**엔터테인먼트 부문**

****

**“Pipe Line” 제안서 (제목)**

OOO 고등학교 홍길동 (성명)

2018. 00. 00 (제안일자)

**SK techx**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요** ※ (1~5페이지로 작성)

**가. 서비스 개념**

※ 게임 명 및 게임의 개요를 6하 원칙에 따라 핵심 단어 중심으로 간략히 작성

: 고객, 제공 가치, 기술구현, 제공 방법 등

1. 장르 : 액션, 로그라이크
2. 플랫폼 : Android
3. 사용 툴 : Unity
4. 제공 방법 : 11월중 Google Play Store에 유료 액션장르로 출시

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

※ 게임의 세계관 및 주제를 설명하고, 게임을 기획한 의도에 대해 설명

1) 타임 컨트롤

모바일 액션 게임의 경우 특성상 컨트롤을 통한 쾌감이 적다는 점이 아쉬웠습니다. 또한 로그라이크의 어려운 맛을 잘 우려낸 게임이 없다는 생각이 들어 많은 고민을 하였습니다. 결국 저희는 몬스터의 이동속도를 높이는 대신 시간을 멈추거나 느리게 하는 요소를 넣어 플레이어들이 더욱 액션 게임으로써 즐길 수 있도록 하였습니다.

2) 자유로운 진행

저희는 플레이어의 자율성을 높이기 위하여 다양한 방법을 생각했습니다. 결론적으로 튕겨내

기라는 독특한 공격방식과 그에 어울리는 아이템을 추가함으로써 플레이어가 여러가지 방향

으로 게임을 풀어나갈 수 있도록 유도하였습니다.

3) 코어 시스템

저희는 플레이어가 플레이를 하면서 기대감을 통해 재미를 느끼기를 바랬습니다. 때문에 나

온 생각이 바로 ‘난이도를 어렵게 만들되 플레이어의 기량으로 낮출 방법을 두자’ 였습니다.

때문에 맵의 방들 중 특정한 방에 코어를 두어 파괴시키면 난이도를 낮추게 만들어 플레이어

가 맵을 탐험하는 과정에서 기대감을 느끼도록 하였습니다.

**다. 주요 타겟 고객**

※ 이 게임은 누가 쓸 것인가? 사용자에게 어떤 가치(혜택)를 줄 수 있는가?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 우선 순위 | 타겟 유저 | 특징 | 소비 전략 |
| 1 | 학생 및 액션 게임 유경험자 |  |  |
| 2 | 직장인 |  |  |
| 3 | 게이머 |  |  |

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오

2) 조작 방법

※ 게임 진행 방법 및 정보 설명 (반드시 이미지와 함께 설명)

3) 기타 게임 구현시 필요 사항

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

Soul knight

마녀의 샘3

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

※ 고객이 느끼는 타 서비스 대비 차별화 요소 (예시)

- 기존 서비스 대비 고객의 시간을 줄여 준다.

- 사용자 편의성을 획기적으로 개선 했다.(UI/UX 등)

- 아주 편리하고 새로운 기술을 적용했다.

(저작권/특허가 있는 경우 명기)

**3. 개발 계획**

**가. 개발 팀 구성\***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 성명 | 학교명 | 학년 | 개발 분야\*\* | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 박세준 | 대덕sw  마이스터고 | 2 | 기획, 클라이언트 개발 |  |  |
| 안병관 | 대덕sw  마이스터고 | 2 | 기획, 클라이언트 개발 |  |  |
| 나성식 | 대덕sw  마이스터고 | 3 | 클라이언트 개발 |  |  |
| 이도건 | 대덕sw  마이스터고 | 2 | 클라이언트 개발 |  |  |
| 심소욱 | 대덕sw  마이스터고 | 3 | 그래픽 디자인 |  |  |

\*개발 팀은 5명이하로 구성

\*\*개발시 역할(예, 디자인, 기획, 클라이언트 개발, 서버 개발 등)

**나. 프로젝트 수행 방법**

- 해당 과제 수행 일정과 대회 일정 비교

(제안한 팀원들이 어떻게 어떤 일정으로 서비스를 만들어 갈 것인지 설명)

- 창업 완료, 창업 예정인 팀은 프로젝트 수행 이후 창업 일정에 대해 기재

**대회 일정**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4.3 ~ 5.8 | 5.14 ~ 6.22 | 7.14 ~ 9.28 | 11월 초 | 11월 ~ 12월 |
| 제안 접수 | 본선 발표자료 작성 | 교육 및 함숙캠프 | 시상식 | Follow-up |

**개발 일정**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4월 | 5월 ~ 6월 | 7월 ~ 9월 | 11월 | 12월 ~ |
| 제안서 작성 및  그래픽 프로토타입 | 본선 발표자료 작성 및 프로토타입 개발 | 개발 및 레벨 디자인 | 테스트 및 런칭 | 업데이트 |

4월 : 게임의 초기 기획 디자인과 그래픽 컨셉 등을 결정합니다.

5월 : 본선 발표자료를 위한 프로토타입을 개발합니다.

6월 : 실제 본선 발표자료를 작성합니다.

7월 ~ 9월 :

* 게임의 전체적인 기획 및 앞으로의 유지보수 방향성을 계획합니다.
* 그래픽 컨셉을 바로잡고 디자인 시안을 완성합니다.
* 메인 클라이언트를 개발하고 테스트를 진행합니다.

11월 : 런칭을 위한 추가 컨텐츠를 개발, 테스트를 진행하고 앞으로의 개발 방향성을 계획합니다.

12월 : 지속적인 업데이트를 계획하고 진행합니다.