**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**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **타겟** | **소비 전략** | **특징** |
| **연령층** | -연령층은 **8~12세**를 노리고 만들어 쉬운 영단어,  -쉬운 난이도로 계획 중이다.  -학습요소를 넣어 학부모님들에게도 호감을 얻기 | -쉬운 게임을 찾음  -학부모님의 간섭을 많이 받음  -주변의 영항을 많이 받음 |
| **라이트**  **유져** | -모바일 게임인 만큼 한판에 10분~20분정도하고 저장가능  **-간단한 게임**으로 계획 중이다. | -짧고 빠르게 즐길 수 있는 게임  -무과금 유저  -많은 유저 층 |

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오

|  |  |
| --- | --- |
| **스토리** | 갓 태어난 키보드는 **진정한 키보드로 거듭나기 위한 과정**이 있다.  이 게임은 그런 과정을 그려낸 게임이다. |
| **게임 진행 순서** | C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\게임 진행 순서.png |
| **UI** | “카툰워즈”는 어린이들이 한다는 생각을 가지고 만들어서 아기자기 하고 최대한 비 폭력 적이게 만들었습니다. |
| **플레이어 화면** | |  |  | | --- | --- | | **플레이어 화면(이미지)** | **설명** | | 메인 로비(이미지) | -튜토리얼  -스테이지 선택하는 장소 | | C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\stage_01_sky_ivory.png | **1 스테이지** | |  | **2 스테이지** | | C:\Users\ROG\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\stage_03_not_complete.png | **3 스테이지** | |  | **4 스테이지** |   . |
| **조작방법** | **-게임목적**  문 조각을 모아 모든 조각을 다 모아서 탈출하는 것  **-게임오버 조건**  **-예상 플레이**  앞으로 가서 맨 앞에 있는 적까지 죽이기  **-방해요소**  적들 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **플레이어** |  |
| 갓 태어난 키보드, 진짜 키보드가 되기 위해 오늘도 열심히 노력한다. | |

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

|  |  |
| --- | --- |
| **유사 어플** | |
| **ㄴSkul: The Hero**  **Slayer**  **(스컬)** | 국산] 로그라이크 게임, 스컬 더 히어로 슬레이어 PC(스팀) |
| **유사한 점** | **스킬을 바꿀 수 있다, 사이드 뷰, 도트** |
| **서비스 현황** | **대한민국 게임대상 2020 인디게임 상 수상**  **스팀에서 20,500원에 판매중**  **타 플랫폼도 출시 예정** |

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

|  |  |
| --- | --- |
| **차별화 요소 1** | 게임에 **학습적 요소를 강조**하여 게임에 대한 반감을 줄여준다 |
| **차별화 요소 2** | 위 스컬과는 다른 **Android플랫폼**을 사용해 경쟁을 최소화 한다. |

- 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 |
| 김태현 | 경기게임 마이스터고 | 기획 | 없음 | 없음 |
| 박상빈 | 경기게임 마이스터고 | 기획 | 없음 | 없음 |
| 권성빈 | 경기게임 마이스터고 | 개발 | 없음 | 없음 |
| 서선호 | 경기게임 마이스터고 | 아트 | 없음 | 없음 |
| 김형주 | 경기게임 마이스터고 | 개발 | 없음 | 없음 |

\*개발 팀은 5명이하로 구성

\*\*개발시 역할(예, 디자인, 기획, 클라이언트 개발, 서버 개발 등)

**나. 프로젝트 수행 방법**

|  |
| --- |
| **개발 일정** |
|  |

|  |
| --- |
| **대회 일정** |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5월** |  |
| **6월** |  |
| **7~8월** |  |
| **9월** |  |
| **11월** |  |