

# 미디어 프로젝트 게임 세부 기획서

윤현민, 김소민

# 게임 개요 및 스토리

## 게임 개요

- 게임명 : 미정
- 장르 : 2D 퍼즐 게임
- 플랫폼 : 안드로이드 스마트폰
- 그래픽: 도트
- 대상유저 : 미니게임, 단순한 퍼즐게임을 즐겨하는 사람
- 조작: 터치

## 게임 스토리

마법을 쓸 수 있는 나라에서 편지 배달부로 일하는 고양이를 좋아하는 소녀 "○○○"

그녀는 고양이 마을로 편지배달을 가는 날을 가장 좋아한다. (고양이만 사는 마을)

그런데 어느날 고양이마을에 편지를 전달하러 갔는데 고양이가 한 마리도 보이지 않았다.

모두 슬라임들에게 잡아먹힌 것이다.

편지 배달부 소녀는 고양이들을 슬라임들에게서 구출하기로 마음을 먹었다.  
(보스 고양이(?)를 구출하는 것이 게임의

# 게임 화면 구성

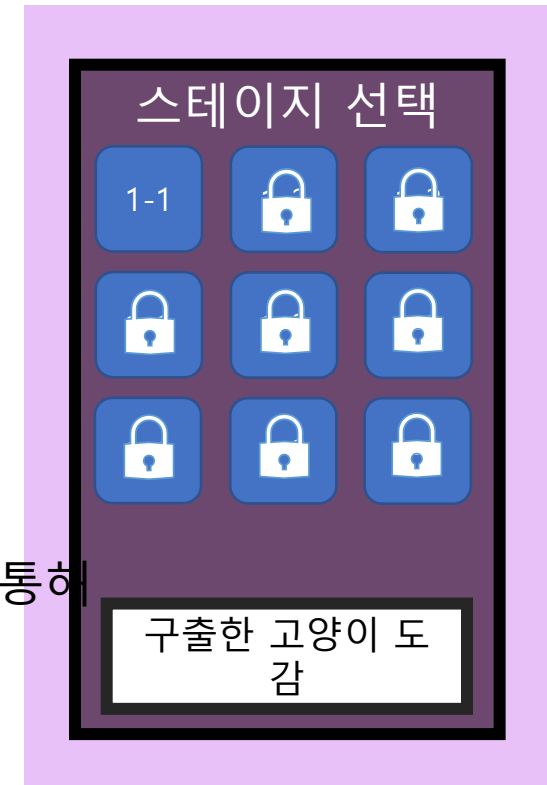
게임 메인 화면(임시)



게임 메인 화면 터치 시

게임진행

스태이지 진행을 통해  
모은 고양이를  
볼 수 있는  
고양이 도감



# 게임 화면 구성

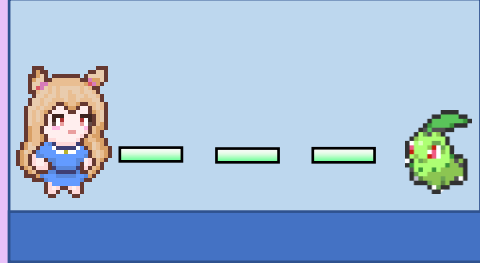
## 게임 진행 화면 구성

캐릭터 생명력 각각 일시정지, 재시작, 소리 on/off 버튼

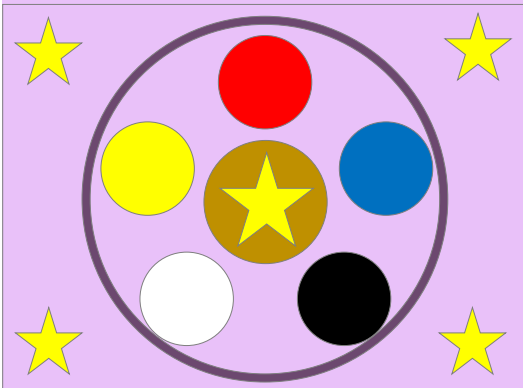
15%



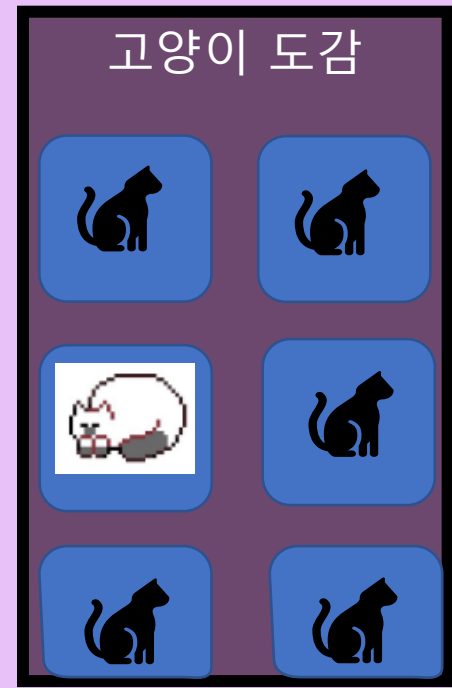
35%  
게임화면



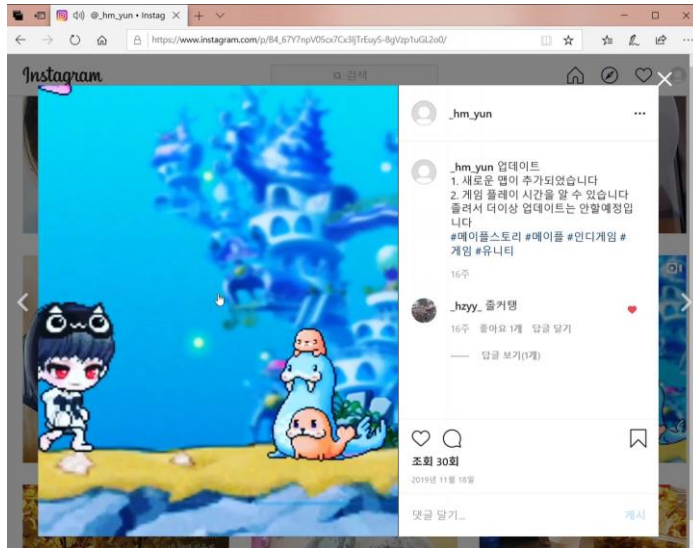
50%  
버튼 ui



고양이 도감  
나중에 기획할래 귀차나



# 게임 규칙



왼쪽과 같은 화면처럼 게임이 진행  
(캐릭터 제자리걸음 + 몬스터 출몰방식 참  
고)  
(허접하지만 소스코드, 화면구성 제공 가능)

하지만 현재 기획하는 게임은  
캐릭터가 점프해서 몬스터를 피하는  
대신 몬스터에게 공격을 진행한다.

공격의 진행 방식은 다음과 같다.

# 일반 몬스터 공격 규칙

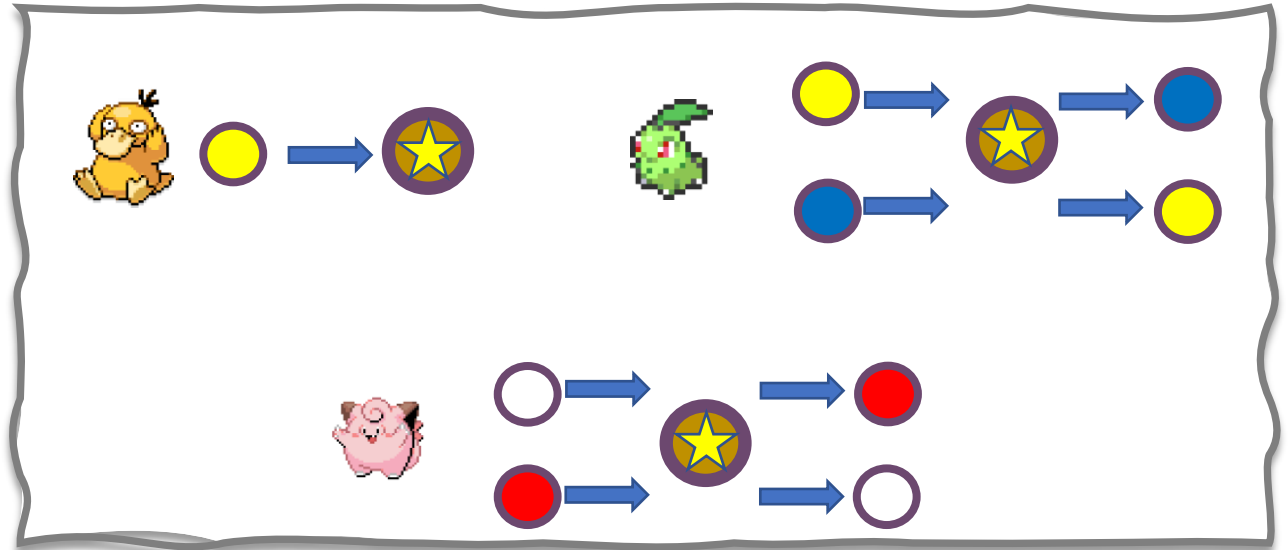
조합한 색 == 몬스터 색 (몬스터 죽음)

공격 1회로 몬스터 죽음

몬스터가 죽으면 고양이 획득 가능하다.

조합한 색 != 몬스터 색 (캐릭터 생명력 -1)

캐릭터의 기본 생명력은 3이다.



캐릭터 생명력이 0이 되면 스테이지 클리어 실패

게임 종료 후

남은 생명력에 따라 스테이지 별점이 매겨진다.



# 게임 실패 규칙

캐릭터의 생명력이 깎이는 경우 → (기본 생명력 3)

1. 아무런 공격을 하지 않아 몬스터와 캐릭터가 부딪힌 경우

2. 몬스터의 색과 공격색이 다른 경우

몬스터 한마리당 공격기회 1회씩 주려고 하는데

코딩하기 어려우면

(스테이지에 출몰하는 몬스터의 수 == 공격 가능 횟수) 이렇게 설정하던가 그래야 할 듯...!!!

맵 전체를 배치할지, 랜덤으로 몬스터 출몰하게할지도 정해야 할꺼 같아!!!!

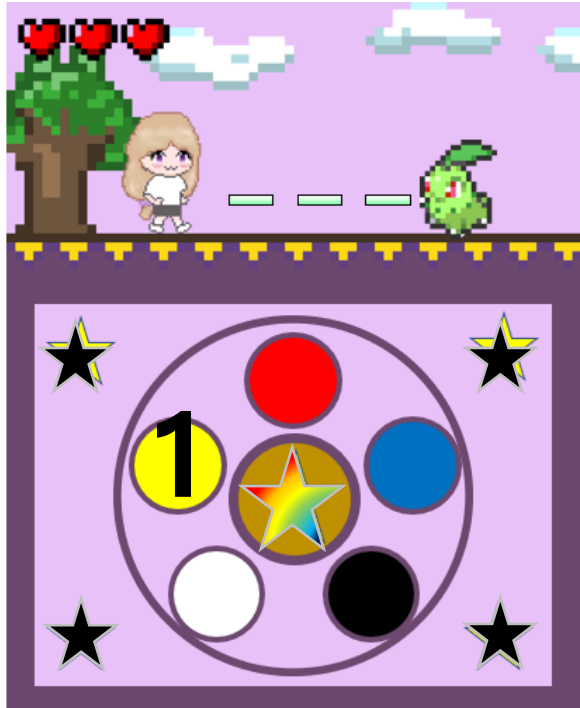
3. 보스몬스터와의 전투( ppt의 보스몬스터 부분 참고)

# 일반 몬스터 공격 규칙

## 1. 색 조합 게임

### 기본공격 발동 방식 설명

1. 색을 조합하지 않는 경우 터치 순서는 아래와 같다.



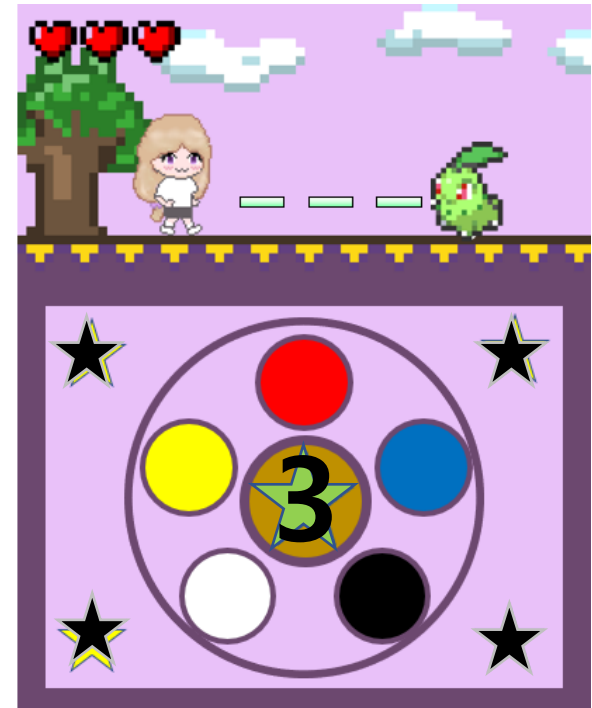
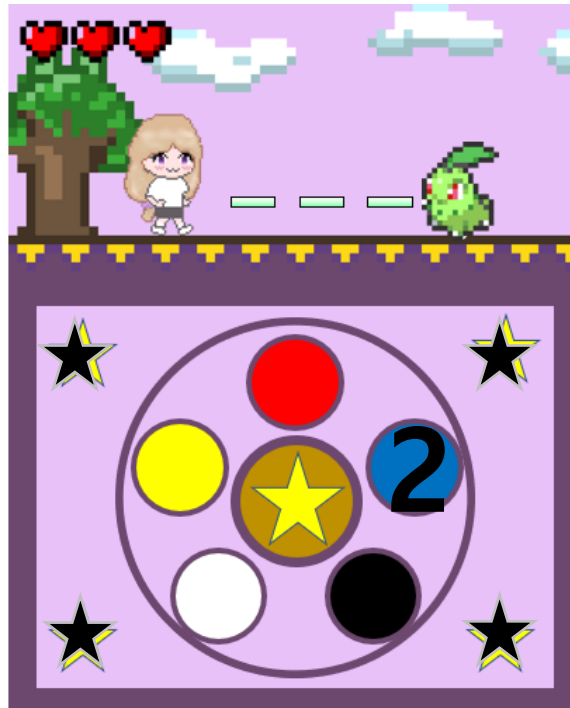
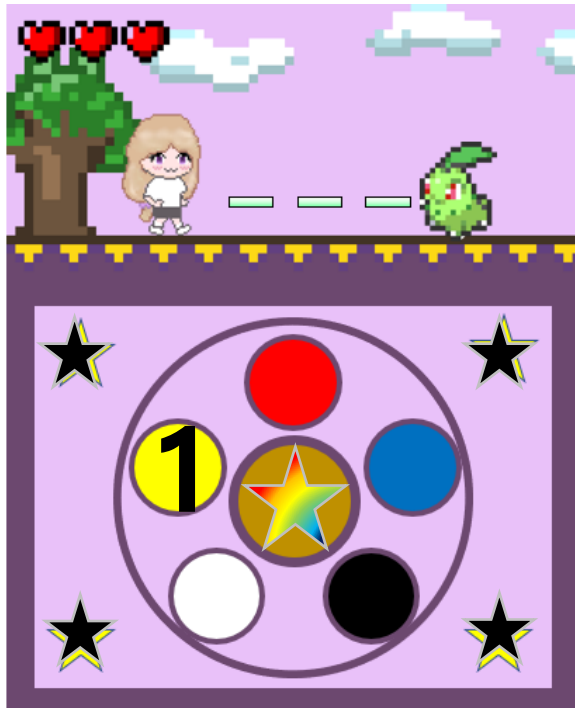


# 일반 몬스터 공격 규칙

## 1. 색 조합 게임

기본공격 발동 방식 설명

2. 색을 조합하는 경우 터치 순서는 아래와 같다.



# 보스 몬스터 공격 규칙

## 1. 색 조합 게임

보스공격: 모든 색을 한 번 이상 이용하게 되면(빨/노/파/검/흰), 별이 1개 활성화가 된다. (붉은 원 참고)

별은 총 다섯개다 (기본1+ 플레이 시 획득가능 4)

별을 모아 보스 몬스터를 공격할 수 있으며, 공격을 통해 보스 몬스터가 갖고있는 별의 개수를 차감할 수 있다.

보스 몬스터는 한 스테이지의 제일 마지막에 1회 출현한다.

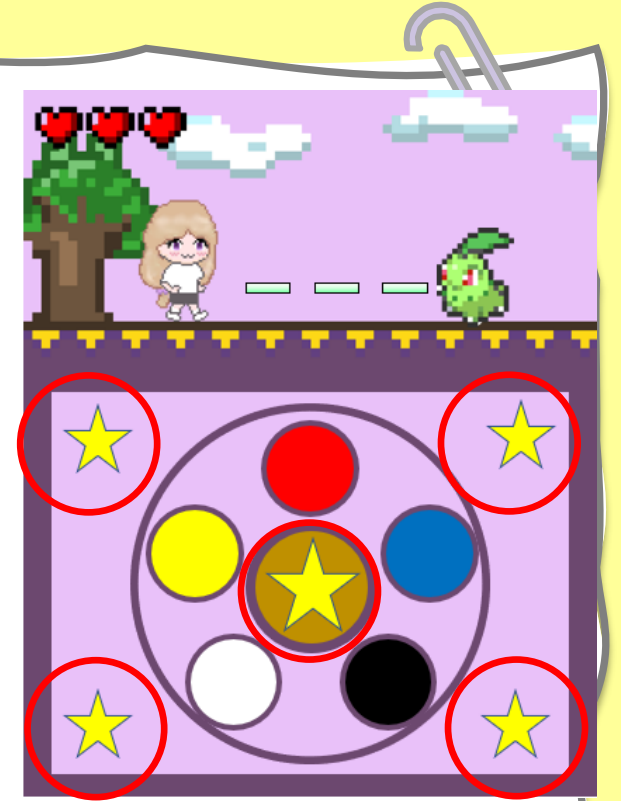
보스 몬스터를 잡고 남은 별의 개수만큼, 생명력이 줄어든다.

(남은 생명력 1 & 보스몬스터 별 1인 경우  $1-1=0$  이기 때문에 스테이지 클리어 할 수 없다.)

최소 한 개 이상의 별을 획득해야 스테이지가 클리어 되며,

그렇지 못한 경우는 스테이지 클리어를 할 수 없게 된다.

아래와 같이 스테이지에 따라 보스몬스터의 난이도를 조절할 예정이다.



# 난이도 조절 방식

총 스테이지가 9개로 구성되어있다고 가정

스테이지 1-1 ~ 1-3

몬스터의 색을 빨,노,파,흰,검 으로만 구성 (조합 x )

나오는 몬스터의 속도를 점점 빠르게 진행한다.  
(1-1보다는 1-3이 더 빠르게)

보스몬스터의 별의 개수는 3개이다.

스테이지 1-4 ~ 1-6

몬스터의 색을 조합 (분홍, 보라, 초록 등등)

나오는 몬스터의 속도를 점점 빠르게 진행한다.  
보스몬스터의 별의 개수는 4개이다.

스테이지 1-7 ~ 1-9

몬스터의 색을 조합

나오는 몬스터의 속도를 점점 빠르게 진행한다.  
(1-6보다 빠르게)

보스몬스터의 별의 개수는 5개이다.

# 고양이 획득 방식

모든 몬스터를 죽일때마다 고양이가 나오면 복잡할거 같아서  
보스 몬스터를 죽이면 고양이를 한마리 구출하는 것으로 하면 좋을 것 같다. (보스몬스터 별 0  
개 될 때만)

보스를 잡으면 확률적으로 고양이가 나오도록 설정하면 좋을 것 같다.

예를 들어 도감의 총 고양이가 10마리이면

12% 일반고양이 7마리

7% 희귀 고양이 2마리

2% 에픽 고양이 1마리

획득한 고양이가 또 나올 수 있다.