**프로젝트 “퀘스트 용병”**

**1.게임 소개**

* 프로젝트 명 퀘스트 용병(가제)는 몬스터가 넘치는 세상에서 퀘스트를 받는 용병단의 성장기를 그린 2D 액션 게임입니다.
* **스토리**
* 에일리언이 쳐들어왔다!... 세상은 어연 대 우주시대! 이 세상에는 인간들에게 호의적인 외계인도 있지만, 적대적인 외계인도 있으며, 우주 괴물도 존재한다. 우주 괴물 같은 경우 에일리언이라 부르며, 이를 잡는 전문 집단이 있었으니, 우린 그들을 용병단이라 부른다. 대다수 용병단들은 명예와 호화 속에 살지만 그렇지 않은 이들이 있었으니, 최고의 용병단이 되겠다는 꿈 하나 가지고 새로이 창설한 용병단! 과연 이 용병단들은 최고의 용병단이 될 수 있을 것인가?!
* **장르** : 2D 액션RPG
* **플랫폼** : 모바일(Android)
* **개발 엔진** : 유니티
* **게임의 특징**

팀 조합에 따른 전략적 요소

독특한 강화 시스탬

여러 가지의 제작아이탬과 방어구들은 통한 수많은 파밍요소

**2.만드는 사람들**

* **팀 소개**  
  팀 씨드(SEED)는  
  2017년 4월에 조직된 팀으로, 게임으로 세상을 바꿀 씨앗이 되고 싶은 팀입니다.
* **팀원 소개**

최승민

한양대학교 컴퓨터 전공 16학번  
현재 2학년 재학 중

프로젝트 기획, 프로그래머

이재원

한양대학교 컴퓨터 전공 16학번  
현재 2학년 재학 중

프로그래머

오윤걸

현재 2학년 재학 중

아티스트

**3.만드는 사람들**

**3.개발일정**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **개발 단계** | **개발 목표** | **시기** |
| 프로토타이핑 | Prototype  for internal testing | 7~8월 |
| 코어 게임요소 개발 | Pre-Alpha build for funding | 9~11월 |
| 스테이지 디자인과 개발 | Feature-Complete build | 11~1월 |
| 플레이테스트와 버그수정 | Stable release | 1~2월 |

**4.수익 모델 및 마케팅**

* **인앱 결제 없는 유료 게임**  
  그동안의 모바일 게임 추세인 인앱 결제를 지양하고, 유료게임으로 배포하는 형식입니다. SEED는 게임은 개발자가 아닌 유저가 주가 되어야 한다고 생각합니다. 유저들이 플레이를 하는데 있어 어떠한 걸림돌이 없는 게임을 만드는 것을 목표로 하며, 이는 과도한 과금형 게임에 지친 유저들의 한을 풀어 줄 것 입니다.
* **소셜 네트워크 및 게이머 커뮤니티와 밀착한 홍보전략**  
  팀이 가진 인디 게임의 감성을 살려서 개발자들이 직접 SNS,게이머 커뮤니티에 지속적으로 게임을 홍보하고 유저들의 피드백을 받는 홍보 전략입니다. 발매 전에 게임을 광범위하게 알리고 지지층을 형성함는 것을 목표로 합니다.

**5.비전**

* **적자생존 이후의 방향**
* **팀이 추구하는 가치**