

2022 졸작 팀프로젝트 기획 제안(개인과제)

학번	이름	github 계정	휴대폰	이메일
20214224	김웅기	wewe4917	010-4917-3520	wewe4917@naver.com
제목	Earning Simulator(얼닝 시뮬레이터)			
개요	P2E(Play To Earn)의 실현을 위한 Grain Game. 게임을 하고, 게임을 즐기고, 게임에서 돈을 버는 미래를 보게 해주는 프로그램			
분야	<input type="checkbox"/> 웹 정보/쇼핑 시스템 <input type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 앱 정보 시스템 <input type="checkbox"/> IoT 관련 시스템 <input type="checkbox"/> 윈도 시스템 <input type="checkbox"/> 콘솔 시스템 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (게임 / 화폐 시스템)		운영체제	<input checked="" type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> Unix/Linux <input checked="" type="checkbox"/> iOS <input checked="" type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> 기타 ()
개발 기술	<input checked="" type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> ASP/JSP <input checked="" type="checkbox"/> DBMS <input type="checkbox"/> Python 관련 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (Unity)		주요 모듈	<input checked="" type="checkbox"/> Server <input type="checkbox"/> Client <input checked="" type="checkbox"/> APP <input type="checkbox"/> 기타 ()
배경 및 필요성	<p>현대에 들어서 PC, 스마트폰의 보급으로 인해 게임의 다양화 및 접근성이 매우 좋아진 것과 더불어 2020년부터 본격적으로 진행된 코로나19로 인한 재택근무량의 증가를 토대로, 1, 2차 산업의 축소화가 야기되었고, 미래 지향적인 수입원을 창출하는 것이 대두되는 사회 배경 속에서 발생한 개념입니다. 고용노동부에서 발표한 「사업체노동실태현황」에 따르면 2007년부터 2020년까지 많게는 약 10% 적게는 3% 증가량으로 5차 산업이 확대되었다는 것을 알 수 있습니다. 이에 따라 5차 산업의 주 핵심인 패션, 오락 및 레저산업의 주종이 되는 ‘게임’이 직업의 한 가치로 인정해야 할 필요가 있는 사회가 오고 있음을 깨닫게 되었습니다.</p> <p>마침내 현대가 가고자 하는 방향에 맞춰 게임을 하면서 수입을 얻을 수 있게 된다면, 시·공간의 제약을 최대한 받지 않고, 개인의 재미를 통한 ‘일(Work)’의 개념을 확장할 수 있고, 매우 가까운 미래에 상용화될 것으로 생각합니다. 그러므로 ‘얼닝 시뮬레이터’는 그 미래를 간접적으로나마 미리 체험할 수 있는 프로그램이 될 것을 기대합니다.</p>			
유사 제품	암호화폐를 통해 수입원을 창출한 게임 : 엑시 인피니티(베트남), 크립토키티, 미르4(한국)			
주요 기능	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 여러 종류의 난이도를 도입, 차등 비율 수입 창조 <ul style="list-style-type: none"> ♦ 단순 반복 ‘노동’으로 느껴지지 않도록 최대한 재미를 추구할 수 있는 방향의 이미지 구현해 처음엔 수입은 적지만, 재미있는 게임으로 인식되도록 튜토리얼 구성. ◆ 점차 성장하는 곡식(Grain)처럼 시간 투자에 따른 성장력 반영 <ul style="list-style-type: none"> ♦ 점차 진행되는 플레이 시간이 곧, 자신의 능력치(Stat)가 되므로 그에 따른 성장의 쾌감과 가치를 추구하게 되는 방식으로 나아가 현실과 동떨어지지 않는 느낌을 주어 자기 계발에 대한 관심도를 높일 수 있고 여러 방향으로 진행되는 자신과 자신의 캐릭터 성향을 좀 더 확고히 할 수 있습니다. ◆ 공간 제약의 최소화를 위한 PC, 스마트폰 플레이 제공 <ul style="list-style-type: none"> ♦ 개발하는 과정에서 PC 플레이와 스마트폰 플레이, 두 상황을 모두 고려해서 진행할 것이기 때문에 여유가 있고 좀 더 큰 모니터에서 정교한 플레이를 할 수 있고, 최대한 간결한 형상을 띄게 만들어 스마트폰 플레이도 할 수 있습니다. 단, 두 플레이 공간이 공유되는 것은 아니며 차후 추가개발을 통해 공유될 수 있습니다. 			

	<p>◆ 합법화를 대비한 모의 수입 창출 구현</p> <ul style="list-style-type: none"> 어디까지나 시뮬레이터이며, 현행법 상 직접적인 아이템을 통화로 교환하는 것은 허용되지 않기 때문에, 직접적인 환전은 가상의 화폐를 이용해서 진행할 것입니다. 기본으로 제공되는 게임상의 화폐를 이용해서 어떠한 방식과 느낌으로 진행되는지 느끼고, 차후 합법화가 되었을 때 개발에 참고 할 수 있도록 하는 것이 목표입니다.
<p>주요 화면</p>	<div data-bbox="293 490 1461 819"> </div> <p>(예측되는 플레이 이미지를 구현할 수 없어 현재 상용화 중인 게임 및 상상도로 대체합니다.) ※차후 개발 계획이 진행된다면, 예상 구도를 제작해 수정하겠습니다. 사진 출처: The SANDBOX (https://www.sandbox.game/en/)</p>
<p>차별성</p>	<p>현재 해외에서는 대부분 허용되는 P2E 게임은 거의 블록체인 기술을 도입하여 고유의 암호화폐를 통해 재화로 교환하는 방식입니다. 이러한 방식은 암호화폐의 가격이 수시로 매 순간 바뀌고 그 등락차가 클 여파가 있기 때문에 플레이어 입장에서는 부담이 될 수 있습니다. 하지만 얼닝 시뮬레이터의 재화 교환방식은 암호화폐를 통해서 하는 것이 아닌, 반 고정된 화폐가치를 정립해 기준이 되는 원화(W)와 차이를 최소 0% 최대 2%를 정해 직접적인 피해를 막을 것이며, 모의 투자인 만큼 필요한 만큼의 가상화폐를 제공하는 방식을 도입하겠습니다.</p>