

출번 16	분반	학번	이름	과제	제출일	연락처
	11	2018184023	이향운	기말_기획서	20200926	010-8572-1866

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌



# StealBEANS

- 게임 플레이 -

# 목차

기획 컨셉

1. 기획 컨셉 ----- 3

게임 소개

2. 게임 소개 ----- 4

UI 디자인

3. UI 디자인 ----- 18

학습계획서

4. 학습계획서 ----- 30

후기&코멘트

5. 후기 & 코멘트 ----- 30

참고 문헌

6. 참고 문헌 ----- 31

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## UI 디자인

게임의 이해를 위한 게임 소개와  
UI에 대한 구체적인 구상 및  
기획에 대해 작성한다.



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 개요 ]

제목 : **StealBEANS**

장르 : 레이싱 잠입 액션

플레이 인원 : 2~4명

플랫폼 : PC

사양 : 운영체제 : Windows 10 64 bit  
프로세서 : Intel Core i5 or AMD equivalent  
메모리 : 8G RAM  
그래픽 : NVIDIA GTX 660 or AMD Radeon HD 7950  
저장공간 : 2GB 사용 가능 공간

연령 : 전체이용가

StealBEANS



# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 스토리 ]



[그림7]

이 세상의 ‘도둑질’이라고 하면 떠오를 수 밖에 없는 전문 절도단체  
< StealBEANS >,

당신은 대도둑을 꿈꾸고 이 곳에 새로 들어온 신입 도둑입니다.  
대도둑이 되기 위해선 당연히 도둑질을 성공하고, 이에 따른 명성을 얻어야  
합니다.

당신은 과연 대도둑이 될 수 있을까요?

StealBEANS





# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

[ 장르 ]

레이싱



맵을 돌아다니며 보물을 쟁취한 후, 맵을 빠져나오는  
순서대로 보상을 얻을 수 있는 레이싱게임

[그림1]



맵 곳곳 숨겨져있는 퍼즐들을 풀고  
목표를 달성하여 먼저 골인해야하는 레이싱 게임

[그림2]

StealBEANS



# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

[ 장르 ]

잠입



맵을 돌아다니는 **경비원(장애물)**과 **함정**을 피해  
보물을 쟁취한 후, 맵을 빠져나와야 하는 잠입게임  
[그림3]



방해가 되는 장애물(경비원)을 처치하는 것이 아닌  
**피하여 맵을 돌아다니는 것이** 주 목적인 잠입게임  
[그림4]

# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

[ 장르 ]

액션



아기자기한 그래픽과 함께 통통 튀는 액션게임

[그림5]



일반적인 액션게임처럼 날카로운 액션이 아닌  
밀리는 듯이 부드럽게 움직이는 액션게임

[그림6]

StealBEANS





# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

[ 장르 ]

레이싱

잠입

액션

통통튀며 부드럽게 밀리는 코믹스러운 액션으로  
맵을 몰래 돌아다녀 목적을 달성하고 남들보다 먼저 탈출해야 하는  
레이싱 잠입 액션게임

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 타겟유저 & 셀링포인트 ]

### - 타겟 유저

코로나19로 인해 비대면 수업/강의와 재택근무가 보편화 되가고 있는 시기이기 때문에 주로 게임을 하는 연령대인 청소년과 청년들의 미디어 기기 이용이 증가하고 있는 추세

-> 미디어 접근이 자주 일어나며 게임에 관심을 많이 가지는 주 연령대인 10,20대가 주요 타겟 유저

### - 셀링 포인트

거리두기에 지친 이들을 위한 활동적인 게임

혼자서도, 둘이서도, 여럿이서도 즐기기 좋은 게임

승부는 실력, 코디는 노력!

### - 유사 상용게임 링크

<https://namu.wiki/w/Phasmophobia>

StealBEANS



# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

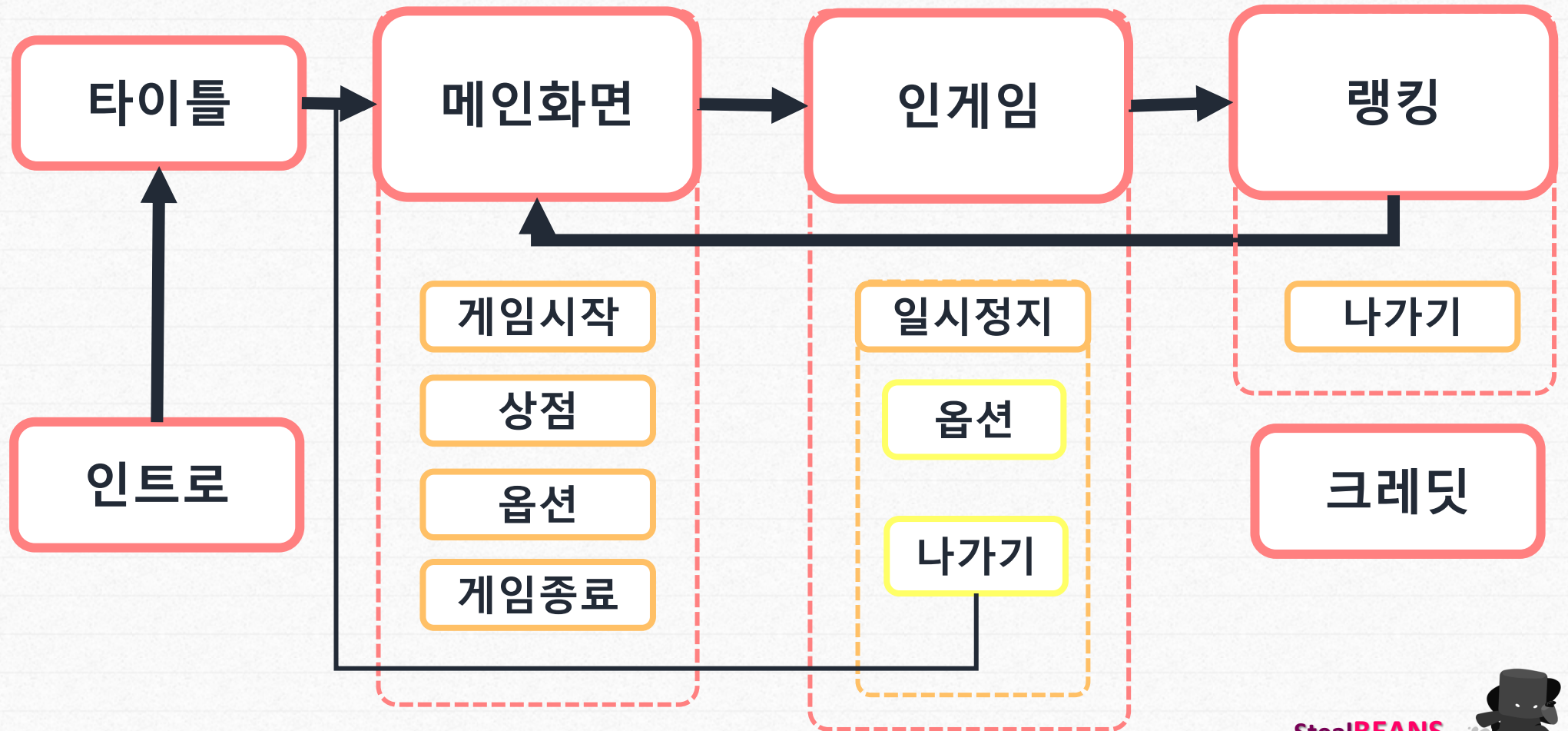
UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 게임 전개도 ]



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 게임 전개도 ]

### 인트로

게임이 시작되면 먼저 보게되는 화면이다.  
팀 이름과 함께 게임의 간단한 세계관을 표현해주는  
애니메이션이 지나간다.  
( 경찰들의 추적을 피해 움직이는 캐릭터의 액션 애니메이션 )



StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 게임 전개도 ]

### 타이틀

인트로 후에 나오는 게임의 타이틀이다.  
타이틀이 술집의 간판으로 변하며 플레이어가 유유히 문 안으로 들어가는 애니메이션과 함께 애니메이션이 끝난다.

**StealBEANS**  
run and run

**StealBEANS**  
run and run

StealBEANS



# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 게임 전개도 ]

### 메인화면

게임의 메인화면이다.

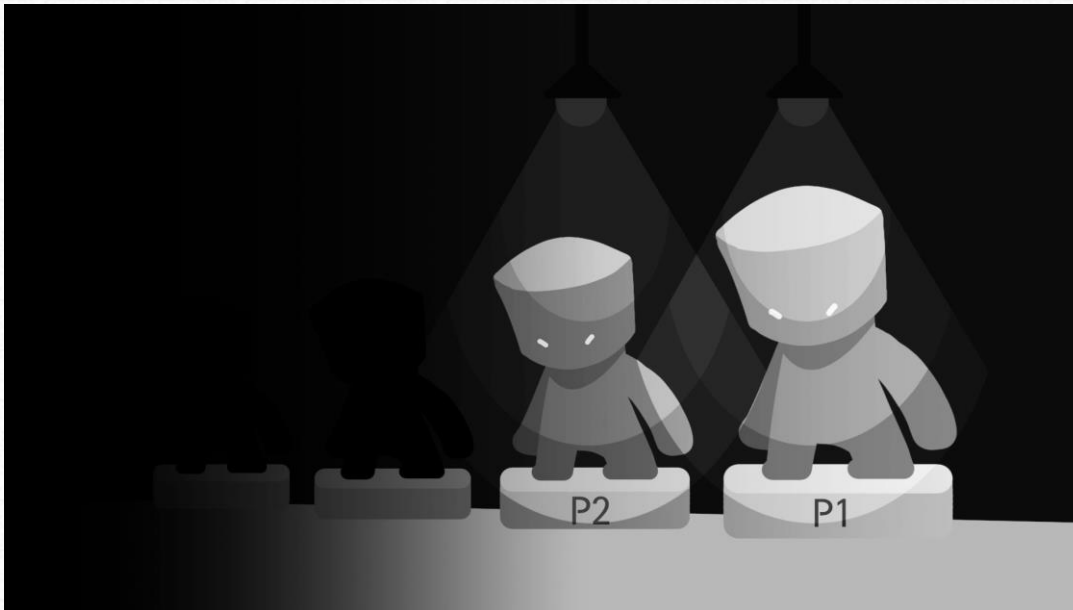
게임시작, 상점, 옵션, 나가기를 할 수 있으며, 화면 하단에 레벨과 게임 코인이 나타나있으며 화면 중앙에는 준비하는 플레이어의 모습을 볼 수가 있다.

게임시작

상점

옵션

게임종료



메인화면은 게임 로비처럼 사용된다.  
파티매칭 또는 일반 매칭을 하게 될 시  
화면에 본인과 같이 매칭된 플레이어들의  
캐릭터가 전구가 켜지며 등장한다.

게임시작, 상점, 옵션, 게임종료는  
UI 디자인 기획을 할 때  
디자인과 배치 등 기획할 예정

이 외에도 게임 플레이 시 필요한  
UI들을 추가 기획, 구상할 예정

StealBEANS



# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 게임 전개도 ]

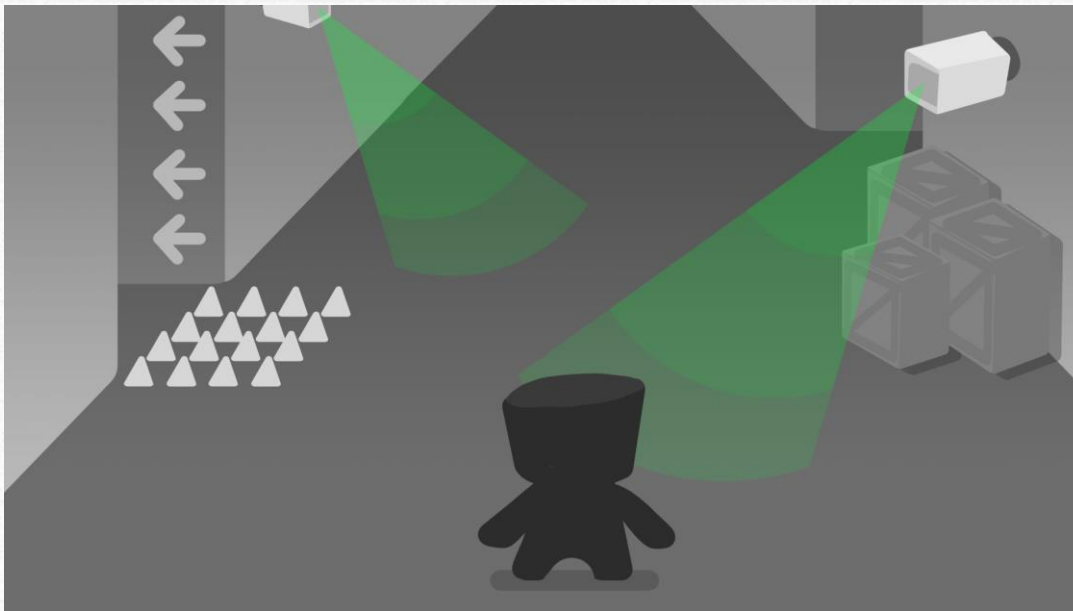
인게임

본격적인 게임플레이 시 볼 수 있는 화면이다.  
플레이어는 3인치 화면으로 게임을 즐길 수 있으며 화면에 존재하는 일시정지 UI를 통해 옵션과 나가기를 할 수 있다.

일시정지

옵션

나가기



일시정지, 옵션, 나가는  
UI 디자인 기획을 할 때  
디자인과 배치 등 기획할 예정

이 외에도 게임 플레이 시 필요한  
UI들을 추가 기획, 구상할 예정

StealBEANS



# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 게임 전개도 ]

랭킹

게임 종료 후 나오는 순위와 얻은 경험치, 골드를 볼 수 있는 화면이다.  
메인화면으로 나갈 수 있는 나가기가 있다.

나가기



1위를 한 플레이어의 캐릭터가  
승리 애니메이션을 보여주며  
플레이어가 얻은 경험치와 골드를  
화면에 표시해준다.

랭킹과 나가기, 경험치와 골드는  
UI 디자인 기획을 할 때  
디자인과 배치 등 기획할 예정

이 외에도 게임 플레이 시 필요한  
UI들을 추가 기획, 구상할 예정

StealBEANS





# 게임 소개

기획 컨셉

게임 소개

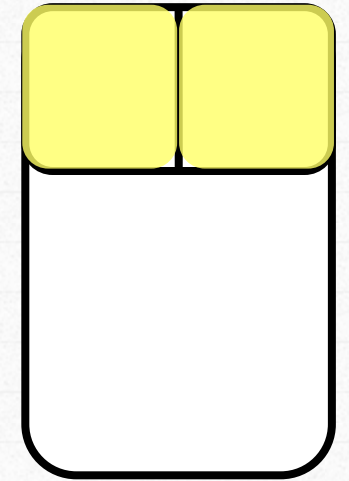
UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 조작법 - PC ]



- ⑩ 플레이어 이동 - W : 앞으로 이동 / A : 왼쪽으로 이동 / S : 뒤쪽으로 이동 / D : 오른쪽으로 이동
- 상호작용 : Mouse Left, Mouse Right
  - > 누른다 : 무언가를 든다 / 내려놓는다
  - > 홀드 : 특수 액션 (특정 오브젝트)
- 일시정지 : Esc
- 플레이어 점프 : Space bar

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 타이틀 - 전체 ]

게임을 실행시키면 진행되는 애니메이션 후 나오는 타이틀이다.



- 게임 타이틀
- 게임 안내창

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 타이틀 - 제목 로고 ]

게임의 타이틀인 'Steal Beans'가 적혀있다.  
간단한 타이틀 애니메이션이 있다.



\* 간단하게 GIF로 만들어봤는데 PPT에서 보이지 않는다..

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 타이틀 - 알림창 ]

게임 타이틀 아래에 'Press Any Key'라고 적혀있다.



키보드나 마우스  
어떠한 키를 입력하던  
게임이 진행된다는  
알림이다.

게임이 진행되면  
이후 애니메이션이  
플레이된다.

StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

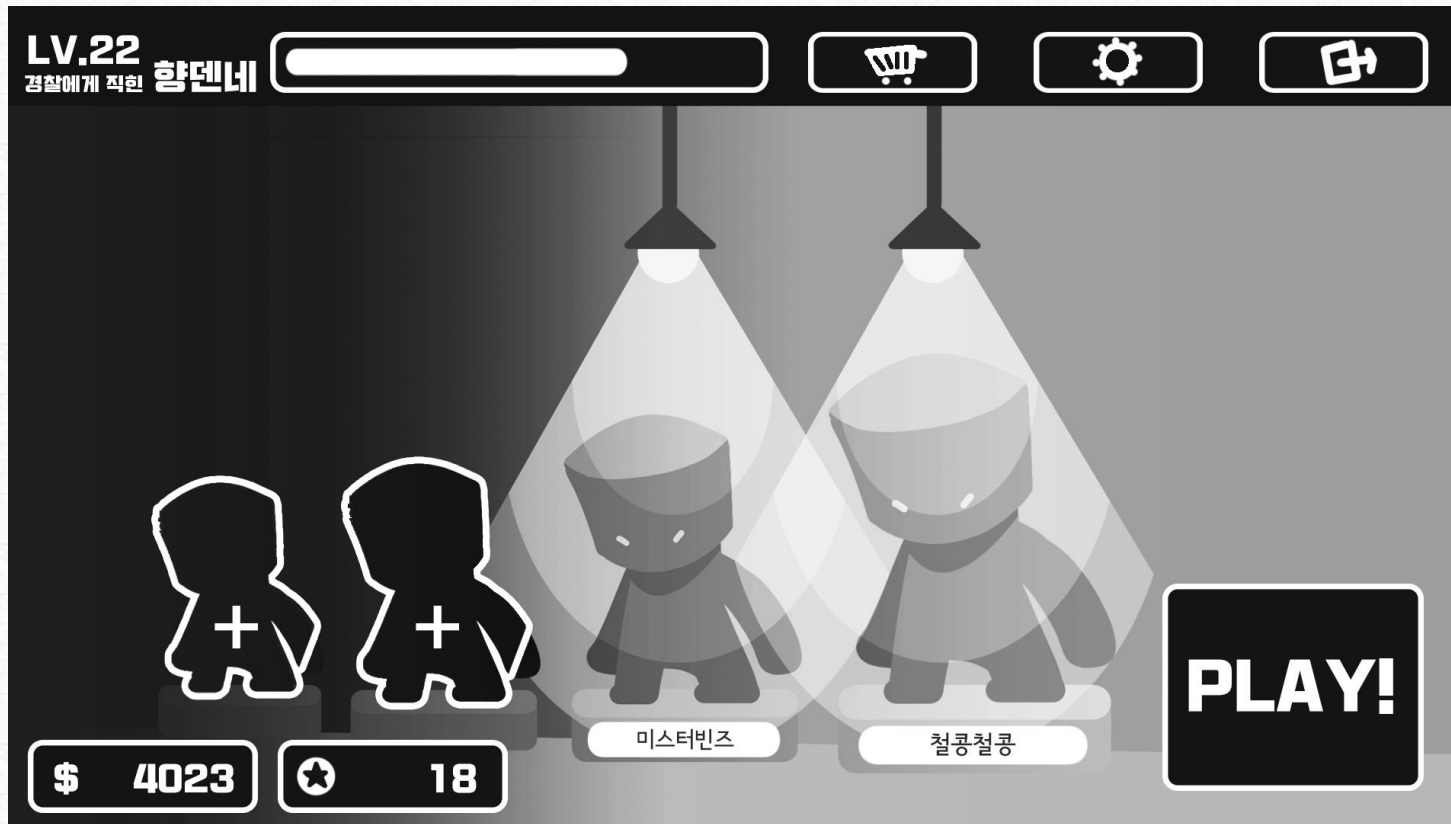
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 전체 ]

타이틀 이후에 나오는 게임 로비화면이다. UI들과 플레이어 캐릭터를 볼 수 있다.



- 게임 시작버튼
- 상점 버튼
- 옵션 버튼
- 나가기 버튼
- 플레이어 캐릭터
- 플레이어 닉네임
- 조명
- 플레이어 프로필
- 게임 머니
- 유료 재화

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

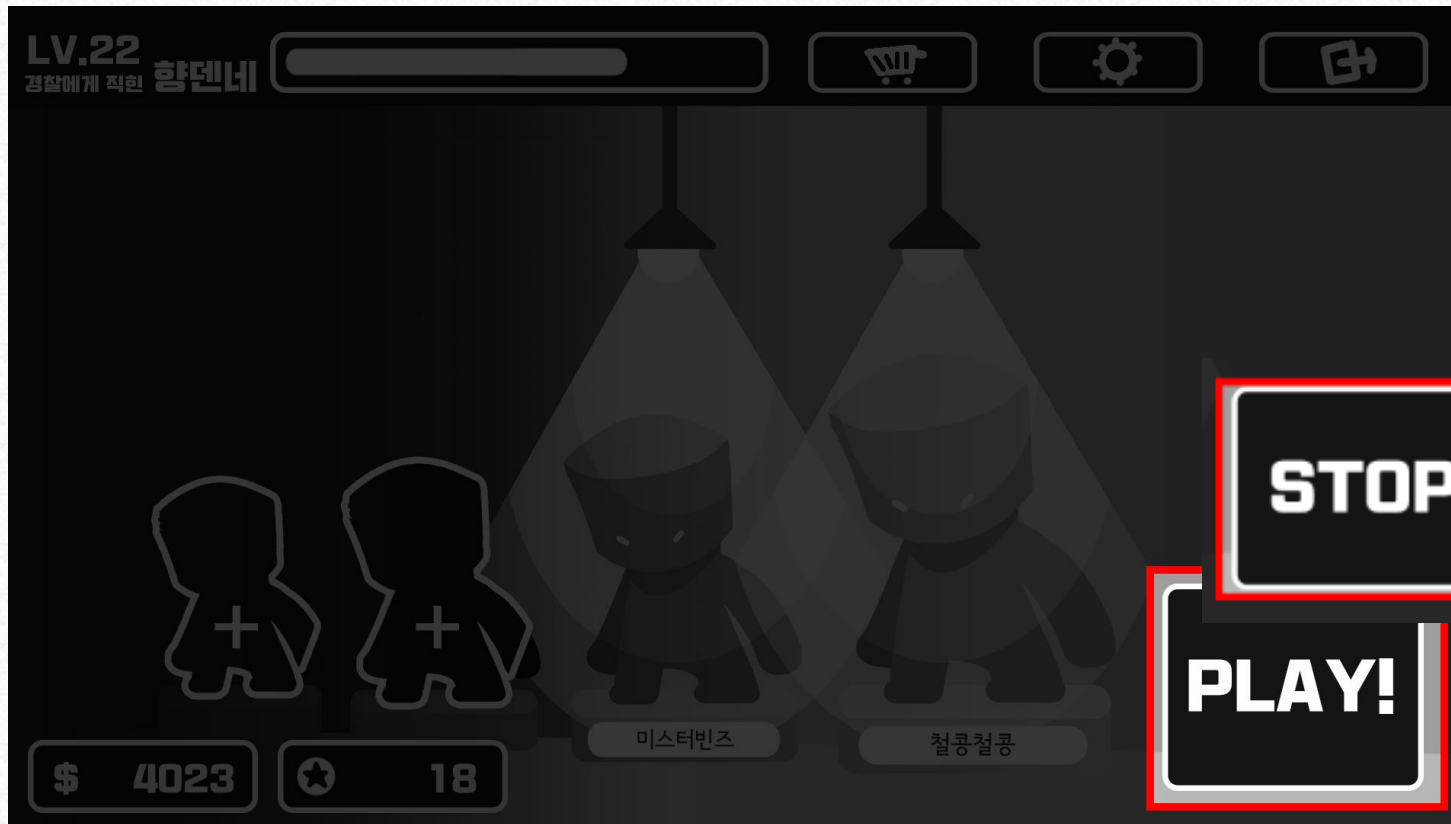
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 게임시작 ]

게임 플레이를 누르면 현재 플레이어의 파티와 함께 팀 매칭이 시작된다.



팀 매칭이 시작되면  
매칭을 멈출 수 있도록  
PLAY 버튼이  
STOP 버튼으로 바뀌며

이를 누를 시 매칭을  
그만둔다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

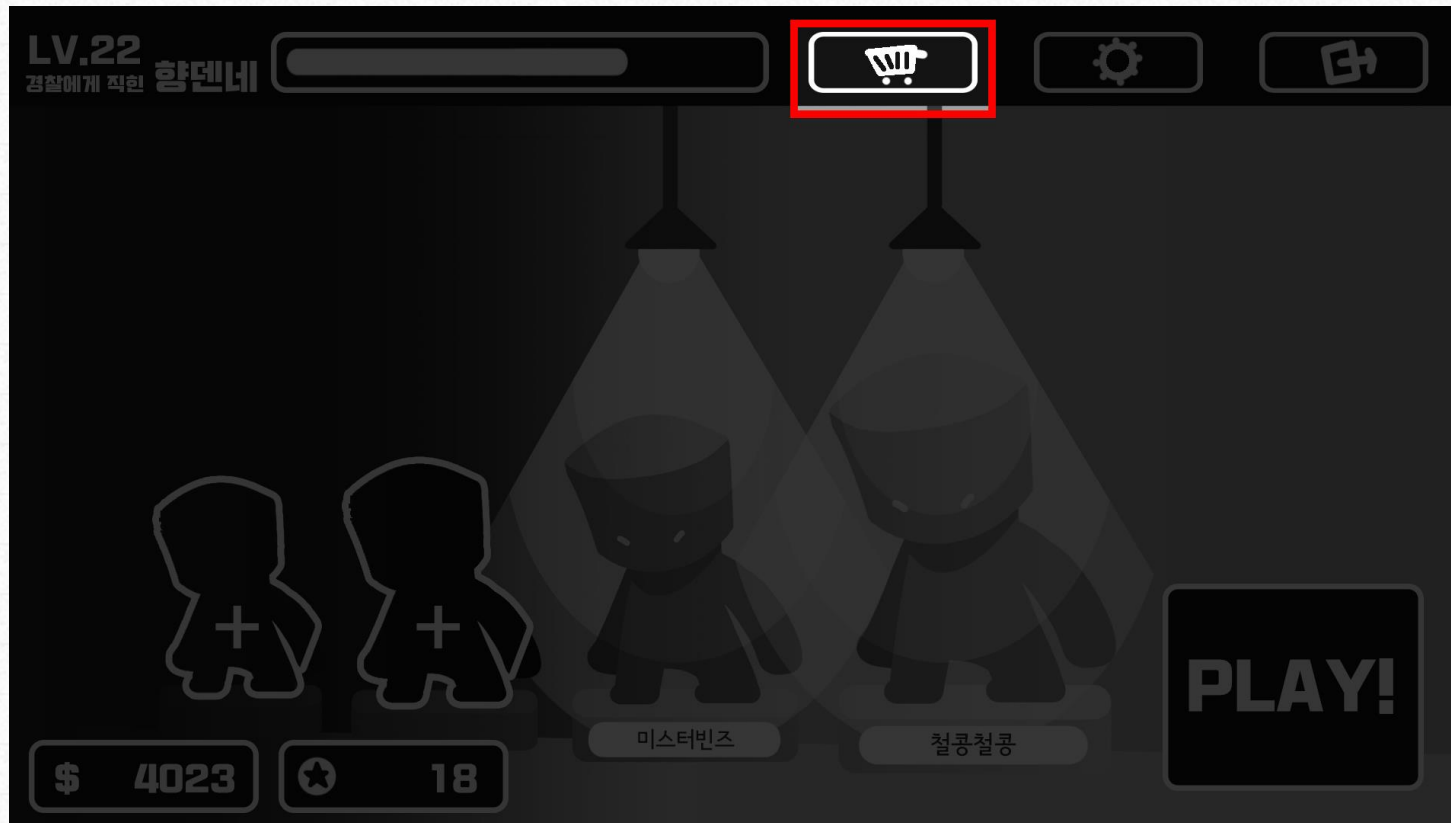
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 상점 ]

캐릭터를 커스터마이징, 칭호를 구매할 수 있는 상점이다.  
또한 본인이 가지고 있는 스킨과 칭호로 커스터마이징 할 수 있다.



이 버튼을 누를 시  
로비에서 벗어나  
상점이 등장한다.

팀 매칭이 진행 중일 시  
상점에 들어갈 수는 있지만  
구매, 커스터마이징이  
불가능하다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

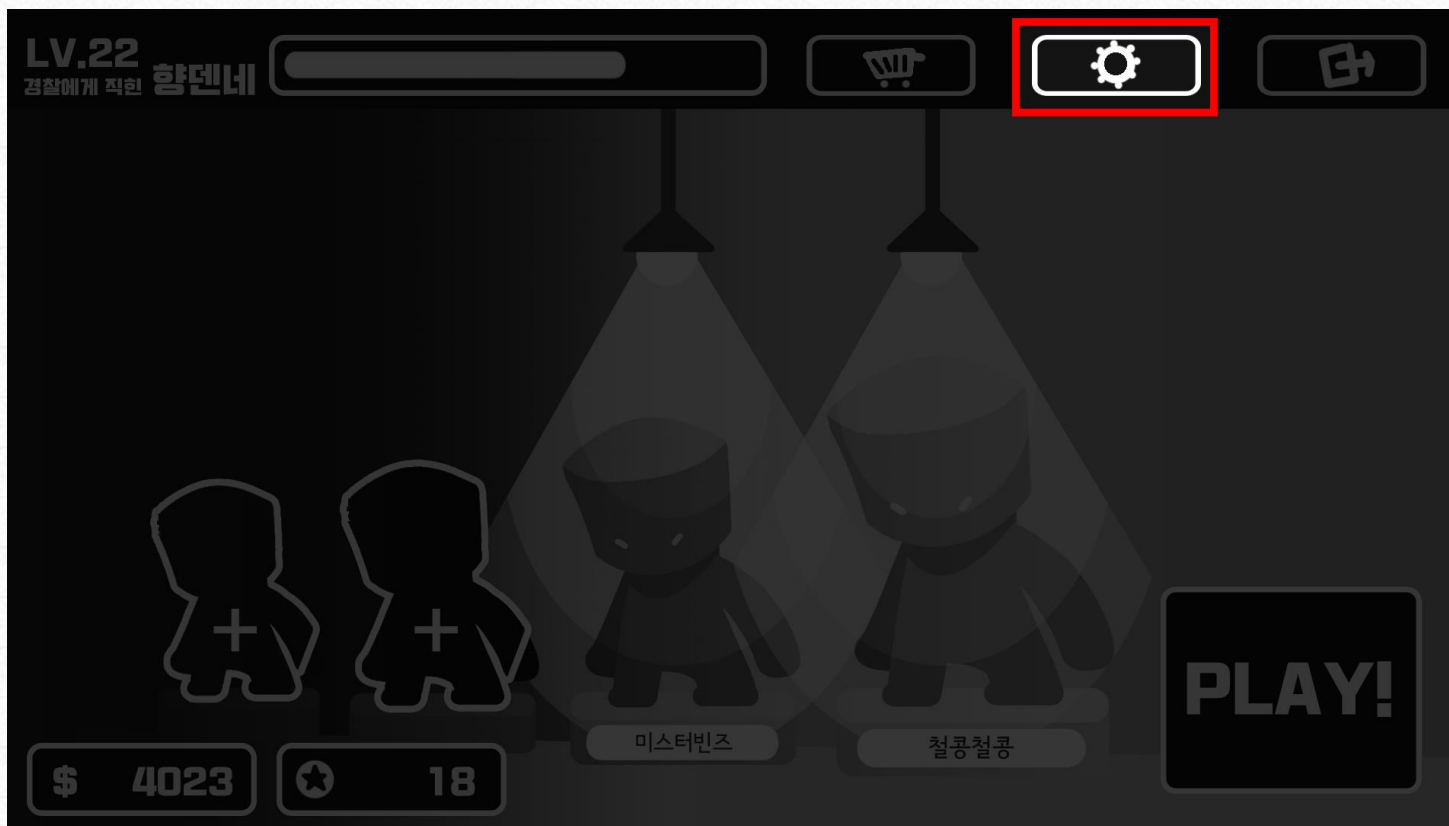
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 설정 ]

게임의 설정을 바꿀 수 있는 옵션 버튼이다.



팀 매칭이 진행될 시  
옵션을 선택할 수 없으며

팀 매칭이 진행되지 않을 시  
버튼 활성화가 되고  
옵션을 조정할 수 있다.

StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

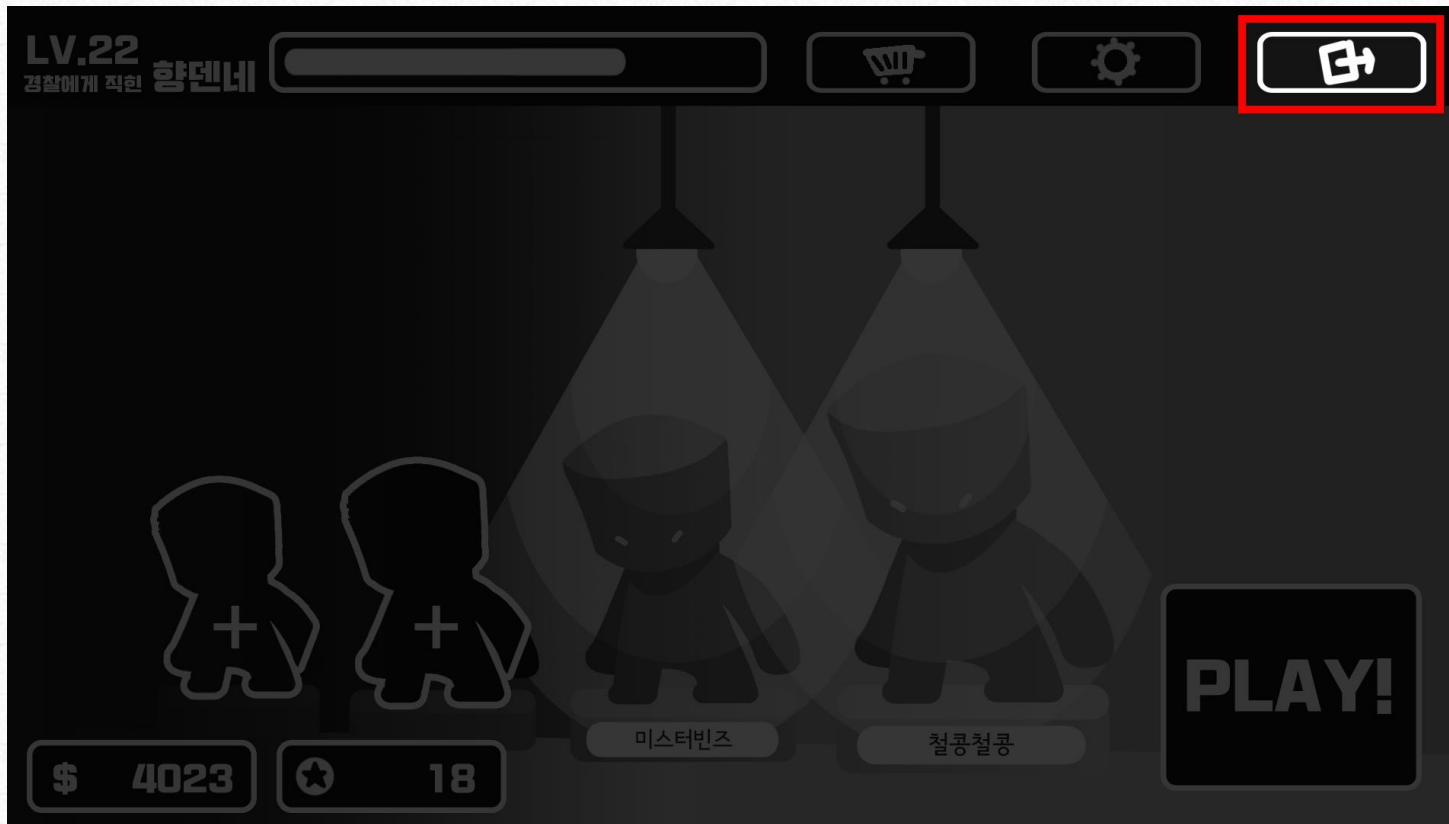
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 나가기 ]

게임을 나갈 수 있는 게임 종료 버튼이다.



팀 매칭이 진행되지 않을 때는  
종료에 관한 알림창이  
화면에 뜨지만

팀 매칭이 진행되고 있을 때는  
종료버튼을 누를 수 없고  
팀 매칭이 진행중이라는  
알림창이 뜬다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

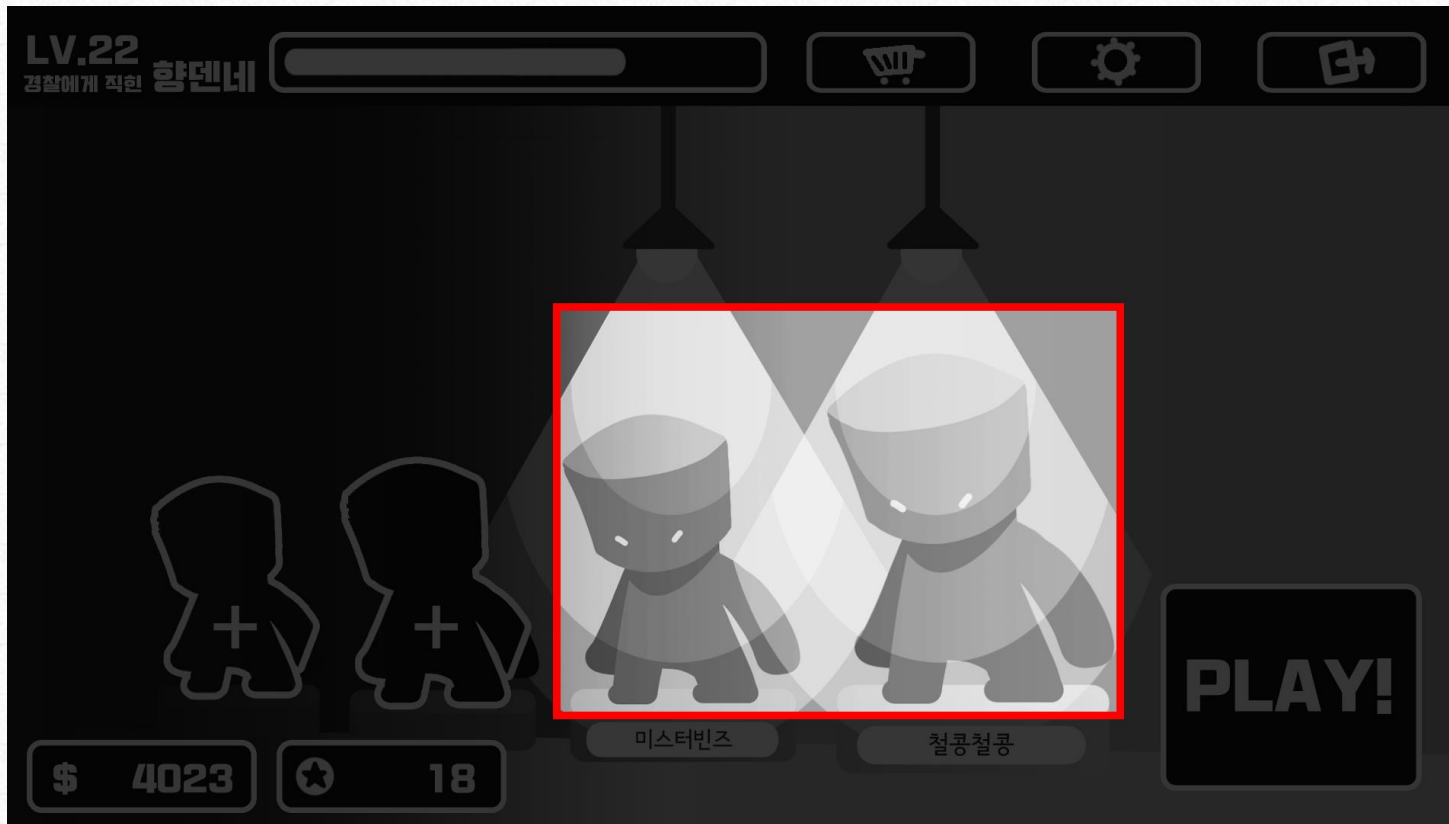
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 캐릭터 ]

플레이어 포함 파티원의 캐릭터 모습을 보여준다.



캐릭터에 설정한  
스킨이 보여진다.

캐릭터는 각기 다른  
준비 액션을 취한다.  
(준비자세 스킨?)

팀 매칭이 성공하여  
게임이 시작되기 전,  
파티원의 캐릭터가  
화면에 보여진다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

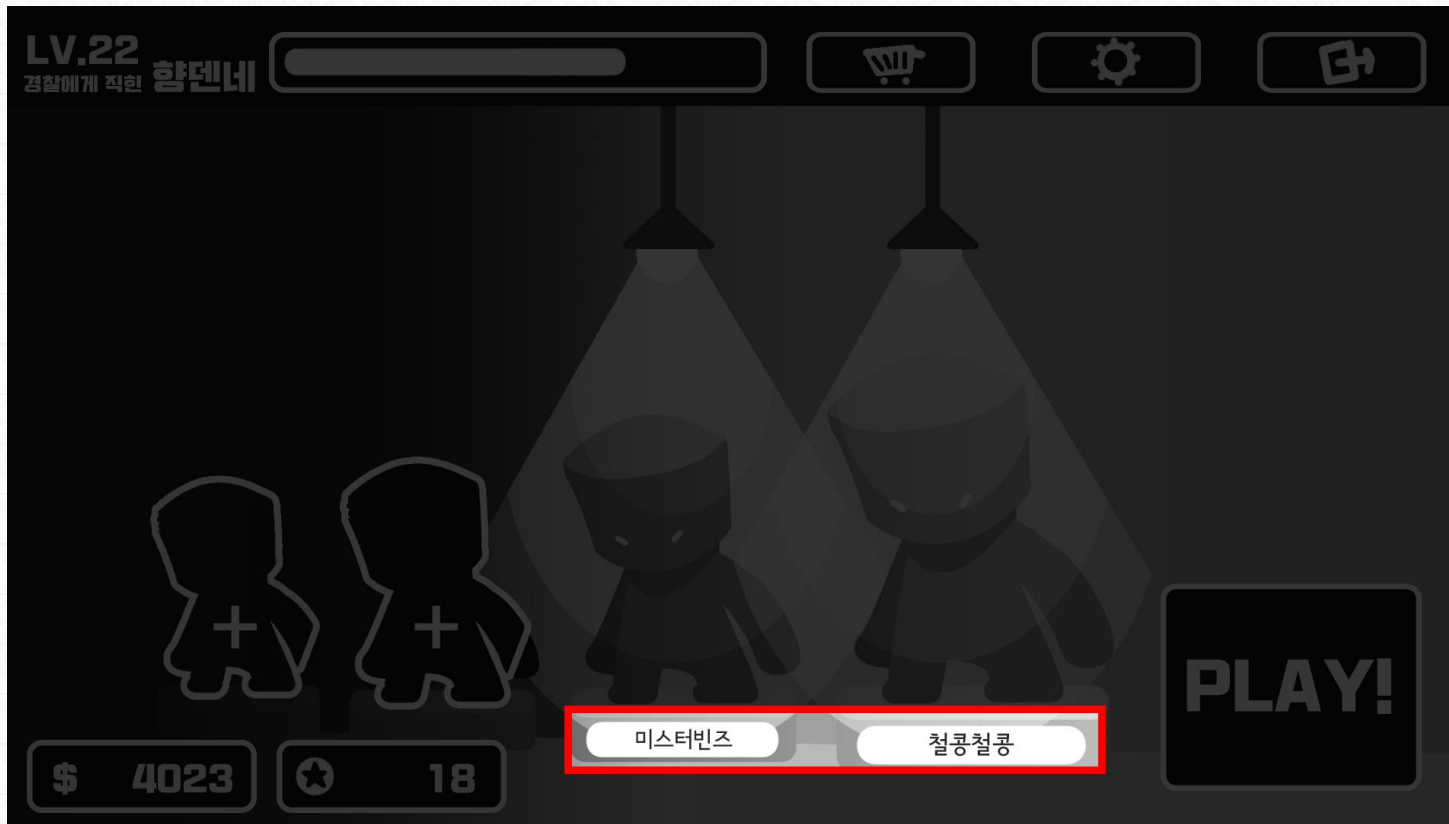
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 닉네임 ]

플레이어 포함 파티원의 닉네임을 보여준다.



만약 플레이어가  
칭호를 설정하였다면  
닉네임 앞에 작게  
칭호를 보여준다.  
(닉네임 컬러 스킨?)

팀 매칭이 성공하여  
게임이 시작되기 전,  
파티원의 닉네임이  
화면에 보여진다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

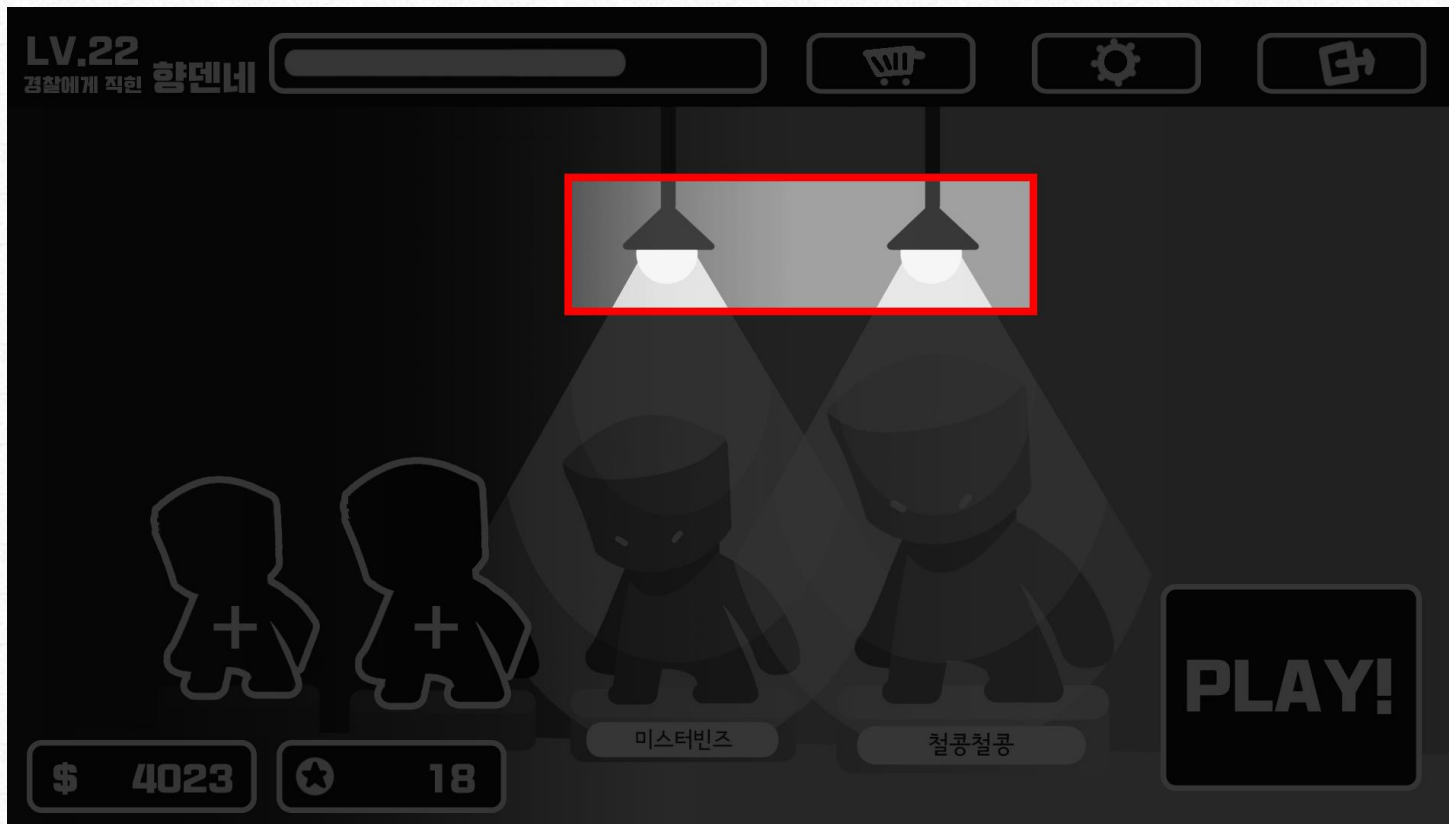
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 조명 ]

플레이어 포함 파티원 캐릭터 위에 조명이 비춰진다.



파티에 존재하는 플레이어의 캐릭터 위에 조명이 비춰진다.

빈 파티원 칸은  
조명이 없으며 어둡다.  
(조명 컬러 스킨?)

팀 매칭이 성공하여  
게임이 시작되기 전,  
조명이 켜지며  
화면에 보여진다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

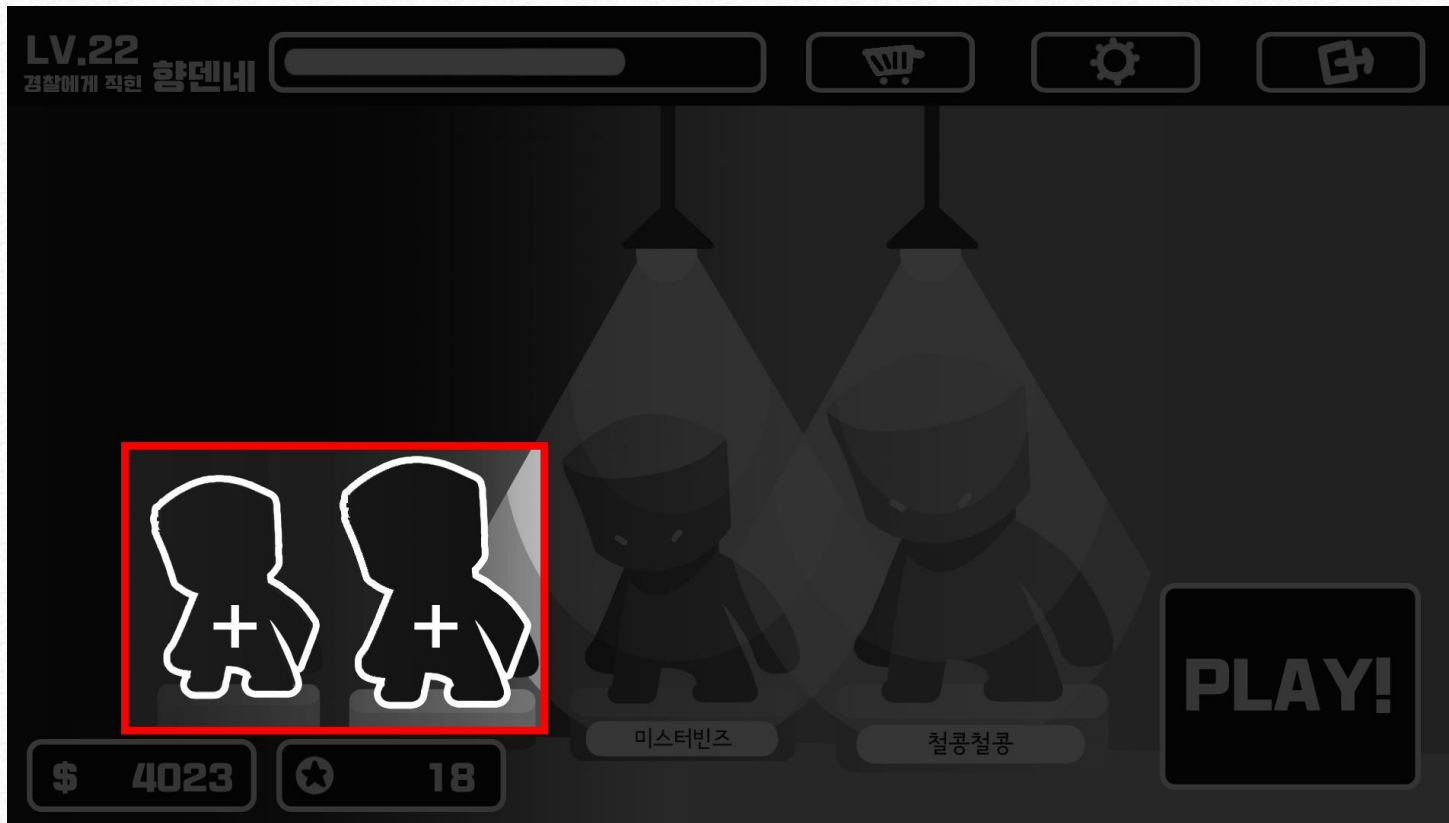
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 초대하기 ]

파티에 존재하는 빈 자리를 표시한다. 캐릭터의 형체에 검은 색으로 표현되어 있다.



파티에 빈 자리를 표시하며 버튼을 누를 시 친구목록에 있는 플레이어들을 초대할 수 있다.

팀 매칭이 성공하여 게임이 시작되기 전, 파티원의 캐릭터가 화면에 보여지며 준비자세를 취한다.

StealBEANS





# UI 디자인

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

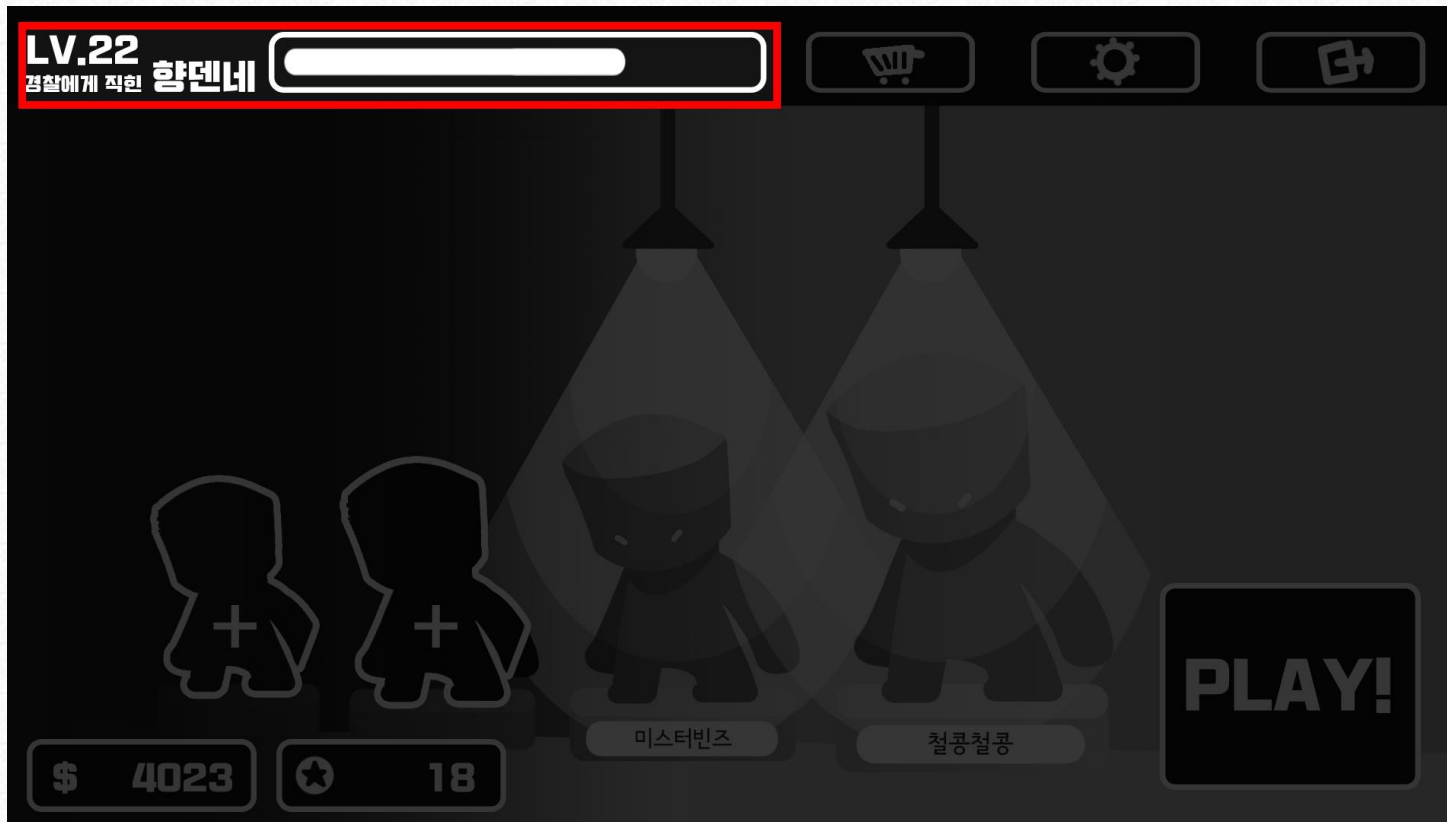
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 프로필 ]

플레이어의 닉네임, 레벨, 경험치바, 칭호가 표시된다.



닉네임은 한글, 영어만  
가능하며

레벨과 경험치바는 오로지  
게임을 플레이해서 얻는  
경험치로만 증가하며  
게임이 끝날 때마다 갱신된다.

닉네임 왼쪽에는  
플레이어가 설정한  
칭호가 표시된다.

StealBEANS



# UI 디자인

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

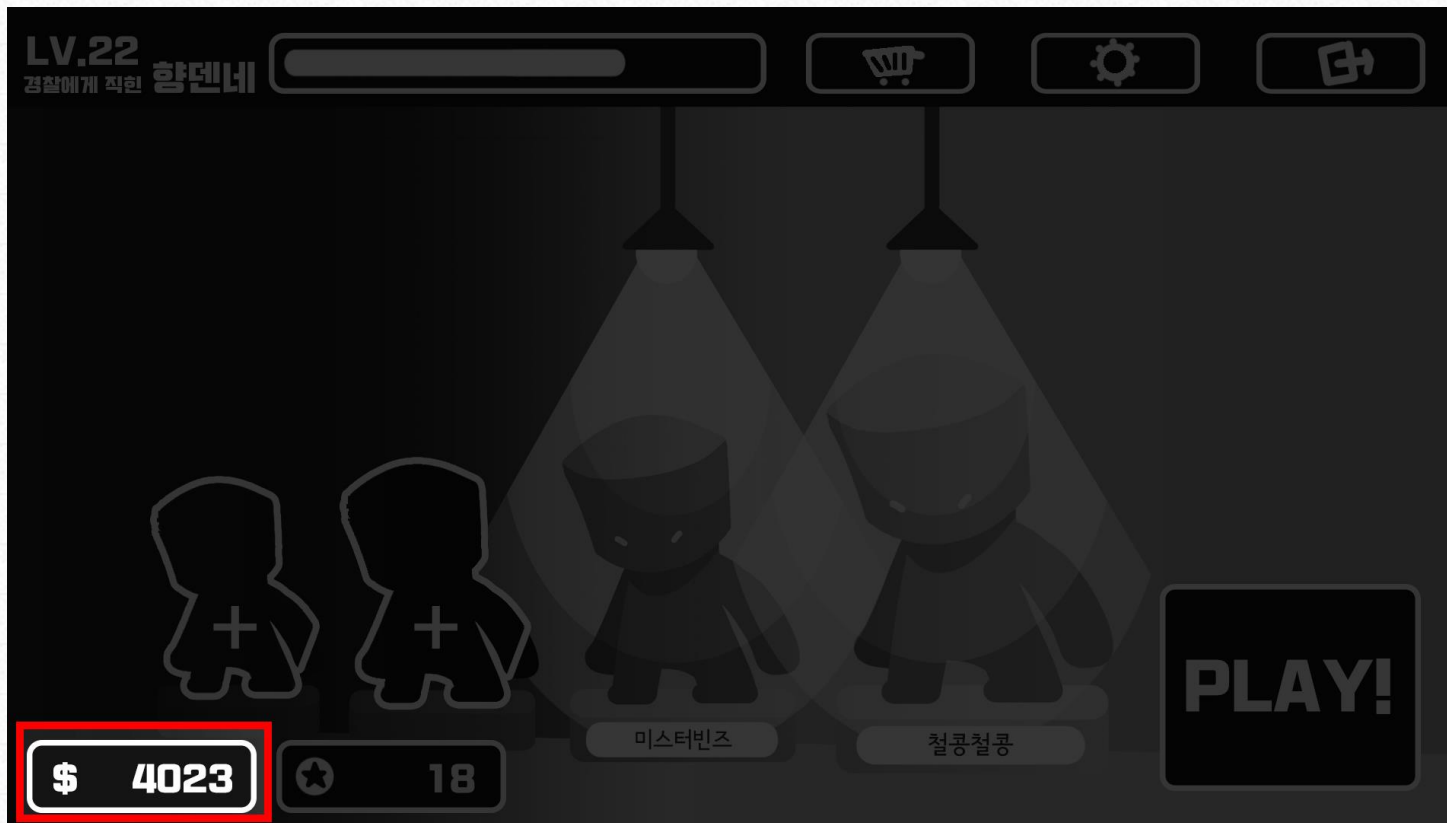
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 게임 머니 ]

게임 플레이를 통해 얻을 수 있는 게임머니이다.



매 판 게임이 끝날 때 마다  
정산되는 게임 머니이다.

이는 상점에서 다양한  
스킨과 칭호를 구매할 수  
있으며, 추가 결제를 통해  
얻을 수 있는 유료 재화를  
게임 머니로 교환할 수 있다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

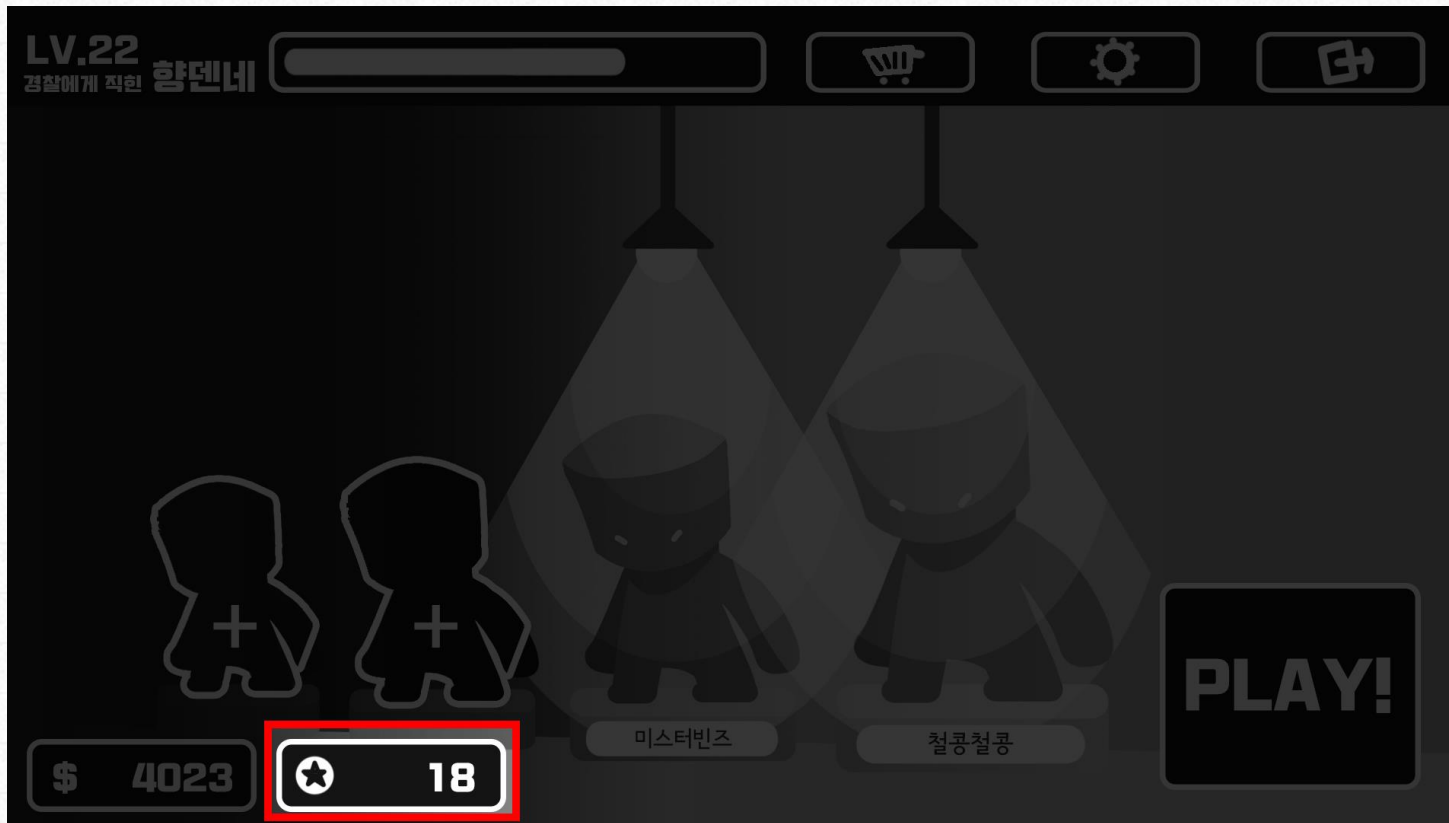
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 유료 재화 ]

게임 플레이 타임에 따라 얻을 수 있는 재화이다. 추가 결제로 구매 가능하다.



게임 플레이 결과와 관계없는  
게임 플레이 시간에 따라  
얻을 수 있는 재화이다.

추가 결제를 통해 더 얻을 수  
있으며, 이를 게임 머니로  
교환할 수 있다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 상점 ]

로비의 상점 버튼을 눌러 이용할 수 있다.



무늬 스킨, 악세사리 스킨,  
칭호를 구매할 수 있으며

상단에는 프로필과  
홈, 옵션, 나가기 버튼이 있고

왼쪽 하단에는  
게임머니, 유료재화가  
표시되어 있다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

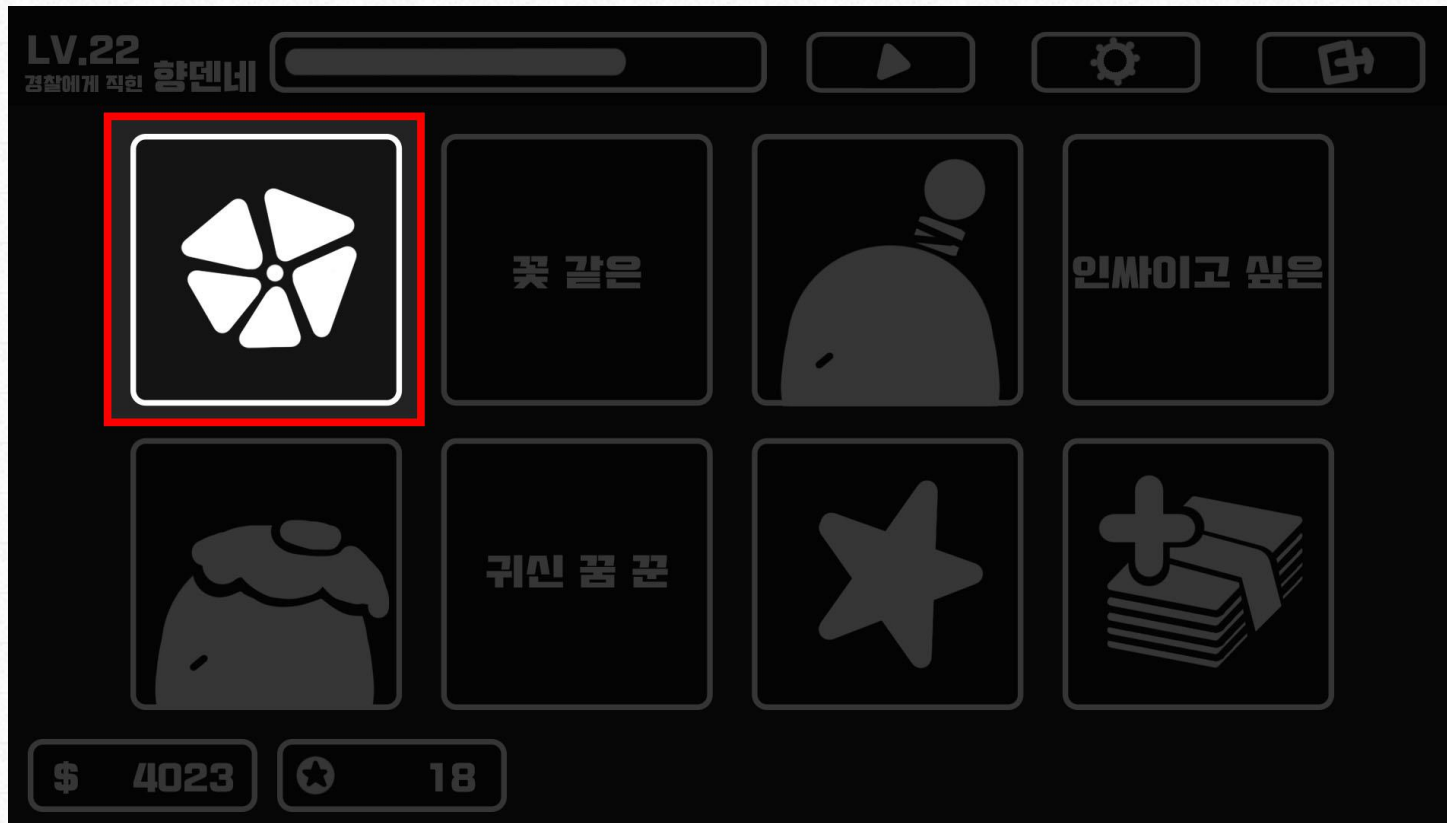
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 상점 - 스킨 ]

구매 가능한 스킨을 구매할 수 있다.



구매할 수 있는  
상품 목록은  
무늬와 악세사리 스킨,  
칭호가 있다.

StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

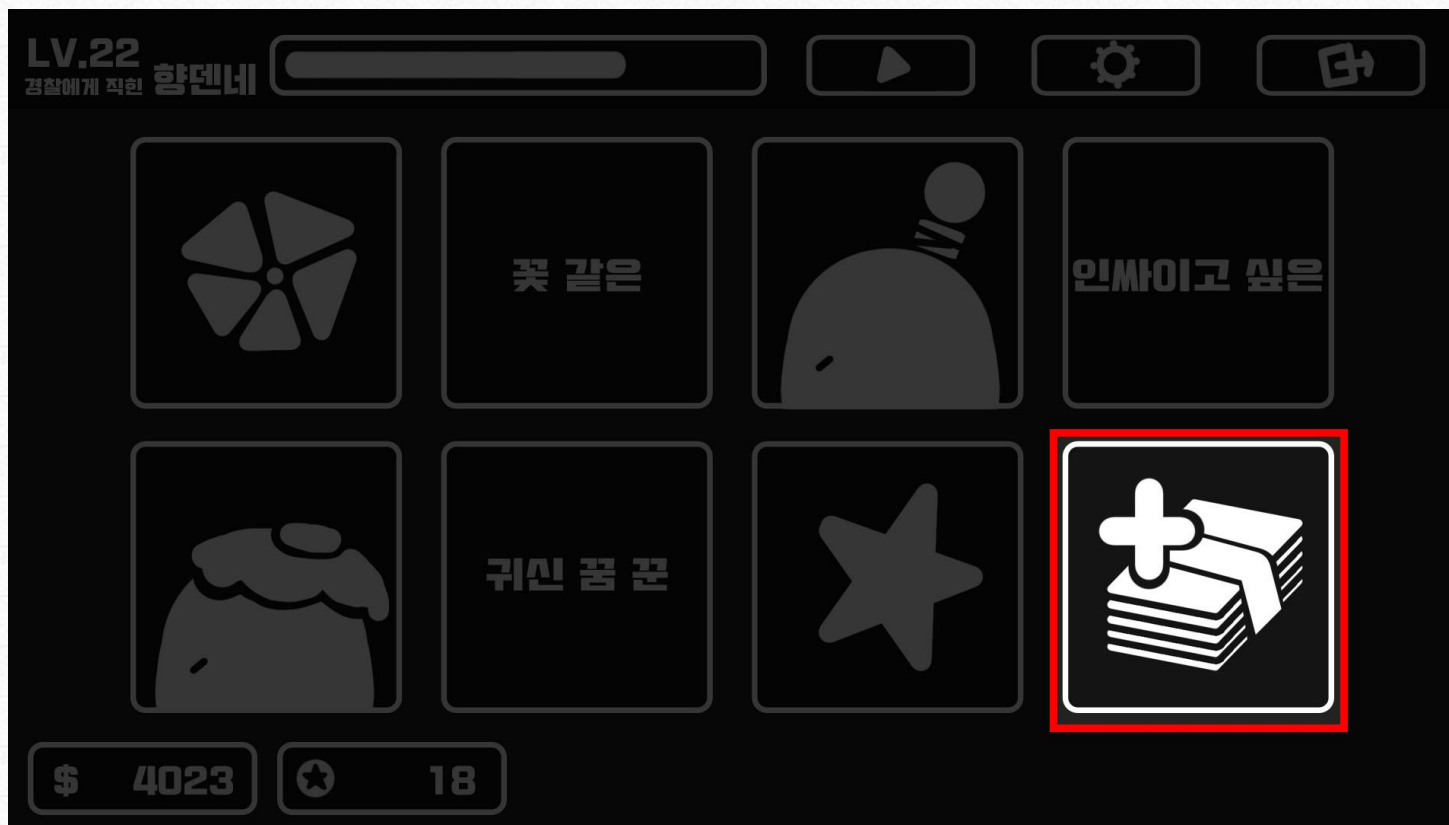
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 상점 - 유료재화 구매 ]

게임 머니로 바꿀 수 있는 유료재화를 구매할 수 있는 버튼이다.



별도로 유료 결제를 통해 얻을 수 있기 때문에 구매 버튼을 구분해두었다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 상점 - 유료재화 구매 - 리스트 ]

유료 결제 버튼이다.



한 번에 구매할 수 있는  
범위를 정해두어  
구분한다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 옵션 ]

로비의 옵션버튼을 통해 옵션을 조정할 수 있다.



그래픽과 음량 옵션을  
조정할 수 있으며

크레딧도 있다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

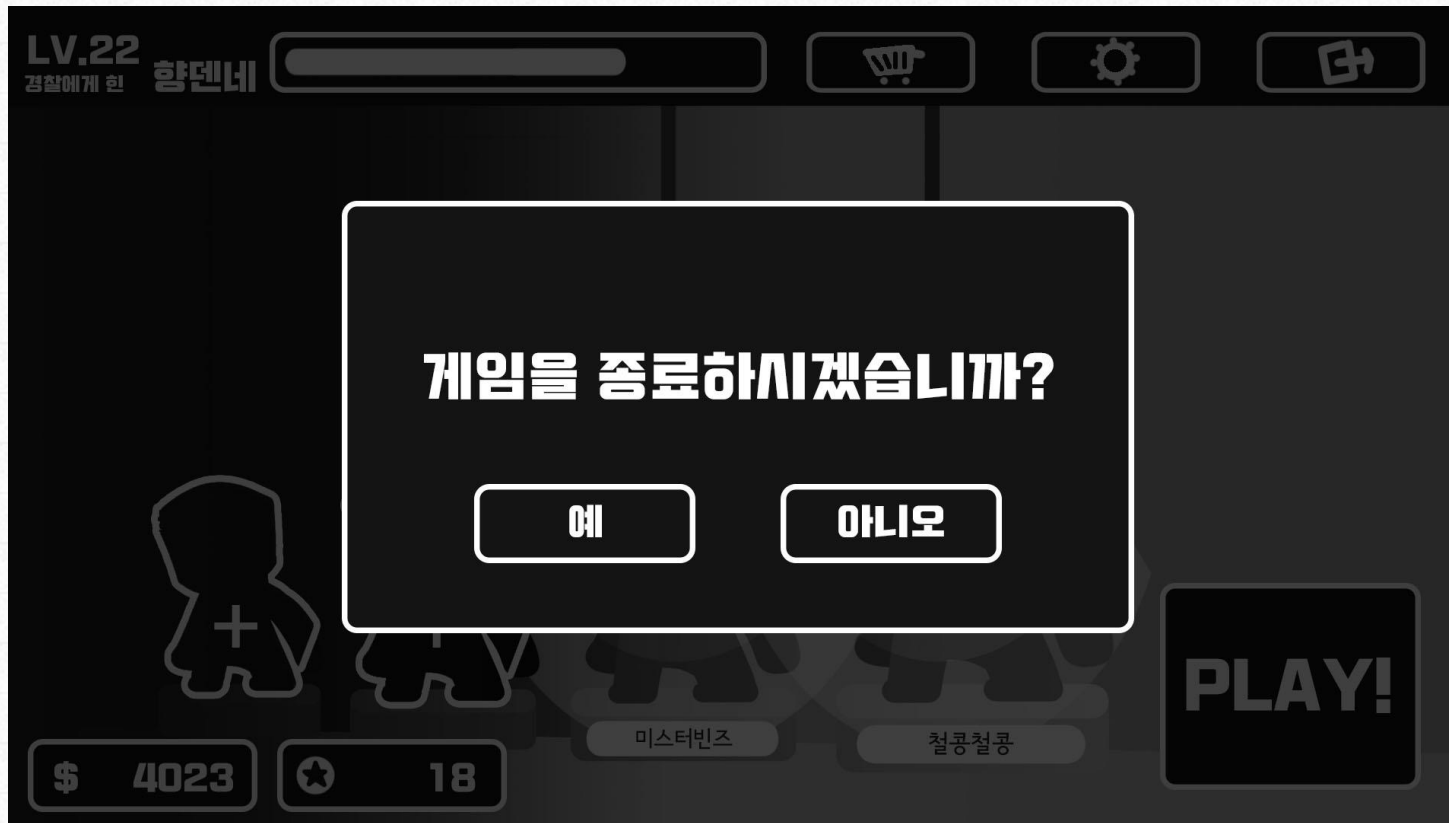
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 로비 - 나가기 ]

로비에 있는 나가기 버튼으로 이용할 수 있다.



나가기 버튼을 누르면  
게임 종료 알림창과 함께  
예/아니오 버튼이 있다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

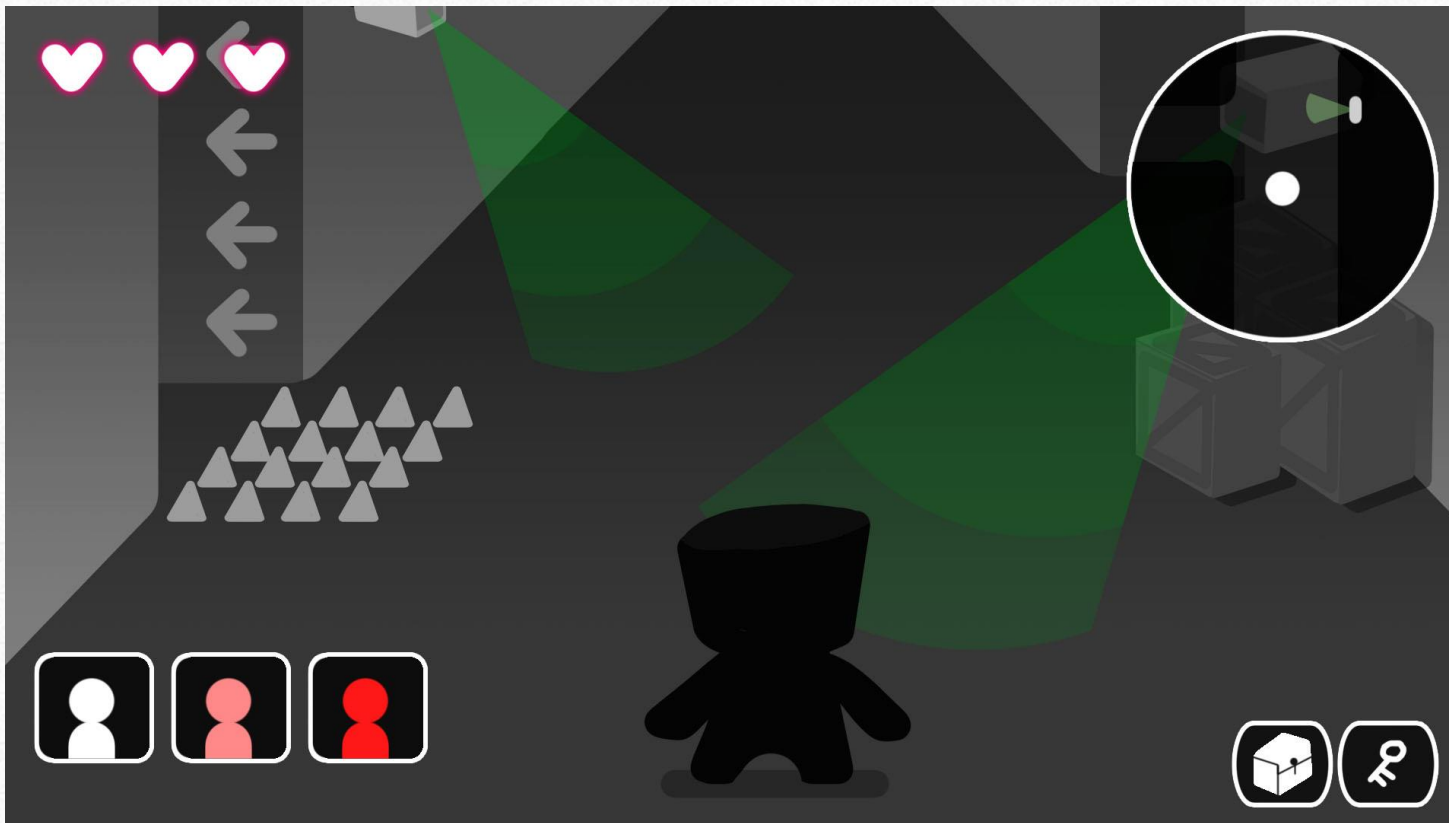
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 전체 ]

팀 매칭 후 본격적인 게임을 시작하면 볼 수 있는 화면이다.



게임 플레이를 위해  
꼭 필요한 UI부터  
나열한다.

3인칭에 맞는 UI 구성을  
위해 넓고 간결한  
UI 스타일을 구사한다.

StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

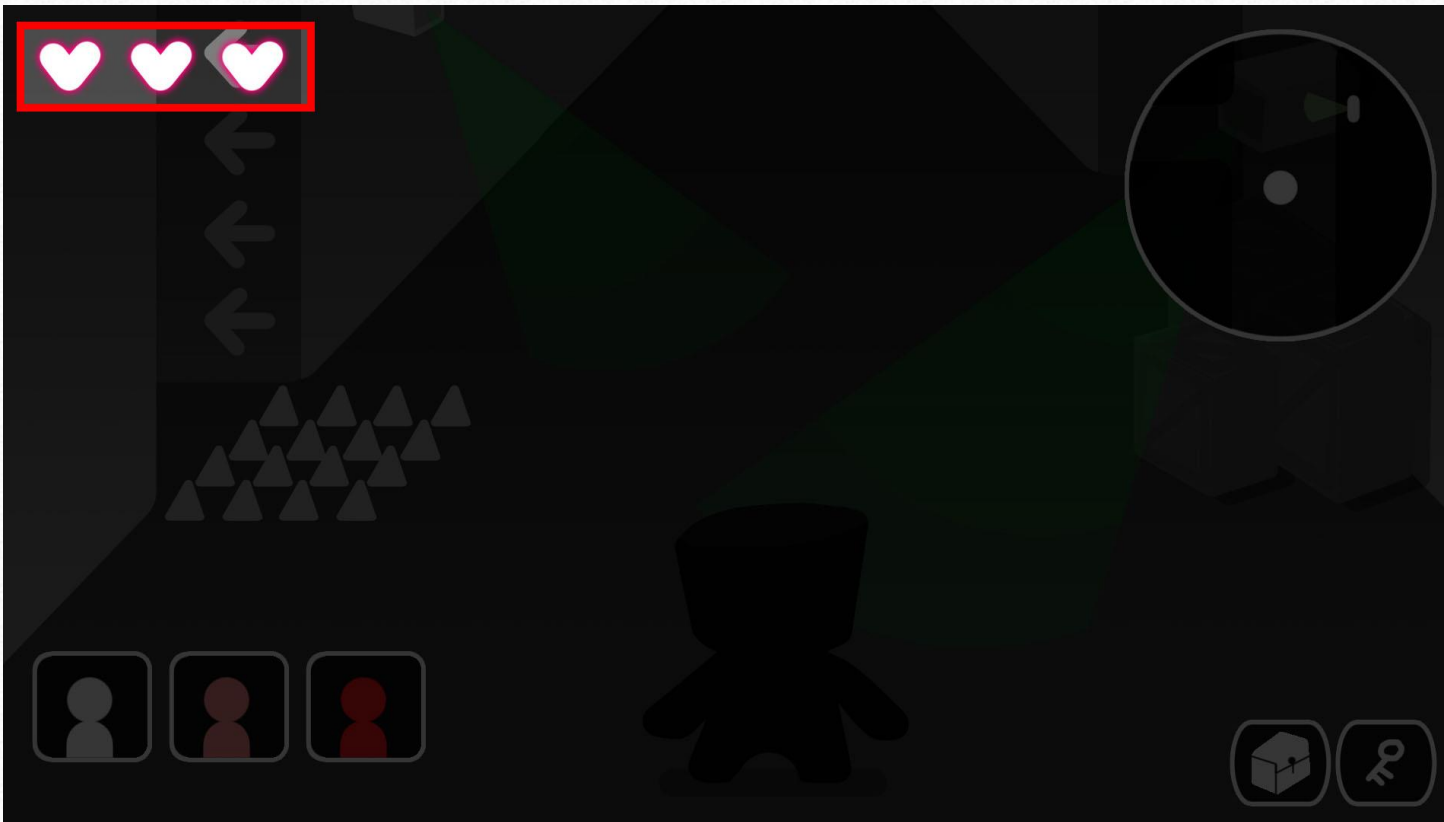
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 체력 ]

플레이어의 체력을 표시해준다.



게임 플레이나 UI적인  
부분으로 봤을 때  
체력을 굳이 표시해야 하나  
라는 생각이 들어

후에 시스템 디자인에  
이를 더 깔끔하고 편리하게  
보안할 수 있도록  
구상해 볼 계획이다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

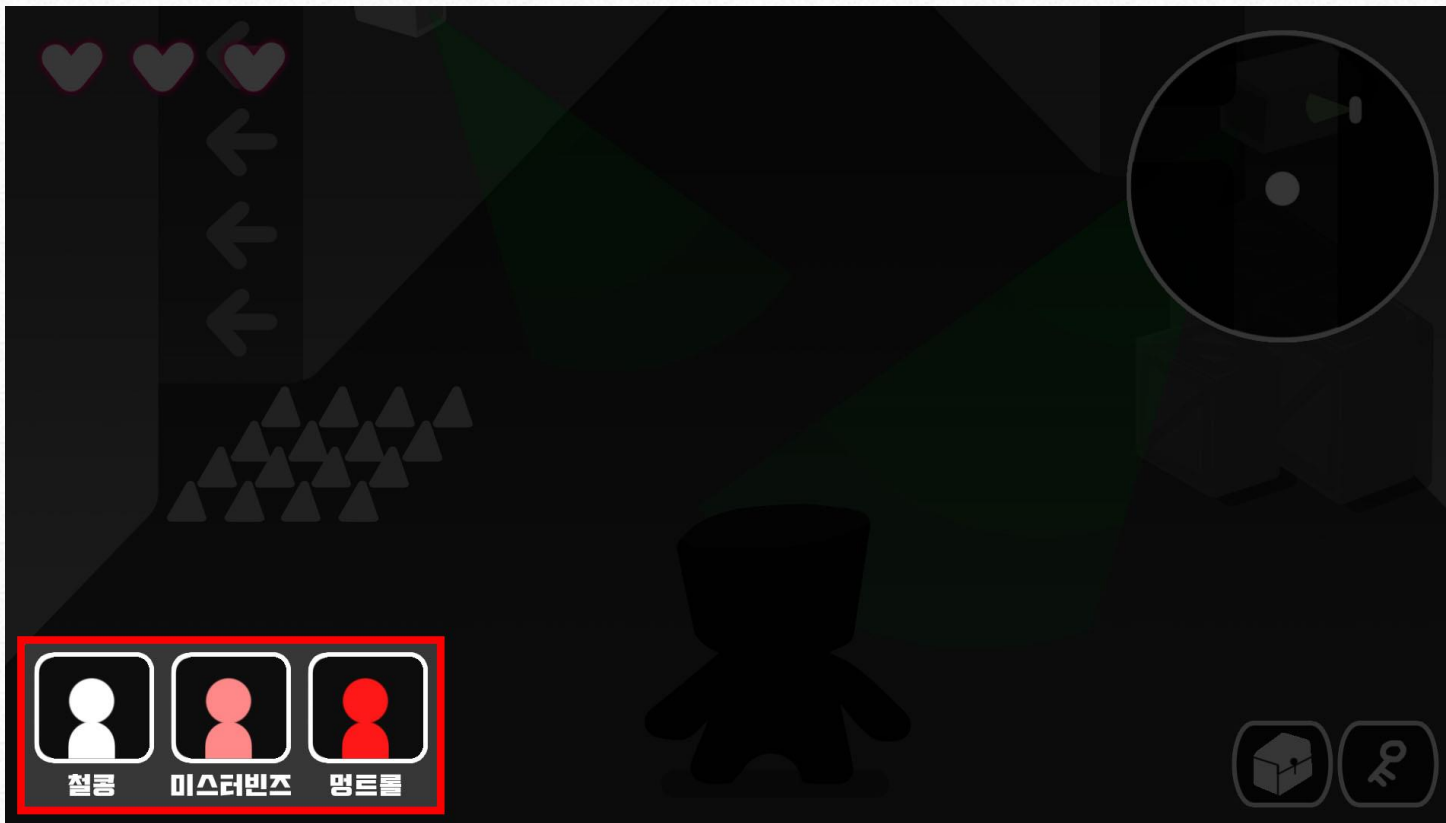
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 파티원 상태 ]

팀 매칭된 파티원의 상태를 볼 수 있다.



상태는 총 세 가지로  
아이콘의 변화로  
상태를 즉시 파악할 수  
있도록 한다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

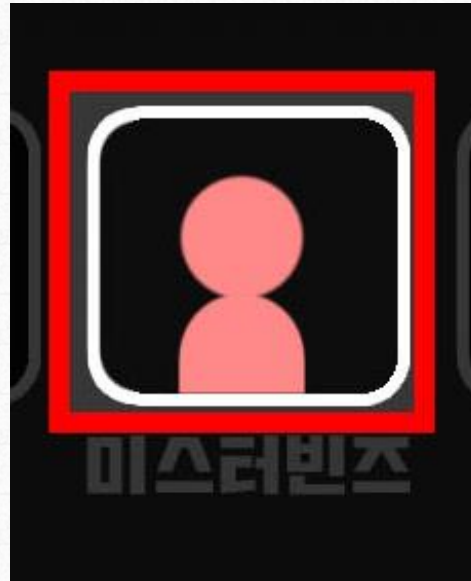
## [ 인게임 - 파티원 상태 ]

상태 - 정상



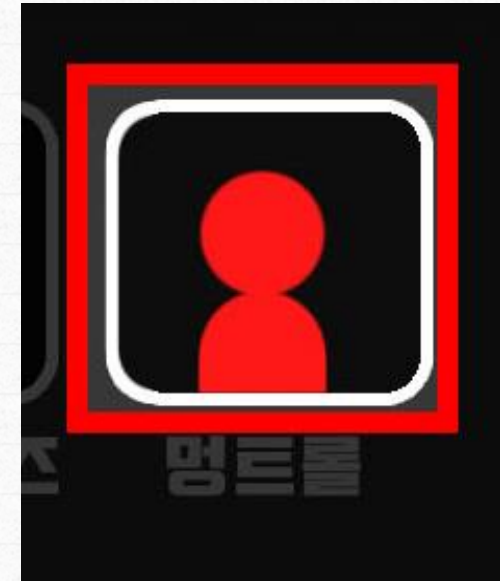
경비병에게 공격을 전혀 받지 않은 상태 / 체력을 회복한 상태

상태 - 빈사



경비병에게 일정 공격을 받은 상태 / 일부 상호작용을 사용할 수 없음

상태 - 기절



경비병에게 일정 공격 이상을 받은 상태 / 이동키 제외 어떤 키도 작동 불가

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

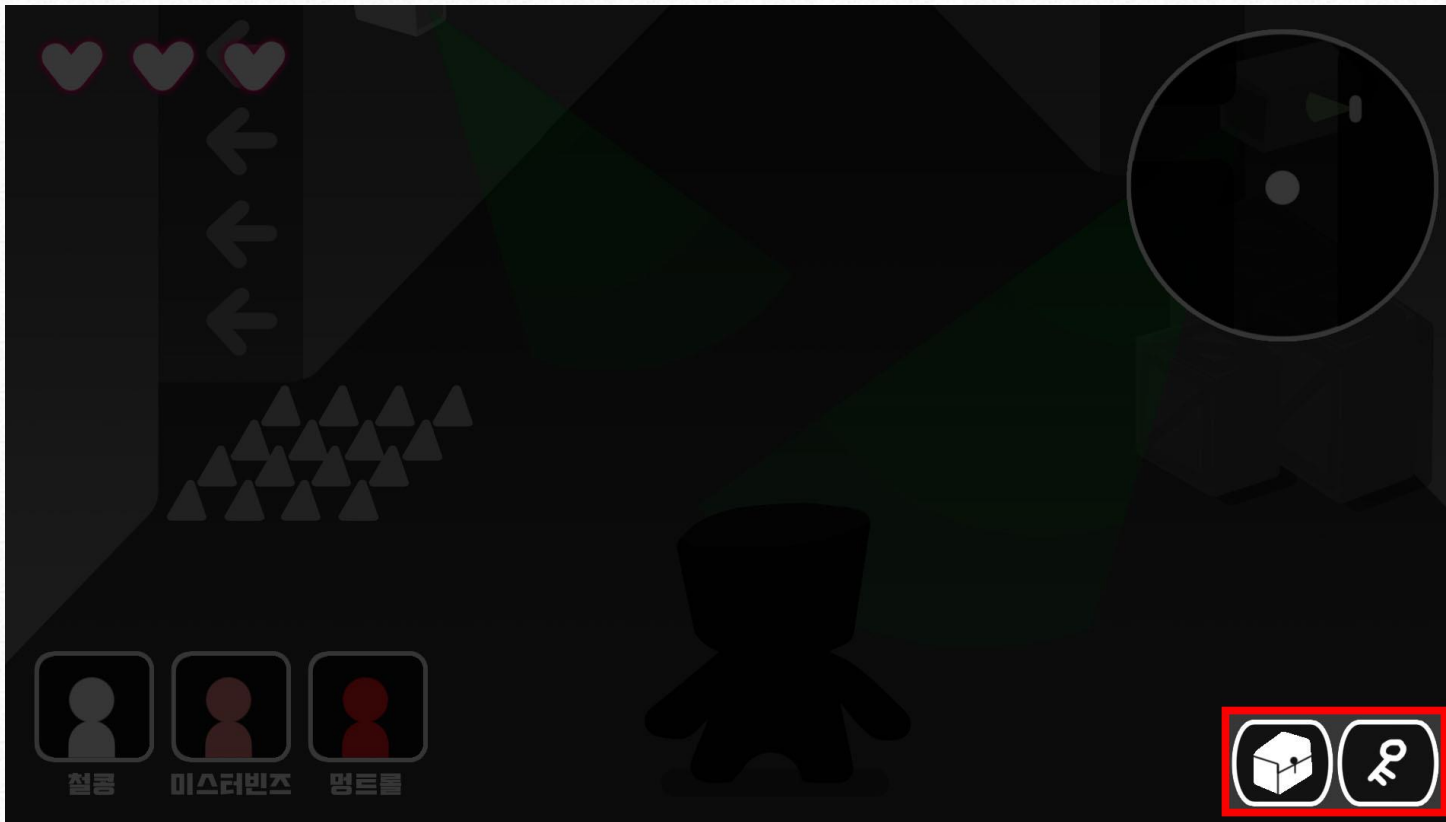
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 인벤토리 ]

플레이어의 인벤토리 창 상태이다.



플레이어가 맵에서 얻은  
아이템과 오브젝트를  
볼 수 있는 창이다.

게임의 메인 목표인 보물은  
인벤토리에 표시되는 것이  
아닌 별개로 표시된다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

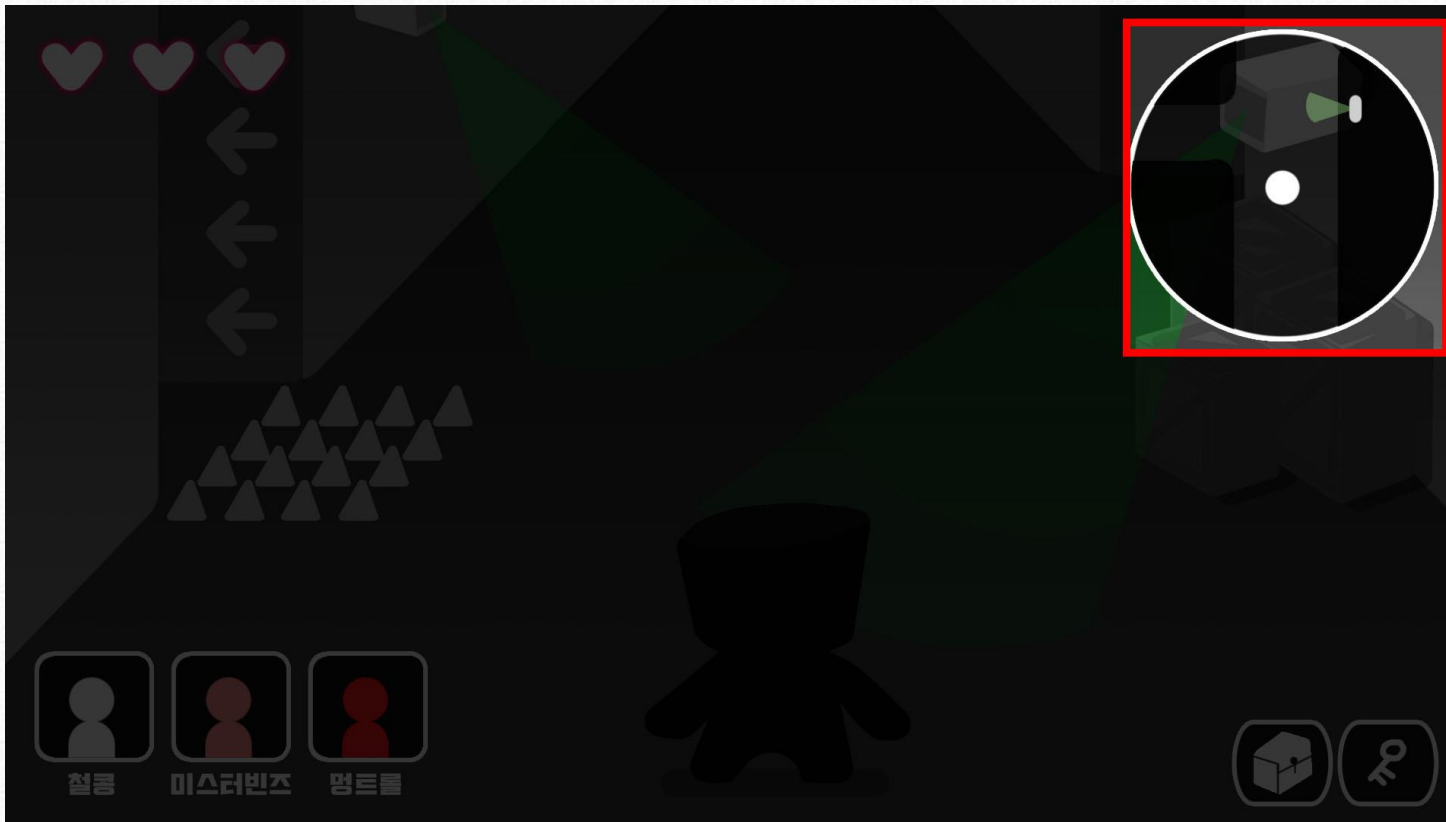
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 맵 ]

인게임 맵의 맵 상태이다.



맵은 최대한 플레이어 화면에 방해가 되지 않도록 채도를 최대한 낮게 하며 최대한 많은 오브젝트들을 단순한 아이콘으로 표시한다.

StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 맵 - 아이콘 ]

인게임 맵의 맵 상태이다.



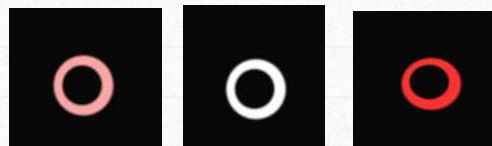
플레이어의 아이콘이다. 왼쪽부터 정상/빈사/기절 상태를 나타낸다.



맵에 있는 CCTV의 아이콘이다. 초록색은 안전, 빨간색은 노출 시 보안레벨 상승한다.



맵에 있는 경비병의 아이콘이다. 왼쪽부터 정상/의심/추격 상태를 나타낸다.  
(자세한 설명은 시스템 디자인에서)



파티원의 아이콘이다. 왼쪽부터 정상/빈사/기절 상태를 나타낸다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

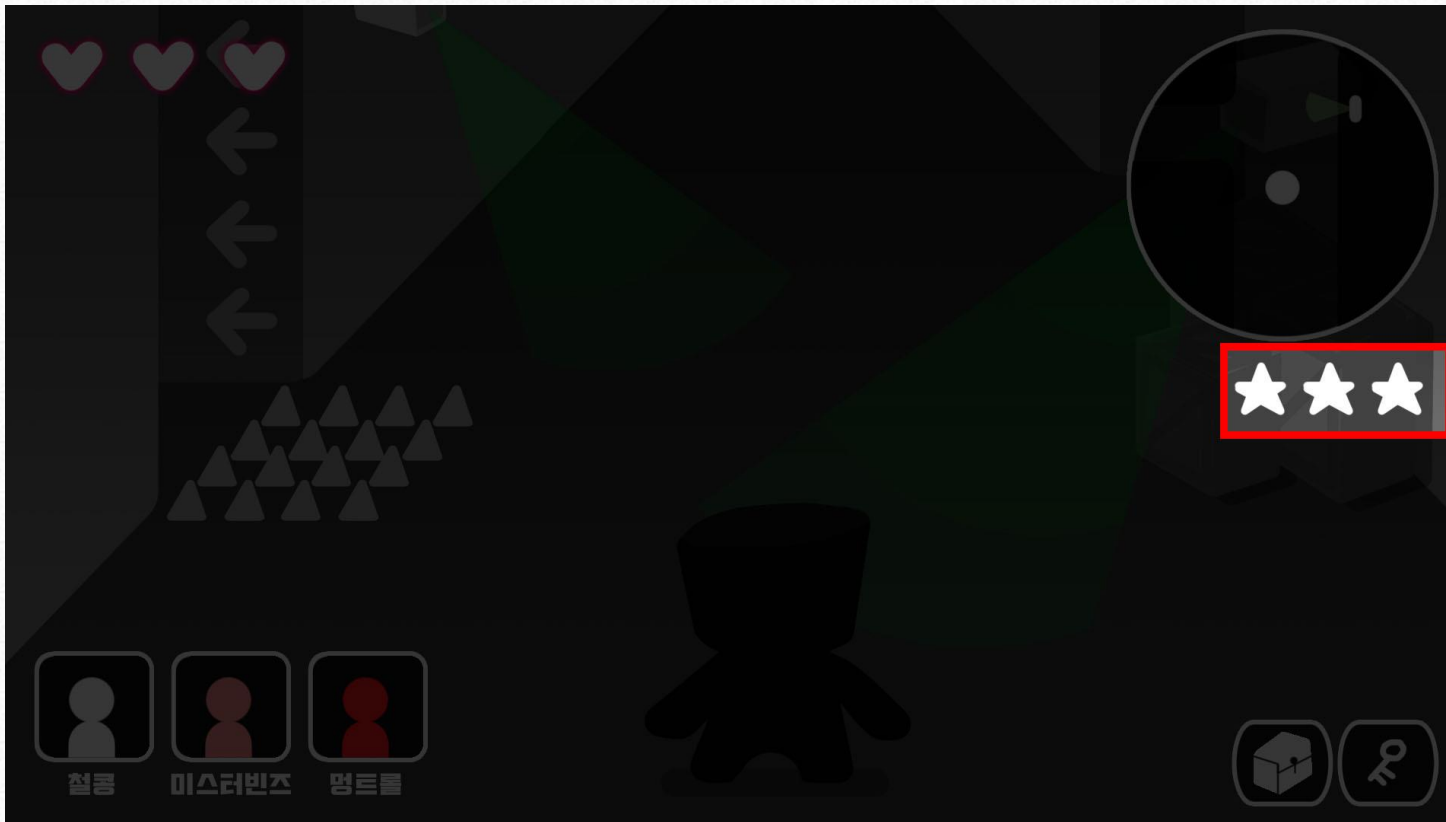
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 보안레벨 ]

현 게임의 보안레벨 상태이다.



경비병의 보안레벨이 어느정도인지 보여준다.

경비병에게 들키거나 보안 오브젝트 발동 시 별이 추가되고

경비병의 시야에 안 보이거나 보안 하락 이벤트를 통해 별을 없앨 수 있다.

보안레벨에 대해서는 시스템 디자인에서 자세히 기획할 예정이다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

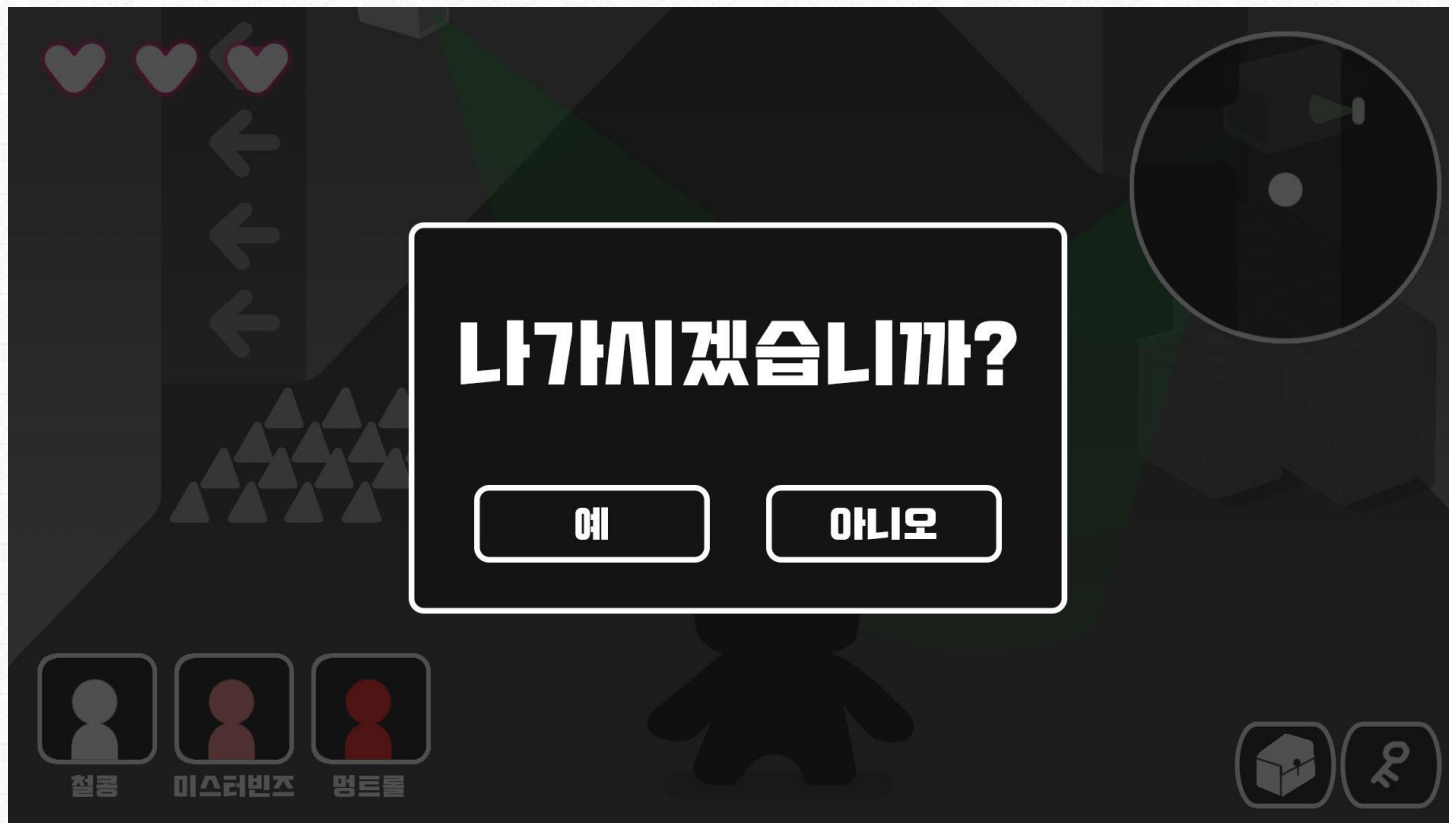
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 일시정지 ]

게임 도중 Esc를 누르면 뜨는 일시정지이다.



게임을 종료할 지 이어갈 지  
선택할 수 있으며

이 창이 뜨고 있더라도  
게임은 멈추지않고  
계속 진행된다.

\*대신 게임 중간에 종료 시  
다음 팀 매칭을 위해서  
대기 시간이 존재한다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 랭킹 ]

게임이 끝난 후 순위와 점수를 볼 수 있다.



자신의 캐릭터와 승리포즈,  
순위, 닉네임, 점수, 보상만  
화면에서 볼 수 있다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 랭킹 - 순위 ]

게임이 끝날 시 자신의 순위가 보여진다.



맵에서 카운트다운 안에  
탈출을 성공했다면  
순위가 나오고,

탈출하지 못했다면  
순위가 뜨지 않고  
RETIRE 표시가 나온다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

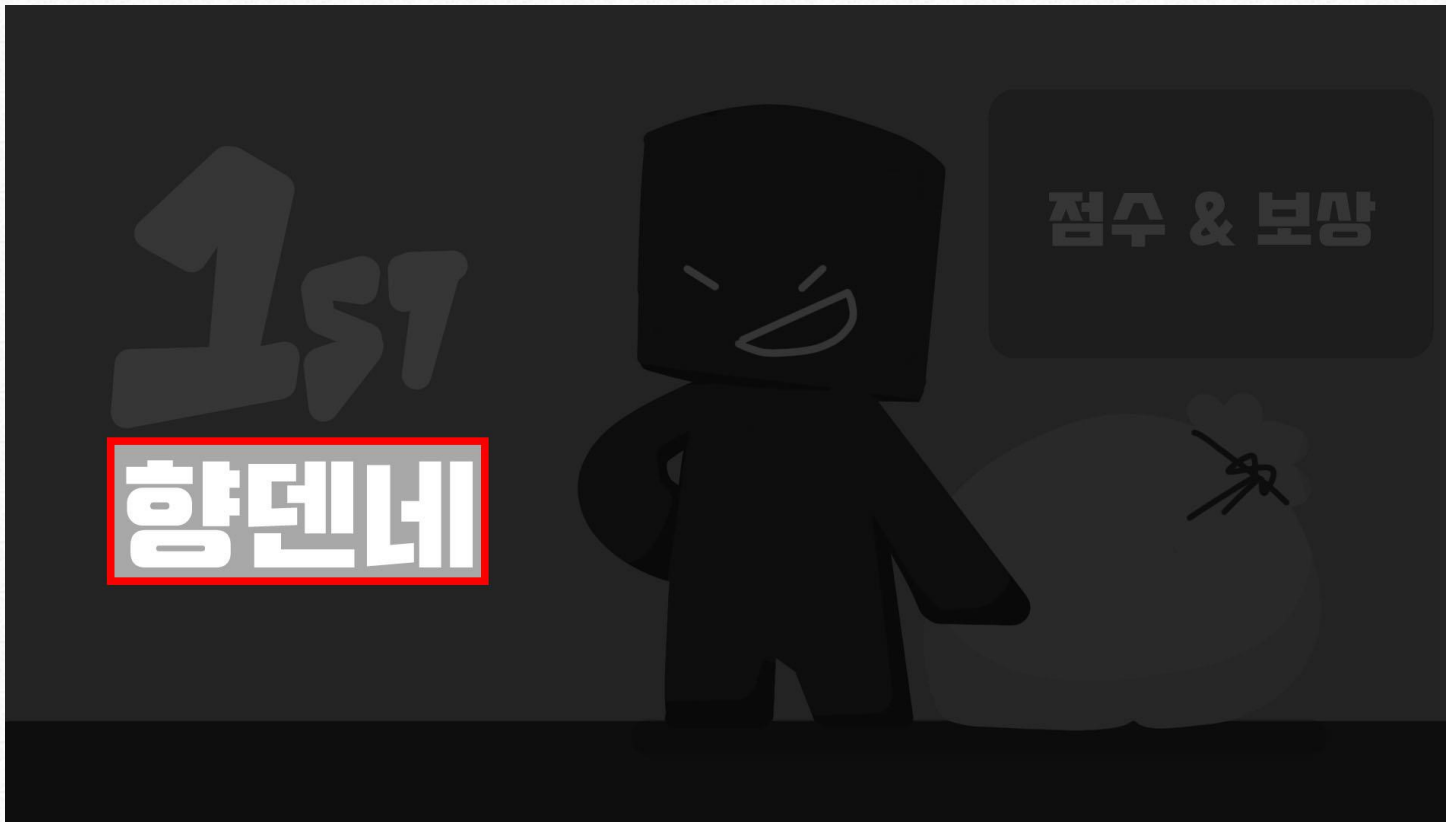
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 랭킹 - 닉네임]

플레이어의 닉네임이다.



x

StealBEANS





기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

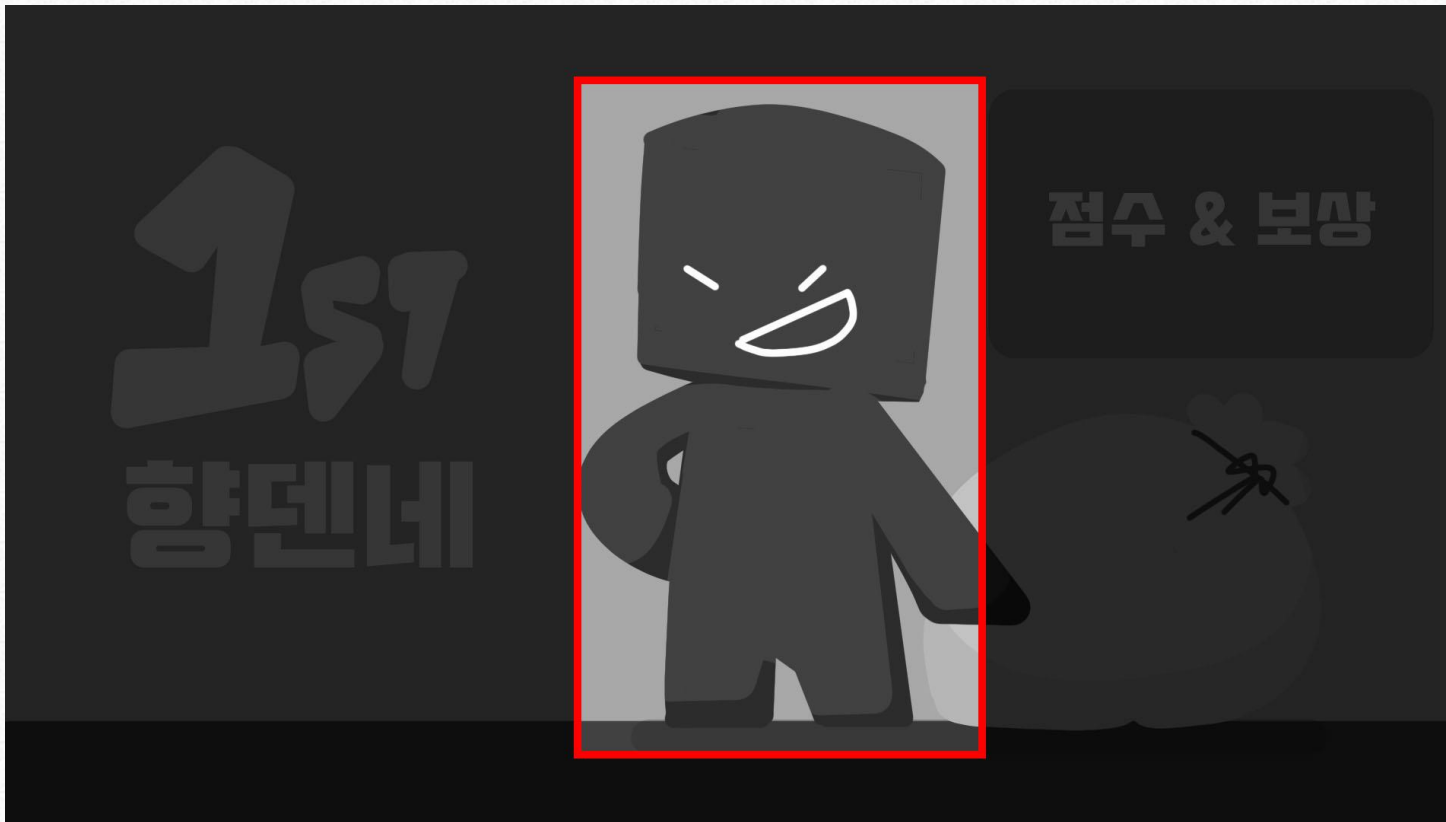
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 랭킹 - 캐릭터 ]

게임 플레이 시의 자신의 캐릭터 모습이다.



맵에서 탈출을 했다면  
적용한 승리 애니메이션이  
보여지고

탈출하지 못했다면  
절망하는 애니메이션이  
보여진다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

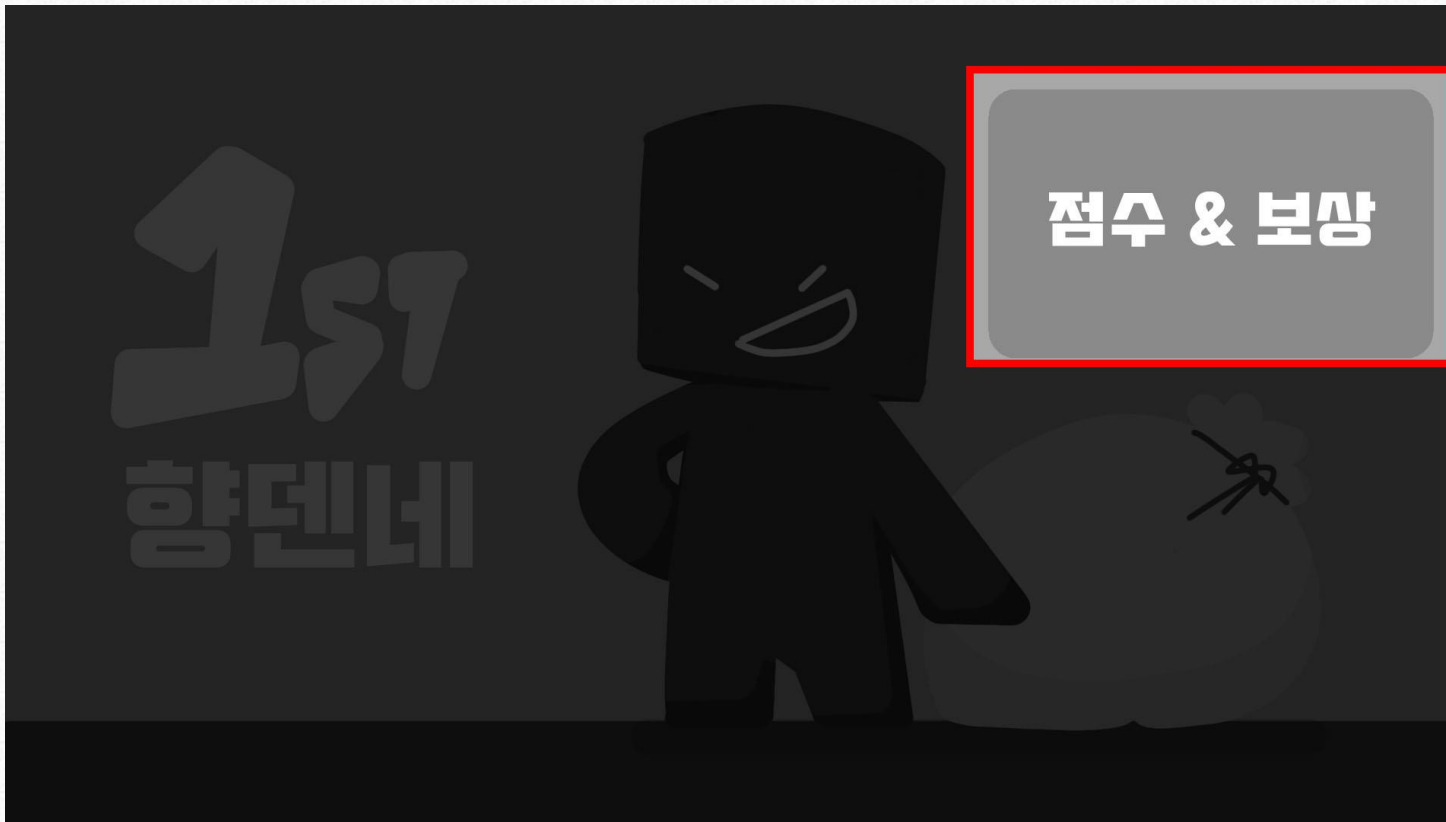
학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 인게임 - 랭킹 ]

게임이 끝나고 본인의 점수와 보상이 보여진다.



게임에서 얻은 점수와  
맵을 탈출한 순위를 합산해  
보상이 정해진다.

다른 파티원의 보상은 볼 수  
없고 본인의 보상만 볼 수  
있다.

StealBEANS



# 학습 계획서

기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 1차분 - 게임 플레이 ]

	제출일	작성자	추가, 수정내용	학습자성찰	교수코멘트
1차	2020.10.25	이향운	게임 소개에 대한 내용 재정리 게임 플레이에 대한 기획서 작성 ----- 중간고사로 인한 일정조정(2차분 <-> 3차분)	학습계획서를 처음부터 잘 신경쓰지 못한 것이 아쉽	후기,코멘트가 너무 부실 어뷰징에 대해서도 고민해도 좋을듯 (포폴에는 X)
2차	2020. 11.06	이향운	게임 UI에 대한 기획서 작성	UI 설명을 위해 많은 그림을 사용했는데 이를 직접 제작해 효율적으로 사용하여 뿌듯	
3차					
4차					

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 후기 ]

UI를 설명을 위해서 실제로 게임 플레이 화면에 적용하여 구상해야 하기 때문에 그림을 하나하나 그리느라 꽤나 시간이 많이 소요되고 고생을 했습니다. 하지만 그림으로 표현을 잘 해놓은 편이라서 그런지 추가적인 설명이 구구절절 많지 않고 간결하게 끝낼 수 있었던 거 같아 효율적으로 기획할 수 있었던 것 같습니다. 페이지는 많지만 안에 글이 그렇게 많지 않으며 본인의 기획을 잘 표현할 수 있었던 것 같습니다.

## [ 코멘트 ]

졸업작품 기획서를 위해서 이 게임 기획을 진행하고 있는데 벌써부터 방대해지는 양을 어떻게 워드로 정리해야 할 지 많이 걱정이 됩니다.

StealBEANS



기획 컨셉

게임 소개

UI 디자인

학습계획서

후기&코멘트

참고 문헌

## [ 참고 문헌 ]

그림1 : 폴가이즈 - [http://judi3.com/b\\_free/323089](http://judi3.com/b_free/323089)

그림2 : 테일즈런너 - <https://blog.naver.com/tw9178/220492460600>

그림3 : 히트맨 - <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=46964>

그림4 : 데이어스ex - <https://blog.danggun.net/2068>

그림5 : 버블파이터 - <https://blog.naver.com/games01/70103044916>

그림6 : 휴먼 폴 플랫폼 - [http://yepan.net/bbs/board.php?bo\\_table=fo\\_game&wr\\_id=12144](http://yepan.net/bbs/board.php?bo_table=fo_game&wr_id=12144)

그림7 : 메이플스토리 - <https://blog.naver.com/7947524/221991975573>

StealBEANS

