**엔터테인먼트 부문**

****

**“바벨을 지켜라” 제안서**

한국게임과학고등학교 정찬영

한국게임과학고등학교 이원혁

한국게임과학고등학교 장효찬

한국게임과학고등학교 강여명

2018. 00. 00 (제안일자)

**SK techx**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요**

**가. 서비스 개념**

‘바벨을 지켜라’는 **소환진에 무작위** 하게 나오는 그림을 보고 **원하는 줄을 선택**해 영웅을 소환 하여 길을 따라 몰려오는 적을 막는 퍼즐 타워 디펜스 게임입니다.

1) 장르 : 퍼즐 타워 디펜스

2) 플랫폼 : 스마트 폰

3) 사용 엔진 : Unity

4) 제공방법 : 9월 말 구글 플레이 스토어에 무료게임 항목으로 출시

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

1) 소환진

3x3크기의 바둑판에 불, 물, 나무 속성의 가위, 바위, 보 가 무작위 하게 생성되며

플레이어는 대각선, 세로 가로, 중 원하는 줄을 선택하여 **그 줄의 조합에 따라 고유의**

**특성을 가지고 있는 영웅이 소환**됩니다.

2) **조합**

플레이어가 선택한 소환진의 **조합의 확률에 따라서 등급이 결정되며** 조합의 확률이 낮을수록 더 강한 영웅이 소환됩니다.

3) **특성**

영웅 마다 물 불 나무의 세가지의 특성이 있으며 캐릭터를 소환할 때 **소환진에 가장 많이 포함된 특성이 영웅의 특성**이 된다.

**다. 주요 타겟 고객**

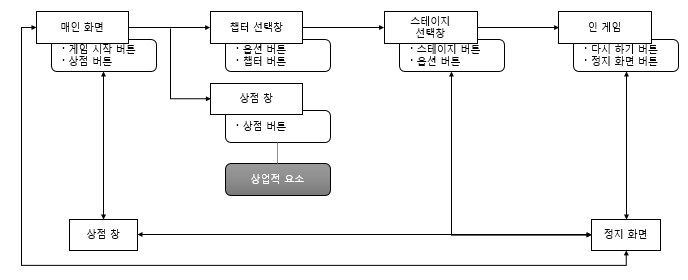
※ 이 게임은 누가 쓸 것인가? 사용자에게 어떤 가치(혜택)를 줄 수 있는가?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **순위** | **타겟 유저** | **특징** | **소비 전략** | **주요 플레이어** |
| 1 | 라이트  유저 | * 무과금, 소과금 유저 * 진입 장벽이 낮은   게임에 몰림   * 비교적 적은 시간을 소비 * 플레이어의 대부분을 구성 | * 광고 수익을 활용한   무과금 전략  - 이해하기 쉽고 간단한 게임 플레이 방식으로 라이트 유저 공약 | 알짜 시간을 활용하고 싶은 사람 |
| 2 | 헤비  유저 | * 긴 플레이 타임 * 다양한 컨텐츠 요구 | * 다량의 스테이지 구현 * 후반으로 갈수록 난이도   증가 | 디펜스 게임  매니아  여유 시간이 많은 사람 |

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오

–게임 진행 순서



게임 진행 순서는 메인 화면에서부터 인 게임까지 보편적인 환경으로 구축하여 플레이 하는 데에 큰 어려움 없도록 하였습니다.

게임이 완성 되고 **상업적 요소를 추가한다면, 동영상 광고 시청과 인 앱 구매를 통해 게임을 진행하는데 도움을 주는 잼을 구매할 수 있도록 디자인 하겠습니다.**

- UI

‘바벨을 지켜라’는 카툰 그래픽과 단순한 게임 방식으로 폭넓은 연령층을 지향하기 때문에 유저가 **게임을 진행하는데 불편하지 않게 UI구성을 단순**하게 하였습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이어 화면 | 설명 |
|  | **타이틀 화면**  직관적인 UI배치  게임 시작을 터치 할 시, 챕터 선택화면으로 씬 전환 |
|  | **챕터 선택 화면**  게임의 진행에 따라 챕터가 열림  옵션 버튼 확인  원하는 챕터를 터치 할 시, 스테이지 선택 화면으로 씬 전환 |
|  | **스테이지 선택 화면**  스테이지결과에 따라 스테이지 위 별 표시  옵션 버튼 확인  원하는 스테이지를 선택 할 시, 인 게임 화면으로 씬 전환 |
|  | **인 게임 화면**  설정 버튼을 통해 씬 이동 기능과 옵션 기능 확인 가능  플레이어가 게임을 처음 플레이 할 시 튜토리얼 문구 활성화 |

2) 조작 방법

플레이어는 **메인 오브젝트인 영웅을 소환할 수 있습니다**. 플레이어가 소환진에 무작위로 생성된 조합을 선택해 영웅을 소환합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **메인 오브젝트 설명** | |
|  | |
|  | |
| **① 영웅**  - 플레이어의 메인 오브젝트  - 인 게임 내 **재화를 모아** 영웅을 소환 할 수 있다.  - 총 7개의 영웅이 있으며 각 **영웅 마다 특성이 있다**.  - **영웅 마다 등급이 있으며 등급이 더 높을수록 강하다.** | |
|  | |
| **②몬스터**  - 타워를 파괴하러 오는 캐릭터  - 스테이지의 난이도 마다 점점 더 **강한 몬스터가** 등장한다.  - 총 5종류의 몬스터가 있으며 각 **몬스터 마다 특성이 있다.** | |
| C:\Users\wjdck\Documents\카카오톡 받은 파일\concept_4.png | ③**타워**  - 플레이어가 방어해야 하는 오브젝트  - 몬스터가 **타워에 도달할 때** 마다 피가 감소  - **타워가 파괴되면 게임이 종료된다.** |

- **게임 목적**

타워를 파괴하러 오는 몬스터를 막아야 한다.

**- 게임 오버 조건**

타워가 파괴되었을 때

3) 기타 게임 구현 시 필요 사항

**- 영웅 특성:**

영웅의 특성과 특성 간의 상성 효과를 구현합니다.

**구현 의도)** **게임의 전략요소 증가로 인해 스테이지 추가 디자인 가능**

**-소환진:**

무작위 하게 생성되는 소환진을 구현합니다.

**구현 의도)** **게임의 재미 요소의 증가**

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

|  |  |
| --- | --- |
| 던전 메이커 | |
|  |  |
|  |
| ‘Kingdom Rush’는 타워 디펜스게임이라는 것과 카툰 그래픽이라는 것이 ‘바벨을 지켜라’와 유사하다고 볼 수 있습니다. 현재’Kingdom Rush’는 다양한 컨텐츠와 카툰 그래픽을 통해 500만 이상의 다운로드 수와 41만명의 유저들이 리뷰를 업로딩을 달성 했습니다. **‘Kingdom Rush’ 의 500만 규모의 다운로드 수 는 모바일 퍼즐 게임 시장이 결코 작지 않다는 것을** 확인 할 수 있습니다. | |

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

1) **독특한 영웅 소환 방식**

‘바벨을 지켜라’는 영웅을 소환할 때 무작위로 생성되는 소환진을 선택하여 원하는 영웅을 소환하는 형식으로 타 디펜스 게임보다 더 심화 깊은 사고력을 요구하는 퍼즐게임 입니다.

|  |  |
| --- | --- |
| ‘바벨을 지켜라’의 영웅 소환 예시 | |
| 인 게임 | 설명 |
|  | 첫 인식  유저가 인식하기 쉽게 간단한 모양인 가위 바위 보 모양으로 구현했습니다. |
|  | 1. 선택  유저가 원하는 가로 세로 대각선 줄을 선택하여  모양과 색깔이 같은 것이 많을수록 더 좋은 영웅이 소환됩니다.  2. 속성  유저가 선택한 줄에 가장 많이 포함된 속성이 영웅의 속성이 됩니다.  속성의 개수가 모두 같다면 무작위로 속성이 무작위로 선정 됩니다. |
|  | 소환  유저가 선택한 줄의 소환식에 해당하는 영웅 소환됩니다. |

**3. 개발 계획**

**가. 개발 팀 구성\***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 성명 | 학교명 | 학년 | 개발 분야\*\* | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 정찬영 | 한국게임과학고등학교 | 3 | 기획/프로그래밍 | 아로캄 아레나 | 2017 한밭대 한밭대학교 주니어 창업경진대회 대상 |
| 이원혁 | 한국게임과학고등학교 | 3 | 프로그래밍 | 아로캄 아레나 | 2017 한밭대 한밭대학교 주니어 창업경진대회 대상 |
| 장효찬 | 한국게임과학고등학교 | 3 | 프로그래밍 | 아로캄 아레나 | 2017 한밭대 한밭대학교 주니어 창업경진대회 대상 |
| 강여명 | 한국게임과학고등학교 | 3 | 그래픽 | 아로캄 아레나 | 2017 한밭대 한밭대학교 주니어 창업경진대회 대상 |

\*개발 팀은 5명이하로 구성

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

**나. 프로젝트 수행 방법**

****

****

5월 : 게임 초기 기획 단계를 제안서로 작성 합니다

6.월 : 본선 발표자료와 빠른 개발을 위한 프로토 타입을 제작합니다.

7월 ~ 10월 :

- 기획 : 스테이지 기획서와 런칭을 하기 위한 마케팅 계획을 작성합니다.

- 그래픽 : 게임의 전체적인 그래픽 작업을 수행 합니다.

- 프로그래밍 : ‘바벨을 지켜라’의 시스템 개발 작업을 수행 합니다.

11월 : 런칭과 동시에 업데이트할 추가 컨텐츠를 개발합니다.

12월 : 업데이트를 실시한 후, 수익 모델을 세우고 사업화를 준비합니다.