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

레벨은 언더워드만 있다고 하기, 바운스볼 UI 기획 ㄱㄱ

3주차 아이디어 : 티 => 차

주제 : 다도

게임 목적 : 다도 문화를 체험하기 위함 / 찻잔을 놓는 위치부터, 차를 끓이는 시간, 차를 우리는 방법, 따르는 방법 등등을 게임으로 체험하게 하기 위함 / 약간 닌텐도에 쿠킹마마처럼 하나하나 해보는 것을 목표로 함 (쿠킹마마에서는 요리의 다양함이였다면 여기서는 상황의 다양함을 여러 단계로 두면 좋을 듯)