**표지**환경 파괴에 대한 경각심을 불러 일으키는 게임 “Life Is Cube” 발표를 시작하겠습니다.

**목차**발표는 다음 순서와 같이 진행하겠습니다.

**게임 제안 배경  
파트1**게임의 제안 배경입니다.

**파트2**아이디어의 시작은 장난감 큐브였습니다.

**파트3**인간은 맞춰져 있지 않은 큐브를 회전시켜 ‘완벽’하게 맞추려 합니다.

하지만 이를 반복할수록 큐브는 본래 가진 패턴과 색을 점점 잃게 됩니다

**파트4**저희는 이와 같은 점을 지구의 생태계에 빗대어 보게 되었습니다

**파트5**인간은 인간의 손길이 닿지 않은 자연을 도시화시켜 자연을 그들의 기준으로 ‘완벽’하게 맞추려 하였습니다.

하지만 그들의 기준이 되는 ‘완벽’에 가까워질수록 지구는 다양한 생태계와 생명을 잃게 된다고 생각하였습니다.

**파트6**이에 따라 저희는 “환경 파괴에 대한 경각심을 부여할 수 있는 게임을 만들자” 라고 생각하게 되었고, 이와 같은 생각이 저희 게임의 제안 배경이 되었습니다.

**게임 서비스  
파트1**게임의 서비스입니다.

**파트2**저희 게임의 다음과 같은 시나리오를 가지고 있습니다..

솰라 솰라

**파트3**다음으로 게임의 시스템에 대해 설명드리겠습니다.

저희 게임은 큐브를 중심으로 메시지와 게임성을 주로 다루고 있습니다.

**파트4**게임의 중심이 되는 큐브에 대해 설명드리겠습니다.

**파트5**

큐브의 각 면은 6개의 테마를 가진 각각의 자연환경들로 구성되어 있습니다.

자연환경은 바다, 숲, 늪지, 사막, 극지, 화산으로 이루어져 있습니다.

**파트6**

큐브는 보이시는 것과 같이 회전하며, 큐브의 회전이 계속될수록 큐브 위의 자연환경은 점점 섞이게 됩니다.

**파트7**

게임이 전달하고자 하는 메시지에 대한 파트입니다.

**파트8**

게임 속 등장하는 몬스터들은 해당 자연환경에서 환경 파괴로 인해 피해를 입은 대표적인 동식물들로 표현했습니다.

이에 대한 예시로 플라스틱 빨대 거북이를 말할 수 있습니다.

이처럼 유명한 소재를 활용하여 게임의 접근성을 높이고 플레이를 하는 유저들에게 경각심을 전달하였습니다.

**파트9**

그 다음으로 게임 속 재화가 되는 ’카르마’입니다.

카르마는 ‘업보’라는 의미를 갖고 있습니다.

이름에서 알 수 있듯이 플레이어는 게임 내 등장하는 몬스터, 즉 해당 자연환경의 동식물들을 처치함으로써 얻을 수 있습니다.

플레이어는 카르마를 사용하여 아이템을 획득하고 성장할 수 있습니다.

하지만 카르마의 사용량이 일정 수치에 도달할 때마다 플레이어가 존재하는 자연환경의 모습이 조금씩 파괴됩니다.

이를 통해 저희는 인간이 발전하는 모습을 표현하고자 하였고, 인간이 발전을 계속할 수록 피해를 입는 자연환경과 동식물들을 언급하고자 하였습니다.

**파트9**

게임이 갖고 있는 게임성에 대한 파트입니다.

**파트10**

앞서 등장한 6개의 자연환경은 모두 각각의 특성이 존재합니다.

~~바다 바이옴을 예시로 물 속에선 몬스터의 이동속도가 증가하는 등의 기믹이 존재하고, 이에 따라 플레이어는 몬스터를 육지로 유인하여 사냥하는 등의 플레이를 유도하도록 하였습니다.~~

다음으로 아이템은 100가지 이상이 존재하며 아이템 간의 조합으로 유동적인 플레이를 설계할 수 있습니다.

아이템은 단지 플레이어의 스탯에만 영향을 끼치는 것이 아닌, 아이템만의 개성이 포함되어 있는 다양한 특수 효과를 지니고 있습니다.

**파트11**

저희 게임엔 엘리트 타일이라는 시스템이 존재합니다.

같은 바이옴이 일렬로 3타일 이상 연결되면 해당 타일은 하나의 타일로 합쳐지며 엘리트 타일 이벤트가 발생합니다.

엘리트 타일의 몬스터들은 기존 타일의 몬스터들에 비해 매우 강력하지만 그 만큼 처치 시 더 높은 보상을 획득할 수 있습니다.

이러한 시스템을 통해 플레이어가 유동적으로 전략을 세워 게임을 진행할 수 있도록 선택지들을 두었습니다.

**서비스 경쟁력  
파트1**서비스의 경쟁력입니다.

**파트2**저희 게임은 로그라이크 장르를 즐겨하는 유저와 환경에 관심을 갖고 있는, 가질 사람들을 주 타겟 고객으로 두고 있습니다.

**파트3**저희는 게임을 구글 플레이스토어에 무료로 출시하여 많은 사용자들에게 제공할 것입니다.

많은 사용자들을 확보 후 인 앱 결제 또는 인 게임 광고를 통해 비즈니스 모델을 설립하는 전략을 세웠습니다.

**파트4**인 앱 결제는 게임 내 유료 재화를 구매하는 데에 사용됩니다.

유료 재화는 뽑기 시스템, 부활, 캐릭터 잠금해제 등 다양한 서비스에 사용됩니다.

저희는 유료재화를 금전적인 방법만이 아닌 플레이를 지속하면서 획득할 수 있도록 엘리트 타일, 광고 보상 등의 기회를 제공하였습니다.

이러한 방법을 통해 많은 사용자의 플레이 지속성을 높이고자 앞서 말씀드린 서비스를 인 앱 결제가 아닌 유료 재화를 활용하여 제공하도록 하였습니다.

**파트5**저희 게임의 유사 게임에는 소울나이트, 아이작, 하데스 등이 있습니다.

소울 나이트의 다양한 바이옴 시스템, 아이작의 아이템 조합, 하데스의 강화 시스템 등을 인용하여 게임의 재미를 더하는데 참고하였습니다.

**파트6**저희 게임이 갖고 있는 유사 게임들과의 가장 강력한 차별점은 교육과 재미를 모두 잡았다는 것이라고 생각합니다.

기존 공익목적의 게임은 재미의 부재가 강력한 약점이 되었습니다.

이러한 점을 보안하고 환경에 대한 메시지를 전달하기 위해 로그라이크 장르와 결합하여 교육적 메시지와 게임성 어느 하나 놓치지 않은 게임을 선보일 수 있게 되었습니다.

**파트7**저희는 팀은 한명의 기획자와 두명의 프로그래머로 이루어져 있습니다.

하지만 출시의 현실성을 높이기 위해 각자 맡은 역할인 기획, 프로그래밍만 하는 것이 아닌 게임 내 사용하는 UI, 모델, 사운드 등을 서로 도맡아 작업하는 식으로 개발을 진행하고 있습니다.

**챕터  
파트**본문