기획 스터디 게임 아이디어

1주차 주제 : 원

원 : 도형

장르 : 리듬게임

게임 목적 : 휴대성 좋고, 한손으로 하는 리듬게임

플레이 방식 : 터치 및 슬라이드 (화면 가운데에 위치한 원이 차오를 때 터치 / 화면 위쪽에 위치한 두 방향의 원에 음표가 올라올 때 타이밍 맞게 슬라이드)

2주차 주제 : 월

월 -> 달 ‘월’

게임 스토리 : 용알뜨기 행위에 휩쓸려서 속세로 납치된 용의 알을 찾아서 원래 위치해야하는 곳을 되돌려 놓는 달의 아이 이야기.

(\*참고\* 용알뜨기 : 정월대보름날이나 첫 용날 새벽 첫닭이 울 때 부인들이 우물이나 샘에서 물을 길어오던 풍속. (이때 용알은 정월대보름(달)이라는 해석 존재)

게임 방식 : 달의 아이는 오롯이 달빛이 닿는 곳에서만 존재할 수 있음. 달빛이 없을 때는 유령과도 같은 존재, 달빛이 존재하면 실체가 드러남. 달의 아이는 사람들에게 들키면 그 자리에서 소멸. 따라서 사람이 존재하면 달빛이 없는 그늘로 숨어야 하고, 물체와 상호작용을 해야할 때는 달빛 아래에 있어야함. 용의 알을 찾고 그 알이 존재하던 호수까지 되돌려 놓는 것이 스테이지 클리어 조건. 게임은 마을 초가집, 기와집, 궁궐 등으로 해서 난이도를 높여 스테이지를 클리어하는 형식임.

이거는 버린 아이디어(?)

경화수월(=수월경화) : '물에 비친 달과 거울에 비친 꽃'으로, 눈으로 볼 수는 있으나 손으로 잡을 수 없음을 뜻함

게임 1) 아이가 달에 미쳤던 허상의 꽃을 찾으러 떠나는 게임. 속세에서 멀어져서 사는 달의 마을(약간 종교적 마을)을 찾아가서 그들이 매년 제사를 지내고 신처럼 모시는 꽃을 꺾음