



Push Slime

소코반 장르 캐주얼 게임

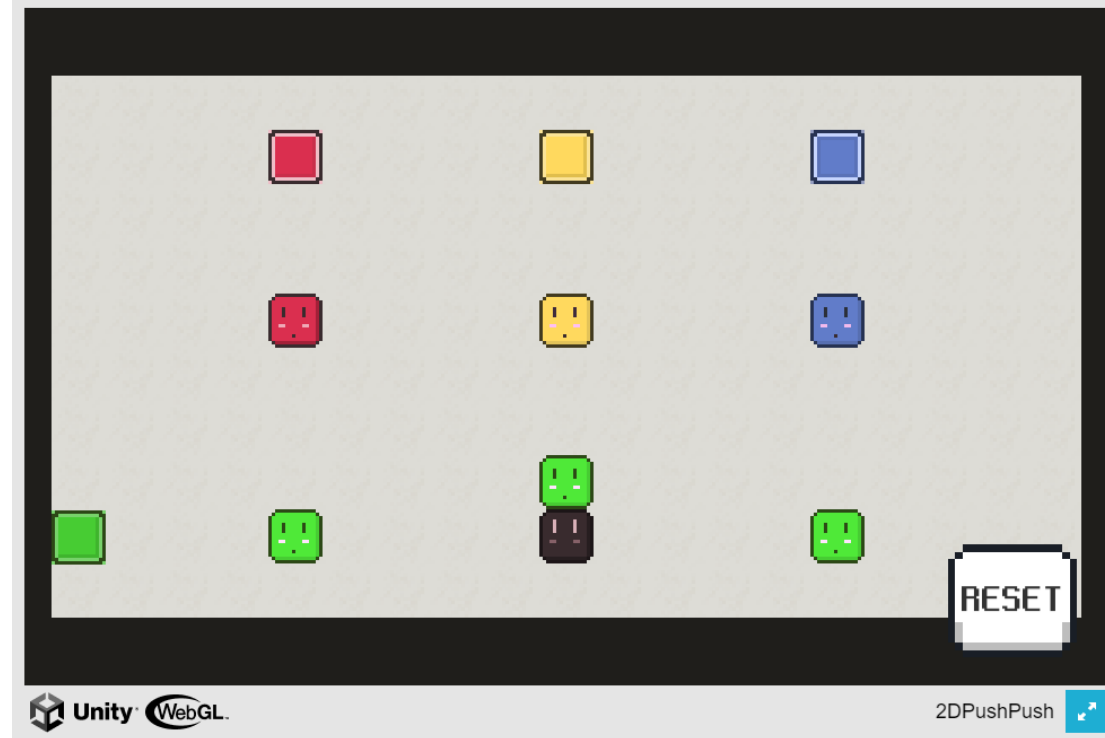
목차

1. 게임 데모 플레이 사이트
2. 게임 개요
3. 게임 스토리
4. 게임 핵심 메커니즘
5. 유사 게임 분석

1. 게임 데모 플레이 사이트



(1) 게임 데모 플레이 사이트



<https://rsj0908.itch.io/push-slime>

2. 게임 개요



(2) 게임 개요

○ [게임 제목] : Push Slime

○ [게임 장르] : 캐주얼, 소코반 

○ [사용 엔진] : 유니티 

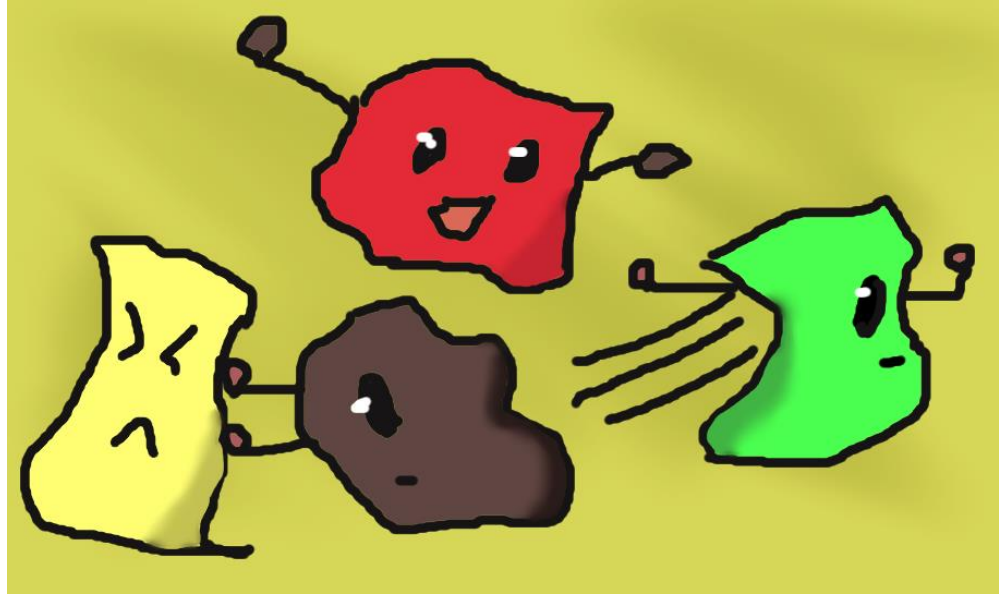
○ [그래픽] : 2D 도트 그래픽, 탑뷰

○ [조작키] : WASD 조작, 타일 기반 이동, R키를 통한 스테이지 리셋

3. 게임 스토리



(3) 게임 스토리



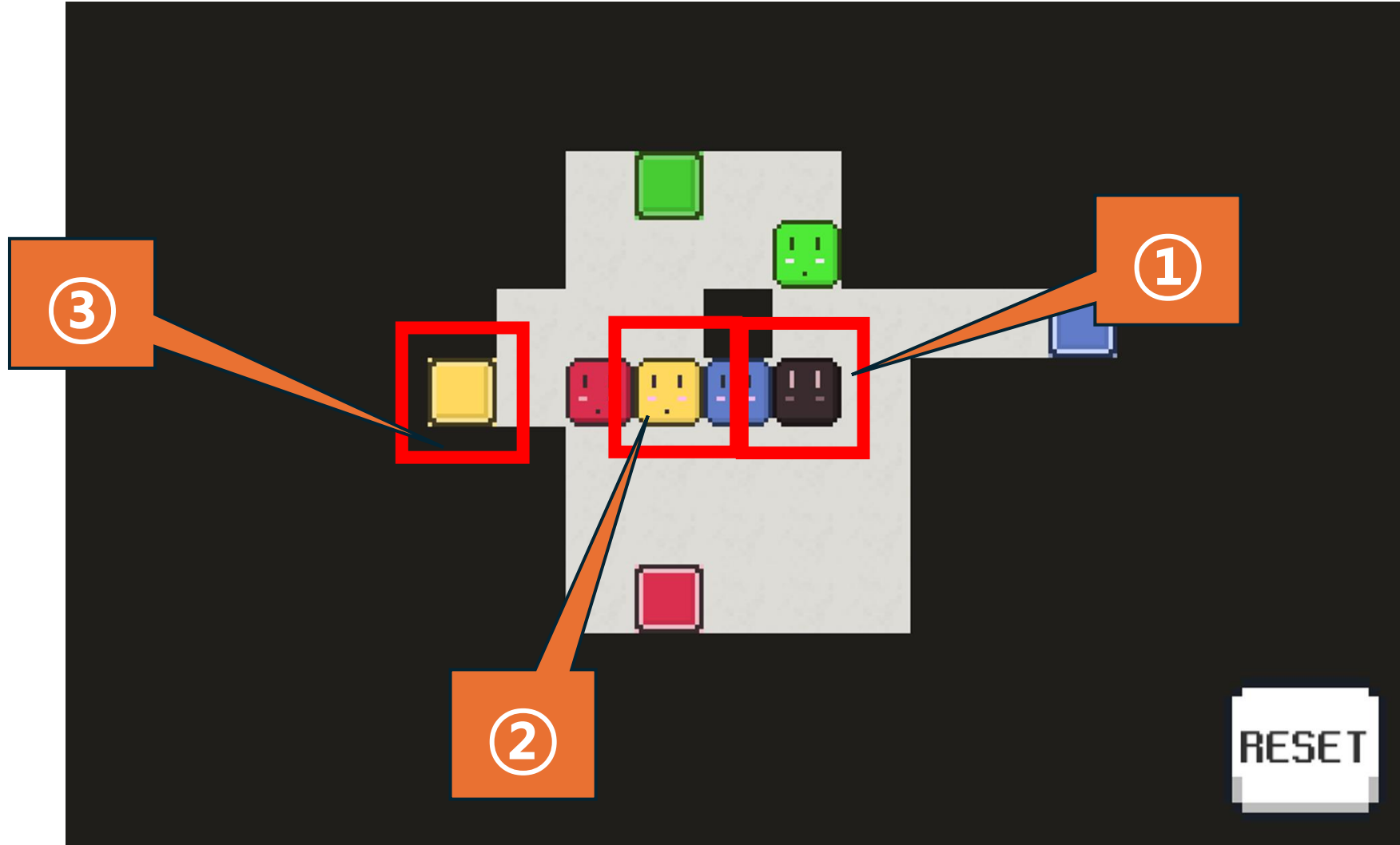
여러분은 다양한 슬라임이 한데 모여 살고 있는 슬라임 가족의 장남 "다크 브라우니 슬라임 " 이 되어 말썽꾸러기 슬라임들을 집에 돌려보내는 역할을 맡게 됩니다.

각양각색 색다른 매력을 가진 다양한 슬라임들을 각자가 살고 있는 올바른 집으로 돌려 보내주세요!

4. 게임 메커니즘



(4) 게임 핵심 메커니즘1 - 오브젝트 명칭 및 역할



(4) 게임 핵심 메커니즘1 - 오브젝트 명칭 및 역할



[① - 플레이어 슬라임] :

플레이어가 조작 가능한 다크 브라운 색의 슬라임입니다.

WASD 키로 이동 가능하며, 타일(그리드) 기반으로 이동합니다.

대각선 이동은 불가능합니다.



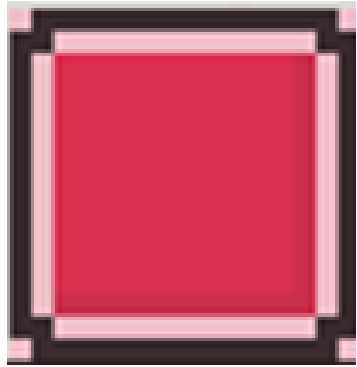
[② - 슬라임 오브젝트] :

"플레이어 슬라임" 과 상호작용할 수 있는 다양한 색과 특징을 가진 슬라임입니다.



각 슬라임 오브젝트가 가진 특성에 따라 밀리는 거리가 다르거나, 특별한 기믹이 존재하는 등 각각 고유한 특성을 가지고 있습니다.

(4) 게임 핵심 메커니즘1 - 오브젝트 명칭 및 역할

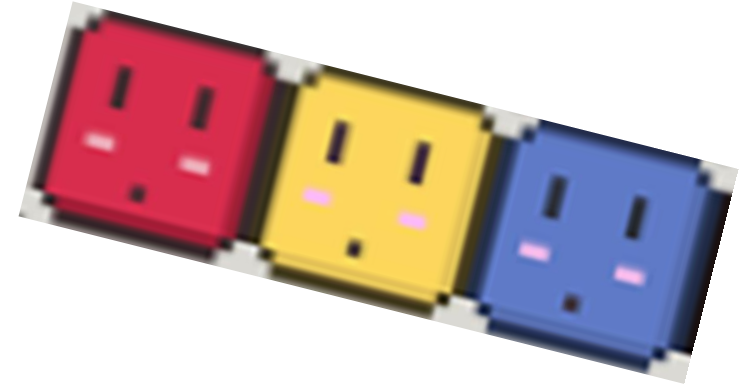
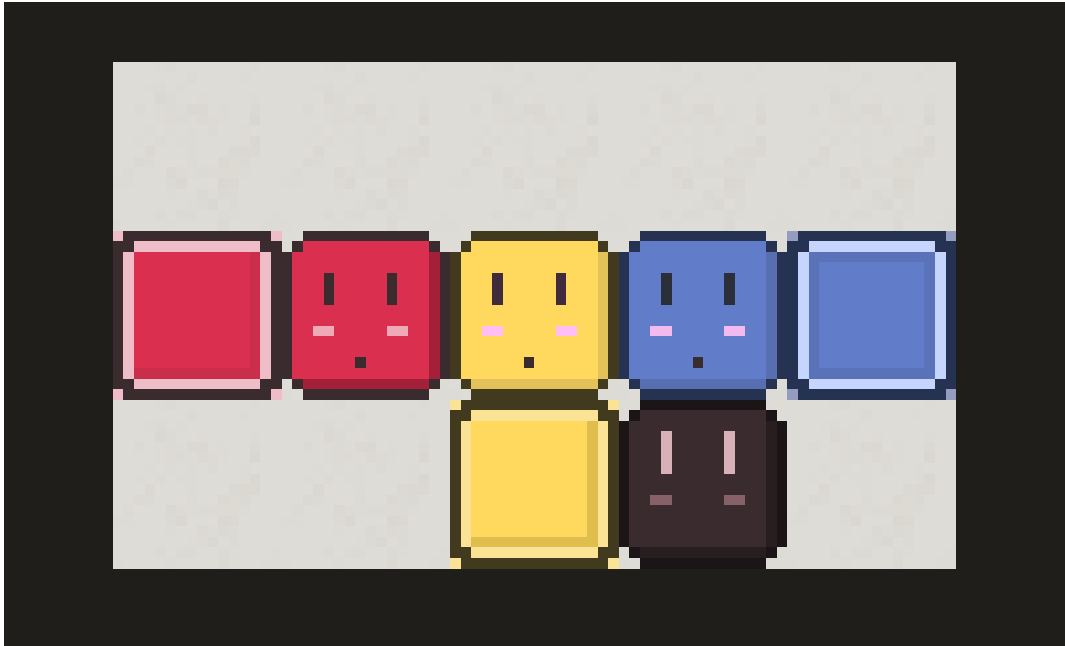


[③ - 하우스 오브젝트] :

스테이 클리어를 위해 모든 슬라임 오브젝트가 최종적으로 위치해야 할 지정 포인트입니다.

슬라임 오브젝트와 각각 일치하는 색의 하우스 오브젝트가 존재하고, 모든 슬라임 오브젝트가 올바른 하우스 오브젝트 위치에 위치할 경우 스테이지가 클리어됩니다.

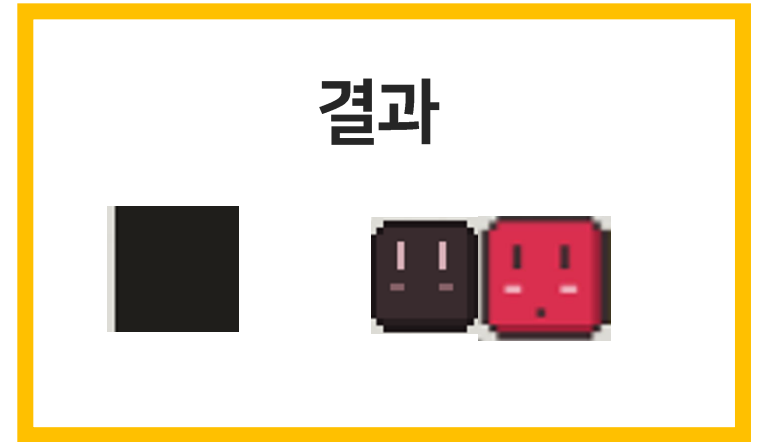
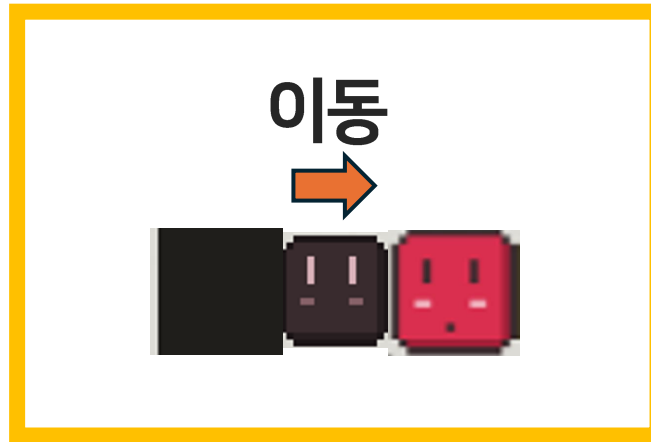
(4) 게임 핵심 메커니즘2 - 기믹 디자인



스테이지 별로 다양한 기믹을 가진 슬라임들을 등장시켜 레벨마다 새로운 고려 요소를 등장시키는 방법을 통해 레벨을 디자인합니다.

데모 버전에서는 '노말 슬라임', '말랑 슬라임' 만 구현되어 있습니다.

[1. 노말 슬라임]



○ 노말 슬라임 룰

- 노말 슬라임은 가장 일반적인 형식의 슬라임 오브젝트로 아래와 같은 규칙을 가지고 있습니다.

(1) 플레이어 슬라임을 통해 '밀기'만 가능합니다. 노말 슬라임을 밀면 1타일 뒤로 이동합니다.

(2) 밀고자 하는 방향으로 1타일 뒤에 벽이나 다른 슬라임이 있을 경우 밀 수 없습니다.



[2. 말랑 슬라임]



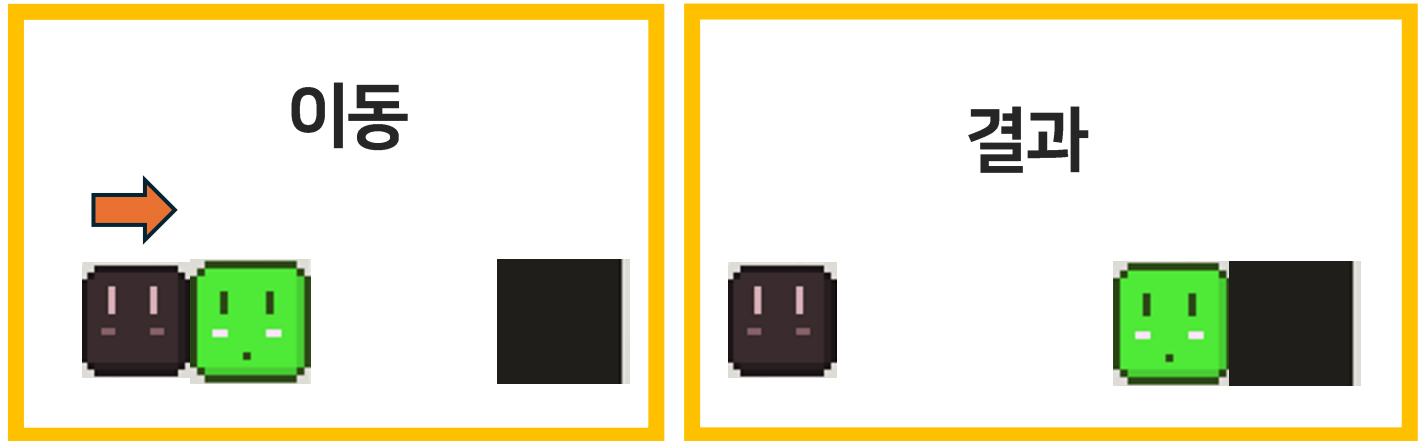
○ 말랑 슬라임 룰

- 말랑 슬라임은 미는 감촉이 훌륭해 먼 거리를 밀 수 있습니다.

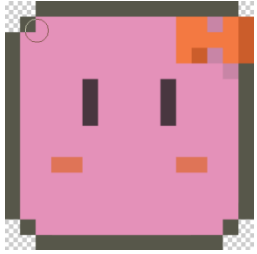
(1) 플레이어 슬라임을 통해 '밀기'만 가능합니다.

(2) 플레이어가 슬라임을 밀었을 때, 다른 슬라임이나 벽을 만나기 전까지 계속해서 이동합니다.

(3) 밀고자 하는 방향으로 1타일 뒤에 벽이나 다른 슬라임이 있을 경우 밀 수 없습니다.



[3. 새침떼기 슬라임 - 데모 미구현, 아이디어만]

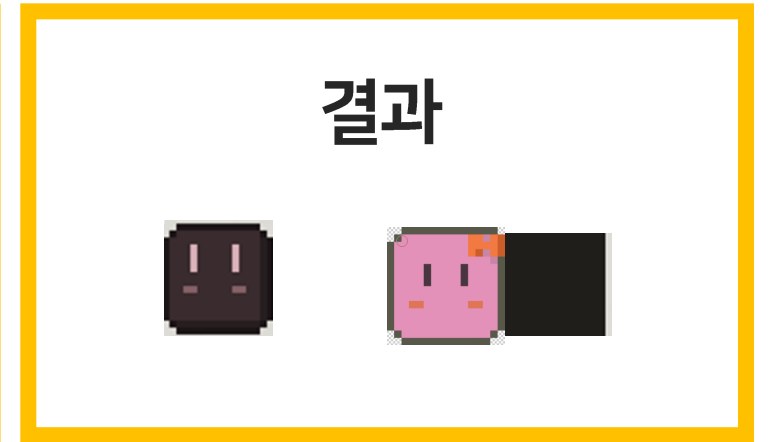
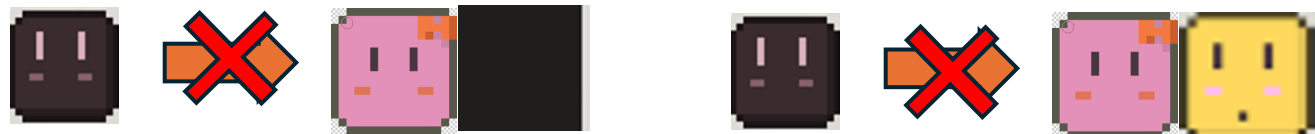


○ 새침떼기 슬라임 룰

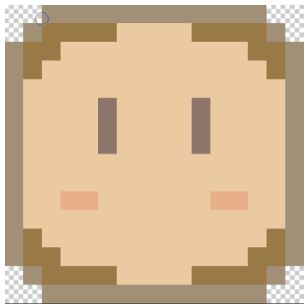
- 새침떼기 슬라임은 부끄러움이 많은 슬라임입니다. 시선이 마주치면 도망치는 습성이 있습니다.

(1) 플레이어 슬라임이 이동하는 방향 일직선에 새침떼기 슬라임이 있을 경우 플레이어 이동 방향과 반대 방향으로 1타일 물러납니다.

(2) 물러나는 방향으로 1타일 뒤에 벽이나 다른 슬라임이 있을 경우 물러날 수 없습니다.



[4. 찹쌀떡 슬라임 - 데모 미구현, 아이디어만]



○ 찹쌀떡 슬라임 룰

- 찹쌀떡 슬라임은 다른 슬라임과 꼭 붙어있고 싶은 정이 많은 슬라임입니다.

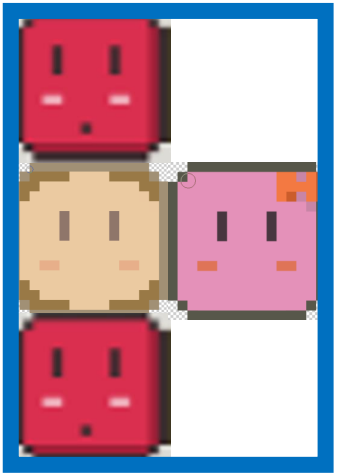
(1) 플레이어 슬라임을 통해 '밀기'만 가능합니다. 슬라임을 밀면 1타일 뒤로 이동합니다.

(2) 찹쌀떡 슬라임은 1타일 내에 다른 슬라임이 있다면 찰싹 달라붙어 떨어지지 않는 상태(찹쌀떡 상태)가 됩니다. 찹쌀떡 상태가 된 슬라임은 어떤 슬라임과 붙어있던 간에 크기만 다른 노말 슬라임의 규칙을 가집니다. 최대 동서남북 4개까지 찹쌀떡 상태가 될 수 있습니다.

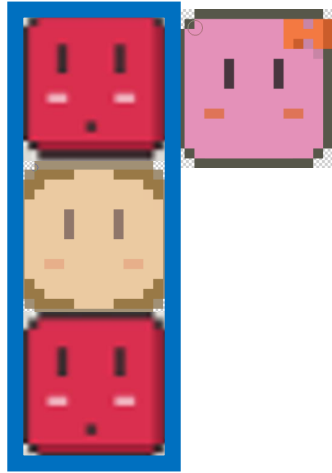
(3) 물러나는 방향으로 1타일 뒤에 벽이나 다른 슬라임이 있을 경우 물러날 수 없습니다.



[4. 찹쌀떡 슬라임 - 세부 규칙]



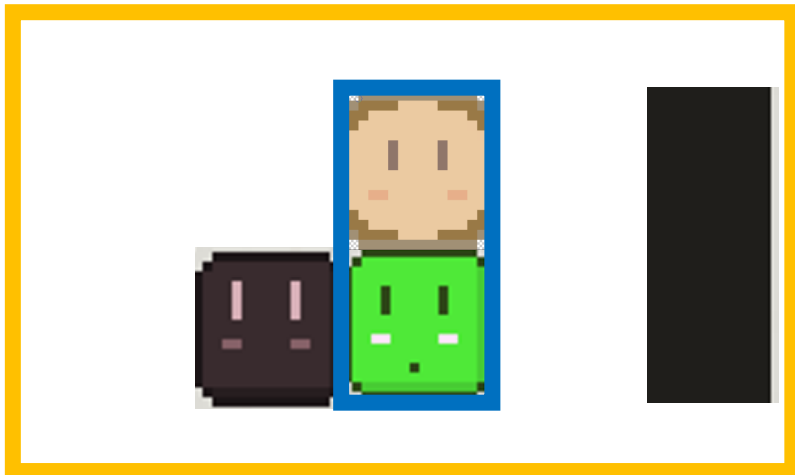
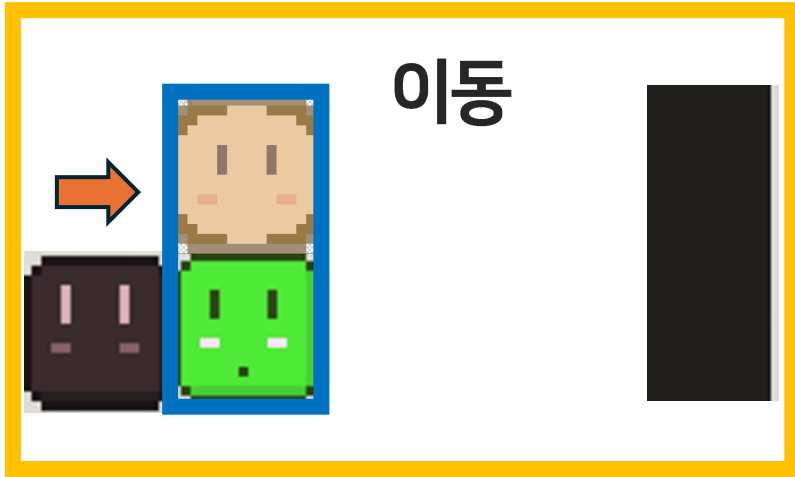
찹쌀떡 상태 O



찹쌀떡 상태 X

(1) 찹쌀떡 슬라임의 동서남북 1타일 내에 있는 슬라임만 찹쌀떡 상태가 될 수 있습니다.

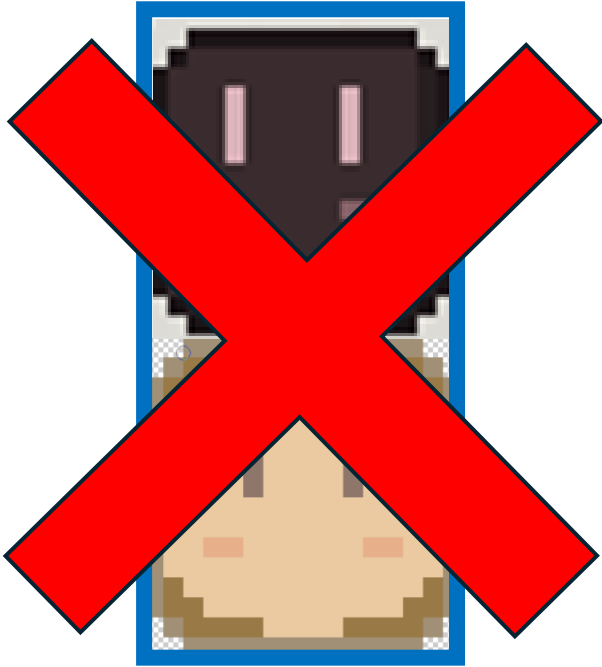
[4. 찹쌀떡 슬라임 - 세부 규칙]



(2) 찹쌀떡 상태가 되면 찹쌀떡 슬라임을 제외한 다른 슬라임의 특징들이 전부 사라지고, 노말 슬라임의 특성을 가지게 됩니다.

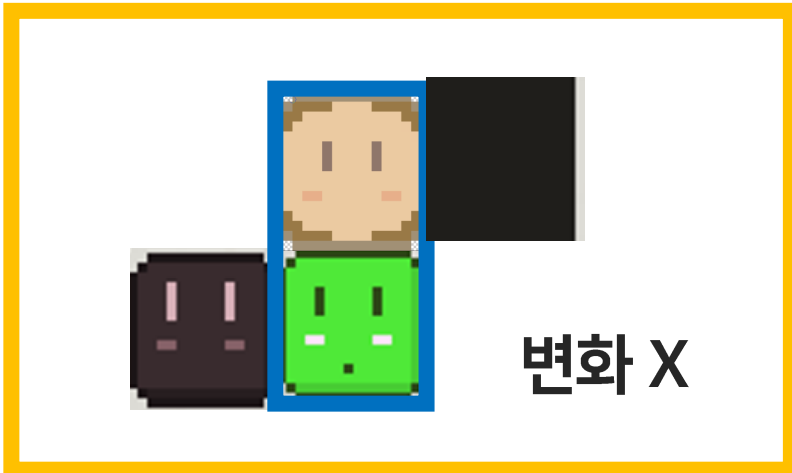
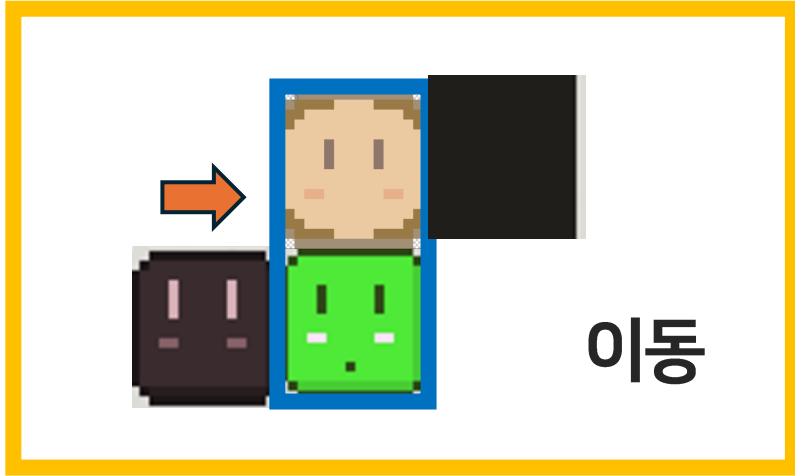
만약 왼쪽과 같은 찹쌀떡 상태의 슬라임을 밀게 되면 말랑 슬라임의 특징이 사라져 남은 거리와 관계없이 1칸만 밀리게 됩니다.

[4. 찹쌀떡 슬라임 - 세부 규칙]



(3) 플레이어 슬라임은 찹쌀떡 상태가 되지 않습니다.

[4. 찹쌀떡 슬라임 - 세부 규칙]

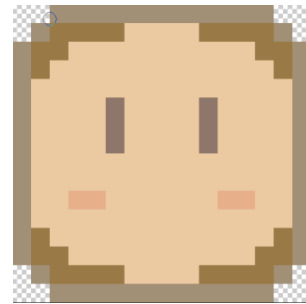


(4) 한 번 찹쌀떡 상태가 된 슬라임은 다시 분리할 수 없습니다.

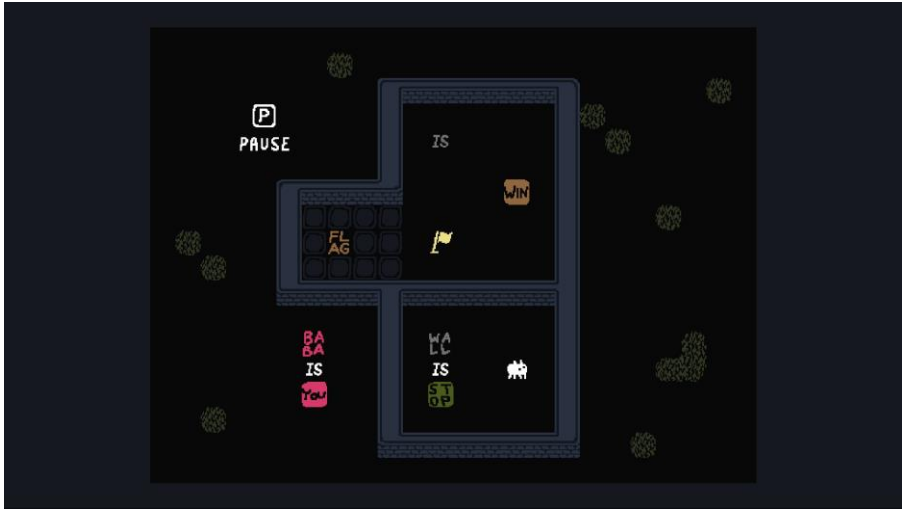
한 가지의 예를 들어, 찹쌀떡 상태의 슬라임을 벽으로 밀어도 분리되지 않습니다.

5. 기타

시장 조사 및 추후 발전 방향



(5) 기타 - 유사 게임 사례 분석1 : BaBa Is You



[게임 제목] : Baba is you

[게임 가격] : ₩ 15,500

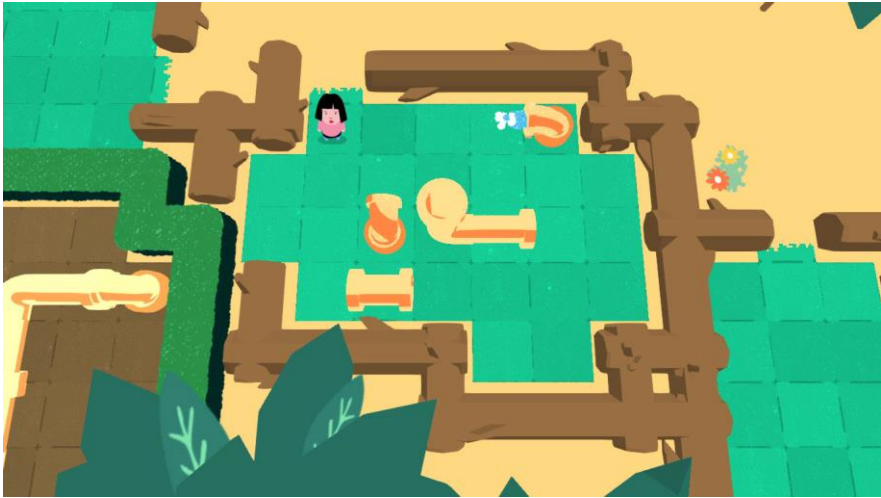
[플레이 타임] : 20 ~ 40 시간

[장르] : 퍼즐

[난이도] : 높은 편

[특이한 점] : 레벨을 직접 커스텀할 수 있는 기능을 제공함.

(5) 기타 - 유사 게임 사례 분석2 : PIPE PUSH PARADISE



[게임 제목] : PIPE PUSH PARADISE

[게임 가격] : ₩ 10,500

[플레이 타임] : 20 시간

[장르] : 퍼즐

[난이도] : 레벨 디자인이 잘 됐다는 평가가 많음.

[특이한 점] : 스테이지 형식이 아닌 오픈월드
형식의 퍼즐 게임



(5) 기타 - 유사 게임 사례 분석3 : Stephen's Sausage Roll



**Stephen's
Sausage
Roll**

[게임 제목] : Stephen's Sausage Roll

[게임 가격] : ₩ 32,000

[플레이 타임] : 40 시간

[장르] : 퍼즐

[난이도] : 난이도가 높은 편

[특이한 점] : 퍼즐 장르에서 보기 힘든 독특한
스토리

(5) 기타 - 유사 게임 사례 분석4 : 유사 게임 모바일 위주 BM



(1) 광고 삽입형 BM



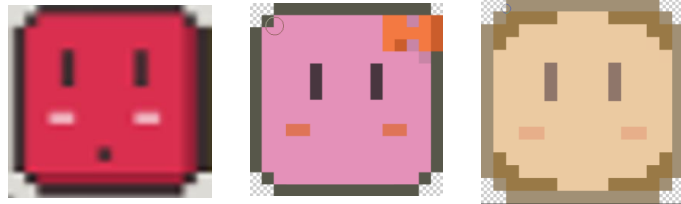
(2) 인앱 구매 (힌트 구매 등)



(3) 경쟁 요소 추가

(5) 기타 - 본 게임의 세일즈 포인트

○ 귀여운 캐릭터와 그래픽



○ 낮은 난이도로 가볍게 즐길 수 있는 게임

조작키가 적고, 무거운 컨트롤 요소가 없음



○ 모바일 플랫폼으로 이식이 용이한 게임



(5) 기타 - 만약 본 게임을 발전시킨다면

- 오픈월드 형식으로 맵을 탐사할 수 있는 요소를 만들어 게임의 단순함을 극복할 수 있도록 설계
- 캐릭터에게 매력을 느낄 수 있는 게임 서사를 첨가해 귀여운 캐릭터와 그래픽이 가지는 장점 극대화
- 커스텀 레벨을 플레이어가 직접 설정할 수 있도록 하여서 오랜 기간 플레이어가 게임을 즐길 수 있는 요소 남겨두기