**개발팀**

**엔터테인먼트부문**

****

**“(아직 제목을 정하지 못하였습니다.)” 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**

000은 뭐뭐뭐 액션, 타격감 재미

|  |  |
| --- | --- |
| 제목 | ??? |
| 장르 | 액션, 플랫포머 |
| 타겟층 | 10대, 20대 30대 까지 청년층을 집중 타겟으로 |
| 플랫폼 | PC |
| 컨셉 | 빛, 보석 |
| 사용 엔진 | Unity |

//예시임

‘TTF’는 ‘Time to fly’의 약자로, 스토리 중심의 플레이어들에게 감동을 주는 스토리 플렛포머 게임입니다.

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

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

팀명이 빛의 관련되어있으며 빛이 라는 소재가 매력적이게 느껴져 “이걸 게임의 녹여내면   
재밌지 않을까?” 라는 생각으로 기획을 해보았습니다.

1. 세계관  
   푸시푸시
2. 독특한 소재  
   푸시푸시푸시
3. 독자적 시스템
4. 목표 달성의 성취감

//예시

나. 서비스 주제 및 기획 의도

1) 감동적인 스토리

‘희생과 꿈’을 키워드로 스토리를 구상함으로써 플레이어들 에게 선택적 요소를 부여하게 되었습니다. ‘TTF’을 하면서 플레이어의 생각에 영향을 줄 수 있도록 스토리가 구성되었습니다.

2) 창의적 시스템

대부분의 플랫포머 게임들은 플랫폼들 사이를 이동하면서 위험요소를 회피하고 목적지에 도달하는 것을 목표로 합니다. 저희는 여기에 플레이를 할 때 도움을 줄 수 있는 창의적인 요소를 추가해보고자 하였습니다. 플레이어가 특정 기술을 이용하여 자신에게 다가올 위험 요소를 미리 알 수 있는 기능을 추가하여 이동액션에도 전략성을 부여 하기로했습니다. '미래예지' 라고 칭한 능력을 사용하면 플레이어는 제자리에 정지된채 플레이어의 복제본을 통해 게임을 플레이하게 됩니다. 만약 이때 사망하거나 데미지를 입었다면 다시 능력 사용 이전으로 되돌릴 수 있습니다. 하지만 스테이지에는 주어진 시간이 있기 때문에 능력을 너무 많이 사용하면 제한된 시간내에 스테이지를 클리어할 수 없게 됩니다. 그렇기에 플레이어는 최적을 위한 선택을 끊임없이 해나가야 합니다.

**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.

**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 등

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

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

Ori and the blied forest

**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 |  |  |
| 최영현 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  |  |
| 이승민 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  |  |
| 배태경 | 경기게임마이스터고등학교 | 프로그래밍 |  |  |
| 최강호 | 경기게임마이스터고등학교 | 아트 |  |  |

\*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