

# 과제 기획서

## 프로젝트 설명

프로젝트 명	캔디 크레인(Candy Crane 2D)				
개발자	김정웅	E-mail	kju7859@gmail.com	Phone	01096007859
키워드	#독창 #단순 #두뇌게임 #중독성				
간단 소개	크레인 기계처럼 가장 위의 캔디를 뽑아 슬롯으로 옮기고 알맞은 상황에 터뜨려 맵에 생성된 모든 캔디들을 지우는 캐주얼 퍼즐 게임				

## 상세분석

유사 게임	오목, (MS)스파يدر 카드놀이, (쿡앱스)Candy Blast
시장분석	쿡앱스의 Candy Blast, King사의 캔디크러쉬사가 등 오브젝트를 열 또는 행이 일치하게 3개 이상을 열거해 만드는 캐주얼 퍼즐 게임들은 심플한 게임방식을 토대로 남녀노소 꾸준히 많은 사랑을 받아오고 있다. 또한 이러한 게임들은 중독성이 강한 게임으로 플레이 횟수에 제약을 걸거나, 아이템 사용을 조건으로 광고하는 등 많은 부분에서의 사업 가치성이 크며, 동시에 앱 게임 시장에서 소비층이 많고 소비에 따른 공급률이 높다고 생각한다.
기획의도	대부분 퍼즐형 캐주얼 게임들은 비슷한 게임 구성과 플레이 방식으로 이미 한 회사의 게임을 다운 받아 즐기는 중인 사용자는 비슷한 방식의 다른 게임에서 더 이상 투자하지 않는다. 따라서, 위에서 열거한 게임들 처럼 쉬운 조작성을 가지고, 쉬운 규칙을 가지지만 새로 유입 될 수 있을 정도로 독창적이고 중독성 있는 특성있는 게임을 구현해야 한다. 다량의 아이템을 사용할 수 있게해서 이용자를 복잡하게 만들거나 과도한 현실유도로 인해 유저를 지치게 만들 게임이 아닌 실력을 키워 플레이하는 게임이 필요하다고 느꼈다.
수익요소	<div>- 캔디 아이콘, 후면 스킨 등 스킨 패키지 판매</div> <div>- 특정 모드에서 사용하는 아이템 및 스테이지 열쇠 판매</div> <div>- 일정 판수마다 광고 노출 및 배너 광고</div>

오목의 게임 방식을 생각 했을 때 단순히 생각하면 내가 상대방 보다 먼저 5개의 돌을 이어 연결하면 되는 쉬운 게임이라 생각할 수 있다. 하지만 내 돌만 보는 것이 아닌 몇 수 앞을 내다 보고 미리 작업해 놔야 할 부분이 분명히 존재한다. "캔디 크레인" 역시 당장 바로 해결할 수 있는 문제를 직면한다기 보다 그 다음 수를 내다 봐야 한다.



1. 각 열을 클릭하면 그 열의 가장 윗부분의 오브젝트가 슬롯에 떨어진다.

2. 슬롯은 제한적인 칸수가 있으며 슬롯에 3개 이상 연속된 같은 오브젝트가 있으면 폭탄을 클릭해 지울 수 있다.

3. 폭탄을 클릭하게 될 경우 가장 위부터 3개 이상 연결된 같은 오브젝트를 삭제한다. 많이 모아서 오브젝트를 삭제할수록 더 높은 점수를 획득한다.

4. 사용자는 게임을 도와주는 특별 아이템을 사용할 수 있다.

\* 무조건 바로 터트릴 수 있는 것만 슬롯에 담아 두고 모일 때 마다 터트리는데가 아닌, 슬롯의 크기를 잘 생각하고 안 쓸것들을 먼저 담아두고, 이 후 처리해야 쉽게 게임을 이길 수 있다.

\* 해당 화면에선 4번 열의 빵을 먼저 선택해 슬롯에 미리 담아 둔 후 파란색 젤리 4개를 담아 터트려야 더 좋은 결과를 도출할 수 있다.

#### 승리조건과 패배조건

- 모든 캔디를 지우면 게임에서 승리한다.
- 화면은 비워졌지만 슬롯이 채워져 있는 경우, 혹은 슬롯이 가득 차 더이상 게임을 진행 할 수 없는 경우 게임에서 패배한다.

\* 더 자세한 플레이 방법은 첨부된 영상을 참고 해주세요.

## 재미 요소

장르	캐주얼 퍼즐 게임
특징점 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 해 본 게임은 아니지만 해 본 게임 같은 쉬운 조작법</li> <li>- 어디서든 간편히 짧게 즐기는 플레이 타임</li> <li>- 간단하지만 생각외로 어려운 난이도 / 선택 가능한 난이도</li> <li>- 아쉽게 못끝내는 상황 때문에 한 번 더 하게되는 중독성</li> <li>- 점수를 기록해 비교하는 경쟁체계</li> </ul>
개인적 재미요소	<p>제작이 완성되고 여러 사람들에게 돌려 버그리프트를 받았다. 과정 속에서 진심으로 게임을 즐겨준 사람들이 대다수였다. 나도 화장실에서, 식당에서 밥이 나오기 전, 자기 직전 누워서 등 짧게 자주 즐겨했다.</p> <p>다음 수를 생각하며 게임을 진행해야 한다는 실력적인 부분을 갖추어 설계적으로 게임을 진행 해야 하고, 하나의 박스 안에서 오브젝트를 밀어서 끼워 맞추는 일반적인 퍼즐게임 형식이 아닌 위에서 뽑아 슬롯에 모아 두고 원할 때 터뜨리는, 퍼즐형 게임에서의 새로운 패러다임을 제시 했다는게 이 게임의 매력으로 느껴졌다. 때문에 실력으로 기록을 경신 할 때 마다 뿌듯했고, 다운로드 받은 사람들과 각자 클리어 시간과 점수를 경쟁하고 자랑도 하며 즐길 정도로 중독성 있고 재미있는 게임이라 생각한다.</p>

## 추후 구현 과제

게임 모드	<p>다양한 모드를 개발해 미니게임 형식으로 발전이 가능하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서바이벌모드 (빈 환경에서 시작해 일정 시간마다 오브젝트가 밑에서 위로 올라오며 천장에 닿기전 시간 내 빠르게 오브젝트를 파괴 하며 버티는 모드)</li> <li>- 무한모드 (서바이벌 모드와 유사하지만, 꽉 채워진 환경에서 빠진 층만 아래에서 새로 올라오며 슬롯이 모두 차서 깎수 없을 때 까지 즐기는 모드)</li> <li>- 스테이지모드 (맵을 구성해 두고 레벨 단위 어려워지는 모드)</li> <li>- 노템모드 (아이템 사용 금지 모드)</li> </ul>
아이템	<p>아이템 모드에서 다양한 아이템을 구현 하여 게임의 맛을 살릴 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미러아이템(구현완료) : 가장 최근 슬롯으로 추가한 아이템을 슬롯에 추가</li> <li>- 임시보관소 : 특정 아이템을 선택해 다른 곳에 임시저장</li> <li>- 뒤섞기 : 남은 캔디들을 전부 섞어 재 조합.</li> </ul>
게임 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모든 해상도에서 각기 알맞은 환경의 캔버스 구성</li> <li>- 클릭된 오브젝트 및 UI에 클릭 효과 구현</li> </ul>