**엔터테인먼트 부문**

****

**“E’motion” 제안서**

인천전자마이스터 고등학교 조승준, 민문기, 주종원, 최수환, 노하늘

2018. 05. 08

**SK techx**

“타 공모전 수상작 접수 금지, 접수시 심사 및 수상에서 제외됨”

**1. 서비스 개요** ※ (1~5페이지로 작성)

1. **서비스 개념**

E'Motion 은 고객의 감정을 다양한 센서와 게임플레이를 통해 추적하여 게임을 플레이하면서 자신의 감정을 게임과 공감할 수 있도록 게임의 형태와 환경, 이벤트 및 디자인이 변하는 초 반응적인 모험게임 입니다.

1. 장르: 모험, 힐링
2. 플랫폼: 안드로이드
3. 사용엔진: Unity
4. 제공방법: 구글 플레이스토어를 통해 무료배포
5. **서비스 주제 및 기획 의도**

이 게임은 플레이어를 의미하는 캐릭터가 매 순간 변하는 맵 을 돌아다니며 아름다운 지형을 감상하고 매 순간 주어지는 선택을 통해 플레이어 스스로가 정신적으로 성장하는 게임입니다.

1. 정서적 발달

E’motion은 정서적인 공감과 더불어 더 높은 단계로의 발전을 목표로 하고 있습니다. 게임 내에서 플레이어에게 적합한 자기개발 방법과 긍정적 생각으로의 전환이 이루어질 수 있도록 심리학적 방법을 도입할 것 입니다.

1. 공감

사람들은 성장 하면서 많은 경험을 하게 됩니다. 그러면서 사회 관계가 형성되고 서로서로 이미지 관리를 하기 시작하죠. 그럴수록 사람은 다른 사람에게 더욱 큰 기대를 하고 모두들 거기에 맞추기 위해 자신의 본모습을 숨기고 강해지려고 하지만 그 반대편에는 미쳐 드러내고 싶었지만 드러내지 못했던 자신이 묶이면서 외로움으로 변하기도 합니다. 그러나 이러한 감정들은 익명의 SNS가 등장하면서 온라인에 개방되기 시작했고 공감하는 사람들이 한둘 나타나면서 이것으로 위안을 받기도 합니다. 저희는 이런 사용자의 숨어있던 모습을 게임이 스스로 알 수 있도록 하여 정서적 공감을 할 수 있는 게임을 목표로 하고 있습니다.

1. 이야기

E’motion은 단순히 우울증이 있거나 정신적인 도움이 필요한 사람들 만을 위해서 만들어지지는 않을 것 입니다. 모험에 스토리를 더하고 그에 따라 변화하는 사용자의 감정을 인식하여 게임플레이가 더욱 풍성해 질 수 있도록 할 것이며 그 반대로 사용자의 감정을 스토리로 변화시킬 수도 있는 시스템을 구현할 것 입니다.

1. 자살 예방

지난 4월 저희 학교에서 자살 사건이 있었습니다. 자살의 원인은 성적 비관으로 학교는 추측하고 있고 당시 이 게임을 기획하면서 이 게임을 통해 더 나은 삶을 살게 될 사람들을 생각하며 기대에 차 있었던 저희는 죄책감을 느꼈습니다. 이러한 사건이 다시 벌어지지 않게 하기 위해선 정서적 사각지대에 있는 사람들을 찾아낼 수 있어야 했 습니다. 그렇기 때문에 저희는 접근성이 높은 스마트폰 앱을 통하여 정서적 동료가 되고 적극적 도움을 받을 수 있도록 E’motion 이라는 앱을 설계하게 되었습니다.

※ 게임의 세계관 및 주제를 설명하고, 게임을 기획한 의도에 대해 설명

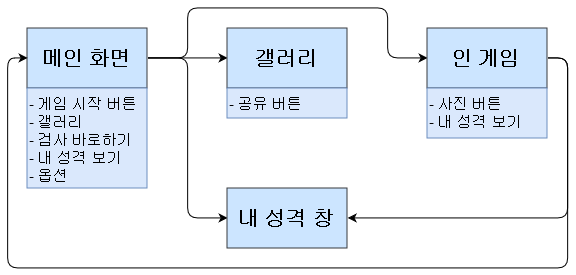
1. **주요 타겟 고객**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순위 | 타겟 유저 | 특징 | 소비 전략 | 주요 플레이어 |
| 1 | 정서적 회복이 필요한 사람 | 정서적 도움이 필요함 | 게임 초반 진행을 통해 어떠한 도움이 필요한지 알아내고 그에 따라 적절한 처방을 해 줌 | 청소년, 직장인 |
| 2 | 색다른 경험을 즐기고 싶은 사람 | 게임에 적극적임. 스토리를 원함. | 스토리 형식의 컨텐츠 추가 | 전 연령대 |

※ 이 게임은 누가 쓸 것인가? 사용자에게 어떤 가치(혜택)를 줄 수 있는가?

**라. 주요 서비스 내용** ※ (최대한 구체적으로 기술)

1) 게임 시나리오



게임 플레이는 직관적으로 설계하였습니다. 옴니버스식 이벤트형식을 취하고 있음으로 챕터를 구분할 의미가 없고 자신의 상태를 알아주는 게임이라는 이미지에서 사용자의 동작을 최소화 하였습니다.

상업적인 요소를 추가할 시 플레이어가 게임의 목적을 달성한 이후 새로운 맵 과 스토리를 패키지로 판매할 수 있습니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 화면 | 설명 |
|  | 시작화면   * 플레이어가 플레이한 마지막 장면을 배경으로 하여 친근감 유도 * 직관적으로 시작버튼을 배치 |
|  |  |

2) 조작 방법

게임의 조작은 캐릭터를 움직이는 것과 질문에 대답하는 것으 로 나눠집니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이 화면 | |
|  | 캐릭터 조작 – 화면 아무 곳이나 누르면 조이스틱 버튼이 생긴다. 누른 상태에서 상하좌우로 움직이면 캐릭터가 조이스틱방향대로 움직인다.  상호작용 – 화면을 터치하면 활성화된다. 일반상황일땐 점프로써 동작하지만 주변에 이벤트가 있다면 이 버튼으로 동작 시킬 수 있다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 선택 화면 | |
|  | 플레이어는 플레이도중에 NPC 에게 질문을 받는다. 질문에 대답할 땐 [네, 아니요], [(선택항목)], [(그림)] 등 |

※ 게임 진행 방법 및 정보 설명 (반드시 이미지와 함께 설명)

3) 기타 게임 구현 시 필요 사항

※ 디자인, 캐릭터, 플레이, 그래픽, 사운드 컨셉 등

* 두뇌주파수를 반영한 배경음악

지형의 변화에 영향을 미친 환경 변수에 따라 분위기를 조성한다. (뉴로 피드백)

* 스타크래프트와 같은 3인칭 시점

|  |
| --- |
| 예시 |
| [Low Poly Strategy Prototyper - Asset Store - Unity3D에 대한 이미지 검색결과](https://www.google.co.kr/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjw8ZrI8vPaAhXIopQKHeHPBmEQjRx6BAgBEAU&url=https://www.youtube.com/watch?v%3D1sVj7Q4Pq8c&psig=AOvVaw0m54veCktc8UNVel0uUVHm&ust=1525792545360100) |

**2. 서비스 경쟁력/차별화** ※ (1~3페이지로 작성)

**가. 경쟁(유사) 서비스 현황**

|  |  |
| --- | --- |
| journey | |
|  |  |
| 랜덤으로 연결된 두명의 유저가 모험을 하는 게임 입니다. 두명의 유저는 구체적인 목표 없이 하늘에 있는 빛을 향해 모험을 떠나는데 그 과정에서 아름다운 경험들을 서로 공유하고 겪으면서 치유를 받게 합니다. 아름다운 경치를 통해 마음에 안정감을 준다는 것이 E`motion 과 비슷한 점이며 게임의 디자인 또한 로우폴리로 같습니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| my oasis | |
|  |  |
| 오아시스의 레벨이 오를 수록 지형이 변화하고 나무나 동물같은 요소들이 새롭게 생겨납니다. 또한 음악 코드를 연주해서 게임내 다양한 대상들과 상호 작용이 가능합니다. 예를 들면 눈이나 비등의 기후를 변화시키거나 밤과 새벽을 만들 수도 있습니다. 퀘스트의 이름 에서도 사용자를 자기 개발하는 목표가 있으며 등장하는 동물들도 직설적으로 사용자에게 도움이 되는 말을 해줍니다. 백만이 넘는 다운로드 횟수를 보유하고 있어 힐링을 위한 게임 분야도 인기 있음을 알 수 있습니다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| rime | |
|  |  |
| 지형 지물 등을 이용한 퍼즐을 끊임없이 풀어나가야만 진행할 수 있는 구조 입니다. 묘령의 여우가 넓은 맵 에서 바른 행선지로 안내하여 적절한 진행을 도우며 이따금 소년의 망토처럼 붉은 색상의 로브를 두른 남자가 먼 발치에서 소년을 지켜보다 사라지고는 합니다. 이 게임 또한 아름다운 디자인을 가지고 있어서 힐링을 받는다는 느낌을 받을 수 있습니다. | |

※ (유사한 어플/서비스 현황, 기존 시장 규모 및 확장 가능성)

**나. 경쟁(유사) 서비스 대비 차별화 요소**

E’motion은 my oasis와 같이 꾸며가는 게임이 아닙니다. 또한 rime과 같이 퍼즐을 푸는 것도 아니지요. E’motion은 플레이어의 심리상태를 분석하고 그에 따라 이야기를 만들고 자기개발을 할 수 있는 게임 입니다.

1. 플레이어의 성격, 성향, 감정을 분석하여 공감을 극대화 한다.

E’motion은 힐링의 방안으로 플레이어가 게임을 따라가는 것이 아닌 게임이 플레이어를 맞춰주는 것을 목표로 하고 있습니다. 그렇기 때문에 성격 검사지나 심리 검사지를 게임내에 도입하였던 것 입니다. 또한 플레이어의 행동분석을 통해 취향을 알아내고 그에 따라 스토리가 변하게 됩니다.

1. 플레이어의 성향에 따른 적절한 스토리를 만들어 낸다.

E’motion의 스토리는 플레이어의 감정을 따라갑니다. 이 스토리는 감정의“단계” 라는 것이 존재할 뿐 세부적으로 명시 되어있지 않습니다. 세부적인 스토리는 플레이어가 만들어 내는 것인데 사용자가 설문에 적극적으로 참여했고 그에 맞는 행동으로 플레이했다면 그 설문에 기반하여 이벤트가 유니버스 식으로 나타납니다.

1. 조작이 간편하다.

E’motion은 캐릭터를 움직이는 버튼 외에 별다른 기능이 없어 직관적인 플레이가 가능합니다.

※ 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 | 학년 | 개발 분야 | 개발/출시 서비스 | 공모전 수상이력 |
| 조승준 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 시스템 구조, 맵 생성 알고리즘, 데이터 분석 |  |  |
| 주종원 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 |  |  |  |
| 최수환 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 |  |  |  |
| 민문기 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 |  |  |  |
| 노하늘 | 인천전자마이스터고등학교 | 3 | 디자인, UX UI |  |  |

\*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