

CREATIVE  
ENTERTAINMENT FACTORY

CELLBIG

UANGEL · KEEZLE

---

2023 연간 기획안

---

2023.02.27

# 개요

## 콘텐츠 총괄표

마일스톤	제작월	납품일	콘텐츠	시즌별 콘텐츠	개발수량	내용
M11	4월	4/24 (월)	‘박 터뜨리기’ 확장 콘텐츠	-	1	• 공을 던져 피냐타를 빨리 터뜨리는 경쟁형 콘텐츠
	5월	5/24 (수)	‘색깔놀이’ 확장 콘텐츠	-	1	• 공을 던져 타일을 같은 색으로 만들어 더 많은 땅을 차지하는 경쟁형 콘텐츠
	6월	6/26 (월)	-	가정의 달 테마 콘텐츠	1	• 공을 던져 요리를 고르며 가족 만찬을 준비하는 놀이형 콘텐츠
M12	7월	7/24 (월)	‘네온파티’ 확장 콘텐츠	여름 테마 콘텐츠	2	• 여러 배경에서 현수막에 응원 문구를 적고 사진을 찍는 포토존 콘텐츠 • 바다, 수영장 등의 물놀이를 테마로 여름 분위기를 즐길 수 있는 체험형 콘텐츠
	8월	8/24 (목)	전면카메라 콘텐츠 (1)	-	1	• OX 퀴즈 등의 미니게임을 참가하며 화면을 통해 자신의 모습을 확인할 수 있는 놀이형 콘텐츠
	9월	9/25 (월)	‘오케스트라’ 확장 콘텐츠	-	1	• 친구들과 화면을 터치해 합주를 하는 협동형 콘텐츠
M13	10월	10/24 (화)	놀이형 콘텐츠 (1)	할로윈 테마 콘텐츠	2	• 공을 던져 누가 더 많은 파이를 먹나 경쟁하는 놀이형 콘텐츠 • 으스스하고 귀여운 몬스터들과 물감 서바이벌 게임을 하는 체험형 콘텐츠
	11월	11/24 (금)	직업 체험 콘텐츠	-	1	• 경찰, 비행기 승무원, 선장 등의 직업을 체험해보는 체험형 콘텐츠
	12월	12/22 (금)	‘겨울놀이’ 확장 콘텐츠	크리스마스 테마 콘텐츠	2	• 눈사람들과 겨울 스포츠를 하며 경쟁하는 놀이형 콘텐츠 • 집을 깨끗이 치우고 크리스마스 장식을 달아보는 체험형 콘텐츠
M14	1월	1/24 (수)	놀이형 콘텐츠 (2)	-	1	• 타이밍에 맞추어 버튼을 터치해 점수를 얻는 DDR 테마 놀이형 콘텐츠
	2월	2/26 (월)	전면카메라 콘텐츠 (2)	-	1	• 무게 중심을 맞추며 목적지까지 도달하는 단체 협동형 콘텐츠
	3월	3/25 (월)	판타스케치 콘텐츠	-	1	• 동화 속 한 장면에 직접 주인공을 그려 넣을 수 있는 판타스케치 콘텐츠
합계					15	

# 컨셉

## 콘텐츠 컨셉 (M11)

- ‘박터뜨리기’ 확장 콘텐츠: 공을 던져 피나타를 빨리 터뜨리는 경쟁형 콘텐츠
- ‘색깔놀이’ 확장 콘텐츠: 공을 던져 타일을 같은 색으로 만들어 더 많은 땅을 차지하는 경쟁형 콘텐츠
- 가정의 달 테마 콘텐츠: 공을 던져 마음에 드는 요리를 바꿔가며 가족 만찬을 준비하는 놀이형 콘텐츠



‘박터뜨리기’ 확장 콘텐츠 컨셉 예시



‘색깔놀이’ 확장 콘텐츠 컨셉 예시



가정의 달테마 콘텐츠 컨셉 예시

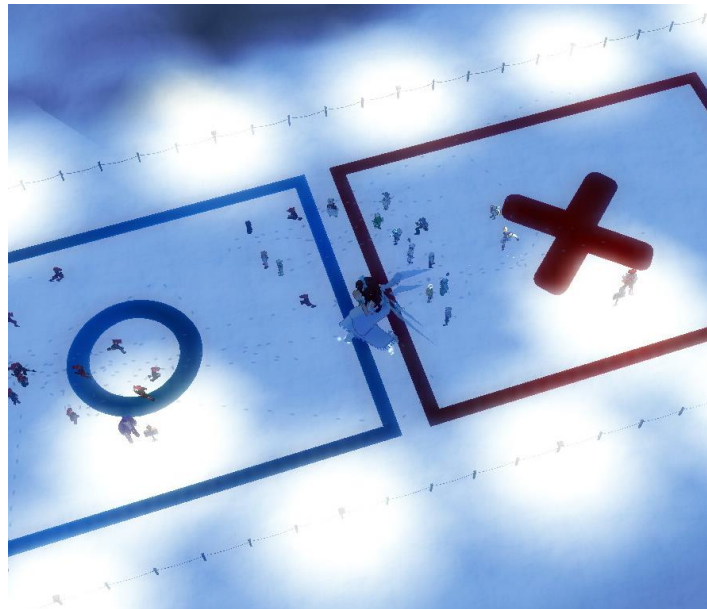
# 컨셉

## 콘텐츠 컨셉 (M12)

- ‘네온파티’ 확장 콘텐츠: 여러 종류의 배경에서 응원 문구를 적고 사진을 찍는 포토존 콘텐츠
- 전면카메라 콘텐츠 (1): OX 퀴즈 등의 미니게임을 참가하며 화면을 통해 자신의 모습을 확인할 수 있는 놀이형 콘텐츠
- ‘오케스트라’ 확장 콘텐츠: 국악기에 대해 알아보고 친구들과 화면을 터치해 합주를 하는 체험형 콘텐츠



‘네온파티’ 확장 콘텐츠 컨셉 예시



전면카메라 콘텐츠 (1) 컨셉 예시



‘오케스트라’ 확장 콘텐츠 컨셉 예시



# 컨셉

## 콘텐츠 컨셉 (M13)

- 놀이형 콘텐츠 (1): 공을 던져 누가 더 많은 파이를 먹나 경쟁하는 놀이형 콘텐츠
- 직업 체험 콘텐츠: 경찰, 비행기 승무원, 선장 등의 직업을 체험해보는 직업 체험 콘텐츠
- ‘겨울놀이’ 확장 콘텐츠: 눈사람들과 겨울 스포츠를 하며 경쟁하는 놀이형 콘텐츠



놀이형 콘텐츠 (1) 컨셉 예시



직업체험 콘텐츠 컨셉 예시

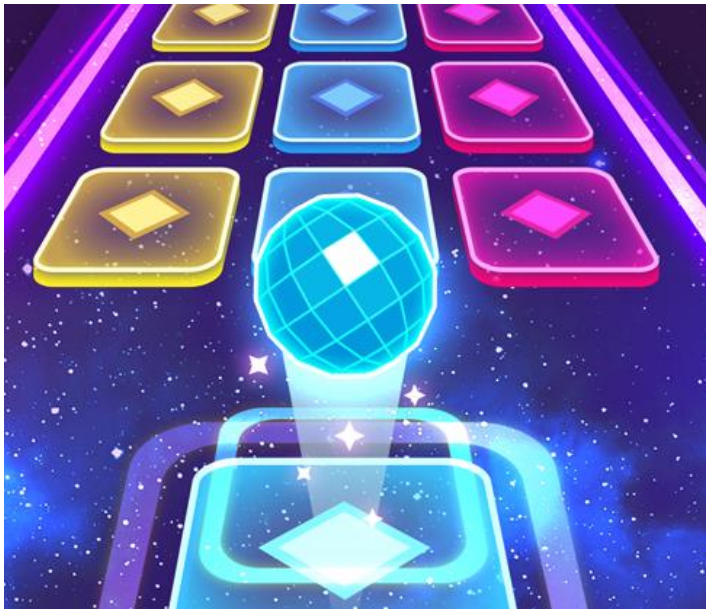


‘겨울놀이’ 확장 콘텐츠 컨셉 예시

# 컨셉

## 콘텐츠 컨셉 (M14)

- 놀이형 콘텐츠 (2): 타이밍에 맞추어 버튼을 터치해 점수를 얻는 DDR 테마 놀이형 콘텐츠
- 전면카메라 콘텐츠 (2): 무게 중심을 맞추며 뗏목, 광산차 등을 타며 목적지까지 도달하는 단체 협동형 콘텐츠
- 판타스케치 콘텐츠: 동화 속 한 장면에서 직접 주인공을 그려 넣을 수 있는 판타스케치 콘텐츠



놀이형 콘텐츠 (2) 컨셉 예시



전면카메라 콘텐츠 (2) 컨셉 예시



판타스케치 콘텐츠 컨셉 예시

# 컨셉

## 콘텐츠 컨셉 (시즌별)

- 여름 테마 콘텐츠: 바다, 수영장 등의 물놀이를 테마로 여름 분위기를 즐길 수 있는 체험형 콘텐츠
- 할로윈 테마 콘텐츠: 묘지, 귀신의 집 등의 할로윈 테마에서 으스스하고 귀여운 몬스터들과 물감 서바이벌 게임을 하는 체험형 콘텐츠
- 크리스마스 테마 콘텐츠: 산타가 오기 전에 집을 깨끗이 치우고 크리스마스 장식을 달아보는 체험형 콘텐츠



여름 테마 콘텐츠 컨셉 예시



할로윈 테마 콘텐츠 컨셉 예시



크리스마스 테마 콘텐츠 컨셉 예시



# 컨셉

---

## 기타

---

- 랜턴을 이용하여 용암 바다 위에 얼음 다리를 놓는 콘텐츠
- 터치 등으로 좌우방향키를 이용하여 올바른 발판위에 올라서도록 캐릭터를 조종하는 콘텐츠 -> 전면카메라 용으로.. 롤러코스터(땅), 뗏목(바다), 행글라이더(하늘)
- 볼풀/공을 던져 판을 뒤집거나 돌을 놓아 5줄을 먼저 만드는 팀이 이기는 게임 (오셀로, 오목)
- 볼풀/타이밍에 맞추어 좌우중앙 버튼을 터치하는 DDR 테마 콘텐츠
- 터치/풍선이나 공이 바닥에 닿기 전에 터치해서 위로 띄우기 (블록깨기)
- 터치/공이 바닥에 닿는 부분을 터치해서 막대를 이동시켜 하는 블록깨기
- 정해진 버튼을 눌러 버티는 로데오 게임
- 단체 줄넘기로 버튼을 눌러 정확한 타이밍에 줄을 넘어야하는 콘텐츠
- 리듬게임 -> 전면카메라 콘텐츠 (리듬게임+장애물피하기/로봇 데모 같은 느낌)