
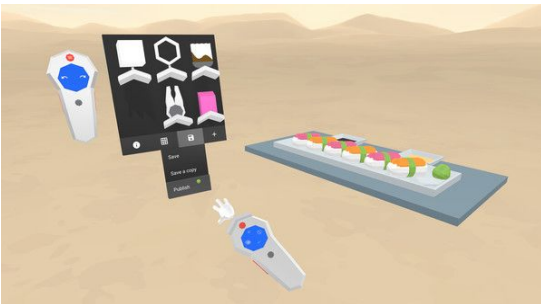



"Be a Voxeler" Puzzle VR

Concept	타겟층 : VR 크리에이터, 유튜버, 캐주얼유저	장르: 샌드박스형 퍼즐 VR
<div></div> <p>참고영상 : 픽셀 페인트 + VR 구글block + 피크로스3D</p>		
특징	Key word : 1인미디어 시대, 크리에이터전성시대, 자랑하기, 사용자스토리, 조각가, 고인물	
<div><div>• 개요</div><div><div>• VR공간에서 조각하듯이 복셀 아트를 퍼즐을 통해서 획득하고 조립하여 디오라마 형태를 완성하는 ‘크리에이트 콜렉션 퍼즐플랫폼.’</div><div>• 퍼즐게임을 통해서 조각 아티스트가 되는 경험을 한다.(게임을 통해서 학습하고 보상을 통한 동기부여)</div><div>• 유튜버와 사용자스토리가 발생할 수 있는 샌드박스형태로 제공하고 최종적으로 광고를 할 수 있는 플랫폼으로 확장</div></div><div>• 장점</div><div><div>• 샌드박스형이라 자유롭게 복셀아트를 제작할 수 있다. 초보자들은 퍼즐게임을 통해서 쉽게 조각 체험을 한다.</div><div>• 자신이 완성한 오브젝트를 놀이방에서 움직이며 놀 수 있다. (친구초대가능)</div></div><div>• 단점</div><div><div>• 어플리케이션 내 사용자 기반 Tool을 인베디드 복셀아트를 생성하고 퍼즐로 변환하는 정교한 시스템이 필요</div><div>• 제공되는 퍼즐콘텐츠는 충분히 즐길 수 있는 양이필요, 플랫폼에 필요한 다양한 기능개발과 인프라가 필요,</div></div><div>• BM</div><div><div>• 1단계 : 게임 콘텐츠 판매(퍼즐 콜렉션) , 콜렉션통 판매</div><div>• 2단계 : 사이즈 별로 제작 베이스 판매, 제작시 필요한 꾸미기 효과재료의 판매와 등록비용, 추가테마퍼즐구매 (확장가능)</div></div></div>		
확장 및 판매전략	1.퍼즐게임스팀판매 → 2.플랫폼이용가입및 리소스거래 → 3.미디어콘텐츠생산 및 광고	
<div>확장</div> <div><div>• 실시간으로 복셀만들기 플랫폼</div><div><div>• 2~10명 참여해서 톨을 개설하고 주제를 낸 다음 제한시간안에 복셀제작을하고 서로 평가해서 순위를 가린다.</div><div>• 유사 플랫폼 : 픽셀페인터 링크</div></div><div>• 경쟁력</div><div><div>• 플랫폼 형태라 저작권관련 분쟁을 최소화 할 수 있다. 서비스 정책 필요</div><div>• 리소스 제작을 유저가 직접해서 등록하고 판매까지 할 수 있다.콘텐츠 자유도가 있는 만큼 검수과정이 필요할 수 있다.</div><div>• VR에서 다른 유저와 커뮤니케이션이 가능하다, 획득한 오브젝트로 VR용 미니게임추가 가능</div></div><div>• 필요기술 및 문제점</div><div><div>• VR을 컨트롤을 활용해 크리에이트 할 수 있는 편리한 UX/햅틱 R&D (참고링크1, 참고링크2, 참고링크3)</div><div>• 제작시 필요한 리소스 와 톨 업데이트 이슈</div><div>• 퍼즐화 시키는 도구 제작</div><div>• 퍼즐 싱글 콘텐츠는 테마별로 퀄리티있는 콘텐츠로 제작 배포필요,</div><div>• VR 실시간 네트워크 기술 과 유저커뮤니케이션을 위한 추가 기능들이 필요</div></div></div> <div>판매전략</div> <div><div>• 스팀VR을 통한 무료배포 (리소스, 유저데이터 확보)</div><div>• 플레이어가 제작한 리소스를 재생산하여 게임콘텐츠로 배포(2차저작물에 대한 권리와 소유권에 대한 정책)</div><div>• 유튜버와 트위치등을 통한 게임소개 및 플레이 영상 배포</div><div>• 실시간 대결 플랫폼 추가로 네트워크상 플레이어 인프라를 추가확보</div><div>• 대결플랫폼에 일정 수의 플레이어 접속시 VR특성을 활용한 광고 유치 (공간내 시선을 끄는 장소에 실제배치)</div></div>		

“Be a Voxeler” Puzzle VR