W2D1 1페이지 제안서 작성하기	당원들의 피드백
	조성득
18	목표가 위로 돌다가가만 하는 계정이라고 하였는데 끝은 없는건가요? 한 점에서 끝이라고 하면 도착자정이 있으면 좋을거 같고 없다면 제일 높이 올라간 사랑을 정칭 시스템 같은것 만들면 좋을거 같습니다. 행칭 시스템 같은것도 만들어서 누가 더 빨리 올라갔나 같은 스피드런도 있으면 제있을거 같습니다. 아니면 한 점에서 즐기는게 말고 스테이지 같은것도 만들던
	백헌의
버섯 방방	반복해서 플레이 형 유인이 작은 것 같습니다. 랭킹 시스템이나, 시즌 랭킹 등이 있다면 목표가 생겨 반복 플레이할 유인이 생길 수 있을 것 같습니다.
	엄의 테마에 한게가 있을 것 같습니다. 결국 버섯들을 밟아가기 때문에 버섯과 어울리지 않는 배경은 조금 어색할 수 있을 것 같습니다. 앱에 따라 버섯의 종류가 늘어나보면 어떻까 싶습니다 (얻음 버섯, 갤럭시 버섯, 홀로그램 버섯)
부제 -	학민학
	올라가면서 다양한 시각적 경험을 할 수 있다고 말씀하셨는데 이것이 어떤걸 이야기하는것인지 조금만 더 자세히 말씀해주시면 좋음것 같습니다 (예. 말장 기록 이상 올라가면 UI가 진화한다. 공경이 변화한다.)
버섯을 밟고 누구보다 더 빠르게 높이 올라가세요	이창선
	자연을 바탕으로 게임을 만드신 부분 좋다고 생각하고, 다만 이 게임의 목표가 정확해서 사람들에게 끝까지 게임을 플레이 하게 할 만 한 요소를 조금 추가하면 좋을 듯합니다.
목표	
도전이라는 욕구를 유저들에게 심어주는 플랫포머 게임	
플레이어가 버섯을 밟고 장애물을 피하며 위로 올라가는 게임	<u>미드랙 1&gt; 당반</u>
	몸뎃쪼대 게임에서 행정적인 요소를 넣진 않고 개별적으로 유튜브 암로드로 기록을 정하는 경우가 없습니다
2차 목표	행왕을 넣는 요소도 좋을 것 같지만 넓은 관정에서 SNS 업로드하여 기록을 개시하고 여러 사람들이 공유하면서 노출되는 행식이 더 좋을 것 같습니다
	하지만 시간내에 클리어한 유자들에게 톡받한 캐릭터를 꾸밀 수 있는 장식병을 드리면 좋지 않을까 고민이 됩니다
캐쥬얼함 : 간단한 조작, 동작으로 이루어징	피드백 2 > 당천
시각적 UI: 높게 올라가면서 다양한 시각적 경험을 할 수 있음	다양한 시작적인 경험으로는 단계별마다 호반 > 중반 > 후반으로 크게 나뉘어 세부적으로 초반에는 파릇마뜻한 문위기에 맞는 버섯들을 매치를 하고, 중반 후반으로 넘어갈 수록 착착하고 이두청점한 그런 문위기로 넘어가는 문위기로 성각해두겠습니다
	피드백 3 > 단번
논리적 근거	자연과 버섯은 경근성에 대한 요소일 뿐 기본적인 플랫모대 게임이기 때문에 한 번 떨어지면 다시 처음부터 시작해야하는 게임이기 때문에 하드한 게임을 도전해서 클리하는 목표가 있다고 생각하시면 될 것 같습니다.
온리업, 정프링, 켓루워크 처럼 하드한 플랫포머 게임들의 수요가 꽤 있음	
버섯이라는 귀여운 소재로 여성 유저들에게도 접근성이 쉬움	
다른 플랫포머 게임과 달리 친환경적인 시각적 요소로 힐링 요소를 가미 할 수 있음	
실행	
좌우 화살표로 움직인다	
스페이스바로 정프를 한다	
프레이트라도 6 프를 만대 배섯을 밟으며 모른다	
01 / 2 8 - 01 - 1 - 01	
-버섯 종류	
51X 511	
빨간색 버섯 : 적당한 정프를 할 수 있는 발판으로 정프 도중 좌우로 움직일 순 없다	
주황색 버섯 : 적당한 정프를 할 수 있는 발판	
노랑색 버섯 : 느리게 정프를 할 수 있는 발판	
초록색 버섯 : 버섯 종류 중 제일 높게 정프 할 수 있는 발판	
파랑색 버섯 : 왼쪽으로 플레이어를 날려 보내는 발판	
ㅁ당색 버섯 : 오른쪽으로 플레이어를 날려 보내는 발판	
보라색 버섯 : 아래로 플레이러를 날려 보내는 항정 발판	
긴 버섯 : 장애물	
짧은 버섯 : 장애물	
굵은 버섯 : 장애물	
또 다른 다양한 버섯 : 장애물	
메세지	
자연 친화적인 주변 환경을 보면서 천천히 올라가며 넓게 보라는 의미를 주기	