

Save Us

[서식처 & 월드맵]

임경태

| 현재 진도 |

Ep3. 영웅, 나폴레온.

| 시스템 개요 |

게임 플레이 도중 점차 화면이 정화되는 시스템을 서식처와 월드맵에도 구현.

| 문제점 |¹

게임 플레이 도중에는 탁했던 화면이 밝아지면서 본래 게임의 테마인 바다가 정화되는 느낌을 잘 주고 있다. 그러나, 스테이지 내부라는 단기적 목적으로만 구현되어 있어 유저가 각각의 에피소드를 진행하는 중기적, 바다 전체를 정화한다는 장기적 목적을 부여받지 못할 수 있다.

| 해결 방법 |

- 보완(기존 시스템을 확장 적용)
- 중기적 목표(에피소드 내) : 새로운 에피소드가 시작되면 메인 UI인 서식처가 오염된 상태로 나타남. 에피소드를 진행할 때마다 이를 정화.
Ex) Ep3. 영웅, 나폴레온에서 [0/12] -> [1/12] -> ... 플레이할수록 서식처가 정화됨.
- 장기적 목표(월드맵 구현) : 새로운 시스템인 월드맵을 구현하여 바다 전체를 정화한다는 느낌이 들게 함. 월드맵 역시 각각의 에피소드로 소분되어 있어 에피소드를 클리어하면 그 지역이 정화된 느낌으로 구현.
- 오염된 지역으로 이동하여 물고기를 구출한다는 설정도 메인 스토리에 잘 어울림.

¹ 이번에 배운 [Ch15. 스토리]에서 [LENS #66 : 장애]와 자매 렌즈인 [LENS #25 : 목적]을 적용.