|  |  |
| --- | --- |
| **Concept** | ***타겟층 : VR 크리에이터, 유투버, 캐주얼유저 장르: 샌드박스형 퍼즐 VR*** |
| 참고영상 : [픽셀 페인트](https://youtu.be/bp6NiUMJjNQ) + [VR 구글block](https://youtu.be/4X3Kv26k470) + [피크로스3D](https://youtu.be/YEbZ_TZj_Yk) | |
| **특징** | ***Key word : 1인미디어 시대, 크리에이터 전성시대, 자랑하기, 사용자스토리, 조각가, 고인물*** |
| **개요**  VR공간에서 조각하듯이 복셀 아트를 퍼즐을 통해서 획득하고 조립하여 디오라마 형태를 완성하는 ‘**크리에이트 콜렉션 퍼즐플렛폼.’**  퍼즐게임을 통해서 조각 아티스트가 되는 경험을 한다.(게임을 통해서 학습하고 보상을 통한 동기부여)  유투버와 사용자스토리가 발생할 수 있는 샌드박스 형태로 제공하고 최종적으로 광고를 할 수 있는 플렛폼으로 확장  **장점**  샌드박스형이라 자유롭게 복셀 아트를 제작할 수 있다. 초보자들은 퍼즐게임을 통해서 쉽게 조각 체험을 한다.  자신이 완성한 오브젝트를 놀이방에서 움직이며 놀 수 있다. (친구초대가능)  **단점**  어플리케이션 내 사용자 기반 Tool을 인베디드 복셀아트를 생성하고 퍼즐로 변환하는 정교한 시스템이 필요  제공되는 퍼즐 콘텐츠는 충분히 즐길 수 있는 양이필요, 플렛폼에 필요한 다양한 기능개발과 인프라가 필요,  **BM**  **1단계 : 게임 콘텐츠 판매(퍼즐 콜렉션 ) , 콜렉션룸 판매**  2단계 : 사이즈 별로 제작 베이스 판매, 제작시 필요한 꾸미기 효과재료의 판매와 등록비용, 추가테마퍼즐구매 (확장가능) | |
| **확장 및 판매전략** | ***1.퍼즐게임스팀판매 → 2.플렛폼이용가입및 리소스거래 →3.미디어콘텐츠생산 및 광고*** |
| **확장전략**   * **실시간으로 복셀 만들기 플렛폼**    + 2~10명 참여해서 룸을 개설하고 주제를 낸 다음 제한시간안에 복셀제작을하고 서로 평가해서 순위를 가린다.   + 유사 플렛폼 : 픽셀페인터 [링크](https://youtu.be/Erwa46K6WNg) * **경쟁력**   + 플렛폼 형태라 저작권관련 분쟁을 최소화 할 수 있다. 서비스 정책 필요   + 리소스 제작을 유저가 직접 해서 등록하고 판매까지 할 수 있다.콘텐츠 자유도가 있는 만큼 검수과정이 필요할 수 있다.   + VR에서 다른 유저와 커뮤니케이션이 가능하다, 획득한 오브젝트로 VR용 미니게임추가 가능 * **필요기술 및 문제점**   + VR을 컨트롤을 활용해 크리에이트 할 수 있는 편리한 UX/햅틱 R&D ([참고링크](https://youtu.be/hkjj-UdhrZo)1, [참고링크](https://youtu.be/EYORV0hrTog)2, [참고링크](https://youtu.be/yai4mBr2_cQ)3)   + 제작 시 필요한 리소스 와 툴 업데이트 이슈   + 퍼즐화 시키는 도구 제작   + 퍼즐 싱글 콘텐츠는 테마별로 퀄러티 있는 콘텐츠로 제작 배포필요,   + VR 실시간 네트워크 기술 과 유저커뮤니케이션을 위한 추가 기능들이 필요   판매전략   * 스팀VR을 통한 무료배포 (리소스, 유저데이터 확보) * 플레이어가 제작한 리소스를 재생산하여 게임 콘텐츠로 배포( 2차저작물에 대한 권리와 소유권에 대한 정책) * 유투버와 트위치등을 통한 게임소개 및 플레이 영상 배포 * 실시간 대결 플렛폼 추가로 네트워크상 플레이어 인프라를 추가확보 * 대결 플렛폼에 일정 수의 플레이어 접속 시 VR특성을 활용한 광고 유치 (공간내 시선을 끄는 장소에 실제배치) | |