**개발팀**

**엔터테인먼트부문**

****

**“제목 뭘로 하지” 제안서**

게임마이스터 고등학교 오민교, 최영현,   
최강호, 이승민, 배태경

2024. 03. 15 (제안일자)

**SK planet**

“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

10대 청소년 및 20대부터 30대의 청년층을 주요 고객으로 고객에게

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

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

이집트 문명을 바탕으로 기술의 엄청난 발전으로 발달된 세대

팀명이 빛의 관련되어있으며 빛이 라는 소재가 우리가 모를 정도로 잘 어울려 있어….

**다. 주요 타겟 고객**

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

// 10 ~ 30대 예상   
// 사용자에게 스타일리쉬한 전투에서 오는 속도감, 타격감을 줄 수 있고 탑을 오르는 목표를 가지고 한층 오를 때 마다 성장하는 즐거움 어려운 난이도의 도전하는 재미의 가치를 줄 수 있습니다.

// 빛 상태에서 거울에 닿으면 반사되어 튕겨져 나간다. 튕겨져 나가는 각도를 조정하여 퍼즐을 풀거나 전투에 활용할 수 있다. 유리벽에 닿으면 플레이어 상태로는 지나갈 수 없지만 빛상태로는 투과되어 지나갈 수 있다.

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오

// 미정

2) 조작 방법

※ 게임 진행 방법 및 정보 설명 (반드시 이미지와 함께 설명)

// A D : 좌우 이동

// Space : 점프

// 점프 후 Space : 더블 점프

// 벽에 붙어서 Space : 벽 점프

// Shift : 대쉬(불릿타임) 및 빛 변환



// E : 상호작용

// 좌클릭 : 공격



3) 기타 게임 구현시 필요 사항

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등

카툰 그래픽,

어렵지 않지만 어렵고 멋있어 보이게 하는 이펙트나 조작

 

빛을 활용한 반사, 퍼짐 등등

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

**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 | 개발 분야\*\* | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 오민교 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  | 없음 |
| 최영현 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  | 없음 |
| 이승민 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  | 없음 |
| 배태경 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  | 없음 |
| 최강호 | 경기게임마이스터고등학교 | 아트 |  | 없음 |

\*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