**개발팀**

**엔터테인먼트부문**

****

**“키보워즈” 제안서**

경기게임마이스터 고등학교 김태현, 박상빈,

권성빈, 서선호, 김형주

2021. 05. 05

**SK planet**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요** ※ (1~5페이지로 작성)

1. **서비스 개념**

|  |  |
| --- | --- |
| **제목의 의미** | ‘키보워즈’는 키보(드) + War과 키보(드) + word 라는 2개의 뜻으로  **키보드의 단어로 전투를 하는** 로그라이크 액션 게임입니다. |
| **장르** | 로그라이크, 액션 |
| **시점** | 2인칭 사이드 뷰 |
| **사용엔진** | Unity |
| **플랫폼** | Android |
| **출시예정일** | 8월말 출시 예정 |

**나. 서비스 주제 및 기획 의도**

|  |  |
| --- | --- |
| **컨셉** | 적을 죽이거나 특정 위치에 있는 키보드 단추를 얻어  그 키보드 단추로 **무기를 사거나 뽑을 수 있다** |
| **특징** | 무기 획득할 경우 무기의 단어 영어 뜻이 나오는데  다음을 누르면 무기의 **영어, 한글, 뜻 중 하나가 빈칸**이  되고 빈칸에 **알맞은 말을 쓰면 무기 스택이 증가**한다. |
| **다회차 플레이** | 처음에는 모르는 단어도 계속 보면 실력이 늘고  **초급, 중급, 고급, 용으로 나누어** 다회차 플레이를 중시한다. |

**다. 주요 타겟 고객**

|  |  |
| --- | --- |
| **연령층** | 연령층은 **4~14세**를 노리고 만들어 쉬운 영단어,  쉬운 난이도로 계획 중이다. |
| **유져** | 모바일 게임인 만큼 한판에 10분~20분정도의  간단한 게임으로 계획 중이다. |

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오

|  |  |
| --- | --- |
| **스토리** | 장난이 많은 신은 키보드에게 생명을 넣어주고  처음 보는 위험한 세계로 이동 시켰다. |
| **게임 목표** | 위험이 가득한 세상에서 도망가기! |

2) 조작 방법

※ 게임 진행 방법 및 정보 설명 (반드시 이미지와 함께 설명)

3) 기타 게임 구현시 필요 사항

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

**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 |
|  |  |  |  | 무 |
|  |  |  |  | 무 |
|  |  |  |  | 무 |
|  |  |  |  | 무 |

\*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