|  |  |
| --- | --- |
| **서비스 분석 개요** | |
| **작성자** | 이재천 |
| **서비스 제목** | SuperHot |
| **플랫폼 / 개발사** | Steam / SuperHot team |
| **출시시기** | 2017/05.25 |
| **개요** | |
| SuperHot은 전 세계에서 가장 사랑 받는 액션게임이다. FPS와 액션을 기반으로 플레이어는 한정된 공간의 스테이지에서 몰려오는 가상의 적들을 총기와 근접무기를 사용하여 섬멸해야 한다.  SuperHot은 액션게임이지만 의외로 신중한 전략이 필요하다. 가만히 있을 때 시간이 느리게 흐르고 컨트롤러를 움직일 때 시간이 빠르게 흐른다는 시스템은 플레이어에게 ‘어떻게 움직여야 가장 효율적이고 안전한가?’에 대한 계산이 필요하도록 한다.  빠르게 계산하고, 날아오는 총탄을 피하고, 주어진 무기를 활용하여, 적들의 무기를 빼앗아 적들을 죽인다. 이 일렬의 과정들은 냉철한 분석력과 본능적인 육체의 움직임을 요구하며 마치 특수부대원이 된 것 같은 착각을 일으키며 게임상의 적들을 쏘고 베는데 더 큰 즐거움을 선사한다.  VR게임에서 가장 걱정해야 할 부분은 사용자의 멀미감과 체력소모에 대한 부분이다. 하지만 이 게임은 이동이 거의 없이 친절하게도 적들이 내 앞에 다가와주고, 그래픽이 단순하여 사용자로 하여금 멀미를 유발하지 않는 것이 특징이다. 또한 움직일 때만 시간이 빠르게 흐른다는 설정은 사용자가 스스로 게임의 속도감을 조절할 수 있게 하여 사용자가 체력의 안배를 스스로 할 수 있는 여지를 주었다.  SuperHot은 출시하자마자 그 해의 올해의 게임상을 수상하였다. 참신한 설정에 더해 VR을 통해 액션을 가장 액션답게 만든 게임이라고 감히 얘기할 수 있다.  **🏆 GDCA 2018 최고의 VR 게임 부문 수상 🏆 SXSW 2018 최고의 VR 게임 부문 수상 🏆 DICE Awards 2017 올해의 몰입 현실 게임 부문 수상 🏆 New York Game Awards 2017 최고의 가상현실 게임 부문 수상 🏆 Unity Vision Summit 2017 가상현실 게임 부문 수상 🏆 Pixel.Awards 2017 최고의 가상현실 게임 부문 수상 🏆 Digital Dragons 2017 최고의 가상현실 게임 부문 수상 🏆 GDCA 2017 VR 게임 부문 노미네이트 🏆 SXSW Trending 2017 올해의 게임 부문 노미네이트**  3년전에 출시한 게임이지만 지금도 최고의 게임이라는 찬사를 받는데 무리가 없는 SuperHot이지만 컨텐츠의 다양성에 대해 지적을 받았다. 때문에 SuperHot은 SuperHot Forever를 출시하여 대형 콘텐츠 업데이트를 진행하면서 거듭된 발전을 이루고 있다. | |

1. **대상 선정 사유**
2. 현존하는 VR액션게임 중에 가장 인기가 있고 잘 만들어진 게임이라 생각하기 때문에 SUPERHOT을 선정하였다.
3. SUPERHOT은 FPS게임이지만 근접무기나 투척무기, 맨손액션 등 현재 구상하는 게임에 적용시킬 수 있는 다양한 액션요소를 가미하고 있다.
4. 스테이지의 적들을 격파해 나가는 게임의 진행방식이 현재 구사하고 있는 게임의 방식과 유사한 점이 있기에 선정하였다.
5. **SUPERHOT만의 특징 및 차별화 포인트**
6. 멀미감 ZERO

단순한 그래픽과 시간이 느리게 흐른다는 설정은 사용자의 멀미감을 최소화 할 수 있게 하였다.

1. 시간이 느리게 흐르는 설정

시간이 느리게 흐르기 때문에 플레이어는 전투에 필요한 동작과 전략들을 충분히 생각하고 그대로 이행한다. 액션에 전략적인 요소가 추가되기 때문에 누군가에겐 빠르고 화끈한 액션을, 또 다른 누군가에겐 액션을 가미한 퍼즐게임처럼 느껴질 수 있다.

1. 단순하지만 임팩트 있는 액션

SuperHot에는 단지 찌르고 베고 쏘고 적은 죽는다. 그리고 많이 공격할 필요도 없다. 단 한방만 스쳐도 적은 산산히 부서진다. 하지만 플레이어도 단 한방에 죽는다. 한방에 죽을 수 있다는 긴장감과 부담감 속에서 수 많은 총탄과 무기들을 피하다 반격하는 한방에 굉장한 임팩트가 실린다.

1. 죽으면 처음부터

SuperHot은 각각의 스테이지가 존재하고 그 스테이지에 여러 라운드가 존재하는 구조이다. 이 게임에서 적들에게 죽었을 때 해당스테이지의 첫 번째 라운드부터 다시 도전한다.

이러한 반복적인 도전을 통해 플레이어는 운적인 요소보다 보다 확실한 전략과 숙달된 액션으로 스테이지를 클리어 해나갈 수 있다.

1. **분석 대상 요소**
   1. 서비스 전체 구성도  
      문장, 표, 다이어그램을 이용하여 표현  
      개인별로 자신있는 방법으로 작성할 것  
      관련하여 컨텐츠 맵, 마인드 맵 등을 인터넷에 검색하여 참고 가능
   2. 주요 기능  
      전체중에 분석했으면 하는 주요기능(들)을 명시  
      복수일 수 있고 하나일 수 있음