안녕하세요 13학번 김천기 16학번 이소현입니다.

게임의 컨셉샷입니다. 저희가 기획한 게임은 격투게임인데요, 이 장면은 2대2 팀 격투게임의 한 장면입니다. 무대 맵에서 플레이어들이 악기를 들고 밴드대 밴드로 싸우는 게임입니다. 트위치 채팅api를 활용하여 보기도 즐겁고, 하기도 즐거운 게임을 만들 것 입니다..

발표 순서입니다

* 게임의 필요성

저희가 앞서 보여드린 게임을 만드는 이유를 말씀드리겠습니다. 게임은 이제 더 이상 혼자 즐기는 컨텐츠가 아니라, 함께 나누며 즐기는 컨텐츠입니다. 요즘은 유튜브, 트위치, 아프리카 tv등 게임 스트리밍 시장이 나날이 성장하고 있습니다.

좌측에 있는 자료는 14년도 미국의 스트리밍 시장 점유율 입니다. 트위치는 Wwe, ustream등 스포츠 스트스트리밍시 합친 것 보다 많은 점유율을 보이는데요, 18년도 현재 트위치는 이때에 비해 시청자 수가 두배로 늘어나는 큰 성장폭을 보이고 있습니다. (점유율과 시청자 수 성장은 논리적인 연결이 되나?)

우측 자료는 17년도 전세계의 글로벌 스트리밍 시장 규모입니다. 광고, 스폰서쉽, 구독매출, 도네이션으로 발생한 수익이 3조 5000억원에 달하는등 큰 시장규모를 보이고 있습니다.

이와 같이 이스포츠에 대한 관심도 성장하고 있는데요, 스트리밍을 통해 중계된 이스포츠 시장의 수익은 전년대비 40%퍼나 성장하며 960 MILLIAN 달러 수익~~

그래서 저희는 커지는 게임 스트리밍 시장을 직접 활용하는 게임이 필요하다고 생각하였습니다.

* 게임 소개 및 특징

\*\*트위치를 활용해 이 특징을 반영한 격투게임 특징

게임은 대전 격투 게임으로, 1대1, 2~4인으로 구성된 팀 PVP 방식으로 진행됩니다. 게임은 5분의 시간 제한이 있는데, 이 시간 내에 경쟁 상대를 죽이면 게임이 종료됩니다. 플레이 타임이 2분 30초 이상 지나고, 플레이어가 모두 살아있으면 드럼을 부수는 등 미션이 제공되고, 이를 달성하면 추가 점수를 얻습니다.

게임을 플레이하며 채팅으로 시청자와 소통하고, 시청자를 만족시켜 도네이션을 얻으면 게임머니를 얻게됩니다.

* 캐릭터 소개
* 캐릭터들마다 포지션을 가지며, 각 포지션이 가진 특징들을 살린 기본공격과 스킬들을 활용하여 타 플레이어와 싸우게 됩니다. 예를 들어 기타포지션을 가진 플레이어는 기타를 들고 이를 휘드르며 싸웁니다.
* 컨셉
* 캐릭터는 로우폴리곤의 SD 캐릭터를 사용하고, 가로 50CM, 세로 150CM 의 크기를 가집니다.
* 맵은 길거리 버스킹, 공연장 무대 컨셉 두가지가 있으며 크기는\* 입니다
* 트위치 예시
* 도네이션을 얻으면 게임머니를 얻게 되고, 채팅창을 통해 시청자와 소통하며 함께 즐길 수 있습니다.
* 게임특징 총망라
* 우리 게임은 경쟁하고 조건을 달성하며 함께 즐기는 게임입니다.
* 타 제품과의 차별성
* 격투 게임이라고 해서 단순히 싸우는 컨텐츠만 있는 것이 아니라 일정 시간 후 제시되는 조건을 달성하는 게임으로 다양한 컨텐츠를 구현할 것 입니다.
* 기존 격투 게임은 주먹, 발, 아이템을 사용하는게 전부인데, 캐릭터마다 가진 포지션별로 고유한 무기와 스킬을 활용합니다.
* 구현환경 및 구현 기술 역할 분담 내용입니다.
* 역할 별 구현 일정 입니다.
* 14 마지막 결론 페이지 뭐라 말할까 어떻게 말할까 뭐라할까

게임 스트리밍 시장의 성장

보기 좋은 게임을 만들고자 하는 이유는

트위치 채팅을 연동하여 방송하기 좋은 게임을 만드는 게임

QA:

* 왜 그림자보다 컨텐츠가 먼저냐
* 게임 컨텐츠가 게임의 승패조건에 영향을 미치기 떄문에 그림자보다 컨텐츠가 먼저 나와야 한다. 이때가 서버 구현 기간이기떄문에 서버와 함께 작업해야 하는 정보들이라….
* 중간발표 & 최종 발표 날짜와 발표때까지 나올 일정 특히 중간발표
* 중간발표: 캐릭터 로드, 애니메이션, 서버와 통신, 플레이어 간 충돌처리
* 2017년 NCSOFT의 연간 매출액은 1조 8000억원 정도. 게임 스트리밍 시장은 3조 5000억원 정도.
* 왜 유튜브가 제일 큰 시장인데 유튜브 스트리밍안했냐? 유튭스트리밍 망했기때문 망한 이유:
* 2017년 기준 우리나라 이스포츠 수익은 723억, 전세계의 10퍼 차지