

Team.Ganja

Way Nd Choose

201802599 박정수 | 201902626 성영은
프로그래밍, 기획 | 그래픽, 보조기획

졸업 작품 프로젝트 I 기말 발표
진행 과정 및 느낀점

조작 - 마우스

1회 플레이 타임 - 15분 ~ 20분 예상

게임 목표(내부) - 플레이어가 성취하고자 하는 인생의 업적을 선택한 뒤 체력과 정신력을 관리하며 다양한 선택지를 거쳐 목표를 이루기

게임 목표(기획) - 다양한 일러스트, 다양한 텍스트, 다양한 상황을 보여주고 싶었음

플레이어 주요 수치 3개

체력



최대 100 최소 0
일부 이벤트 실패, 일부 이벤트
선택지 지불로 감소
일부 이벤트 성공으로 회복

0까지 감소 시 게임 오버



정신력



최대 100/80/60 최소 0
다양한 상황으로 감소하여 실질적인 게임 압박 요소
일부 이벤트 성공으로 회복



0까지 감소 시 최대 정신력이 20 감소하고
특수 이벤트 발생



최대 정신력이 60인 상태에서
정신력이 0으로 줄어들면 게임 오버



골드



0부터 시작

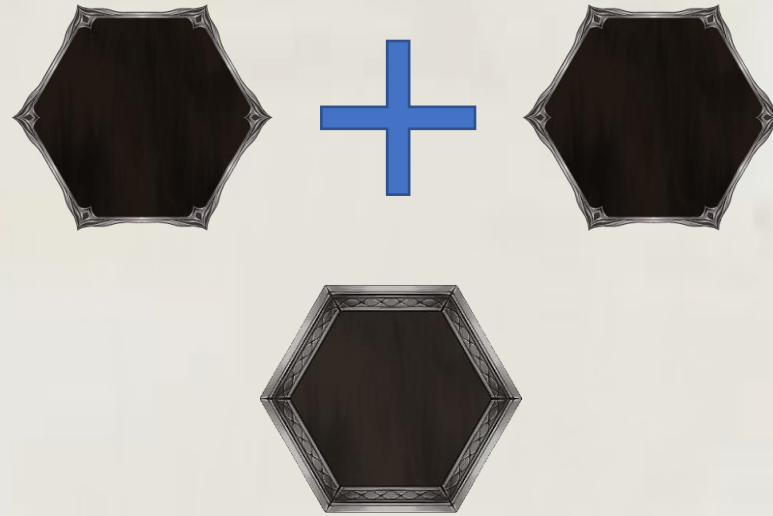
게임 오버 요소와 관련 없는 재화

일부 이벤트 선택지의 요구 조건으로 사용

플레이어 주 성장 요소



테마
4종류



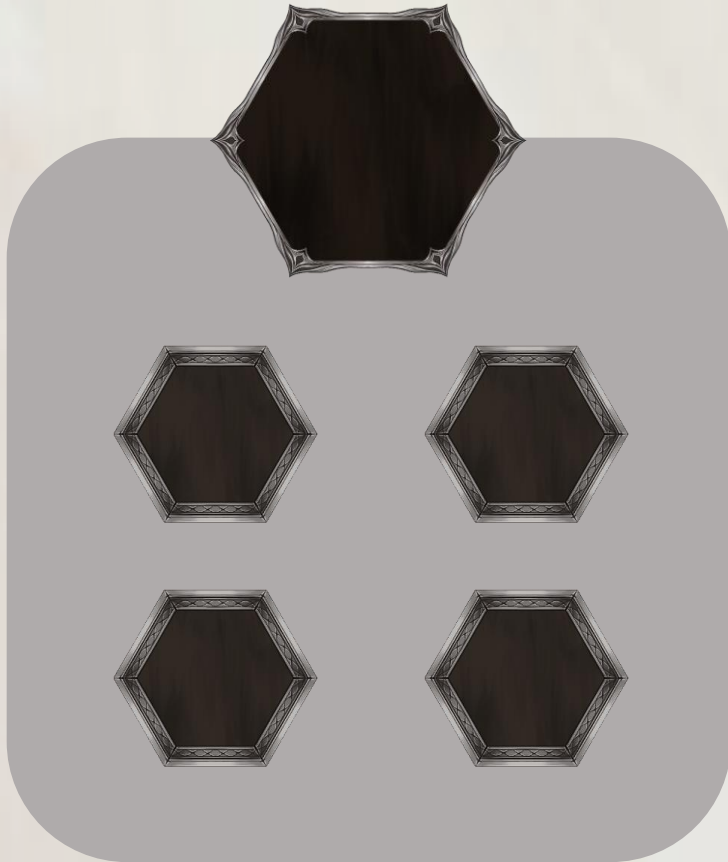
기술

테마 + 테마

$4+3+2+1 = 10$ 종류

(기술 별 전용 아이콘은 없음)

일부 선택지 조건으로 활용
일부 이벤트 보상 혹은 경험 습득으로 증가



테마 레벨 = 해당 테마를 가지고 있는 기술들의 레벨 합
(중복 테마를 가진 기술의 레벨은 2배로)
+경험, 성향에 따라 증감

경험 단기적 보상 시스템



획득 시 12턴을 지속하는 장기 슬롯 혹은 8턴을 지속하는 단기 슬롯에 저장

플레이어 능력치 증감의 효과를 가지고 있음

간소화의 여지 있음

일부 선택지 조건으로 활용
일부 이벤트 보상으로 획득

성향

선택지에 몰입을 도와주는 시스템

양자택일의 선택지는 2 종류가 있음



(대화, 지성)정신적 / 육체적(무력,자연)



(정신력)감정적 / 물질적(골드)

동일한 성향 선택지를 2/3번 연속 선택하면 해당 방향으로 성향이 진행
진행도에 따라 긍정적, 부정적 효과 적용

이벤트

이벤트는 지도에서 조우하는 이벤트, 정착지에서 조우하는 이벤트로 구별

지도 이동 시 목표 정착지까지의 중간 거리에서 해당 환경에 맞는 이벤트 조우

정착지에서 제시하는 장소를 고르면 해당 장소 방문 효과와 환경, 장소에 맞는 이벤트를 조우

단일 선택/성향 선택(정신, 육체)/성향 선택(감정, 물질)

정착지



거주지

다음 체력 감소 완화

(마을,도시,성채)



시장

즉시 골드 획득

(마을,도시,성채)



사원

모든 정착지의 불쾌 지수 감소

(마을,도시,성채)



도서관

무작위 테마에 보너스

(도시)



극장

모든 경험 지속 시간 증가

(성채)



아카데미

방문 시 다음 확률 체크 강화

(성채)

마을은 1개, 도시는 2개, 성채는 3개의 장소를 제시한다



정착지에서 장소를 선택하면 정신력을 소모하고 해당 정착지의 불쾌 지수가 증가
 해당 정착지의 불쾌 지수에 비례해 정신력 소모 증가
 다른 정착지로 이동해 이벤트를 진행하면 나머지 정착지들의 불쾌 감소

퀘스트, 엔딩

퀘스트는 게임의 주 시나리오 역할

게임 시작 시 퀘스트 중 하나를 선택해 시작

주기적으로 퀘스트 이벤트가 등장하고 마지막 퀘스트 이벤트를 성공하면 해당 게임 승리,
실패하면 해당 게임 패배로 결정

성공의 기준은 완료한 퀘스트 이벤트들 중 성공한 이벤트의 비율이 $n\%$ 이상이면 100% 성공
그 미만일 경우 더 낮은 확률에 플레이어의 테마 레벨에 비례한 추가 %를 연산

퀘스트 외 연계 이벤트 중 엔딩을 제공하는 연계 이벤트를 성공하면
게임을 조기 종료할 수 있음

게임 승리 시 퀘스트로 승리했는지 연계 이벤트로 승리했는지에 따라 게임 진척도가 증가
증가한 게임 진척도로 다른 퀘스트 해금