**엔터테인먼트 부문**

****

**“E’motion” 제안서**

인천전자마이스터 고등학교

조승준, 민문기, 주종원, 최수환, 노하늘

2018. 05. 08

**SK techx**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요**

1. **서비스 개념**

E'Motion 은 고객의 감정을 다양한 센서와 게임플레이를 통해 추적하여 게임을 플레이 하면서 자신의 감정을 게임과 공감할 수 있도록 게임의 형태와 환경, 이벤트 및 디자인이 변하는 초 반응적인 모험게임 입니다.

1. 장르: 모험, 힐링
2. 플랫폼: 안드로이드
3. 사용엔진: Unity
4. 제공방법: 구글 플레이스토어를 통해 무료배포
5. **서비스 주제 및 기획 의도**

이 게임은 플레이어를 의미하는 캐릭터가 매 순간 변하는 맵 을 돌아다니며 아름다운 지형을 감상하고 매 순간 주어지는 선택을 통해 플레이어 스스로가 정신적으로 성장하는 게임입니다.

1. 정서적 발달

E’motion은 정서적인 공감과 더불어 더 높은 단계로의 발전을 목표로 하고 있습니다. 게임 내에서 플레이어에게 적합한 자기개발 방법과 긍정적 생각으로의 전환이 이루어질 수 있도록 심리학적 방법을 도입할 것 입니다.

1. 공감

사람들은 성장 하면서 많은 경험을 하게 됩니다. 그러면서 사회 관계가 형성되고 서로서로 이미지 관리를 하기 시작하죠. 그럴수록 사람은 다른 사람에게 더욱 큰 기대를 하고 모두들 거기에 맞추기 위해 자신의 본모습을 숨기고 강해지려고 하지만 그 반대편에는 미쳐 드러내고 싶었지만 드러내지 못했던 자신이 묶이면서 외로움으로 변하기도 합니다. 저희는 이런 사용자의 숨어있던 모습을 게임이 스스로 알 수 있도록 하여 정서적 공감을 할 수 있는 게임을 목표로 하고 있습니다.

1. 이야기

E’motion은 단순히 우울증이 있거나 정신적인 도움이 필요한 사람들 만을 위해서 만들어지지는 않을 것 입니다. 모험에 스토리를 더하고 그에 따라 변화하는 사용자의 감정을 인식하여 게임플레이가 더욱 풍성해 질 수 있도록 할 것이며 그 반대로 사용자의 감정을 스토리로 변화시킬 수도 있는 시스템을 구현할 것 입니다.

1. 자살 예방

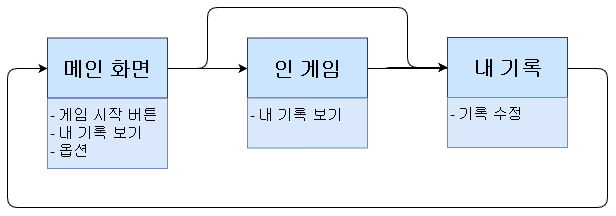
지난 4월 저희 학교에서 자살 사건이 있었습니다. 자살의 원인은 성적 비관으로 학교는 추측하고 있고 당시 이 게임을 기획하면서 이 게임을 통해 더 나은 삶을 살게 될 사람들을 생각하며 기대에 차 있었던 저희는 죄책감을 느꼈습니다. 이러한 사건이 다시 벌어지지 않게 하기 위해선 정서적 사각지대에 있는 사람들을 찾아낼 수 있어야 했 습니다. 그렇기 때문에 저희는 접근 성이 높은 스마트 폰 어플리케이션을 통하여 정서적 동료가 되고 적극적 도움을 받을 수 있도록 E’motion 이라는 어플리케이션을 설계하게 되었습니다.

1. **주요 타겟 고객**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순위 | 타겟 유저 | 특징 | 소비 전략 | 주요 플레이어 |
| 1 | 정서적 회복이 필요한 사람 | 정서적 도움이 필요함. | 게임 초반 진행을 통해 어떠한 도움이 필요한지 알아내고 그에 따라 적절한 처방을 해 줌 | 청소년, 직장인 |
| 2 | 색다른 경험을 즐기고 싶은 사람 | 적극적임.  색다른 경험을 원함. | 스토리 형식의 콘텐트 추가. 부가 콘텐트 구매 | 전 연령대 |

**라. 주요 서비스 내용**

1) 게임 시나리오



게임 플레이는 직관적으로 설계하였습니다. 옴니버스식 이벤트형식을 취하고 있음으로 챕터를 구분할 의미가 없고 자신의 상태를 알아주는 게임이라는 이미지에서 사용자의 동작을 최소화 하였습니다.

각각 에피소드들을 블록화 시켜놓음으로써 사용자에 선택과 성향에 맞게 에피소드들을 구성하여 그 사용자만의 이야기를 써내려 갈 수 있습니다. 이 이야기는 당연히 에피소드들의 구성으로 이루어져 있기에 저장과 수정이 용이하여 사용자는 자신의 플레이를 다른 사람에게 손쉽게 공유 할 수도 있습니다.

상업적인 요소로 미리 구성된 다이나믹한 스토리를 확장팩으로 제공하여 수익을 창출 할 수도 있습니다. 또한 한국 가이던스에서 제공하는 체계적인 심리검사를 게임에 적용하여 사용자에게 좀 더 도움이 되는 게임을 플레이 할 수 있도록 유료 심리검사를 제공합니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 화면 | 설명 |
|  | 시작화면   * 플레이어가 플레이한 마지막 장면을 배경으로 하여 친근감 유도 * 직관적으로 시작버튼을 배치 |
|  | 인 게임   * 컨트롤은 단순하게 정리함 * 지형을 보는데 걸림이 없도록 UI를 정리함 * 컨트롤러가 항시 존재 하는 것이 아닌 사용자가 터치한 곳을 기준으로 컨트롤러를 표시하여 좀더 원활한 게임 플레이를 지향함 |

2) 조작 방법

게임의 조작은 캐릭터를 움직이는 것과 질문에 대답하는 것으 로 나눠집니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이 화면 | |
|  | 캐릭터 조작 – 화면 아무 곳이나 누르면 조이스틱 버튼이 생긴다. 누른 상태에서 상하좌우로 움직이면 캐릭터가 조이스틱방향대로 움직인다.  동작 – 화면을 터치하면 활성화된다. 일반상황일땐 점프로써 동작하지만 주변에 이벤트가 있다면 이 버튼으로 동작 시킬 수 있다.  물체와 상호작용 – 화면의 물체를 터치하면 상호작용이 이루어진다. 직관적으로 유도하였다.  넓은 시야 - 게임 화면의 시점을 마음대로 조정 할 수 있도록 하였다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 선택 화면 | |
|  | 유저는 플레이를 하다가 도중에 NPC에게 질문을 받는다.  대답은 [YES/NO],  혹은 지문 선택,  혹은 그림 그리기,  로 이루어진다. |

3) 기타 게임 구현 시 필요 사항

* 두뇌주파수를 반영한 배경음악

지형의 변화에 영향을 미친 환경 변수에 따라 분위기를 조성한다. (뉴로 피드백)

* 스타크래프트와 같은 3인칭 시점
* 딥러닝을 통한 자동 스토리 구성(설문조사를 통한 사용자의 성향)

**2. 서비스 경쟁력/차별화**

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

|  |  |
| --- | --- |
| journey | |
|  |  |
| 랜덤으로 연결된 두명의 유저가 모험을 하는 게임 입니다. 두명의 유저는 구체적인 목표 없이 하늘에 있는 빛을 향해 모험을 떠나는데 그 과정에서 아름다운 경험들을 서로 공유하고 겪으면서 치유를 받게 합니다. 많은 상을 받은 작품이며 아름다운 경치를 통해 마음에 안정감을 준다는 것이 E`motion 과 비슷한 점이고 게임의 디자인 또한 로우폴리로 같습니다. 정해진 길을 따라가는 것이 아닌 나만의 길을 생성하여 나가는 점이 Journey 와 다른 점 입니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| my oasis | |
|  |  |
| 오아시스의 레벨이 오를 수록 지형이 변화하고 나무나 동물같은 요소들이 새롭게 생겨납니다. 또한 음악 코드를 연주해서 게임내 다양한 대상들과 상호 작용이 가능합니다. 예를 들면 눈이나 비등의 기후를 변화시키거나 밤과 새벽을 만들 수도 있습니다. 퀘스트의 이름 에서도 사용자를 자기 개발하는 목표가 있으며 등장하는 동물들도 직설적으로 사용자에게 도움이 되는 말을 해줍니다. 백만이 넘는 다운로드 횟수를 보유하고 있어 힐링을 위한 게임 분야도 인기 있음을 알 수 있습니다. 하지만 이 게임은 클릭 노가다가 존재하는 방치형 노가다 게임이라는 점 입니다. 이와 달리 E’motion은 모혐형 힐링게임 입니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| rime | |
|  |  |
| 지형 지물 등을 이용한 퍼즐을 끊임없이 풀어나가야만 진행할 수 있는 구조 입니다. 묘령의 여우가 넓은 맵 에서 바른 행선지로 안내하여 적절한 진행을 도우며 이따금 소년의 망토처럼 붉은 색상의 로브를 두른 남자가 먼 발치에서 소년을 지켜보다 사라지고는 합니다. 이 게임 또한 아름다운 디자인을 가지고 있어서 힐링을 받는다는 느낌을 받을 수 있습니다. 퍼즐을 푸는 것은 E’motion에선 감정적 교감과 힐링을 한다는 점과 관계가 있습니다. | |

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

E’motion은 my oasis와 같이 꾸며가는 게임이 아닙니다. 또한 rime과 같이 퍼즐을 푸는 것도 아니지요. E’motion은 플레이어의 심리상태를 분석하고 그에 따라 이야기를 만들고 자기개발을 할 수 있는 게임 입니다.

1. 플레이어의 성격, 성향, 감정을 분석하여 공감을 극대화 한다.

E’motion은 힐링의 방안으로 플레이어가 게임을 따라가는 것이 아닌 게임이 플레이어를 맞춰주는 것을 목표로 하고 있습니다. 그렇기 때문에 성격 검사지나 심리 검사지를 게임내에 도입하는 것 입니다. 또한 플레이어의 행동분석을 통해 취향을 알아내고 그에 따라 스토리가 변하게 됩니다.

1. 플레이어의 성향에 따른 적절한 스토리를 만들어 낸다.

E’motion의 스토리는 플레이어의 감정을 따라갑니다. 이 스토리는 감정의“단계” 라는 것이 존재할 뿐 세부적으로 명시 되어있지 않습니다. 세부적인 스토리는 플레이어가 만들어 내는 것인데 사용자가 설문에 적극적으로 참여했고 그에 맞는 행동으로 플레이했다면 그 설문에 기반하여 이벤트가 옴니버스 식으로 나타납니다. (플레이어가 강아지를 좋아한다면 강아지와 관련된 이벤트가 나타남)

1. 조작이 간편하다.

E’motion은 캐릭터를 움직이는 버튼 외에 별다른 기능이 없어 직관적인 플레이가 가능합니다.

**3. 개발 계획**

**가. 개발 팀 구성\***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 성명 | 학교명 | 학년 | 개발 분야 | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 조승준 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 시스템 구조, 맵 생성 알고리즘,  데이터 분석 |  |  |
| 주종원 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 시스템, 에피소드 생성, 에피소드 관리, 데이터 분석 |  |  |
| 최수환 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 에피소드 생성, 에피소드 관리,  스토리텔링, 내래이션 |  |  |
| 민문기 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 시스템 설계, NPC 알고리즘,  데이터 분석 |  |  |
| 노하늘 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 디자인, UX UI |  |  |

**나. 프로젝트 수행 방법**

5월 : 제안접수를 위한 제안서를 작성 합니다.

5.14 ~ 6 월 : 게임의 독창성 과 시장성 등에서 보완하고 구체적인 목표를 만듭니다.

7월 ~ 10월 :

기획 : 스테이지 기획서와 런칭을 하기 위한 마케팅 계획을 작성합니다.

그래픽 : 게임의 전체적인 그래픽 작업을 수행 합니다.

프로그래밍 : E’motion의 시스템 개발 작업을 수행 합니다.

11월 : 런칭과 동시에 업데이트할 추가 컨텐츠를 개발합니다.

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