**[졸업작품]**

**UNITY를 활용한 변형 지뢰찾기 기획서**

**소프트웨어학과 2018312565 김영석**

**지도교수 정윤경**

**1. 개요**

**1-1. 기획 의도**

**1-2. 콘셉트**

**1-3. 소재 및 장르**

**1-4. 플랫폼**

**1-5. 이용대상자**

**1-6. 차별점 및 재미요소**

**2. 주요 게임 시스템**

**2-1. 게임 기본 구성**

**2-2. 주요 컨텐츠 구성 (컨텐츠 순환구조, 컨텐츠 종류)**

**2-3 UI / UX 및 조작**

**3. 그래픽 및 사운드**

**3-1 그래픽**

**3-2 사운드**

**4. 레벨디자인**

**4-1 스테이지 구성**

**4-2 난이도 요소**

**4-3 캐릭터 성장 요소**

**4-4 경제 시스템**

**1. 개요**

**1-1. 기획 의도**

본 게임은 지뢰찾기 게임의 기본 구성을 차용해 단편적인 미니게임이 아닌, 컨텐츠 순환구조와 레벨디자인을 통해 완성도를 높이는데 있다.

**1-2 콘셉트**

본 게임의 플레이어는 주어진 정보와 숫자를 통해 보이지 않는 지뢰의 위치를 추리해 내는 게임이다. 단, 본 게임의 플레이어는 지뢰를 모두 찾아내는 것이 아닌, 목적지까지 지뢰를 피해서 지나가는 것이 승리 목표이다. 격자형태로 된 필드를 한 칸씩 이동하는 형태이며, 피해가야하는 지뢰는 지하에 무작위로 매설되어있다. 일반적인 지뢰찾기와 같은 형태로 지뢰의 위치를 추론할 수 있다. 이를 통해 플레이어는 스스로의 추론능력을 시험해 볼 수 있다. 각 스테이지를 클리어하면 플레이어는 재화를 보상으로 받을 수 있으며, 재화를 통한 성장요소로 점점 높아지는 난이도의 스테이지를 하나씩 깨 나갈 수 있다. 클리어하기 어려운 스테이지를 캐릭터가 성장해감에 따라 클리어하기 쉬워지며 더 강한 캐릭터를 목표로 게임을 반복할 동기를 제공한다.

**1-3. 소재 및 장르**

게임은 가상의 지뢰밭에서 조난당한 플레이어가 지뢰밭을 하나씩 건너가는 설정이다. 지뢰제거반이 아니기 때문에 모든 지뢰를 제거하지 않아도, 무사히 목적지에 도달하는 것으로도 충분하다. 기본적으로는 단 한번의 실수로도 스테이지를 실패하며, 성공 또는 실패 전까지는 잘못된 추론을 확인할 수 없으므로 신중한 선택을 요한다.

게임의 장르는 퍼즐 RPG로, 각 스테이지는 추론형 퍼즐게임의 형태를 하고있으나 전체적인 시스템은 캐릭터의 성장을 플레이 동기로써 작동한다. 유사한 게임으로 퍼즐앤 드래곤, 프랜즈팝, 탕탕특공대 등이 있다.

**1-4. 플랫폼**

본 게임은 모바일 플랫폼을 목표로 제작한다. 기존 지뢰찾기의 경우 모바일로 이식하기에 조작이 불편하다는 단점이 있었는데, 캐릭터 시점으로 진행되는 특성상 모바일 플랫폼에서 더 경쟁력이 있다. 또한 간단한 게임 특성과 짧은 스테이지 클리어타임을 고려하면 가볍게 접근할 수 있는 모바일 플랫폼에 더 적합하다.

**1-5. 이용대상자**

단순한 추론 시스템을 사용하는 만큼 이용 대상자에 제한이 없도록 하는 것을 목표로 하며 이에 맞춰 디자인한다.

**1-6. 차별점 및 재미요소**

* 캐릭터 시점 : 지뢰밭을 건넌다는 긴장감 넘치는 설정을 전지적 시점이 아닌 주인공 시점으로 플레이하여 더욱 몰입감있게 플레이할 수 있다.
* 스테이지 난이도 구성 : 퍼즐형태임에도 난이도 설정을 점진적으로 할 수 있으며, 난이도를 결정하는 요소가 스테이지 난이도와 캐릭터 성장도 두가지로 조절되기 때문에 플레이어의 실력에 따라 난이도가 적절하게 완화된다.
* 캐릭터 성장 요소 : 스테이지마다 Reward가 존재하는 형태로 더 높은 스테이지의 클리어욕구가 생긴다. 스테이지 난이도가 높아짐에 따라 클리어하기 어렵거나 불가능해질 때 플레이어는 결핍을 느끼고, 이를 스테이지 실패로도 얻을 수 있는 재화를 통해 성장해 클리어할 수 있다.
* 조작 요소 : 캐릭터 시점으로 플레이하는 만큼, 다양한 조작요소가 추가된 아이템 및 성장요소를 활용한다. 모바일 플랫폼인 만큼 스와이프 및 연속터치 등을 활용해 몰입감을 높인다.

**2. 주요 게임 시스템**

**2-1. 게임 기본 구성**

**8. 컨텐츠 구성 (컨텐츠 순환구조, 컨텐츠 종류)**