

엔터테인먼트부문

“LighTile” 제안서



선린인터넷고등학교

강경태 김진우 박선우 박용석 박준호

2019. 05. 25

SK planet

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

1. 서비스 개요

가. 서비스 개념

‘LighTile’은 공을 타일에 튕겨 모든 타일의 빛을 켜는 것이 목적인 퍼즐 게임입니다.

- 1) 장르: 퍼즐
- 2) 플랫폼: 모바일(Android)
- 3) 사용엔진: Unity
- 4) 제공 방법: Google Play 스토어

나. 서비스 주제 및 기획 의도

1 - 1. 주제: 동기

양 면의 색이 다른 타일을 뒤집어 특정 색이 최대한 많이 보이도록 만드는 ‘타일 뒤집기’ 놀이에서 영감을 받아 타일을 뒤집는 대신 빛을 켜는 것으로 바꿔 주제를 정했습니다.

1 - 2. 주제: 타일 밝히기

타일을 밝혀야 한다는 간단한 목표로 게임의 이해를 쉽게 만들었습니다. 그리고 타일을 뒤집는 대신 꺼진 타일을 밝힌다는 컨셉을 사용하면서 전체적인 분위기에 차분함을 더했습니다.

2 - 1. 조작: 공 튕기기

공을 던져 타일에 튕기게 하면 타일이 켜지고 공의 진행 방향은 일직선으로 유지되는 이해하기 쉬운 동작으로 진입 장벽을 낮췄습니다. 또, 이미 켜진 타일을 다시 건들면 꺼지는 조건으로 공 던지기에 신중함을 요구하게 하였으며, 여러 장치들로 공의 경로에 변화를 주어 경로를 예측해 던지게 되는 퍼즐 요소를 추가했습니다.

2 - 2. 조작: 장치

벽과 특수한 타일, 그리고 특수한 공으로 단순한 퍼즐에 새로운 변화를 주었습니다. 각 장치들은 공에게 여러 도움과 방해가 될 것이며, 퍼즐에 더 빠져들게 도와줍니다. 챕터 별로 추가되는 장치들은 여러 퍼즐들이 새롭게 느껴지도록 할 겁니다.

3. 콘텐츠: 제작

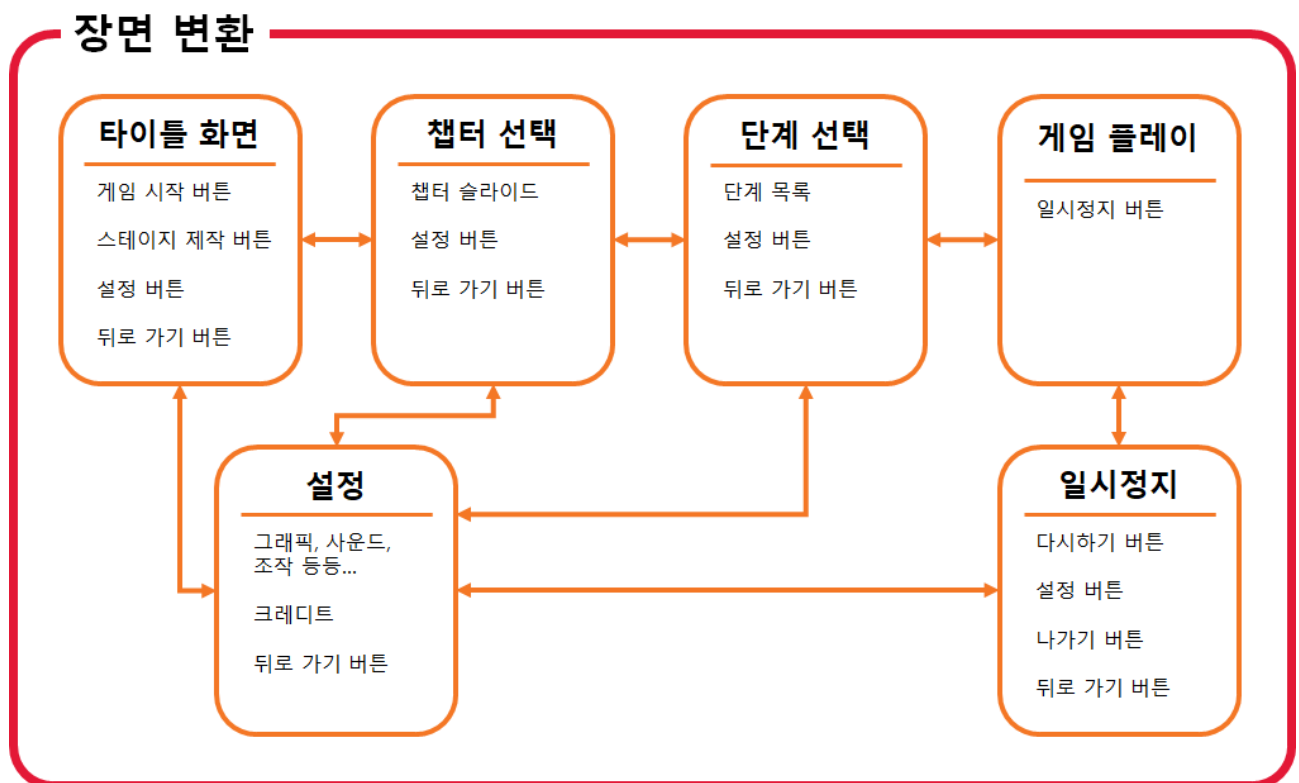
직접 스테이지를 설계하는 도구를 만들어 가까운 플레이어끼리 새로운 콘텐츠를 만들어내는 재미를 추가했습니다. 게임을 진행할수록 늘어나는 여러 장치들을 이용해 나만의 독창적인 스테이지를 만들며 콘텐츠를 최대한 즐길 수 있도록 만들었습니다.

다. 주요 타겟 고객

순위	타겟	특징	전략
1	라이트 유저	<ul style="list-style-type: none"> - 많은 비율 - 짧은 플레이 시간 <ul style="list-style-type: none"> - 자투리 시간 사용 - 적은 과금 	<ul style="list-style-type: none"> - 가벼운 그래픽 <ul style="list-style-type: none"> - 시각적 부담 감소 - 간단한 조작 - 광고 등의 무 과금 전략
2	헤비 유저	<ul style="list-style-type: none"> - 적은 비율 - 긴 플레이 시간 <ul style="list-style-type: none"> - 빠른 콘텐츠 소비 	<ul style="list-style-type: none"> - 많은 챕터 및 스테이지 배치 - 스테이지 제작 도구 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 연구용

라. 주요 서비스 내용

1) 게임 시나리오

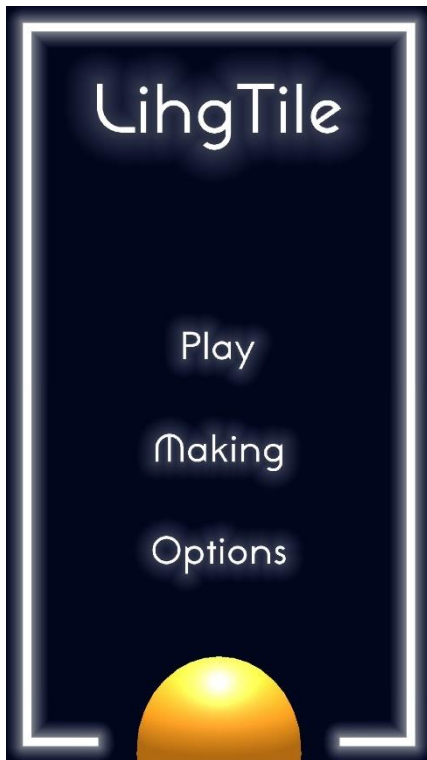


평균적인 게임의 장면 구성에서 크게 벗어나지 않도록 만들어 플레이하면서 어려움이 없도록 했습니다. 전체적으로 가벼운 장면 이동으로 언제든지 중단할 수 있도록 했습니다.

챕터(테마) 별로 스테이지를 약 15개씩 배치해 지속적으로 새로운 분위기를 보여줘 보이는 것에 흥미를 잃지 않도록 합니다. 그리고 잠금 챕터를 해금하는 방식으로 게임 내 코인과 광고를 도입해 상업적인 요소를 넣습니다. 또, 챕터마다 새로운 장치들이 해금돼 챕터를 진행할 동기를 부여해줍니다.

한 단계에는 한 퍼즐만 두어 짧은 시간에도 플레이할 수 있도록 합니다.

2) 조작 방법



타이틀 화면

- 간단한 글자 3개를 버튼으로 사용, 각 기능의 접근성을 높였습니다.

- Play 버튼 터치 시 챕터 선택 화면으로 전환됩니다.
- Making 버튼 터치 시 만든 맵 목록 화면으로 전환됩니다.
- Options 버튼 터치 시 설정창으로 전환됩니다.
 - 설정창에는 감도, 소리, 크레딧 등이 있습니다.

* 추후 가장 마지막으로 플레이한 테마의 배경을 추가해 파노라마 효과를 주어 심심함을 덜어내고자 합니다.

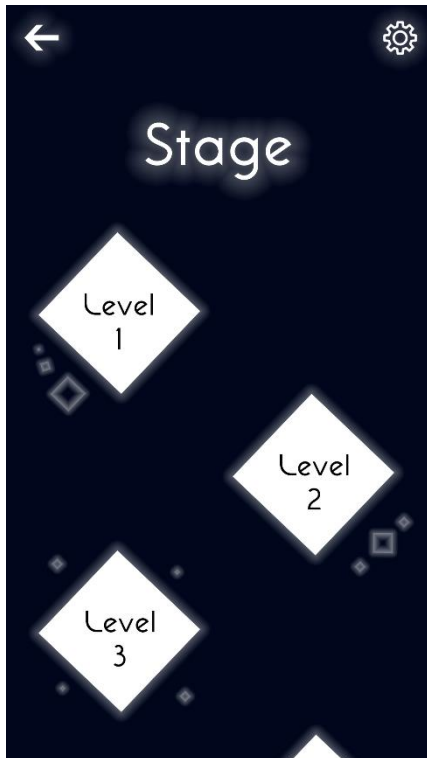


챕터 선택 화면

- 드래그나 하단 인덱스 터치로 목록을 이동합니다.
- 뒤로 가기 버튼과 하드웨어 뒤로 가기 버튼을 동시에 지원해 타이틀 화면으로 쉽게 돌아갑니다.
- 톱니 모양 버튼으로 설정창에 쉽게 접근합니다.

- 미리보기 모델은 계속 회전하며 보여줍니다.
- 미리보기 모델을 터치하면 스테이지 선택 화면으로 전환됩니다.

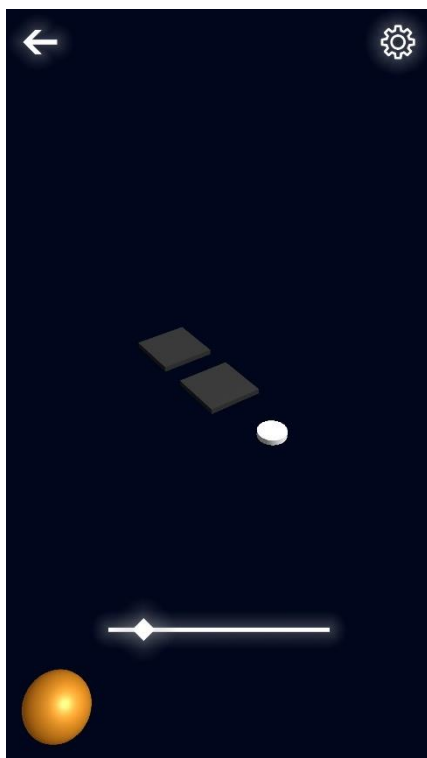
* 추후 테마별로 다른 배경을 추가해 심심함을 덜어내고자 합니다.



스테이지 선택 화면

- 스크롤해 스테이지를 선택할 수 있습니다.
- 들어온 순간 가장 최근에 플레이한 스테이지까지 자동으로 스크롤 됩니다.

* 추후 테마별로 다른 배경을 추가해 심심함을 덜어내고자 합니다.



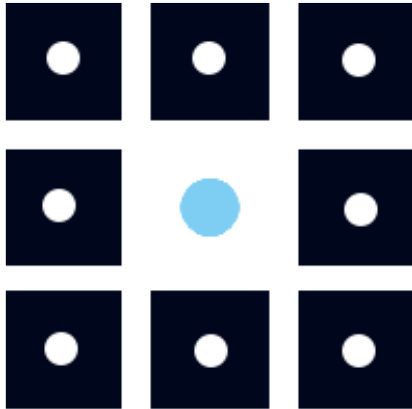
게임 플레이 화면

- 드래그로 카메라를 회전시켜 원하는 각도에서 퍼즐을 볼 수 있습니다.
- 슬라이드 바로 퍼즐을 확대, 축소해 볼 수 있습니다.
- 하단 스크롤을 옮겨 현재 남은 공의 개수를 볼 수 있습니다.

- 둥근 타일은 공을 둘 수 있는 타일로 터치하면 선택한 공을 배치합니다.

- 사각형 타일은 공으로 튕기면 밝혀지는 타일로 퍼즐 속에서 전부 켜야 되는 목적입니다

* 추후 테마별로 다른 배경을 추가해 심심함을 덜어내고자 합니다..



조작

- 둥근 타일을 터치하면 튕길 수 있는 방향의 타일에 흰 동그라미로 표시가 나타납니다. 표시가 있는 타일을 터치하면 그 방향으로 공이 튕겨집니다.
- 공을 직접 멈출 수 없으며 퍼즐 밖으로 나가 떨어지면 사라집니다.
- 공을 튕겨 모든 타일을 키면 클리어입니다.



벽

- 공의 진행 방향을 바꾸는 장치입니다. 형태는 사진과 같이 있습니다.
- 각도에 따라 공이 튕기는 방향이 다릅니다.
- n번 공이 부딪히면 부수지는 특수 벽도 있습니다.

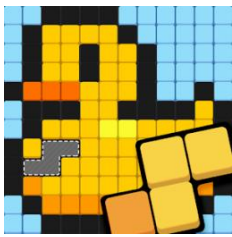
* 타일 중에는 한 번 튕겨지면 위에 벽이 세워지는 타일도 있습니다.

특수 공과 특수 타일

- 특수 공
 - n칸씩 튕기는 공
 - 특수 타일의 능력을 발동시키지 않는 공(작은 공)
 - 벽에 부딪히면 터지는 공
- 특수 타일
 - 자신의 상태가 바뀌면 주변 타일의 상태도 바꾸는 광역타일
 - 공을 n칸 날리는 타일
 - 한 번 튕겨지면 위로 벽을 세우는 타일
 - n번 튕겨지면 부수지는 타일

2. 서비스 경쟁력/차별화

가. 경쟁(유사) 서비스 현황

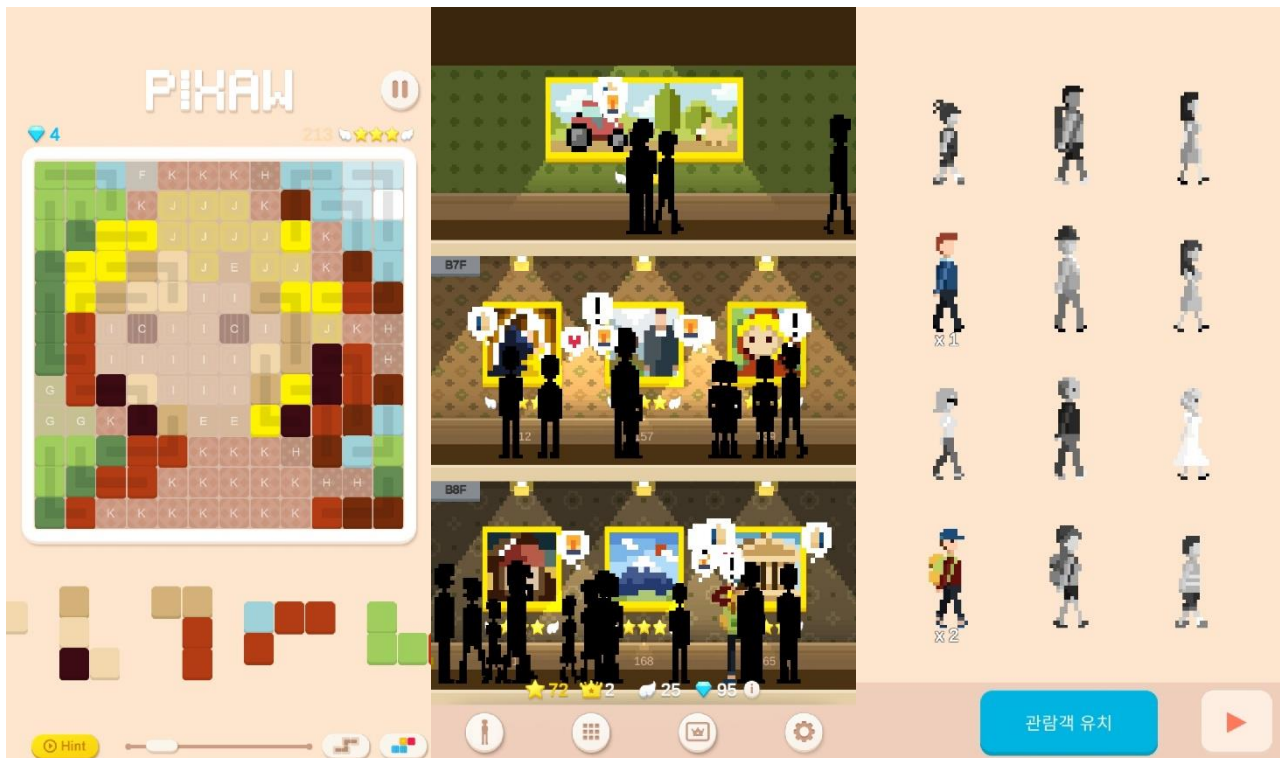


Pixaw Puzzle

다운로드: 10만회 이상

평점: 4.6점, 1564개의 평가

상업적 요소: 광고, 인앱 구매(광고 제거 및 잼 지급)



소개

고전 게임 ‘테트리스’의 타일 모양을 가진 픽셀들을 그림에 맞도록 끼어 넣는 게임입니다. 타일 단위로 진행되는 단순한 퍼즐 게임이라는 점이 저희 게임과 유사합니다.

아기자기한 도트 디자인으로 퍼즐을 맞추는 재미를 주었으며 픽셀들을 하단에 스크롤로 보여줍니다. 퍼즐을 맞추거나 광고를 보면 간혹 잼을 주는데 게임 내 수집 요소를 해금 하는데 쓰입니다.

특징: 난이도

난이도 조절을 통해 부담을 덜어 퍼즐에 어려움을 느끼는 사람들도 가볍게 즐길 수 있도록 만들었습니다. 난이도는 쉬운, 보통, 어려움으로 나뉩니다.

특징: 수집 요소

퍼즐을 깬 난이도에 따라 액자의 별이 달라지고 퍼펙트 조건을 달성하면 황금 액자를 얻을 수 있습니다. 또, 잼을 이용해 크기가 큰 액자와 관람객도 모을 수 있습니다.

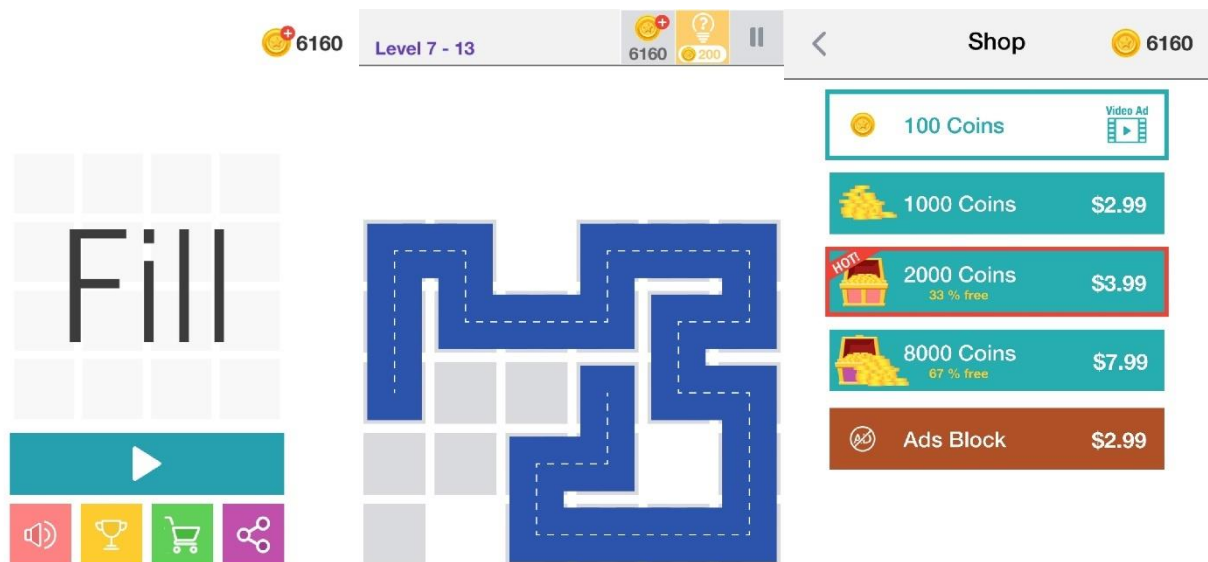


Fill

다운로드: 500만회 이상

평점: 4.5점, 58,011개의 평가

상업적 요소: 광고, 인앱 구매(광고 제거 및 코인 지급)



소개

빈 타일을 한붓그리기처럼 선을 그어 전부 채우는 것이 목적인 퍼즐 게임입니다. 타일의 상태가 단순히 둘로 나뉘는 것이 'LighTile'과 비슷하다고 생각했습니다.

간단한 드래그 조작과 짧은 스테이지의 연속이 자투리 시간에 하기 좋은 게임입니다. 게임 내 코인으로 힌트를 볼 수 있어 막힌 유저를 위한 도움을 줍니다.

특징: 단순함과 물량

계속 진행해도 변하는 것 없는 조작법과 규칙은 유저가 쉽게 넘어가도록 도와줍니다. 또, 짧은 스테이지 구성에 비해 많은 양의 스테이지로 플레이어가 빠져들면 끝을 모를 정도로 준비된 스테이지가 많은 편입니다.

특징: 코인과 힌트

스테이지를 클리어하거나 광고를 보면 많은 양의 코인을 주는데 힌트를 볼 때 코인을 사용하게 됩니다. 하지만 게임 특성상 게임이 어렵지 않고 코인이 굉장히 많아져 광고 제거 효과가 아니면 과금을 하지 않아도 넉넉합니다.

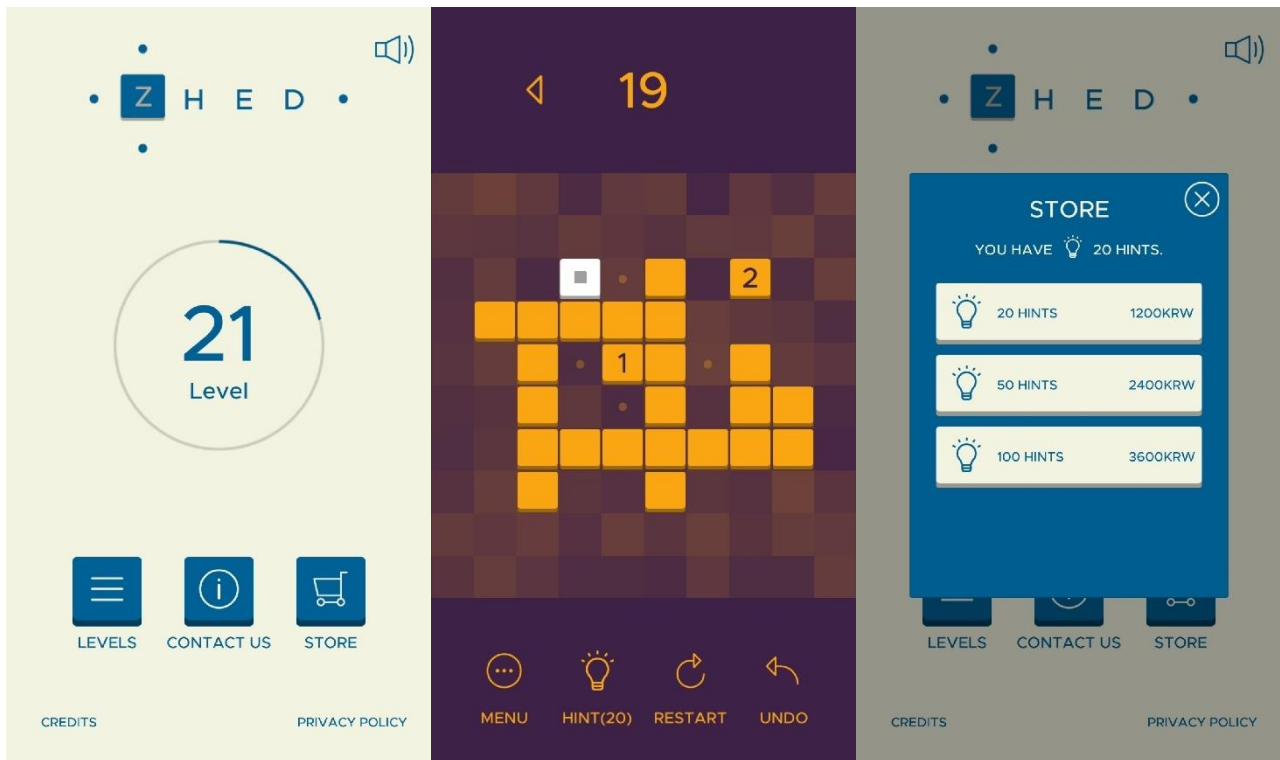


ZHEF

다운로드: 10만회 이상

평점: 4.8점, 12,453개의 평가

상업적 요소: 인앱 구매(힌트 지급)



소개

네 방향으로 적힌 숫자만큼 경로를 채우며 하얀 타일을 건들이는 것이 목적인 퍼즐 게임입니다. 하얀 타일을 향한 경로를 다른 타일들로 채워 최종 타일이 건들일 수 있게 설계하는 것이 중요하며 전체를 보는게 중요한 게임입니다.

막힐 경우에도 힌트를 통해 유저가 통과할 수 있게 도와줍니다.

특징: 단순하면서 생각하게 되는 아이디어

퍼즐의 규칙은 단순하지만 맵의 구성에 따라 고민하게 되는 퍼즐의 깊이가 게임에 빠져들게 해 퍼즐 마니아 유저들을 이끌었습니다.

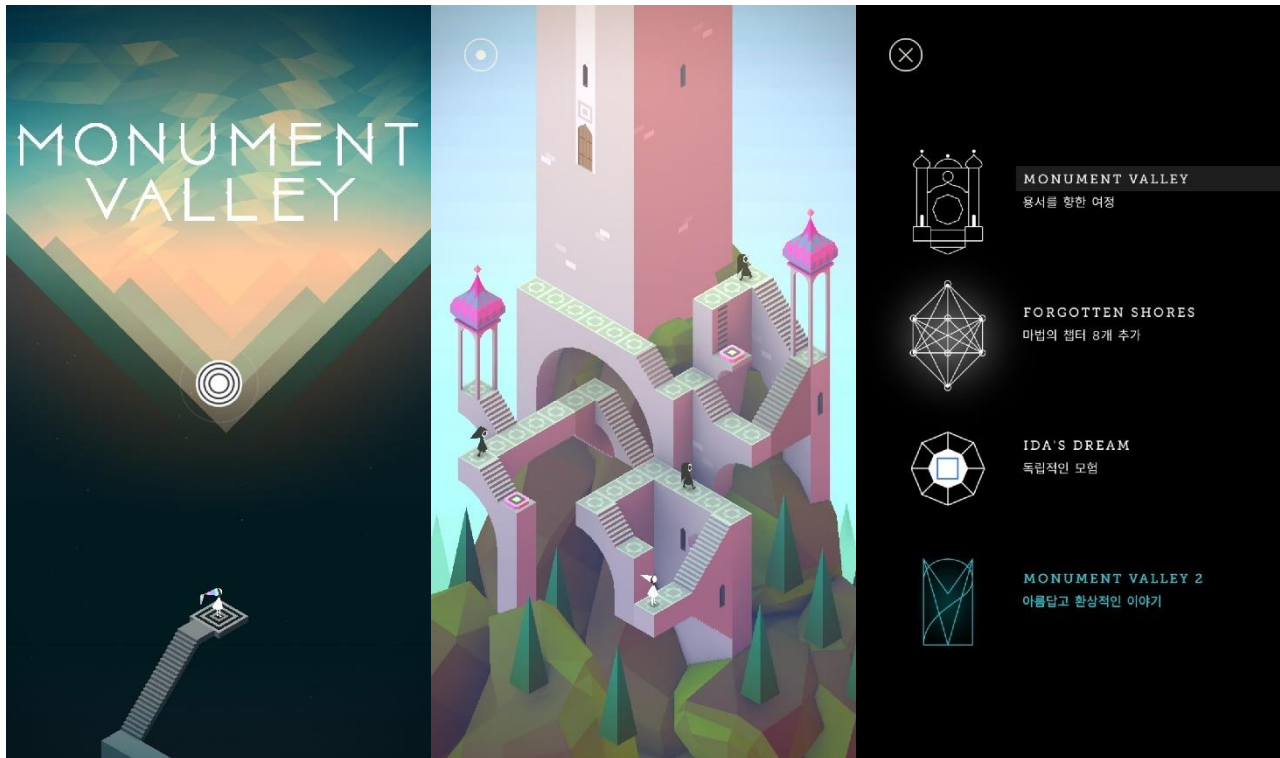


Monument Valley

다운로드: 100만회 이상

평점: 4.8점, 210,820개의 평가

상업적 요소: 인앱 구매(추가 콘텐츠)



소개

착시 효과(주로 원근감)를 이용한 퍼즐 게임으로 몽환적인 분위기를 가진 게임입니다. 스테이지가 많지 않지만 짧지 않은 스테이지 구성으로 콘텐츠를 채워 넣었으며 추가 콘텐츠 구매를 이용해 더 많은 콘텐츠를 즐길 수 있습니다.

주인공의 신비한 스토리는 퍼즐 외적으로도 빠져들게 만듭니다.

특징: 게임 플레이

착시 현상이라는 직관적인 이해가 힘든 요소를 사용해 새로운 경험을 제공합니다. 장치를 드래그하고 터치로 주인공을 조작하는 단순한 조작이지만 특이한 공간감 덕분에 새롭게 느껴집니다. 그리고 콘텐츠 하나 당 퀄리티가 높아 추가 콘텐츠로 과금을 유도합니다.

특징: 그래픽

이 게임의 그래픽은 저희가 부분적으로 닮고 싶은 깔끔한 3D 그래픽을 자랑합니다. 크게 화려하지 않은 그래픽은 사용자에게 부담을 덜어줍니다.

나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소

1. 콘텐츠 제작

‘ZHEF’와 다르게 플레이어는 직접 스테이지를 설계해보면서 연구하고 스스로 콘텐츠를 만들어 나갈 수 있습니다. 퍼즐게임에서 언제나 부족했던 스테이지 문제를 스테이지 제작 기능으로 해결했습니다.

2. 그래픽



‘Fill’과 다르게 3D 복셀 그래픽을 채용하면서 아기자기한 느낌을 살렸습니다. 초기 디자인 컨셉은 위 사진(초기 개발 당시 숲 테마 배경)처럼 3D를 그대로 사용했지만 모바일 기기의 사양에 맞춰 복셀 그래픽은 선택해 최적화까지 가져왔습니다.

3. 개발 계획

가. 개발 팀 구성*

성명	학교명	학년	개발 분야
강경태	선린인터넷고등학교	2	기획, 리소스 제작, 클라이언트 개발
김진우	선린인터넷고등학교	2	리소스 제작, 클라이언트 개발
박선우	선린인터넷고등학교	1	디자인, 리소스 제작, UI/UX 디자인
박용석	선린인터넷고등학교	1	디자인, 리소스 제작, UI/UX 디자인
박준호	선린인터넷고등학교	1	디자인, 리소스 제작, UI/UX 디자인

성명	수상 이력
김진우	교내 디지털 콘텐츠 경진대회(응용) 동상 교내 프로그래밍 경시대회 장려상

나. 프로젝트 수행 방법

일정	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6차시	7차시	8차시
기획	○							
UI/UX 디자인	○	○						
미리보기 모델 제작	○	○	○					
배경 모델 제작		○	○					
퍼즐 설계		○	○	○	○	○		
클라이언트 개발	○	○	○	○	○	○	○	
베타 테스트				○	○	○	○	
출시								○

* 개발 깃: <https://github.com/GyeongTae0319/LighTile>