



# Day Rush

- 작성자 : 남상현
- 작성일 : 2022-03-22
- 이메일 : [oscarn0604@gmail.com](mailto:oscarn0604@gmail.com)
- 연락처 : 010-3914-4610



# 목차

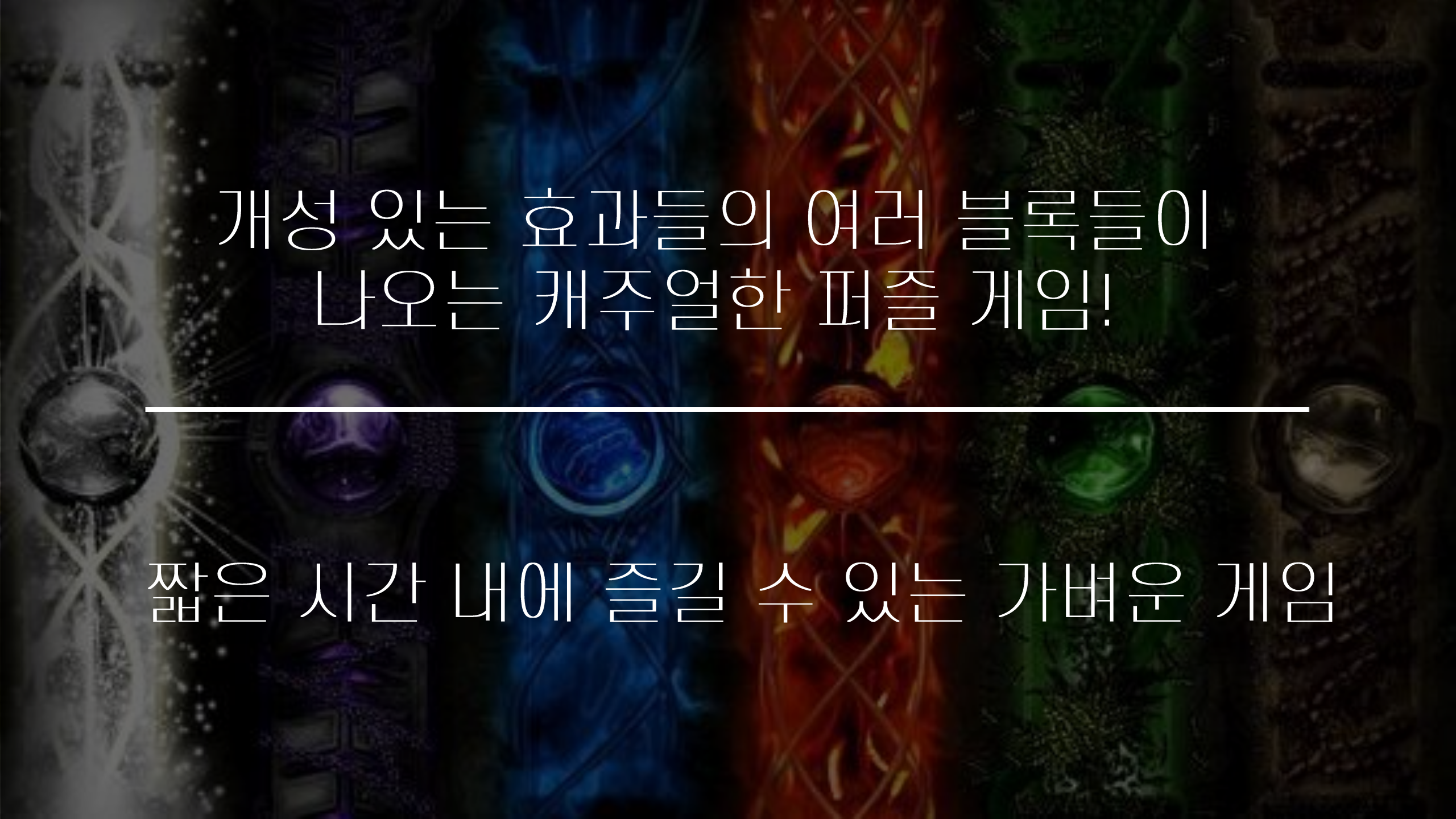
게임 소개

전체 게임 구성 및 콘텐츠 구성 요소

주요 콘텐츠 소개





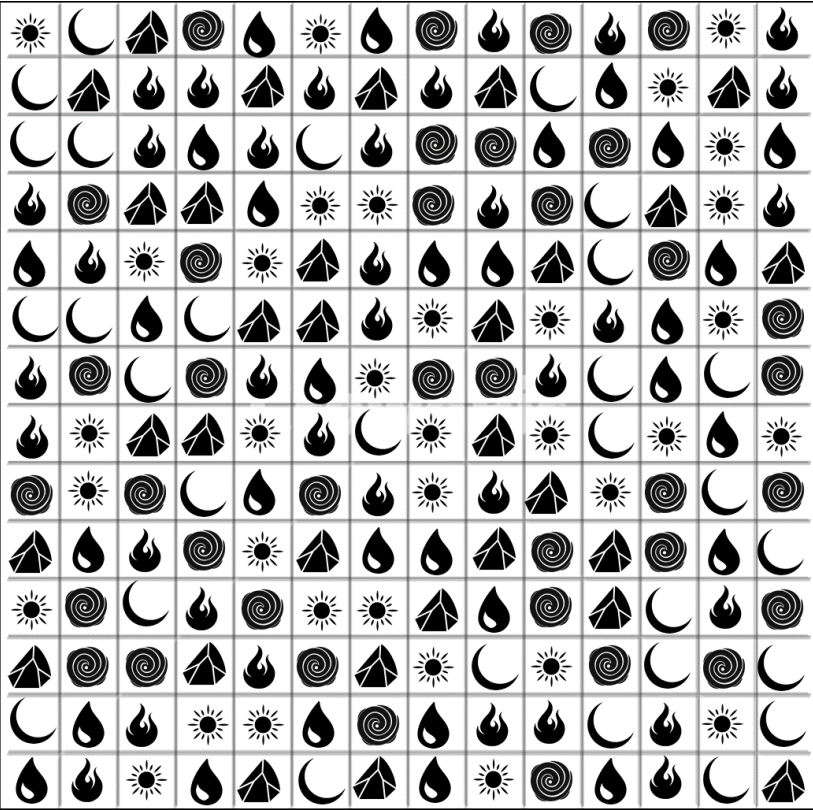


개성 있는 효과들의 여러 블록들이  
나오는 캐주얼한 퍼즐 게임!

---

짧은 시간 내에 즐길 수 있는 가벼운 게임

# 프로필

레퍼런스	항목	내용
	제목	Day Rush
	한 줄 소개	하루에 2번씩 짧은 시간 내에 즐길 수 있는 캐주얼한 퍼즐 게임!
	장르	3 Match Puzzle
	플랫폼	Android, iOS, Facebook, Web
	타겟층	캐주얼 퍼즐 게이머들, 바쁜 현대인들
	시점	사이드뷰
	그래픽방식	캐주얼한 2D 원화
	진행 방식	<ul style="list-style-type: none"><li>● ‘Swipe’로 요소들의 위치를 변경</li><li>● 각각의 개성 있는 효과들을 가진 블록들이 요구하는 모양을 매치시켜 점수 획득</li></ul>
	제작 목표	<ul style="list-style-type: none"><li>● 꾸준히 할 수 있기에 , 리텐션이 높고 유저 이탈률이 낮음</li><li>● 바쁜 현대인들에게 짧은 시간내에 즐길 수 있는 퍼즐을 제시</li></ul>



# 기획 의도

## 의도

- 좀 더 색다르고 질리지 않는 3 Match 게임을 제작  
여러가지 플레이 모드를 제시
- 바쁜 현대인들도 즐길 수 있는 짧은 플레이타임  
블록의 생성 방식과 애니메이션을 통해 빠른 템포를 야기
- 유저 리텐션을 높이기 위해 매일 매일 새로운 퍼즐  
과 퀘스트 들을 제시  
일일 퀘스트와 새로운 방식의 퍼즐을 일정 주기마다 제시



ExRef. 일일 퀘스트



ExRef. 모험 모드(스토리 모드) / 대전 모드(PVP 모드) / 길드 모드(클랜전)

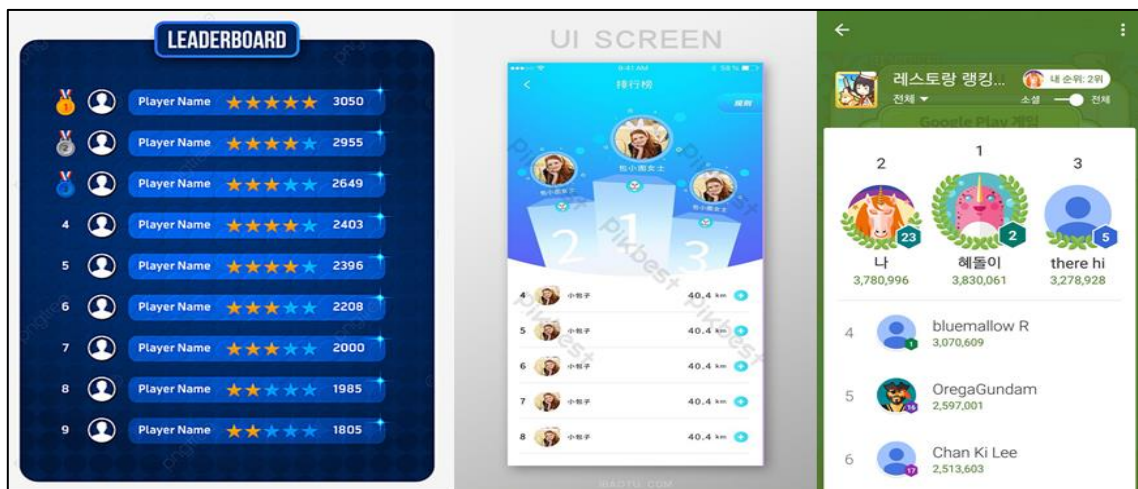


ExRef. 새로운 방식의 퍼즐

# 주요 특징

## 주요 특징

- 경쟁작품들과 다른 각각의 개성 넘치는 효과들을 가진 6개의 블록들 존재
- 12시간에 한 번씩 제시되는 새로운 퍼즐
- 클리어 한 시간에 따라 국가별로 등록되는 리더보드
- 퍼즐을 좀 더 쉽게 클리어하게 도와주는 아이템들 존재



ExRef. 리더보드



ExRef. 경쟁작품



ExRef. 개성 넘치는 블록들

ExRef. 아이템들



# 비주얼 컨셉 및 그래픽 스타일



ExRef. 픽토그램

- 깔끔한 디자인
- 직관적인 디자인



ExRef. 실사 캐주얼 풍

- 2D 원화
- 실사 캐주얼 풍

# 게임 스토리 & 시나리오

## 세계관

세상을 창조한 창조주가 사라지고 창조주가 하던 일인, 매일 세상을 움직여 화가 난 자연을 원래의 보금자리로 돌려보내는 일을, 조율자가 이어받았다. 자연은 자신의 보금자리로 돌아가려 하지 않고, 계속 현세에 남아 있으려고 한다. 조율자는 자연을 보금자리로 돌려 보내야한다.

## 시나리오

태양과 달이 질 때, 하루가 지날 때, 자연을 보금자리에 돌려 보내야, 세상의 균형이 깨지지 않는다. 어서 자연을 보금자리로 돌려보내자.



ExRef. 조율자

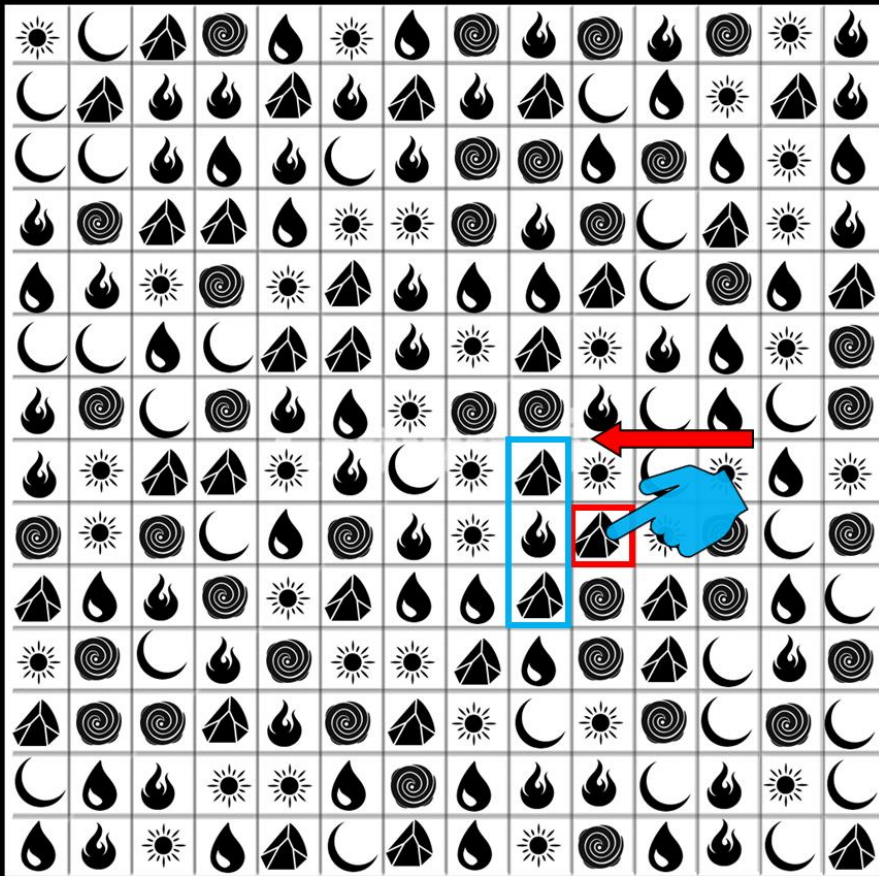


# 진행 & 규칙

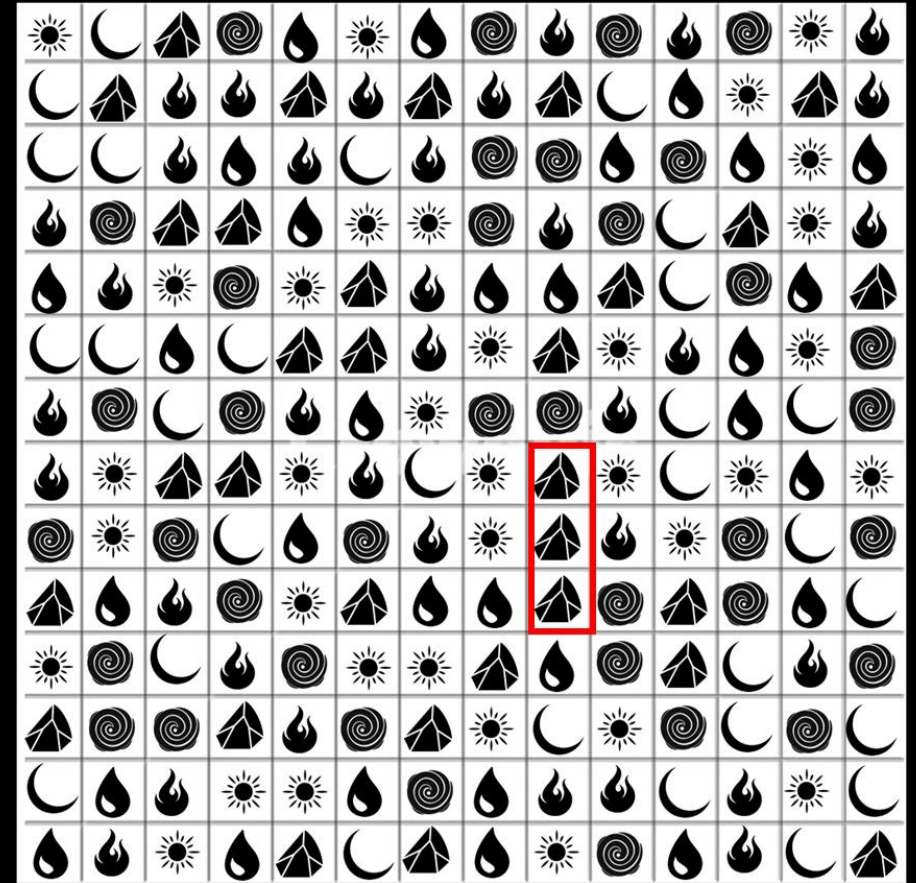
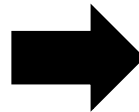
## 공통 진행 방식

- 하루마다 두가지 퍼즐을 플레이 가능(하루에 최소 2번의 플레이 가능)
- 한 턴에 한 번 스와이프를 통해 블록들의 위치를 변경
- 퍼즐에서 제시하는 조건을 만족하면 게임 클리어(특정 블록 n개 파괴 등)

# 조작 방식



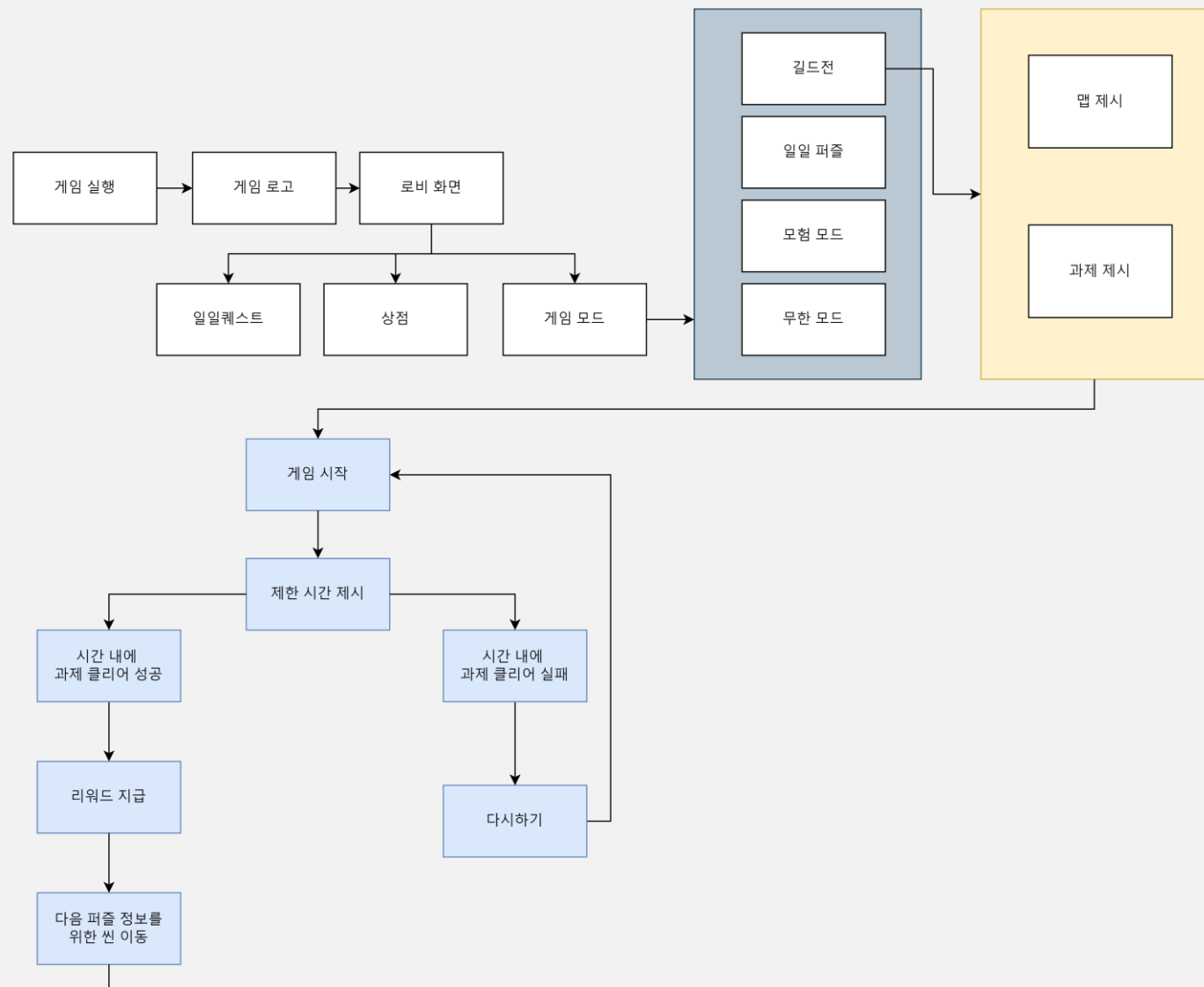
상하 혹은 좌우로 스와이프 하여  
블록들의 위치를 바꿈



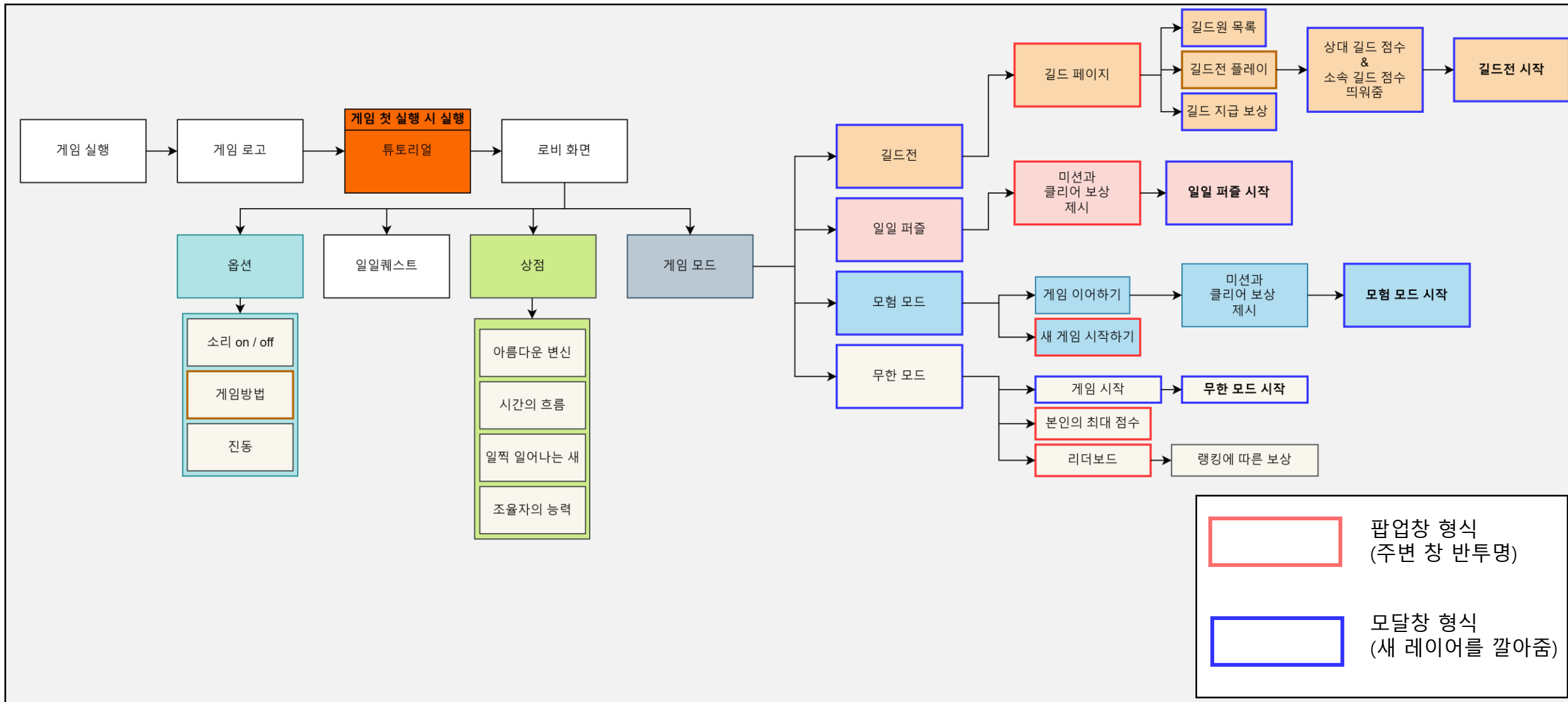
‘섬광’과 ‘어둠’을 제외한 다른 블록들은 3개 이상으로  
‘매치’된다면 기능이 발동되고 매치된 블록을 파괴한다.



# 게임 씬 구성도 - 스토리 모드의 시나리오에 따라

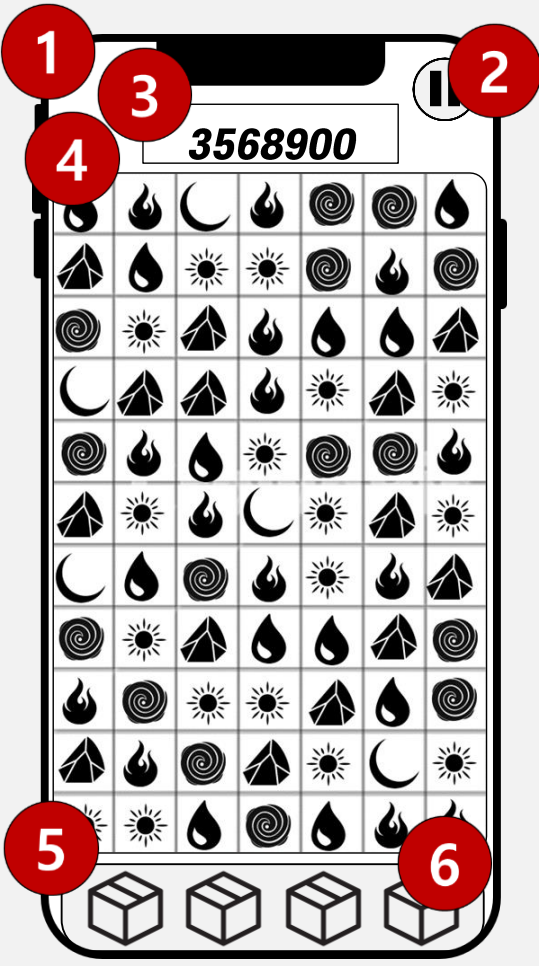
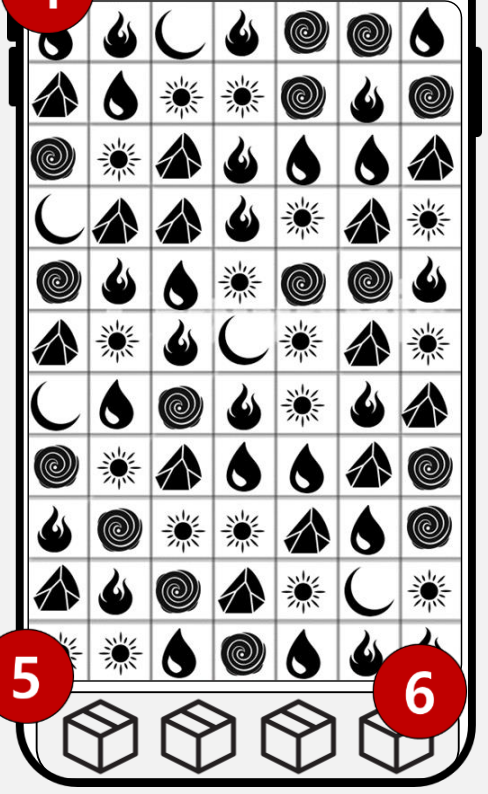


# 게임 플레이 구성도 (UX 중심)





# UI - InGame

UI명	InGameUI	uid	명칭	기능	비고
		1	BackGround Image	게임의 컨셉에 맞는 백그라운드 이미지	유저의 게임 몰입도 상승을 야기
		2	Pause Button	버튼 터치 시 'Pause UI' 활성화	유저가 게임 중간에 멈출 수 있게 되며 설정을 변경 할 수 있음
		3	Score Board	현재 점수를 표시해주는 텍스트 박스	유저가 현재 자신의 점수를 파악할 수 있어 플레이 스타일을 시시각각 변경 가능
		4	Puzzle Board	여러 블록들이 생성되고, 모여 있는 캔버스	none
		5	Item List	현재 보유중인 아이템들을 담아두는 캔버스	백그라운드로 인해 잘 보이지 않을 수 있는 아이템들을 직관적으로 표시
		6	Item Object	보유중이고, 사용 가능한 아이템을 표시해주고 터치 시 이미지에 맞는 아이템의 기능 사용	시시각각 아이템을 사용하여 역경을 이겨낼 수 있게 도와줌

# 블록

---

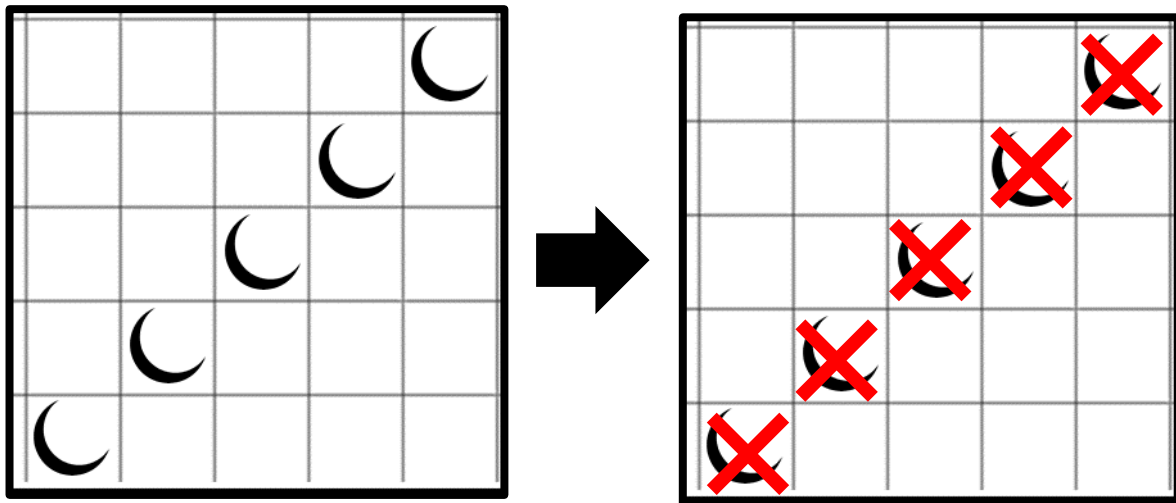
- ◆ 본 게임에는 개성 있는 6가지의 블록과 플레이어를 방해하는 3가지의 안티 블록이 있습니다.
- ◆ 대부분의 블록과 안티 블록들은 같은 형태의 블록을 매치 시키면 파괴되며 블록의 개성적인 기믹이 발동됩니다.
- **매치** : 같은 모양의 블록을 대각선 혹은 직선으로 한 줄로 정렬하는 것
- 블록들마다 다른 **파괴 방식**과 다른 **기능** 보유



# 각각의 블록

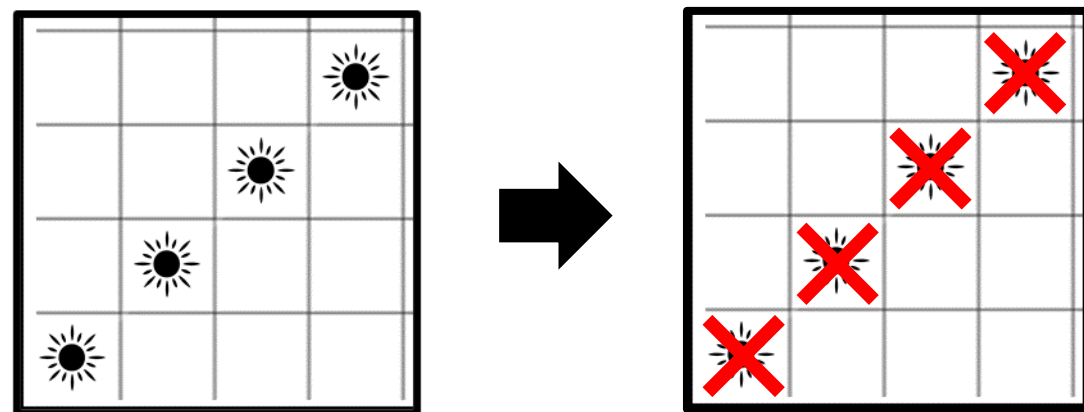
## 어둠 파괴 규칙 & 파괴 방식

3개 이상의 홀수 형태의  
대각선으로 매치하면 파괴



## 섬광 파괴 규칙 & 파괴 방식

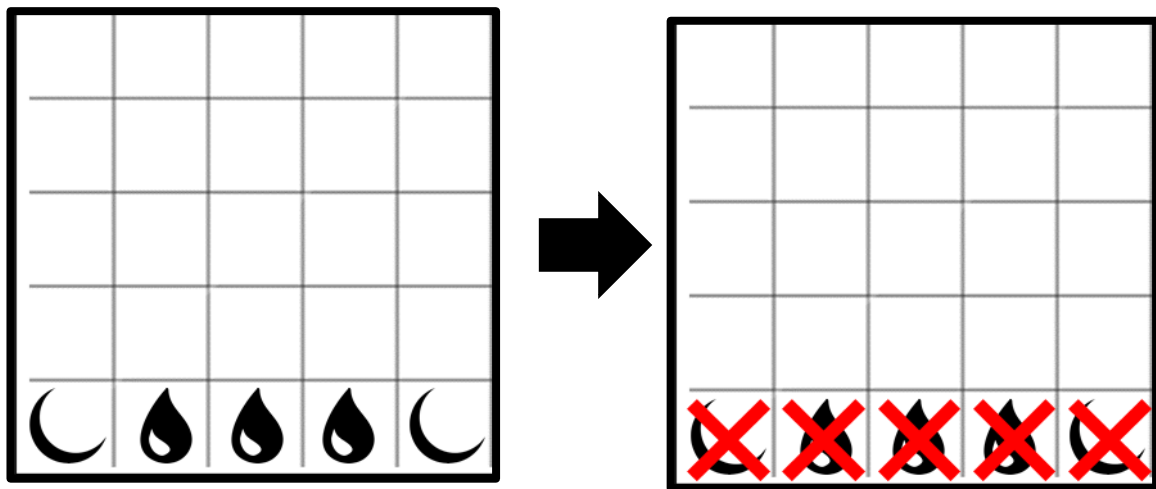
4개 이상의 짝수 형태의  
대각선으로 매치하면 파괴



# 각각의 블록

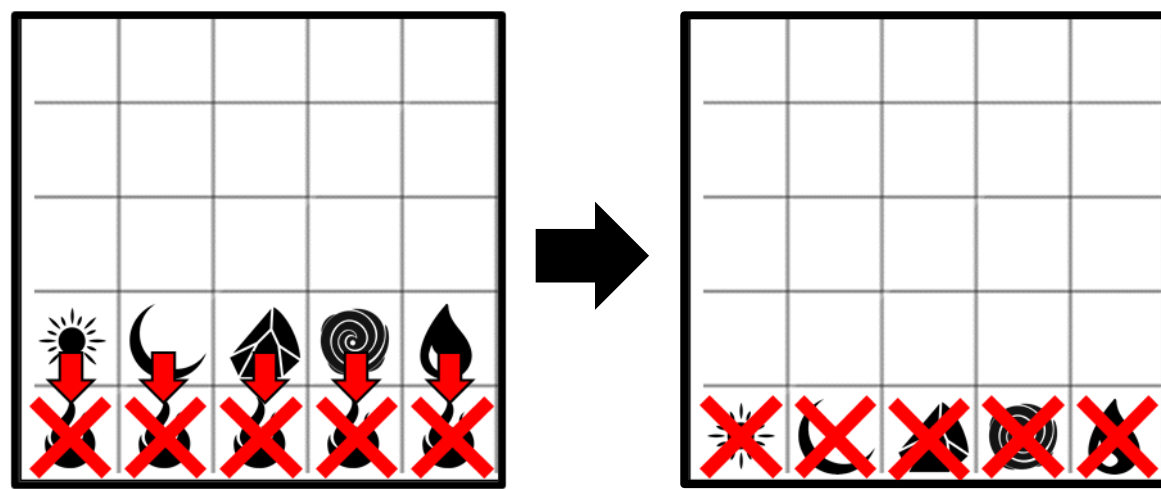
## 물결 파괴 규칙 & 파괴 방식

3개 이상의 형태로 가로 or 세로로 매치 시  
수평으로 닿아 있는 타일 2개도 같이 파괴



## 불꽃 파괴 규칙 & 파괴 방식

3개 이상의 형태로 가로 or 세로로 매치 시  
불꽃을 남겨 다음에 올 타일을 한 턴 후 파괴

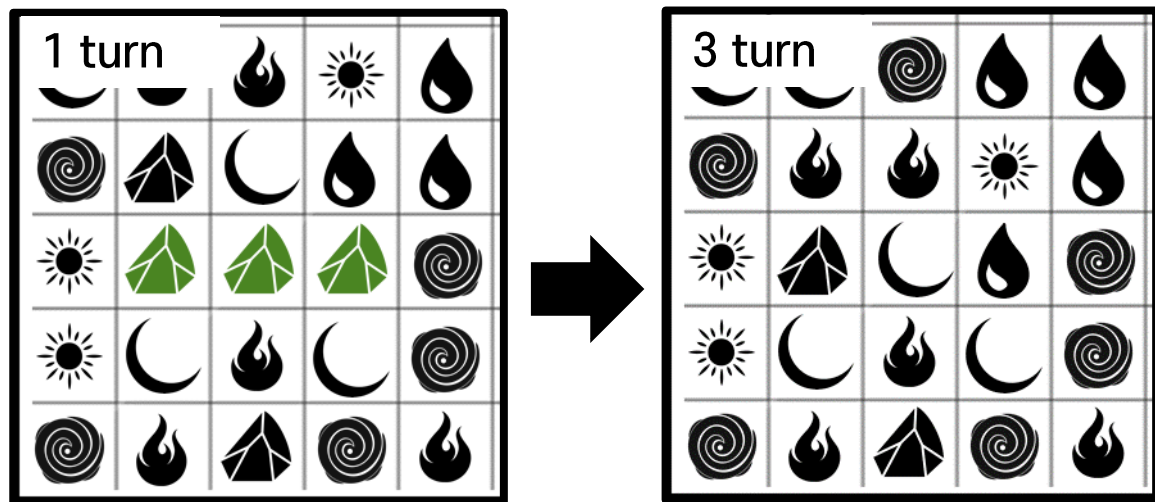




# 각각의 블록

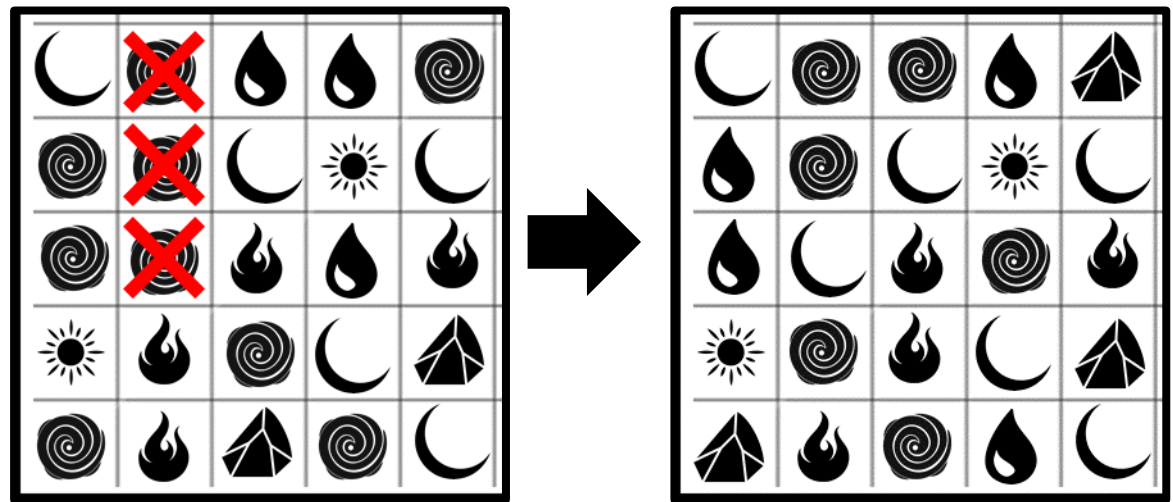
## 대지 파괴 규칙 & 파괴 방식

3개 이상의 형태로 가로 or 세로로 매치 시  
굳어 이동불가 상태가 1턴간 지속된 후 파괴



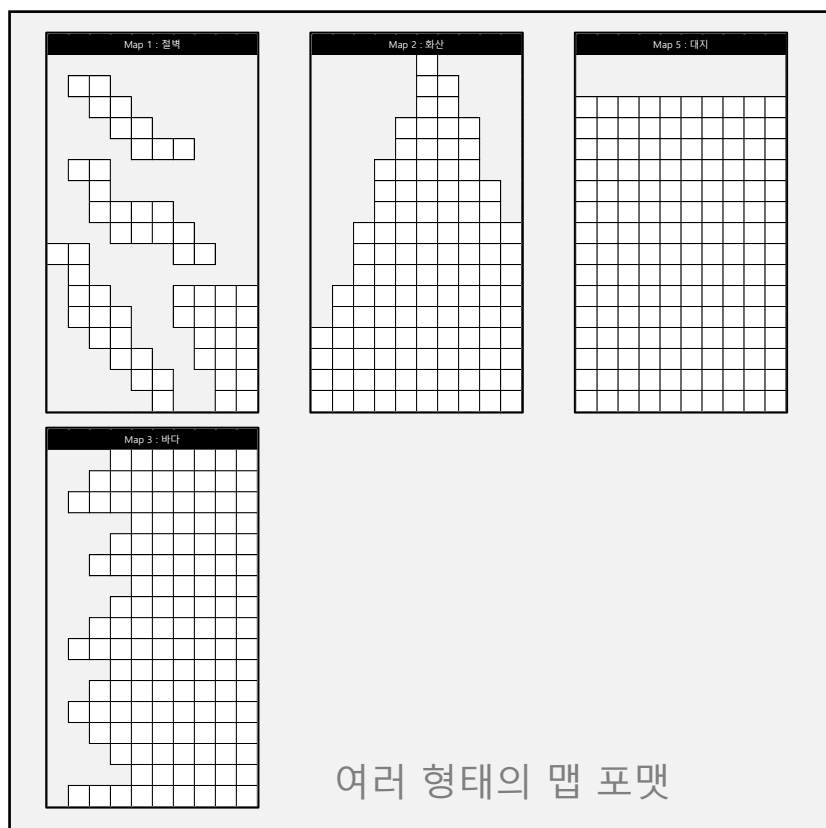
## 바람 파괴 규칙 & 파괴 방식

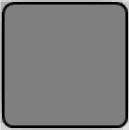
3개 이상의 형태로 가로 or 세로로 매치 시  
필드상의 다른 바람 타일들을 랜덤 이동



# 맵

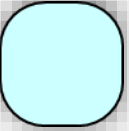
**‘Day Rush’의 인 게임은 ‘맵 포맷’과 ‘안티 블록’들로 구성되어 있습니다.**






재

3개 이상의 블록이 매치  
되면 점수를 n 만큼 뺏다.



안개

3개 이상의 블록이 매치  
되면 매치된 수 만큼 랜덤  
으로 블록을 삭제한다.



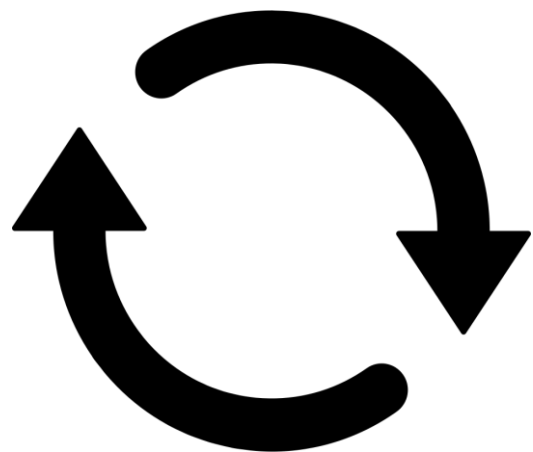
공허

3개 이상의 블록을 매치 시  
켜 삭제할 수 있다. 1개라도  
남아 있을 시 턴이 지날 때  
마다 이 블록을 1개 늘린다.



# 아이템

후에 추가 업데이트 예정



## 아름다운 변신

특정 블록을 선택하고  
스вай프 하여  
스вай프 한 블록과 같은  
블록으로 바꿉니다.



## 시간의 흐름

특정 블록을 선택하고  
한 턴 후에 3x3의 폭발을  
일으켜 3x3 범위내의  
블록을 삭제합니다.



## 일찍 일어나는 새

특정 블록을 선택하여  
블록의 기믹을 즉시  
발동 시킵니다.



## 조율자의 능력

아이템 사용 시 한 번의  
스вай프를 통해 매치가  
가능한 블록들이 모두  
매치됩니다.

# 퍼즐

## 길드전

플레이어들끼리 길드를 결성하여 각 길드의 길드원들끼리 일정 기간동안 퍼즐을 클리어 하여 얻은 점수를 합산합니다. 합산한 점수를 기반으로 길드 간의 승패를 가립니다.

## 일일 퍼즐


매일 매일 새로운 '포맷'의 2가지 퍼즐을 유저에게 제시합니다. 유저가 2가지 퍼즐을 일정 시간 내에 전부 클리어 한다면 아이템과 게임 내 재화를 지급합니다.

## 모험 모드

퍼즐을 클리어 하며 진행되는 'Day Rush' 세계관의 스토리 라인을 즐길 수 있는 모드입니다. 메인 스토리와 그 곳에서 파생되는 서브스토리들을 즐길 수 있으며, 모험 모드를 클리어 하면 아이템과 게임 내 재화를 지급합니다.

## 무한 모드

시간 제한이 없어 무한히 플레이 가능한 모드입니다. 점수를 무한히 획득할 수 있으며 게임 종료 시 리더보드에 기록됩니다. 시간 제한은 없지만, 시간에 따라 맵 '포맷'이 변경되거나 '안티 블록'이 등장합니다.



읽어 주셔서  
감사합니다.

- 작성자 : 남상현
- 작성일 : 2022-03-22
- 이메일 : [oscarn0604@gmail.com](mailto:oscarn0604@gmail.com)
- 연락처 : 010-3914-4610