

시스템 기획

[현재 등급 표시]

임경태

| 시스템 개요 |

이미 플레이해 등급을 받았던 스테이지를 재반복할 경우, 스테이지 플레이 도중에 현재의 등급을 표시하는 시스템.

| 문제점 |

이미 플레이해서 흥미가 떨어진 스테이지를 높은 등급을 받기 위해 계속해서 재반복하는 플레이어. 해당 플레이어들은 스테이지가 완료된 이후 현재 스테이지의 받았던 등급 이하의 등급을 받았다면 본래 시스템 목적인 복습 효과보다 시간적 매몰을 더 느낄 수 있음.

| 해결 방법 |¹

- 스테이지를 재반복하는 플레이어가 알고 싶어 하는 현재 등급을 표시.
- 등급을 구성하는 3요소인 [점수], [시간], [콤보]의 등급 기준을 표시함으로써 확고한 도전 목적 부여.
- 원하는 등급 이하로 떨어졌거나 실수를 했을 때 재도전을 바로 할 수 있는 버튼을 한 번에 누를 수 있는 위치에 둠(현재는 오른쪽 끝 나가기 버튼을 눌러서 로비에서 다시 스테이지에 들어오거나 스테이지가 끝나야만 재도전이 가능)

| 시스템 추가로 생길 예상 문제점 |

- 플레이어가 게임의 핵심 테마인 학습이 아닌 게임 내 등급에 매몰
- 시간적 매몰 vs 학습 효과에서 유저들이 원하는 부분에 대한 균형을 맞춰줘야 함 (스테이지의 반복 횟수를 세서 더는 복습에 대한 효과가 미비하다고 판단되는 횟수부터 이 시스템을 단계별로 적용)

예를 들어, 재반복이 3번 진행된 스테이지는 현재 등급 표시.

5번 진행된 스테이지는 3요소의 등급 기준 표시.

¹ 이번에 배운 [Ch13. 인터페이스]에서 [LENS#57 : 피드백의 렌즈]를 적용해본 신규 기획서입니다.