

프로젝트 제안서

Members	이소운, 김용빈, 박찬석, 배근호, 이창희	
Objectives	유니티로 개발하는 모바일 수집형 육성 & 미니게임 컬렉션	
Background & Basic knowledge	<ul style="list-style-type: none"> - Unity의 사용법을 숙지하고 있다. - C#의 구조를 숙지하고 있다. 	
Resource & Reading Material	<ul style="list-style-type: none"> - Unity 사설 강의 - Firebase 사용 강의 	
Preparation & Tool	- S/W : Unity 2022.3.18.f1, Android module, Visual Studio Code	
Functions (1 page 이내로 최대한 자세히 제시)	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 수집 : 다양한 해금 조건(재화로 구매, 특정 행위, 기록 달성 등)을 달성하며 서로 다른 매력을 가진 캐릭터들을 수집할 수 있다. - 캐릭터 육성 : 수집한 캐릭터로 미니게임을 플레이하거나 아이템들로 상호작용하며 캐릭터를 육성할 수 있다. 캐릭터가 성장할 때마다 대사, 의상, 특별한 능력 등이 개방된다. - 10종 이상의 미니게임¹⁾ : 다양한 미니게임을 플레이하며 기록을 세우고 코인을 수집할 수 있다. 	
Project Schedule	~3/1	프로젝트 주제 결정 & 기본 틀 개발
	3/29	제안서 작성 및 수정
	3/31	제안서 발표 및 보완
	4/8	각자 준비한 미니게임 발표 및 제안서 피드백에 대한 회의
	~4/30	DRD 작성
	5/2	DRD 발표 및 보완
	~5/9	미니게임 8종 프로토타입 개발
	~5/16	UI, 기능 보완
	~5/23	Test 계획
	~5/29	Test 실행 및 보완
	~6/5	프로젝트 디테일 마무리 및 배포

1) 각 미니게임에 대한 소개: 16page

목차

0. 개요.....	01
1. 개론.....	02
1.1. 개발 배경.....	02
1.2. 개발 목표.....	02
1.3. 시스템 기능.....	02
1.4. 주요 기능 흐름도.....	03
1.5. 설계 제한 사항.....	04
1.6. Specification.....	04
2. 경쟁게임분석.....	06
3. Market 현황 및 전망.....	08
4. 개발비용.....	09
5. 판매예측.....	10
6. 수행 방법.....	11
6.1. 설계 및 개발 환경.....	11
6.2. 설계 및 개발 도구.....	12
7. 수행 계획.....	13
7.1. Work Breakdwon 차트.....	13
7.2. Linear responsibility 차트	14
7.3. Gantt 차트.....	15
8. 미니게임 개요.....	16
9. 참고 문헌.....	24

0. 개요(Executive Summary)

현재 모바일 게임 시장은 점점 더 간편한 조작과 짧은 시간 안에 즐길 수 있는 ‘하이퍼 캐주얼 게임’의 수요가 증가하고 있다. 출퇴근길이나 짧은 대기 시간 등 틈새 시간을 활용한 가벼운 게임이 인기를 끌고 있으며, 동시에 미호요 사의 ‘원신’, 데브시스터즈 사의 ‘쿠키런: 킹덤’ 등과 같은 서브컬처 기반의 캐릭터 수집/육성형 게임도 꾸준한 팬층을 확보하며 시장에서 강세를 보인다.

본 프로젝트는 이러한 게임 시장의 흐름을 반영한 Unity 엔진으로 개발되는 모바일 캐주얼 미니게임 컬렉션이다. 게임의 중심에는 서브컬처 감성의 매력적인 캐릭터 수집 및 육성 시스템이 존재한다. 캐릭터는 다양한 해금 조건(재화 구매, 게임 기록 달성 등)을 통해 획득되며, 수집된 캐릭터는 각종 퀘스트를 완수하거나, 미니게임을 통해 코인을 모으고, 그 코인으로 구매한 음식 등의 아이템을 제공 받아 호감도 및 성장도가 상승한다. 캐릭터 성장에 따라 대사, 의상, 능력치 등 커스터마이징 요소가 해금되며, 유저는 이들과의 상호작용을 통해 몰입감과 애정을 쌓아갈 수 있다. 총 10종 이상의 다양한 미니게임이 수록될 예정이며 계단 오르기, 점프 액션 등 단순 조작 기반의 콘텐츠로 구성되어 누구나 부담 없이 즐길 수 있도록 설계된다.

본 프로젝트는 하이퍼 캐주얼 미니게임의 간편함과 서브컬처 캐릭터 수집의 몰입 요소를 결합하여 넓은 타겟층을 확보할 수 있는 가능성을 지닌 하이브리드형 게임으로, 유저의 꾸준한 재접속을 유도할 수 있는 육성 구조와 가벼운 게임 방식, 매력적인 캐릭터, 커스터마이징 콘텐츠가 강점이다. 초기 개발 투자비용이 크지 않고, Unity 엔진을 통해 빠르게 MVP 제작이 가능하며, 향후 Firebase 연동을 통해 서버 및 로그인, 데이터 저장 등의 기능을 확장할 수 있다. 빠르게 변화하는 캐주얼 게임 시장에서, 본 게임은 "쉽게 접근하고 오래 즐기는" 트렌드를 반영한 프로젝트가 될 것이다.

1. 개론

1.1. 개발 배경

현대 모바일 게임 시장은 간편한 조작과 짧은 플레이 시간으로 가볍게 즐길 수 있는 하이퍼 캐주얼 게임 장르와 서브컬처 기반의 캐릭터 수집·육성형 게임이 국내외 유저층을 형성하며 꾸준한 성과를 보이고 있다. 이러한 시장 흐름을 반영하여 본 프로젝트는 간단한 조작의 미니게임과 감성적인 캐릭터 수집·육성 요소를 결합한 하이브리드형 게임을 기획하게 되었다. Unity 기반 개발 환경과 Firebase 백엔드 연동을 통해 민첩한 개발과 유지보수가 가능하도록 설계되었으며, 장기적으로는 IP 확장과 커뮤니티 연계를 통한 2차 수익 창출을 기대할 수 있다.

1.2. 개발 목표

본 프로젝트의 목표는 다음과 같다.

- 누구나 쉽게 접근할 수 있는 미니게임 기반의 캐주얼 모바일 게임 개발
- 매력적인 서브컬처 스타일의 캐릭터 수집 및 육성 시스템 구현
- 플레이를 통해 캐릭터와의 상호작용을 증진시키는 몰입 구조 설계
- Firebase를 통한 사용자 정보 저장, 게임 데이터 관리 시스템 연동
- Unity 엔진을 기반으로 한 MVP의 신속한 제작 및 확장 가능성 확보

이를 통해 유저의 지속적인 플레이를 유도하는 구조를 갖춘 장기적인 모바일 게임 콘텐츠를 제공하는 것이 궁극적 목표다.

1.3. 시스템 기능

- 캐릭터 수집 및 해금 기능

: 다양한 캐릭터를 게임 플레이, 코인 구매, 특정 기록 달성 등을 통해 수집할 수 있음.

- 캐릭터 육성 시스템

: 성장 아이템 제공, 상호작용, 게임 플레이 등을 통해 캐릭터 호감도 및 능력치를 성장시킬 수 있음.

: 캐릭터 성장에 따라 대사, 의상, 능력, 미니 게임 내 특수 효과 등 해금

- 10종 이상의 미니게임

: 계단 오르기, 점프 액션 등 단순 조작 기반

: 반복 플레이를 유도하고 코인 획득을 통해 게임 내 재화 순환 구조 형성

- 방 꾸미기 기능

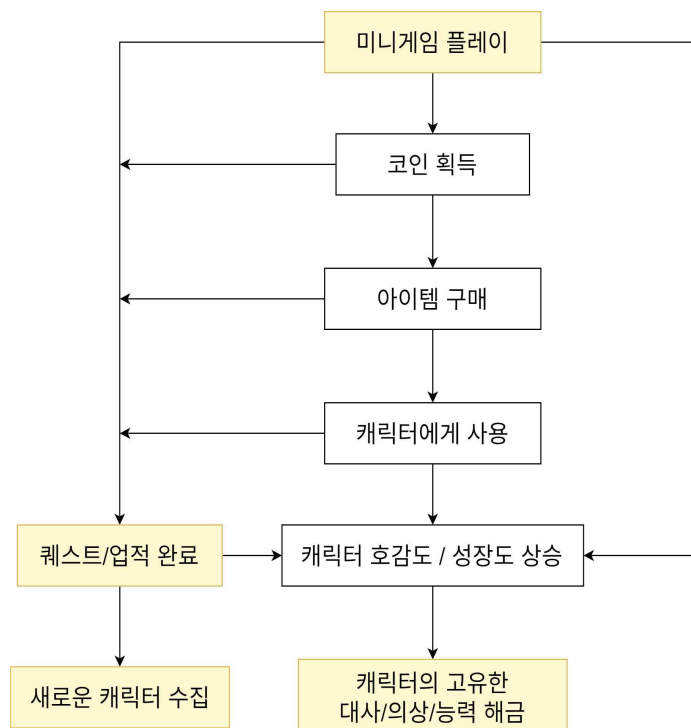
: 획득한 아이템으로 방(캐릭터 공간)을 커스터마이징할 수 있음

: 캐릭터와의 상호작용 환경 강화 및 유저 개성 표현 가능.

- Firebase 연동 기능

: 사용자 로그인, 데이터 저장, 캐릭터 성장 상태 및 게임 기록 저장.

1.4. 주요 기능 흐름도



1.5. 설계 제한사항

종류	내용
플랫폼	Android 우선 출시, iOS는 추후 대응 예정.
리소스	일러스트 및 캐릭터 디자인은 초기에는 내부 제작 혹은 외주 최소화.
사용성	가볍고 빠르게 실행 가능한 구조를 위해 고사양 기능 및 애니메이션은 제한.
사회·윤리적 기준	비폭력적이고 연령 제한 없는 콘텐츠로 설계.
UI/UX	누구나 쉽게 조작할 수 있도록 단순화된 메뉴와 조작법 제공.
기술	Unity 2022.3.18.f1 기준, Android 모듈 기반 개발.

1.6. Specification

기능	상세	설명
어플리케이션	Android 기반(Ios 추후 지원 예정)	<ul style="list-style-type: none"> - 최소 Android 8.0(Oreo) 이상 - 해상도: 1080×1920 이상 권장 - Unity 2022.3.18.f1 기반 개발 - Android Build Module 사용
캐릭터 수집	다양한 해금 조건 제공	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 내 화폐로 구매, 미션 완료, 퀘스트 달성 등으로 캐릭터 획득 - 희귀도 분류 가능 - 캐릭터별 고유 스토리, 성격, 의상 존재
캐릭터 육성	호감도 및 성장도 시스템	<ul style="list-style-type: none"> - 미니게임 플레이 등 활동 시 성장 포인트 상승 - 일정 수치 도달 시 대사, 의상, 능력 해금 - 상호작용: 음식 주기, 선물 주기, 터치 반응 등
호감도 반응 UI	대사, 애니메이션 반응	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터가 감정 표현 (말풍선, 음성, 얼굴 표정 등) - 일정 수준 이상 호감도 달성 시 새로운 콘텐츠 해금

미니게임 시스템	10종 이상의 캐주얼 미니 게임	<ul style="list-style-type: none"> - 벽돌깨기, 계단 오르기, 점프 게임 등 - 각 미니게임별 최고 점수 기록 저장 - 게임당 플레이 시간: 30초 ~ 2분
코인 수집	미니게임 보상으로 지급	<ul style="list-style-type: none"> - 미니게임 성과에 따라 코인 보상 - 아이템 구매, 캐릭터 육성, 방 꾸미기에 사용 가능
아이템 시스템	음식, 장난감, 벽지 등 아이템	<ul style="list-style-type: none"> - 음식: 캐릭터 성장도 증가 - 장난감: 특정 반응 유도 - 벽지: 방 꾸미기용
Firestore 연동	사용자 데이터 관리	<ul style="list-style-type: none"> - 로그인: 구글 계정 인증 - 실시간 데이터 저장: 성장도, 코인, 해금 상태 - 백업 및 멀티 디바이스 연동 지원
UI/UX	터치 기반 간단 조작 시스템	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 터치 인터랙션 - 직관적인 아이콘 중심 UI - 고령층/청소년 등 폭넓은 접근 가능
애니메이션	2D 스프라이트 기반 캐릭터 동작	<ul style="list-style-type: none"> - 걷기, 점프, 표정변화, 터치 반응 등 - Spine 또는 Unity Animator 활용 예정
알림 기능	일일 미션 / 상태 리마인드	<ul style="list-style-type: none"> - 알림 설정 가능: 허용 시간대, 허용 알림 종류 지정 - 캐릭터가 직접 “오늘도 놀아줘!” 식으로 알림 유도

2. 경쟁게임 분석

1) 미니게임천국(2023) / 국내



[사진-1]

: ‘미니게임천국’은 2000년대 중반 모바일 게임 시장에서 큰 인기를 끌었던 미니게임천국 시리즈의 가장 최신 버전으로, 수록된 미니 게임 수는 런칭 시점 기준 13가지로 적어진 대신, 캐릭터 종류가 55종으로 대폭 증가했으며 코스튬 요소가 강화되었다. 최신의 캐릭터 수집/육성 요소 흥행의 트렌드를 반영한 결과로 보이며, 싱글 플레이 위주였던 전작들과 비교했을 때 랭킹 시스템, 팀 배틀 등의 추가로 경쟁 플레이와 커뮤니티 요소 또한 강화되었다. 출시 1일차인 7월 28일에 애플 마켓 다운로드 1위를, 7월 30일에는 플레이 스토어 다운로드 1위를 달성했다.

2) Pou / 글로벌



[사진-2]

: ‘Pou’ 는 가상 반려동물 '포우'를 기르는 게임으로 스마트폰 시장 초창기의 모바일 게임의 선구자 격 게임 중 하나이다. 먹이 주기, 씻겨주기, 채워주기 등의 여러 가지 기능이 있으며, 레벨이 오를수록 점점 덩치가 커지고, 여러 아이템들을 구매하고 장착할 수 있게 된다. 다른 플레이어에게 자신의 포우를 뽐내기도 하며, 여러 가지 미니게임을 즐길 수 있다. 30여종이 넘는 다양한 미니게임이 수록되어 있으며, 단순하지만 정감 가는 캐릭터와 가볍지만 직관적인 UI/UX, 다양한 미니게임의 조화가 잘 이루어져 오래도록 사랑받는 장수 게임이다.

항목	미니게임천국	Pou	본 프로젝트
플레이 방식	빠른 미니 게임	간단 육성 + 미니 게임	간단 육성 + 미니게임 + 스토리
캐릭터 요소	귀엽고 아기자기한 마스코트 동물 캐릭터	단일 캐릭터 치장	서브컬처 감성의 캐릭터 수집 + 치장
플레이 시간	짧음	매우 짧음	매우 짧음
몰입 요소	점수 경쟁, 캐릭터 수집	매우 다양한 미니 게임 종류 및 치장	호감도 기반 상호작용/육성, 캐릭터가 등장하는 미니게임 방식
과금 요소	없음/약함	없음	과금 유도는 약하되 수집 욕구 중심

3. Market 현황 및 전망

최근 모바일 게임 시장은 짧고 반복적인 하이퍼 캐주얼 장르의 강세가 뚜렷하다. 2022년에는 하이퍼 캐주얼 게임이 전 세계적으로 175억 건의 다운로드를 기록하며 가장 인기 있는 하위 장르로 자리매김하였다.²⁾ 또한 원신, 우마무스메와 같은 서브컬처 기반의 캐릭터 수집형 게임은 한국, 일본, 중국, 미국 등에서 강력한 팬덤을 형성하며 높은 수익률을 기록하고 있으며 캐릭터 IP 기반으로 굿즈, 애니메이션, 콜라보 마케팅 등 다양한 2차 확장을 이끌어내고 있다.

2) https://www.mistplay.com/resources/the-biggest-mobile-gaming-trends-of-2023?utm_source=chatgpt.com

4. 개발비용

: 임시 산정으로 추후 변동될 수 있다.

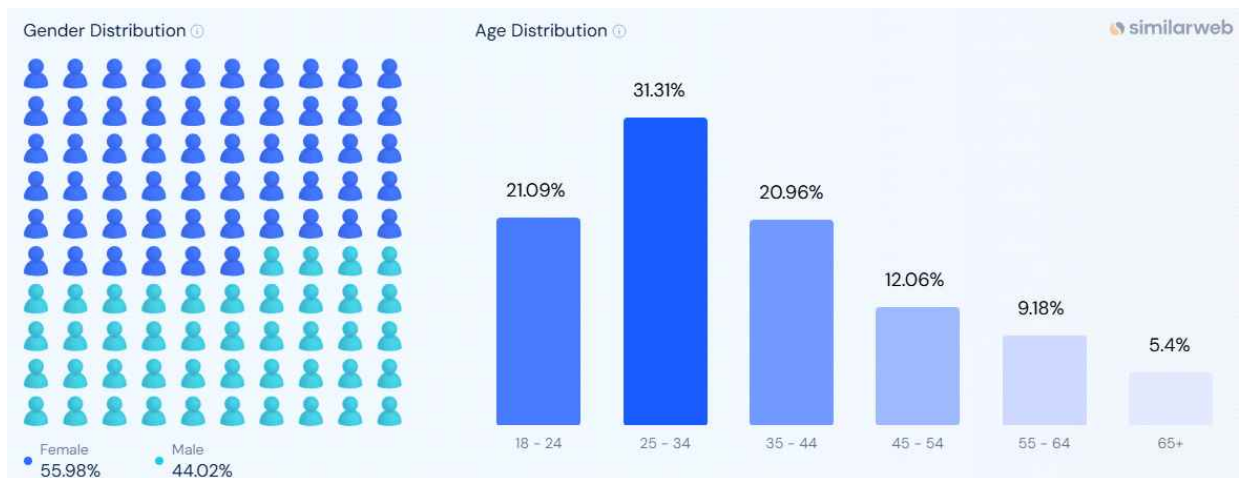
- 프린트, 인쇄(발표 자료 등) : ₩ 5,000
- Unity Asset 혹은 유료 디자인 소스: ~ ₩ 100,000

- 인력 :
 - 예상 코드량: 약 10,000 LOC
 - 1인당 하루 평균 작성 LOC: 100줄

합계 : ₩ 105,000 & 5 Man-Month

5. 판매예측

먼저 출시된 비슷한 장르의 게임 Pou의 게임 분포도를 살펴보면 여성 게임 플레이어 55.98%, 남성 게임 플레이어 44.02%로 11.96% 차이가 나며, 여성 게임 플레이어가 남성 게임 플레이어보다 다소 많은 경향을 보여주고 있다. 나이대 별 분포를 살펴보면 25~34세의 게임 사용 비중이 31.31%로 가장 높았다. 뒤이어 18~24세의 게임 사용 비중이 21.09%, 35~44세의 게임 사용 비중이 20.96%를 보여주며 비슷한 구도를 보여주고 있다.



[사진 3]

이를 바탕으로 본 프로젝트 또한 2030 세대에게 가장 인기가 많을 것으로 보여지며, 해당 세대들의 니즈를 충족하는 게임 요소를 추가하는 방향으로 프로젝트의 방향성을 잡을 수 있겠다.

Pou의 나라별 이용자 분포는 미국이 12.29%로 가장 높았고, 브라질이 5.77%로 2위, 영국이 3.79%로 3위를 달성했고, 러시아가 3.54%, 멕시코가 3.48%로 그 뒤를 잇고 있다. 본 프로젝트는 한국어 지원을 먼저 하여 대한민국의 이용자들을 우선적으로 겨냥할 것이고, 이후 영어, 중국어, 일본어 등 다양한 외국어 지원을 통해 전 세계적으로 사랑받는 게임이 될 수 있도록 할 것이다.

6. 수행 방법

6.1. 설계 및 개발 환경

본 프로젝트는 Unity 엔진을 기반으로 한 모바일 게임 개발 환경에서 수행된다. 주요 개발 환경은 다음과 같이 구성된다.

1. 게임 개발 환경

- Unity 2022.3.18.f1 버전을 사용하여 게임의 핵심 기능(캐릭터 수집/육성, 미니게임, UI/UX)을 구현한다.
- Android 모듈을 활용하여 모바일 플랫폼(Android 우선, 추후 IOS 지원)에 최적화된 개발을 진행한다.
- Visual Studio Code를 통한 C# 스크립트 작성 및 디버깅을 수행한다.

2. 백엔드 및 데이터 관리

- Firebase를 연동하여 사용자 데이터(로그인, 캐릭터 성장도, 코인, 해금 상태)를 실시간으로 저장 및 관리한다.
- Google 계정 인증을 통한 사용자 인증 시스템을 구축한다.

3. 협업 및 버전 관리

- GitHub를 사용하여 게임 파일을 관리하고, 팀원 간 협업을 원활히 진행한다.
- KakaoTalk을 활용하여 실시간 커뮤니케이션을 지원한다.

4. 테스트 환경

- Android 8.0(Oreo) 이상의 디바이스에서 테스트를 수행하며, 해상도 1080×1920 이상을 권장한다.
- Unity Remote를 활용하여 디바이스 테스트를 진행한다.

6.2. 설계 및 개발 도구

분류	도구/기술	설명
게임 엔진	Unity 2022.3.18.f1	2D 스프라이트 애니메이션, 물리 엔진, UI 시스템 구현에 사용.
프로그래밍	C# (Visual Studio Code)	게임 스크립트, 미니게임 등 게임의 기능 개발.
백엔드	Firebase	사용자 데이터 저장, 로그인 시스템, 멀티 디바이스 동기화 지원.
애니메이션	Spine 또는 Unity Animator	캐릭터의 2D 애니메이션(달리기, 점프, 터치 반응) 제어.
UI/UX	Unity UI Toolkit	직관적인 터치 인터페이스 및 메뉴 디자인 구현.
협업 도구	GitHub, GitHub Desktop	게임 파일 버전 관리 및 팀 협업.
테스트	Unity Test Framework	기능별 단위 테스트 및 통합 테스트 수행.

7. 수행 계획

7.1. Work Breakdown Chart

My ship는 설계, 개발, 그래픽, 사운드로 나눌 수 있다.

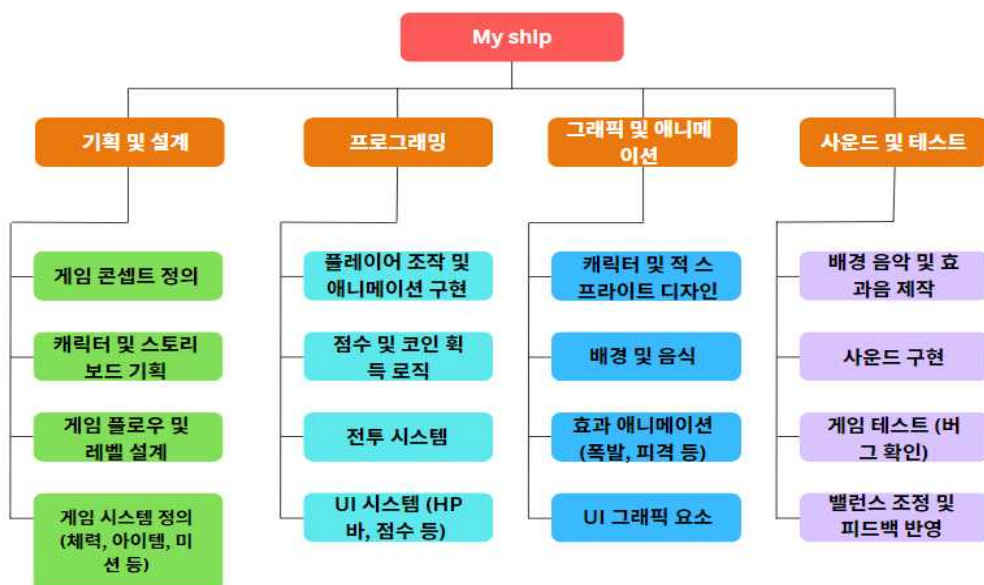
기획 및 설계에서는 어떤 게임을 만들 것인지, 어떠한 스토리로 진행할 것인지 등 전체적인 게임의 흐름을 기획하고 그에 따른 게임에 대한 설계를 하는 방식으로 이루어진다.

개발단계에서는 실제 플레이어들이 조작하는 방식, 게임에서 사용하는 점수, 코인 획득 같은 로직들을 구현하고 또한 UI, 애니메이션 등을 실제로 개발하는 단계이다.

그래픽 및 애니메이션에서는 실제 내가 플레이하는 캐릭터와 상대팀으로 나오는 적들의 캐릭터, 게임에서 사용되는 배경 및 음식 등을 디자인하고 실제 폭발하거나 피격당하는 효과들을 디자인하는 단계이다.

사운드 및 테스트단계에서는 게임에서 사용하는 기본 배경음악이나 미니게임에서 사용되는 효과음 같은 사운드를 구현하고, 게임에 밸런스 조정과 같은 피드백을 실제 테스트 후 진행하는 단계이다.

Work Breakdown Structure



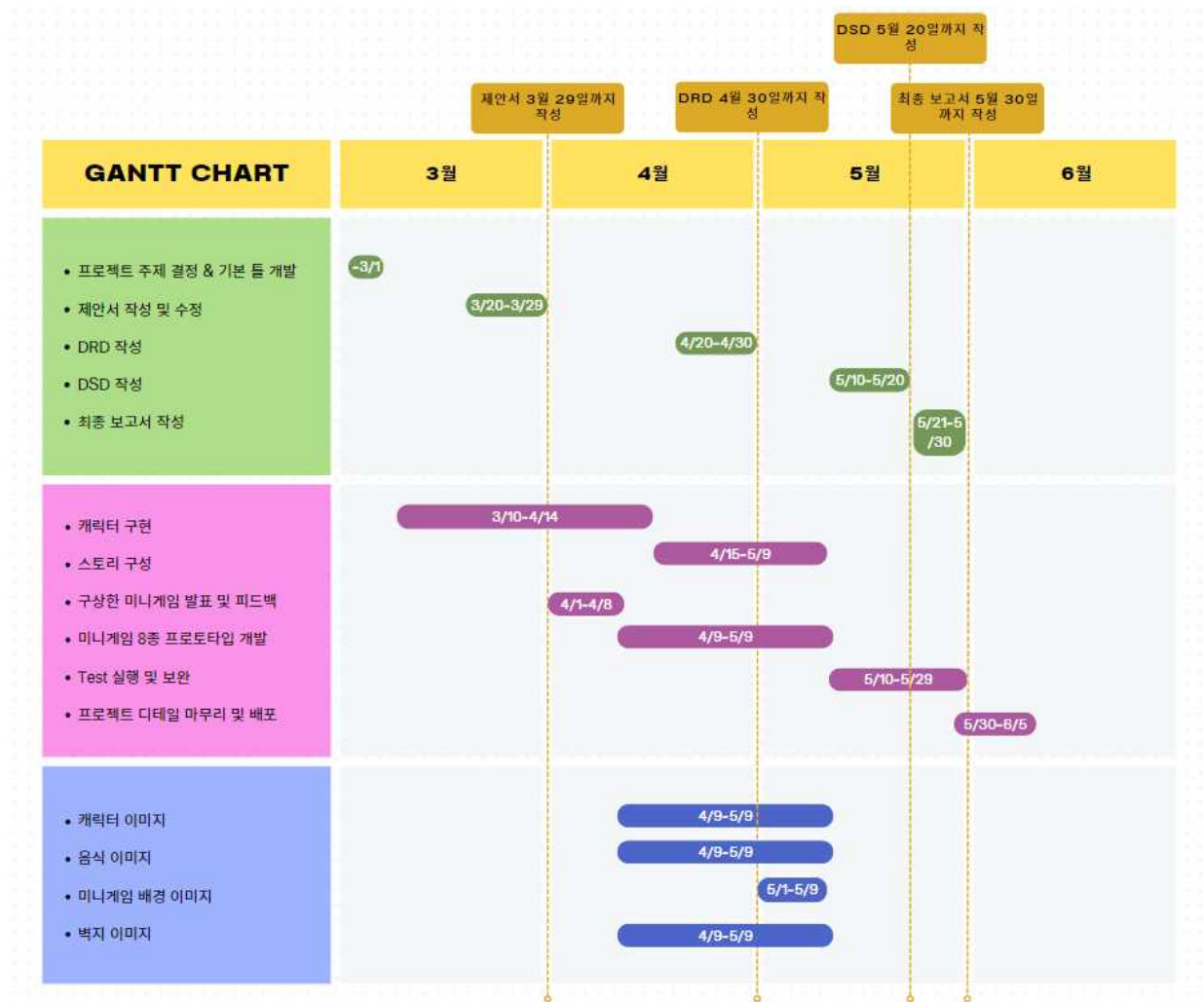
7.2. Linear responsibility 차트

팀장은 전체 프로젝트의 총책임을 맡고 조원 중 조장을 제외한 한 명을 임의로 전체 프로젝트 부책임자로 하였다. 나머지 조원은 자신이 참여한 빈도가 높은 곳에 넣었다.

	이소윤	배근호	김용빈	이창희	박찬석
1. 요구사항 분석 및 이해					
1.1 문제 정의	1	2			
1.2 기능 요구사항 분석 및 종합	1	2			3
2. 게임 시스템 설계					
2.1 캐릭터 수집 시스템 설계	1	2			3
2.2 캐릭터 육성 시스템 설계	1	2	3		
2.3미니게임 구성 및 시스템 설계	1	2	3	3	3
3. 콘텐츠 개발					
3.1 캐릭터 디자인 및 애니메이션	1	2			3
3.2 아이템 및 배경 디자인	1	2		3	
3.3 대사 및 설정 콘텐츠 작성	1	2	3		
4. 시스템 개발 및 구현					
4.1 캐릭터 수집 기능 구현	1	2	3		
4.2 캐릭터 육성 기능 구현	1	2		3	
4.3 미니게임 로직 및 인터랙션	1	2	3	3	3
4.4 데이터베이스 설계 및 연동	1	2	3	3	3
5. UI/UX 및 사운드					
5.1 UI/UX화면 설계	1	2		3	
5.2 효과음 및 배경음악 제작	1	2	3		
6.통합 및 테스트					
6.1 기능 통합 및 버전 관리	1	2	3	3	3
6.2 기능 테스트 및 QA	1	2	3	3	3
1:총 책임자,2.부책임자,3.도움					

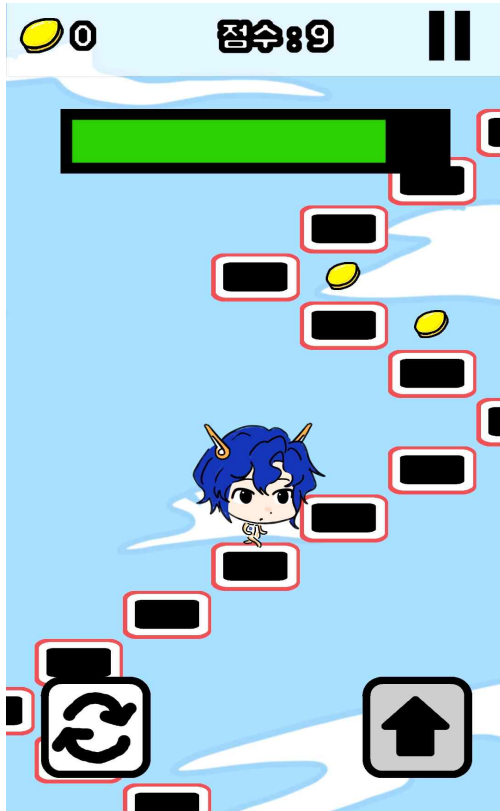
7.3. Gantt 차트

Unity 기반 게임 개발 프로젝트의 전체일정과 작업단계를 시각적으로 나타낸 것이다. 프로젝트 기간은 2025년 3월부터 6월까지이며, 기획, 구현, 디자인의 세 영역으로 구성되어 있다. 각 작업은 보다 효율적인 개발을 위해 병렬적으로 수행될 수 있도록 설계되었다. 또한, 작업 막대에 기간을 직접 표기하여 일정을 보다 직관적으로 확인할 수 있도록 구성하였다.



8. 미니게임 개요

1) 천국의계단



[사진-4]

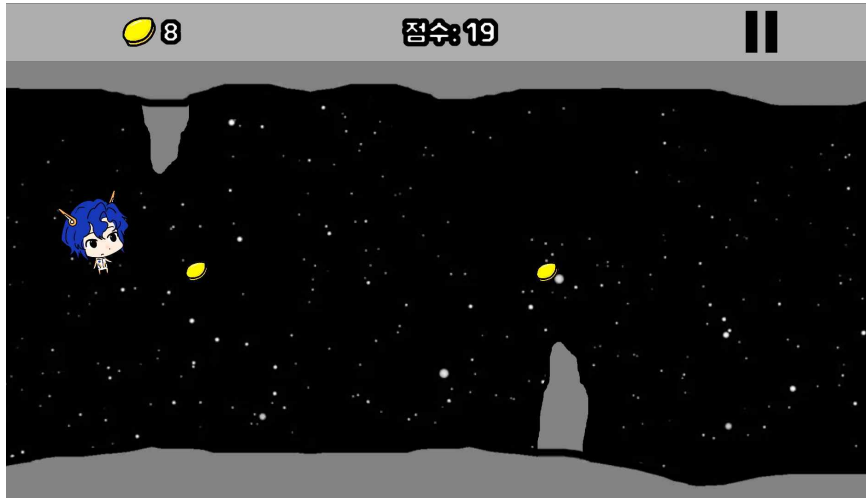


[사진-5]

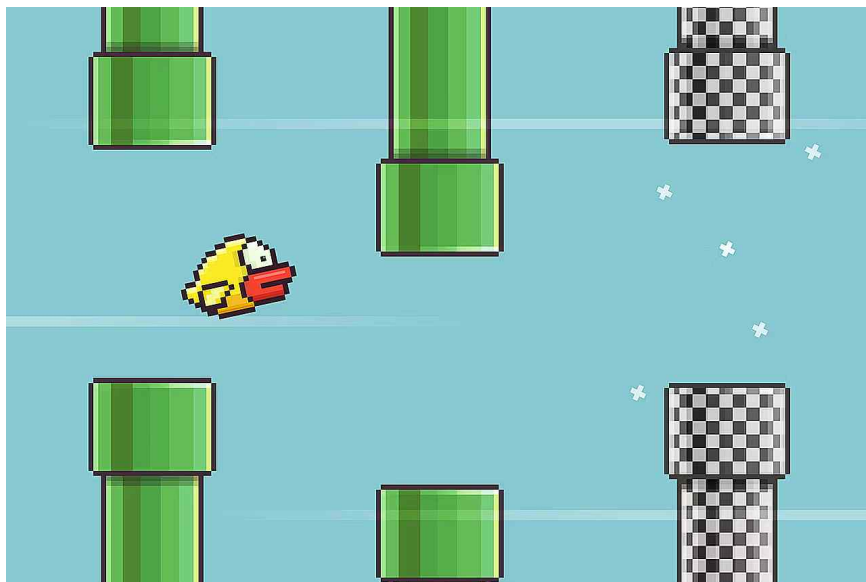
: 방향 전환, 오르기 두 가지 버튼으로 끝없는 계단을 오르는 게임.

특징 - 빠른 템포, no ending, 모티브 - 무한의 계단

2) 험곡통과



[사진-6]



[사진-7]

: 떨어지는 캐릭터를 터치해 위로 올려 장애물을 피하는 게임.

특징 - No Ending, 점점 빨라지는 템포, 모티프 - Flappy Bird

3) 폭탄해체

: 각각의 폭탄에 맞는 선을 클릭해서 폭탄을 해체하는 게임.

특징 - 시간제한, 점수제, 모티브-알록달록 초대장



[사진-8]

4) 고물줍기



[사진-9]

: 상하좌우로 움직여 고물을 수집하는 게임.

특징 - 화면끝이나 머리가 이미 수집한 고물에 부딪히면 end, 고물을 먹을수록 길어짐, 모티브 - 뱀게임

5) 달리기 게임



[사진-10]

: 점프나 슬라이드 버튼을 활용하여 장애물을 피하며 달리는 게임.

특징 - No Endding, 점점 빨라지는 템포, 모티브 - 쿠키런, Chrome 공룡달리기 게임

6) 테트리스

: 다양한 모양의 블록을 빈틈없이 쌓아 수평으로 한 줄을 완성해 지우는 게임

특징 - No Endding ,모티브 - 테트리스

7) 운석 피하기



[사진-10]



[사진-11]

: 좌우로 움직이며 운석을 피하는 게임

특징 - 운석에 부딪치면 end, 시간이 지날수록 운석의 개수가 많아지고 속도가 빨라짐

모티브 - 똥 피하기

8) 달을 향해



[사진-12]

: 좌우로 점프하여 발판을 밟고 올라가는 게임

특징 - 화면 밑으로 떨어지면 end, 시간이 지날수록 게임의 속도가 빨라짐, 점프는 자동으로 수행

모티브 - pou

9) 캐릭터 아케이드

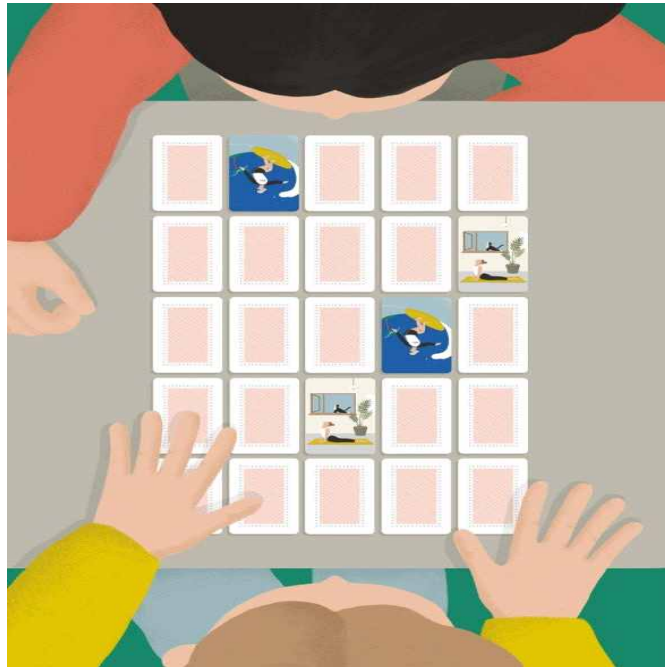


[사진-13]

: 적들을 피하고 공격하여 부수는 아케이드 게임

특징 - No Ending, 빠른 템포 모티브-갤러그

10) 카드 리멤버링



[사진-14]

: 맞는 짝을 외워서 기억하는 게임

특징 - 갈수록 높은 기억력 요구, 모티브 - 메모리 게임

9. 참고문헌

- [사진-1] : <https://www.ipnn.co.kr/news/articleView.html?idxno=407595>
- [사진-2] : <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.pou.app&hl=ko>
- [사진-4] :
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nfllystudio.InfiniteStaircase&hl=ko&gl=US>
- [사진-7] :
<https://hypebeast.kr/2024/9/mobile-game-flaffy-bird-releases-after-10-years>
- [사진-8] : <https://maplestory.nexon.com/News/Event/409>
- [사진-9] :
[:https://www.google.com/search?q=snake+game&oq=snake+game&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqEwgAEAAygwEY4wIYsQMYgAQYnwQyEwgAEAAygwEY4wIYsQMYgAQYnwQyEAgBEC4YgwEY1AIYsQMYgAQyBwgCEAAygAQyBwgDEAAygAQyBwgEEAAygAQyBwgFEAAygAQyBwgGEAAygAQyBwgHEAAygAQyBwgIEAAygAQyBwgJEC4YgATSAQgzMDU0ajBqN6gCCLACafEFTFZCopcbMx3xBUxWQqKXGzMd&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=snake+game&oq=snake+game&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqEwgAEAAygwEY4wIYsQMYgAQYnwQyEwgAEAAygwEY4wIYsQMYgAQYnwQyEAgBEC4YgwEY1AIYsQMYgAQyBwgCEAAygAQyBwgDEAAygAQyBwgEEAAygAQyBwgFEAAygAQyBwgGEAAygAQyBwgHEAAygAQyBwgIEAAygAQyBwgJEC4YgATSAQgzMDU0ajBqN6gCCLACafEFTFZCopcbMx3xBUxWQqKXGzMd&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- [사진-11] : <https://news.nate.com/view/20210604n02998>
- [사진-12] : <https://www.youtube.com/watch?v=JtzToLmUdDA>
- [사진-13] : <https://blog.naver.com/new01hk/222371028831>
- [사진-14] : <https://blog.naver.com/studio-align/221907848005>