하는 것을 목표로 삼고 있습니다.