

# **“드로잉 퀘스트” 제안서**

**2016. 05. 01**

## 1. 서비스 개요

### 가. 서비스 개념



“드로잉 퀘스트”는 동화 속의 용사를 크레용으로 그림을 그려 도와 이야기를 풀어나가는 퍼즐 어드벤처 게임입니다.

1. 장르 : 퍼즐 어드벤처
2. 플랫폼 : 스마트 폰, 태블릿 PC
3. 고객 : 경쟁을 하는 게임 보다 혼자서 게임을 하며 스토리를 진행해 **성취감을 느끼는 것을 좋아하는 고객**
4. 기술 구현: Unity
5. 제공 방법: T Store에 제공

### 나. 서비스 주제 및 기획 의도

제가 이 게임을 기획한 의도는 드로잉 퍼즐 게임을 하다가 문득 그림을 그려서 퍼즐을 클리어 한다는 것은 매우 독특하고도 재미있는 방식이라고 생각해서 이 **드로잉 방식이 단순히 퍼즐뿐만 아니라 다른 장르의 게임과도 연결되면 어떨까** 하고 기획하게 되었습니다.

“드로잉 퀘스트”의 세계관은 주인공은 어렸을 때 용사에게 구해진 적이 있어 용사를 동경하며 평범하게 자라게 됩니다. 그러다가 공주가 마왕에게 납치되었다는 소식을 듣고 자신도 용사가 되기 위해 모험을 떠납니다. 하지만 주인공은 평범하게 자라고 열정만 가득했기에 용사로서는 많이 부족합니다. 그런데 **혼자서 해내기 힘든 일이 있을 때, 누군가가 크레용으로 그림을 그려서 도와준다는 설정**을 가지고 있습니다.

## 다. 주요 타겟 고객

평소에 어드벤처 게임을 즐겨 하는 유저들에게 “드로잉 퀘스트”라는 게임을 제공해서 스토리텔링과 드로잉, 퍼즐을 푸는 듯한 게임으로 마치 **내가 게임 속 인물이 되어 이야기를 풀어나가는** 느낌을 줄 수 있습니다.

### -어드벤처 게임을 즐겨 하는 고객

어드벤처 게임 마니아 라면 독특한 컨셉의 어드벤처 게임이 출시되면 다운을 하지 않을 수 없습니다.

### -여성, 어린이

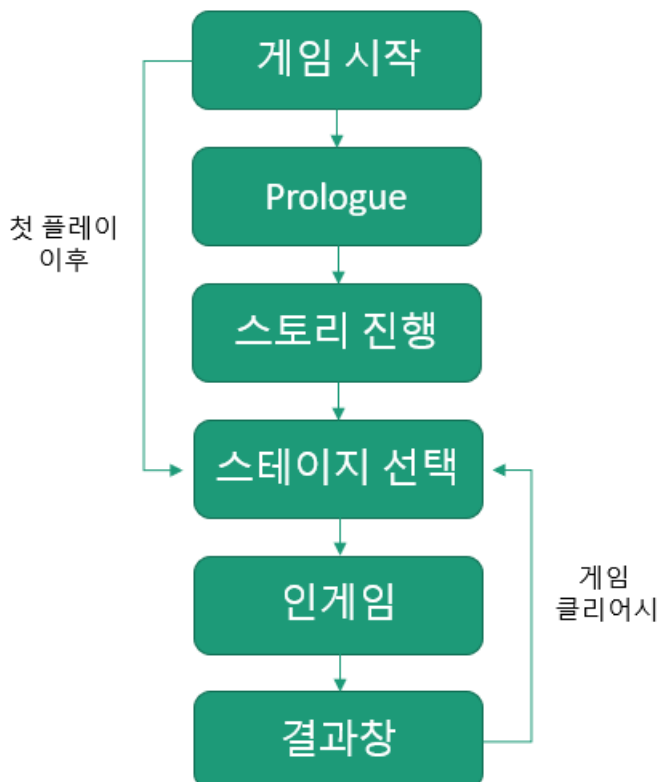
“드로잉 퀘스트”는 어드벤처 게임인 만큼 스토리가 강조되고 전체적으로 디자인이 파스텔 톤이라 마치 동화나 소설을 읽는 듯한 느낌을 주기 때문에 여성 유저들과 어린이 유저들을 타겟으로 삼을 수 있습니다.

### -게임 할 때 순발력 보단 머리를 쓰는 것을 좋아하는 고객

어드벤처 게임은 클리어 하기 위해서는 퍼즐을 풀기 위해 머리를 써야 하기 때문에 머리 쓰는 게임을 좋아하는 유저들을 타겟으로 삼을 수 있습니다.

## 라. 주요 서비스 내용

### 1) 게임 순서도



## 2) 조작 방법

### 1. 메인 화면



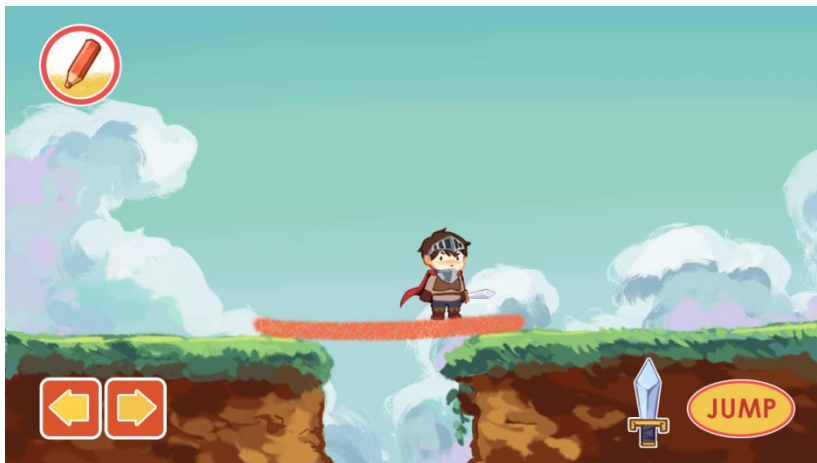
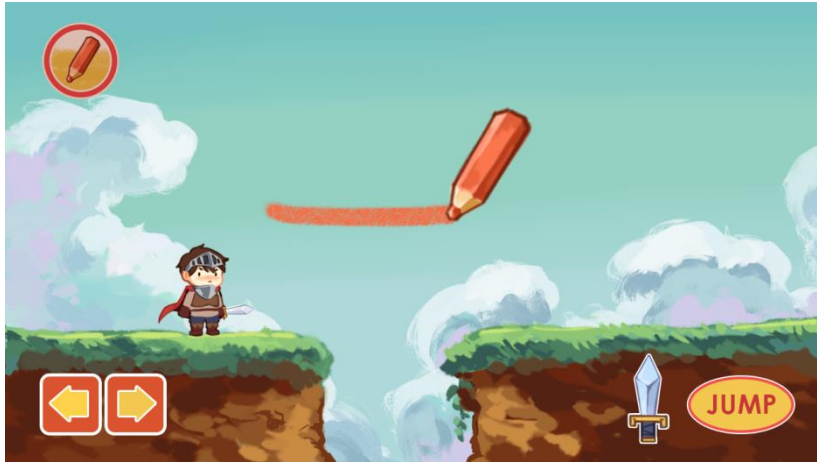
메인 화면입니다. 아무 곳이나 터치하면 시작합니다.

### 2. 처음 START



챕터 선택 화면입니다. 동화 느낌을 살리기 위해 책이 펼쳐져 있는 모습이며 한 장에 한 챕터로 이루어져 있습니다. 왼쪽은 스토리를 요약한 그림이 그려져 있고 오른쪽은 그 챕터의 제목이 적혀있습니다. 처음엔 첫 한 장을 제외하고 뒷장은 전부 빈 페이지가 되어 있어 **챕터를 클리어 할 때마다 다음 장이 한 장씩 채워지며 다음 챕터로 연결될 수** 있습니다.

### 3. 인게임 화면 및 조작 방법

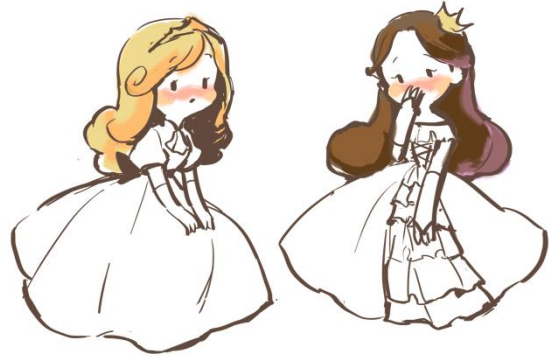


아래의 버튼들은 왼쪽부터 순서대로 왼쪽 이동, 오른쪽 이동, 공격, 점프 입니다. 이 버튼들로 캐릭터의 기본적인 움직임을 조작할 수 있습니다.

왼쪽 위의 버튼은 드로잉 버튼입니다. 이 버튼은 누르면 활성화 되며 활성화 시에 화면에 다른 물체가 없는 **빈 공간에 드로잉을 할 수 있으며, 자신이 그린 모습 그대로 오브젝트가 되어서 작용**합니다. 이 오브젝트는 게임 속 다른 오브젝트들에 비해 단단한 재질로, 예시 이미지처럼 주인공을 건너게 하는 다리가 되거나, 적이 발사하는 공격을 막아줄 방패가 되거나, 돌을 만들어서 밀어 떨어뜨려 적을 처치하거나 여러 가지 사용방법이 있습니다. 대신 매 판마다 드로잉 하는 데에는 자원이 있어서 그릴 수록 자원이 줄어듭니다. 비 활성화 시에는 자기가 그린 오브젝트를 터치하면 오브젝트가 사라지면서 일정량의 드로잉 자원을 돌려받을 수 있습니다.

### 3) 기타 게임 구현시 필요 사항

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등



↑ 용사, 공주의 디자인 컨셉



← 프롤로그 챕터 컨셉



## 2. 서비스 경쟁력/차별화

### 가. 경쟁(유사) 서비스 현황



#### - Dokuro

이 게임은 “드로잉 퀘스트”와 같은 장르인 **어드벤처** 게임으로 PS 버전으로 먼저 출시된 뒤에 많은 관심을 받아 2014년에 **스마트폰 게임으로까지 확장**되었습니다. 어드벤처 게임 특성상 완결이 있기 때문에 현재에는 유저들이 별로 없지만 당시에는 많은 인기를 끌었습니다.

#### - 브레인 도트

이 게임은 간단한 드로잉 게임으로, 이러한 드로잉 류의 게임들은 마켓에서 심심치 않게 볼 수 있어 인기를 증명할 수 있습니다.



### 나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소

#### 1. 드로잉 컨셉

Crayon Physics라는 기술을 퍼즐 장르가 아니라 어드벤처 게임에 적용하면서, CrayonPhysics와 어드벤처 장르여야만 할 수 있는 여러 가지 상호작용으로 전에 없는 참신함을 느낄 수 있습니다

#### 2. 동화 컨셉

시작화면부터 게임을 종료할 때까지 전부 동화를 읽는 듯한 컨셉의 크레용 디자인과 UI로 더 집중하고 몰입할 수 있습니다.

#### 3. 스토리 속 재미 요소

용사가 열정만 가득해서 공주를 구하러 가는 스토리 속에서 이스터 에그, 반전 등 여러 가지 소소한 재미를 맛볼 수 있습니다.

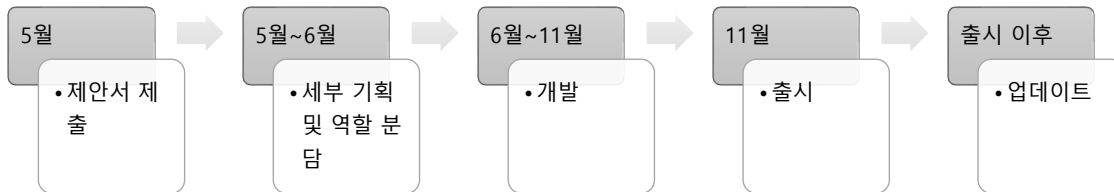
### 3. 개발 계획

#### 가. 개발 팀 구성\*

성명	학교명	학년	개발 분야**	개발/출시 서비스	공모전 수상이력
배 진호	한국 애니메이션 고등학교	3학년	클라이언트 개발	2인 대전 슈팅게임 “Monster B” 개발 STAC 2015에서 “여고혁명” 개발 및 출시	단국대 해커톤 우수상 STAC 2015 가작상
박 재홍			기획 및 연출		
김 태리		2학년	디자인	부천 전국 영상제에서 애니메이션 “호아” 제작	부천 전국 영상제 우수상

#### 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



5월: 제안서를 제출하고 개발을 하게 된다면 디자이너 1명을 추가 모집할 생각입니다.

5월~6월: 팀원 별로 각자의 역할을 분담해 팀장이 세부 기획을 맡아 해야 할 일 들을 지시합니다.

6월~11월: 개발을 합니다.

11월: 게임을 출시합니다.

이후: 버그 수정이나 잘못된 부분을 개선합니다.