1) 저희 팀이 고안해낸 게임은 “퀸송이 메이커”입니다. 제목 그대로, 눈송이 캐릭터를 제한된 기간 내에 선택적으로 학습시켜 성장시키는 게임입니다.

2) 게임을 시작할 때, 몇 가지에 질문에 응답하고, 선택한 답에 따라 전공이 결정됩니다. 게임이 시작되면 1학기부터 시작하게 됩니다. 총 2학기로 구성되며, 1학기, 방학, 2학기 순으로 진행됩니다. 각 학기별로 어떠한 전공수업, 교양을 들을지 선택하며, 고른 수업 당 3회의 미니게임을 강의시간에 맞추어 하게 됩니다. 게임의 점수에 따라, 올라가는 스탯의 수준에는 차이를 둘 예정입니다. 피로도가 걱정된다면, 자체휴강을 하여 눈송이를 쉬게 해줍시다. 피로도가 한계치에 도달하게 되면 계획을 강제로 시행하지 못하는 패널티가 발생하도록 만들 예정입니다.

방학때는 대외활동과 아르바이트, 그냥 쉬기 세가지 중 하나를 선택하여 스케줄을 짤 수 있습니다. 각 컨텐츠 별로 오르는 스탯은 다르며, 아르바이트를 하게 되면 피로도가 빨리 올라가는 대신에, 게임 진행에 도움이 되는 재화를 획득할 수 있습니다. 그냥 쉬기를 선택하게 되면 피로도가 0으로 초기화되어 2학기를 더 탄탄하게 플레이 할 수 있을것입니다. 대외활동을 하게 되면 많은 스탯을 얻을 수 있도록 배치할 예정입니다. 대신, 피로도가 감소하지 않습니다.

이렇게 게임을 진행하여, 2학기가 끝나고 나면 엔딩을 보게 됩니다. 자신이 키운 스탯에 따라 눈송이의 직업이 결정됩니다. 이렇게 엔딩을 보게 되면, 공개보드에 자신이 어떤 엔딩을 보았는지 올릴 수 있게 할 예정입니다.

3)이러한 게임을 만들기 위해 대략적으로 구현해야 할 기능은 다음과 같습니다.(목록 읽어도 되고 안 읽어도 됨)

4)마지막으로, 대략적인 게임의 인터페이스의 예입니다.(인터페이스 보며 설명해주기)