



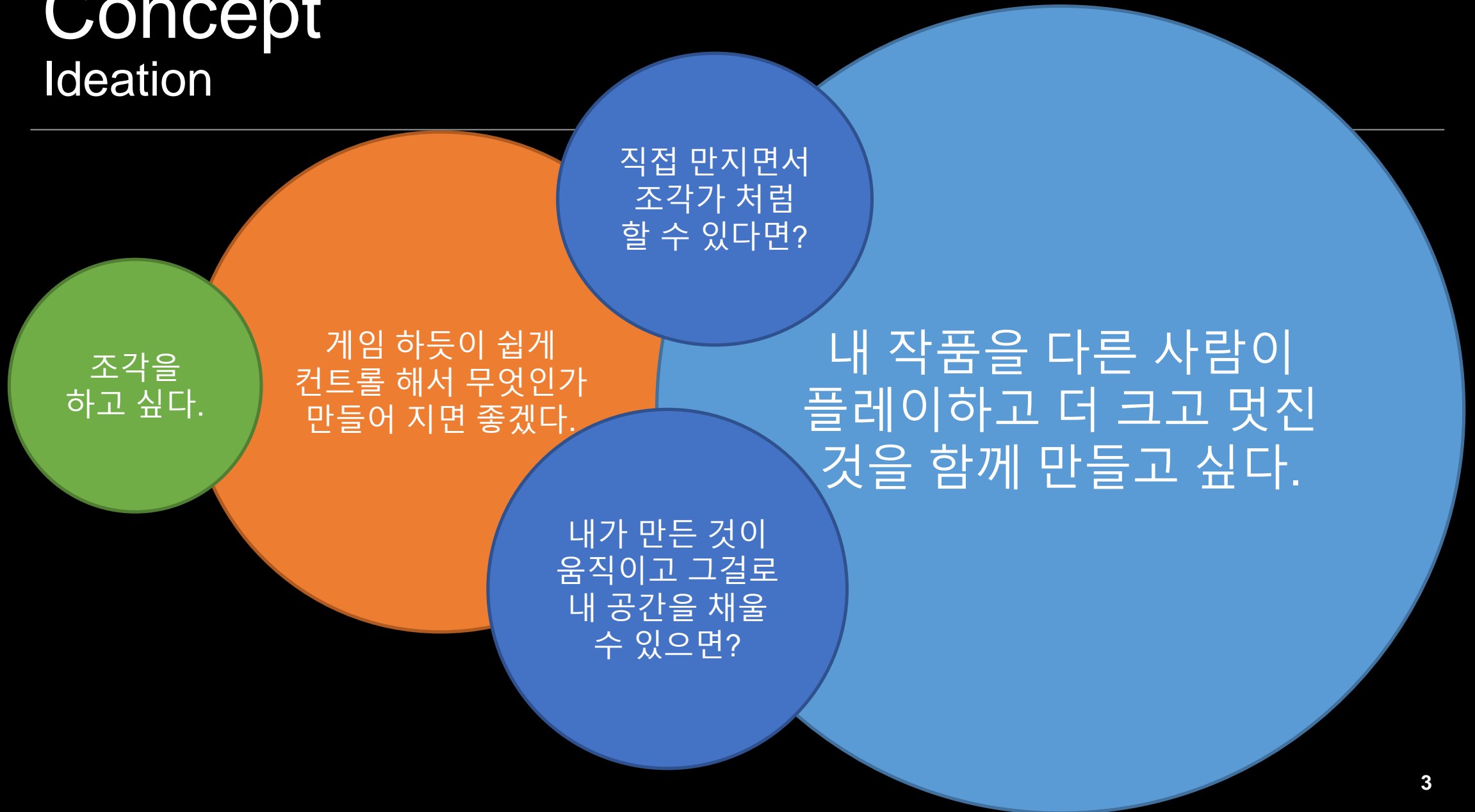
Voxel world

Proposal document ver. 1.0

목차

- Concept
- 게임소개
- Business Model
- 제작계획
- Summary

Concept Ideation



Concept

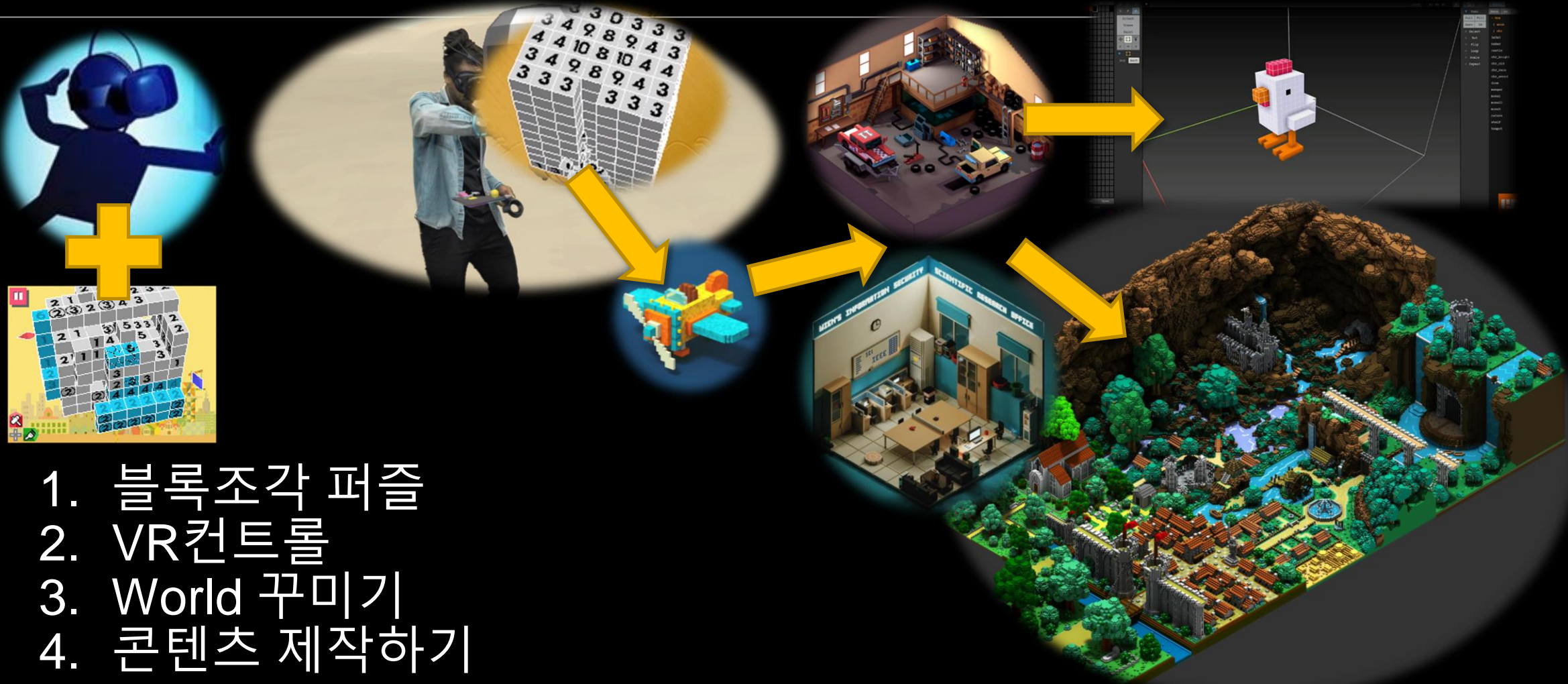
Keyword



- 조각가
- VR control
- Casual
- 쉽다.
- Puzzle
- 다양함
- Voxel world

Concept

핵심기능



게임소개

Focus

- 다양한 테마를 선택해서 조각하듯이 블록을 파괴해 완성하는 **VR 3D 조각 퍼즐게임**이다. 가볍게 따라 하다 보면 자신이 조각가처럼 느껴진다. 완성한 물건들은 VR환경에서 공간을 꾸미거나 가지고 놀 수 있다. 파츠를 구매해 각 퍼즐을 완성하고 결합하면 거대한 디오라마를 완성할 수 있다. 네트워크에 접속하면 친구들과 함께 완성할 수 있는 공간도 있으며 시간제한안에 퍼즐완성을 경쟁하기도 한다.
- 직접 퍼즐 콘텐츠를 제작해서 퍼즐로 변환해 판매할 수 있다. 판매하기 위해서는 빈 블록을 구매하고 자신이 만든 Voxel을 퍼즐로 변환해야 한다.
- 퍼즐게임을 즐기다 보면 자신도 모르는 새 Voxel 조각가가 되어 “세계 여러 친구들과 **Voxel world**에서 새롭고 신비로운 자신만의 공간을 창조하고 있을 것이다.”

게임소개

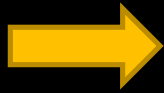
게임특징

- VR 3D 조각 퍼즐
 - 조각하는 컨트롤로 VR을 쓰고 블록퍼즐을 플레이한다.
 - 블록을 조각하는 것 처럼 컨트롤 할 수 있다.
- 다양한 테마의 퍼즐 콜렉션
 - 완성된 오브젝트는 그 모양에 따라 애니메이션이 된다.
 - 나만의 공간에 콜렉션을 가지고 놀거나 파츠를 조립해 월드를 꾸밀 수 있다.
- 디오라마 도전
 - 내가 만든 월드를 친구들과 공유하고 함께 월드를 만들 수 있다.
- 플랫폼제공
 - 퍼즐변환 Tool에서 자신이 만든 voxel을 퍼즐 콘텐츠로 변환해서 판매할 수 있다.
 - 플랫폼에서 친구들과 퍼즐 콘텐츠를 함께 즐길 수 있다.

게임소개

퍼즐플레이순서

VR 로비 입장



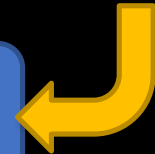
테마구매



퍼즐게임시작



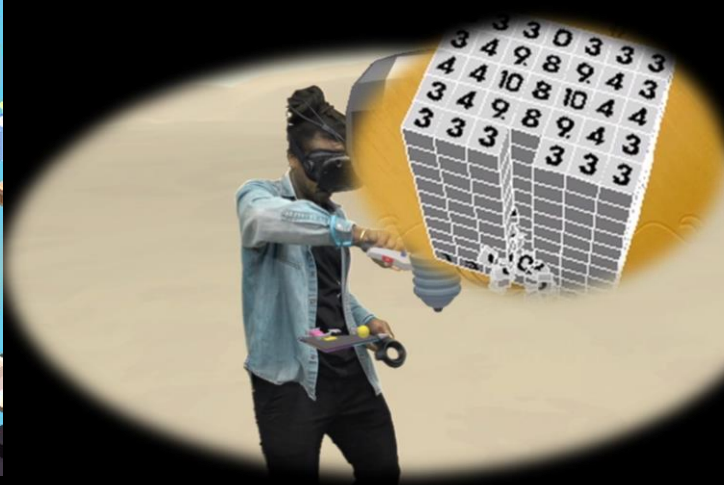
클리어
연출



보상

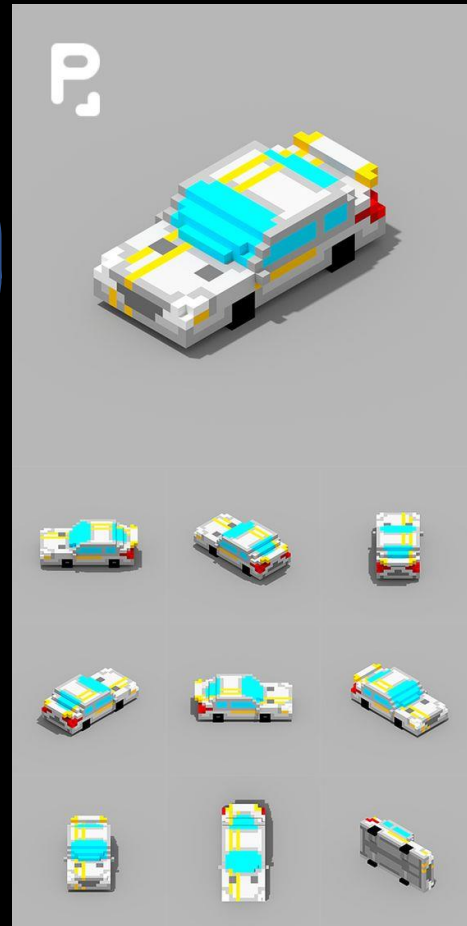
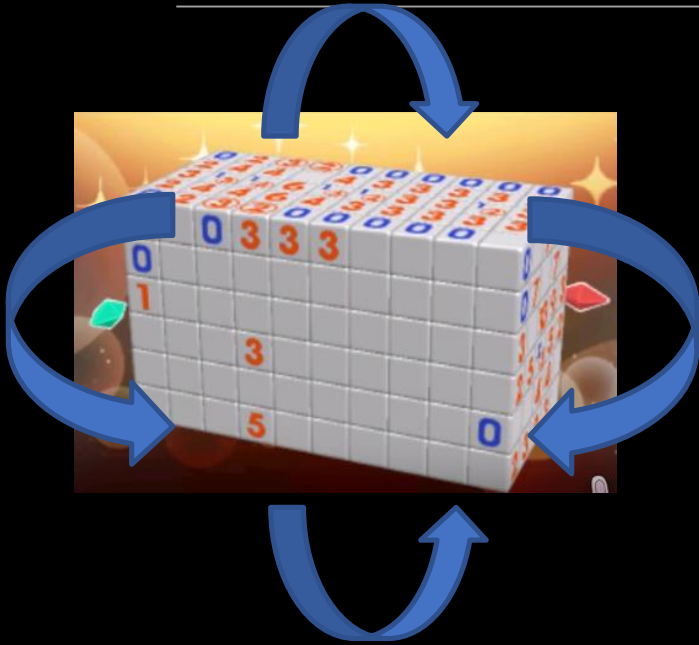


컬렉션



게임소개

control



1. VR을 착용하고 테마를 선택해 블록을 호출한다.
2. 공중에 떠있는 (N×N) 블록을 한쪽 컨트롤러로 각 방향으로 회전 하면서 잡고 다른 한손으로 퍼즐숫자를 보고 장비를 교체하며 블록을 깨고 모양을 만든다.
3. 제거할 블록면을 편하게 지정할 수 있다.



게임소개

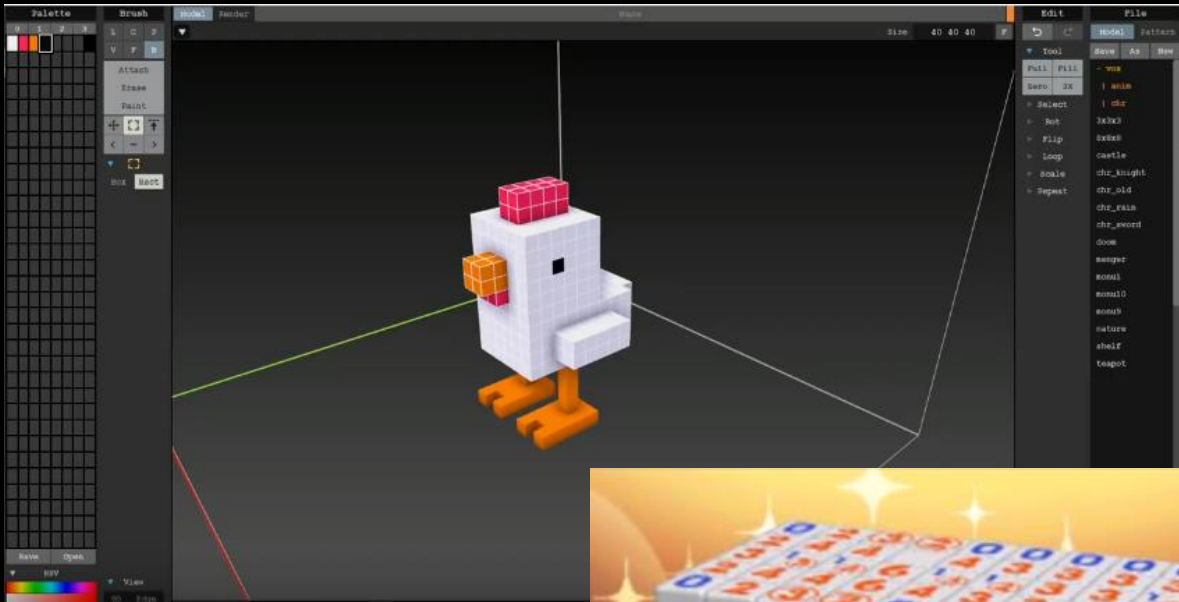
Puzzle 기능



- 테마선택
- 컨트롤
 - 회전
 - 깎기
 - 레이어 보기
 - 고정하기
- 실패
 - 블록이 금이감
- 완성연출
 - 색상
 - 애니메이션
- 타이머
- 점수
- 참고영상
- <https://youtu.be/argEXd8yryY?t=176>

게임소개

Tool



- Voxel로 제작된 리소스를 퍼즐로 변환시켜주는 Tool
 - 테스트를 통과해야 등록가능
- 이어지는 블록 유무에 따라 숫자로 표시
 - 띄어있는 블록 표시 ®

게임소개

Contents various theme



- 다양한 테마의 퍼즐오브젝트 제공
 - 캐릭터, 동물, 사물, 탈것, 자연물,
 - 디오라마 연출



게임소개

Contents 디오라마



- 각 부분을 퍼즐로 완성시켜 조합해서 완전한 디오라마를 완성하면 애니메이션이 된 작품이 된다.



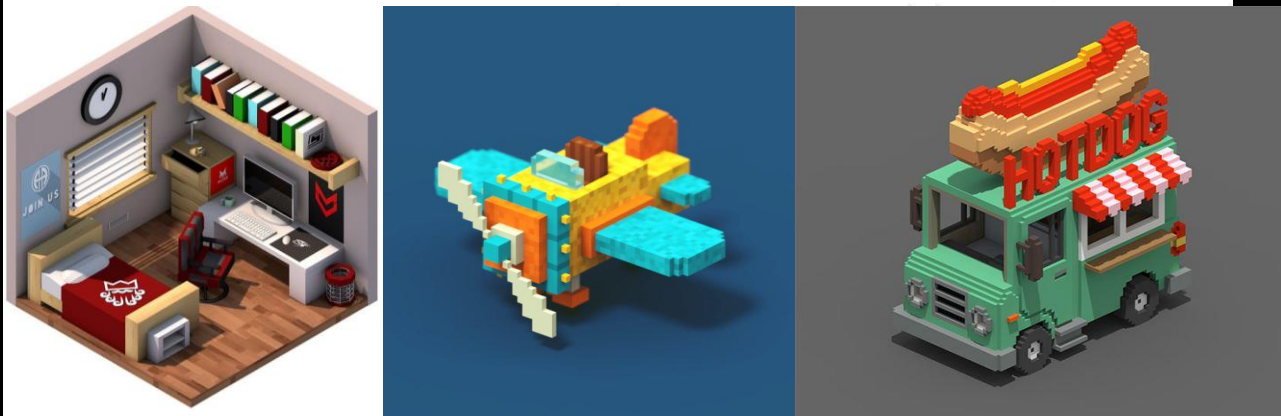
Business Model

판매전략

- 스팀VR을 통한 무료배포 (리소스, 유저데이터 확보)
- 플레이어가 제작한 리소스를 재생산하여 게임콘텐츠로 배포(2차저작물에 대한 권리와 소유권에 대한 정책)
- 유튜버와 트위치등을 통한 게임소개 및 플레이 영상 배포
- 실시간 대결 플랫폼 추가로 네트워크상 플레이어 인프라를 추가확보
- 대결플랫폼에 일정 수의 플레이어 접속시 VR특성을 활용한 광고 유치 (공간내 시선을 끄는 장소에 실제배치)

Business Model

Theme, collection



- 1단계 : 게임 콘텐츠 판매(퍼즐 콜렉션), 콜렉션룸 판매
- 2단계 : 사이즈 별로 제작 베이스 판매, 제작시 필요한 꾸미기 효과재료의 판매와 등록비용, 추가테마퍼즐구매 (확장가능)

Business Model

확장(extention)

실시간으로 복셀만들기 플랫폼

- 2~10명 참여해서 룸을 개설하고 주제를 낸 다음 제한시간안에 복셀제작을하고 서로 평가해서 순위를 가린다.
- 유사 플랫폼 : 픽셀페인터 링크

경쟁력

- 플랫폼 형태라 저작권관련 분쟁을 최소화 할 수 있다. 서비스 정책 필요
- 리소스 제작을 유저가 직접해서 등록하고 판매까지 할 수 있다.콘텐츠 자유도가 있는 만큼 검수과정이 필요할 수 있다.
- VR에서 다른 유저와 커뮤니케이션이 가능하다, 획득한 오브젝트로 VR용 미니게임추가 가능

Business Model


확장(extention)

필요기술 및 문제점

- VR을 컨트롤을 활용해 크리에이트 할 수 있는 편리한 UX/햅틱 R&D ([참고링크 1](#), [참고링크 2](#), [참고링크 3](#))
- 제작시 필요한 리소스와 툴 업데이트 이슈
- 퍼즐화 시키는 도구 제작
- 퍼즐 싱글 콘텐츠는 테마별로 퀄리티있는 콘텐츠로 제작 배포필요,
- VR 실시간 네트워크 기술과 유저커뮤니케이션을 위한 추가 기능들이 필요

제작계획

제작순서

- 
- Preproduction
 - 프로토타입 제작(컨트롤,퍼즐시스템)
 - 개선사항 및 기능리스트
 - production
 - 퍼즐시스템 / 컨트롤 시스템
 - 툴 기획 및 툴기본형태 제작
 - 로비/인게임/컬렉션/연출 기획
 - 로비제작/ 테마선택
 - 콘텐츠 제작 (2개 테마 10종,20개 오브젝트&애니메이션 연출)
 - Postproduction
 - Test 및 QA

제작계획

인력

- 필요인력 (3~6명)
 - 메인기획 및 프로듀서 (1)
 - 코어시스템기획, 일정관리,
 - 서브기획 (1)
 - 콘텐츠 기획, 콜렉션연출기획
 - 프로그램 (1~2)
 - 코어시스템 (컨트롤, 퍼즐시스템)
 - Tool 제작 및 서브기능 제작
 - 아트 (1~2)
 - 3D 콘텐츠 제작
 - 애니메이터

제작계획

Rough schedule (mile stone)

- 1월 4주 프로토타입 (preproduction)
 - 코어시스템기획, 팀빌딩, 일정관리,
 - 코어시스템개발
 - 아트 테스트용 더미 콘텐츠 추가 (심플버전 5종)
- 2월 4주 기본시스템 개발 (production)
 - 서브기획
 - 콘텐츠 기획, 콜렉션연출기획
 - 프로그램
 - 코어시스템 (컨트롤, 퍼즐시스템)
 - Tool 제작 및 서브기능 제작 (콜렉션룸, 인터렉션 오브젝트)
 - 아트 : 대형 콘텐츠 추가 (디오라마1종) /UI /로비제작
- 3월 4주 콘텐츠 추가 (Production)
 - 프로그램 (폴리싱, 툴 최적화)
 - 아트
 - 3D 콘텐츠 제작/애니메이션 (20종 연출포함)
- 4월 4주 테스트 및 QA (Postproduction)
 - 추가기능 개발
 - 콘텐츠 폴리싱, 개선
 - 테스트 및 개선사항
- 5월 4주 Live service
 - 팀과제 제출
 - 스팀계약
 - 스팀등록 얼리엑세스 출시

Summary

- 다양한 복셀 아트를 퍼즐을 통해서 획득하고 테마를 완성하는 크리에이트 콜렉션 퍼즐플랫폼.
- 아티스트가 되고 싶은 사람들은 아티스트역할을 VR게임을 통해서 직접적인 경험한다.
- 아티스트는 자신이 직접 만든 결과물들을 등록하고 유저들의 평가를 받는다.
- 스팀VR게임에 등록해 많은 사람들이 플레이 할 수 있게 제공한다.
- Tool이 중요 (편리한 UX, 퍼즐로 컨버팅)
- BM은 제작시 필요한 특수재료의 판매와 추가테마구매, 자신의 콘텐츠를 등록하는 비용등
 - 다양한 전략을 활용할 수 있다.
 - 온라인 PC게임으로도 제작 (VR, 모바일 지원)

Thank you!