유현승

창의공학적설계

2018년 10월 03일

**캠퍼스 라이프**

**보스** -> 보스를 둠으로써 **목표를 상기**시킬 수 있음. 엔딩에 다가감의 수치

**엔딩** -> 끝없는 돈 벌기는 사용자의 목표의식을 잃게 할 수 있음을 보완하여 엔딩 추가. 타임 어택을 도입할 수 있음. 뚜렷한 목표의식, 엔딩이 여러 개임(어떻게해야하는지 감이 안잡힘)

**특성 ->** n회차에서의 메리트로써 지루해질 수 있음을 방지. -> 랭킹 시스템 도입

**랭킹 -> 타임어택**으로 긴장감 유지.

**돈** -> 공부(공부량)과 돈(알바)으로 나뉨. 공부는 돈 증가량을 증가시켜주고, 돈은 아이템을 구매해서 공부량 증가시켜 줌으로써 **머리를 쓰는 플레이가 필요함**.

**아이템** -> 돈은 공부량 증가, 공부는 돈 증가함으로써 **둘 간의 상호작용이 중요해짐**.

**증가 ->** 자동 위주는 사용자의 개입감이 떨어져 루즈해질 수 있다는 점. 이점을 보완하여 **공부 = 클릭 + 자동, 돈 = 클릭** 으로 설계.

**업적** ->

**비고** -> 돈은 아이템 사용으로 줄어들 수 있으나, 공부량(지식)은 줄지 않는 값으로 하는게 좋을 듯함.