

내용

[개요 4](#_Toc89726292)

[게임 소개 4](#_Toc89726293)

[기획의도 5](#_Toc89726294)

[게임 플레이 6](#_Toc89726295)

[핵심요소들 7](#_Toc89726296)

[재미요소 7](#_Toc89726297)

[기대 효과 7](#_Toc89726298)

[게임 전체 구조도 7](#_Toc89726299)

[스토리 설정 7](#_Toc89726300)

[시스템 8](#_Toc89726301)

[1. 중력장 8](#_Toc89726302)

[1-1. 중력장 생성 8](#_Toc89726303)

[1-2. 중력장 레이어 8](#_Toc89726304)

[1-3. 중력장 리미트 8](#_Toc89726305)

[2. 맵 8](#_Toc89726306)

[2-1. 탈출구 8](#_Toc89726307)

[2-2. 정다각형 맵 8](#_Toc89726308)

[3. 공유성 8](#_Toc89726309)

[3-1. 중력장 공유 8](#_Toc89726310)

[3-2. 목적지 공유 9](#_Toc89726311)

[UI 9](#_Toc89726312)

[Title 9](#_Toc89726313)

[StageSelect 10](#_Toc89726314)

[InGame 11](#_Toc89726315)

[Option 12](#_Toc89726316)

[GameClear 13](#_Toc89726317)

[Game Map 14](#_Toc89726318)

[Tutorial 14](#_Toc89726319)

[Stage 1 14](#_Toc89726320)

[Stage 2 15](#_Toc89726321)

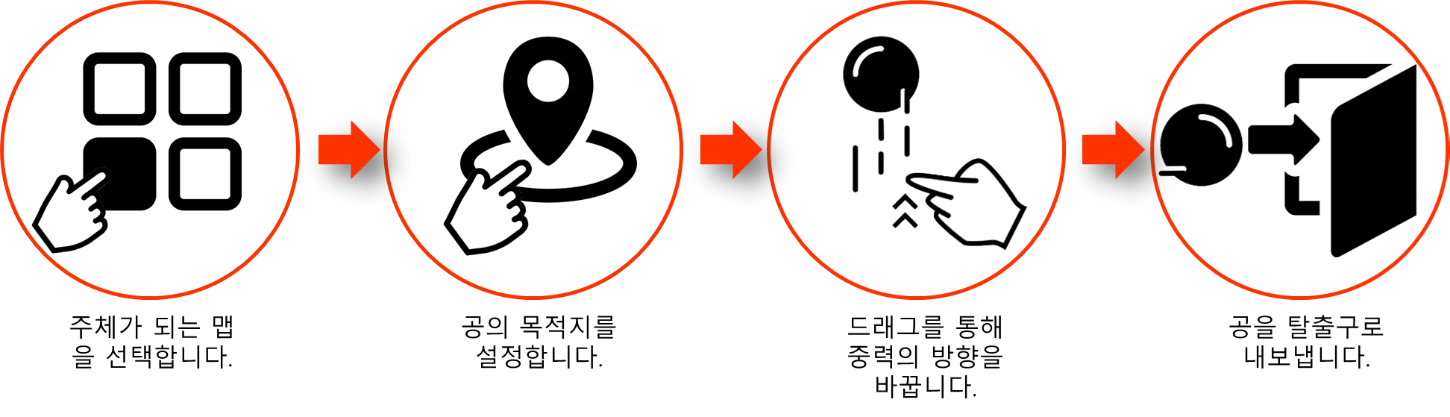
개요

게임 소개

**Project\_PartyBall이란?**

플레이어는 단수 혹은 복수의 공을 지정된 맵의 정해진 목표지점으로 보내면 되는, **퍼즐게임이다.**

플레이어는 **실시간으로** 머리를 써서 게임을 클리어 해야 한다.



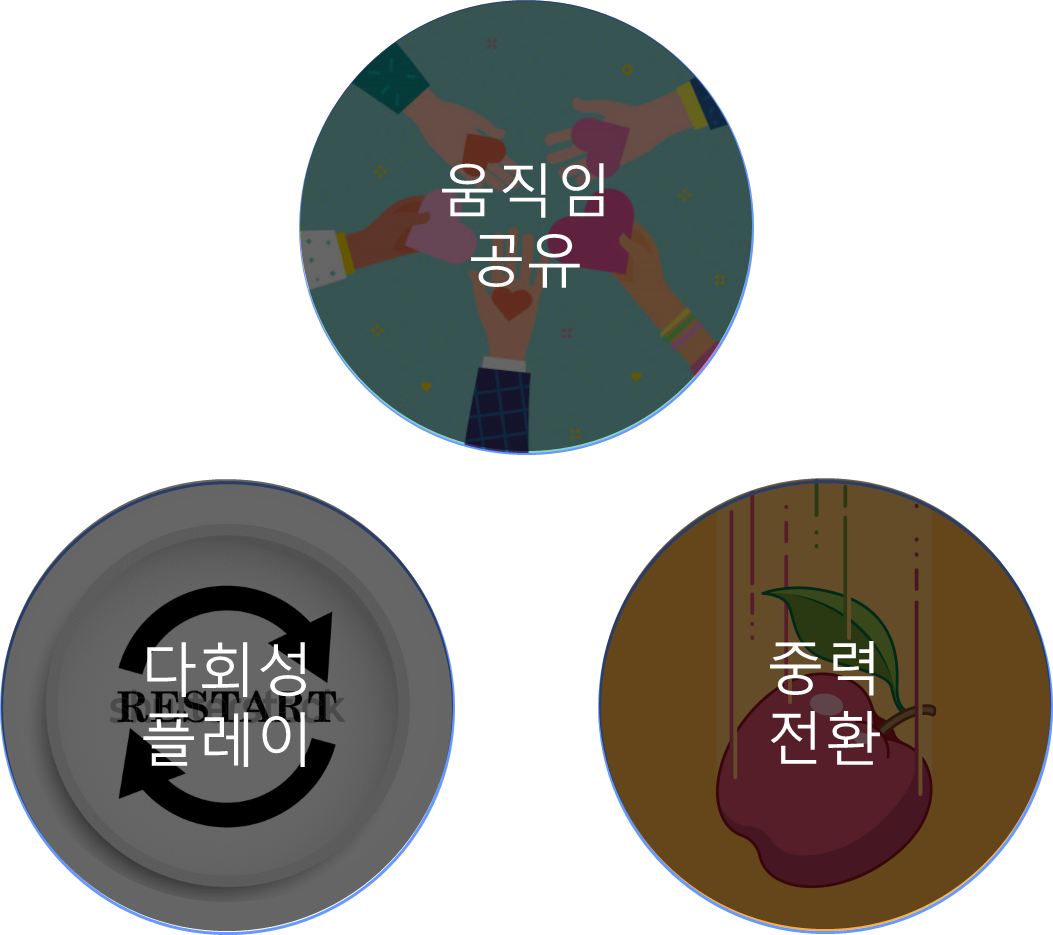
|  |  |
| --- | --- |
| **게임명** | PartyBall |
| **장르** | 퍼즐 |
| **그래픽** | 2D 사이드뷰 |
| **타겟층** | 퍼즐 게임을 즐기는 유저들 |
| **소재** | 중력, 공유, 공 |
| **플랫폼** | Android |

기획의도

**Project\_Agis의 기획의도**

1. 주체가 되는 공과 다른 공들은 중력이 같다는 전제하에 **움직임을 공유한다.**
2. 상승곡선을 그리는 난이도를 가진 퍼즐들을 만들어 **다회성 플레이를 유도한다.**
3. 플레이어의 조작을 통해 생성되는 **중력장을, 모든 셀들이 공유한다**

**핵심 기획 키워드**



**기획 추가 목표**

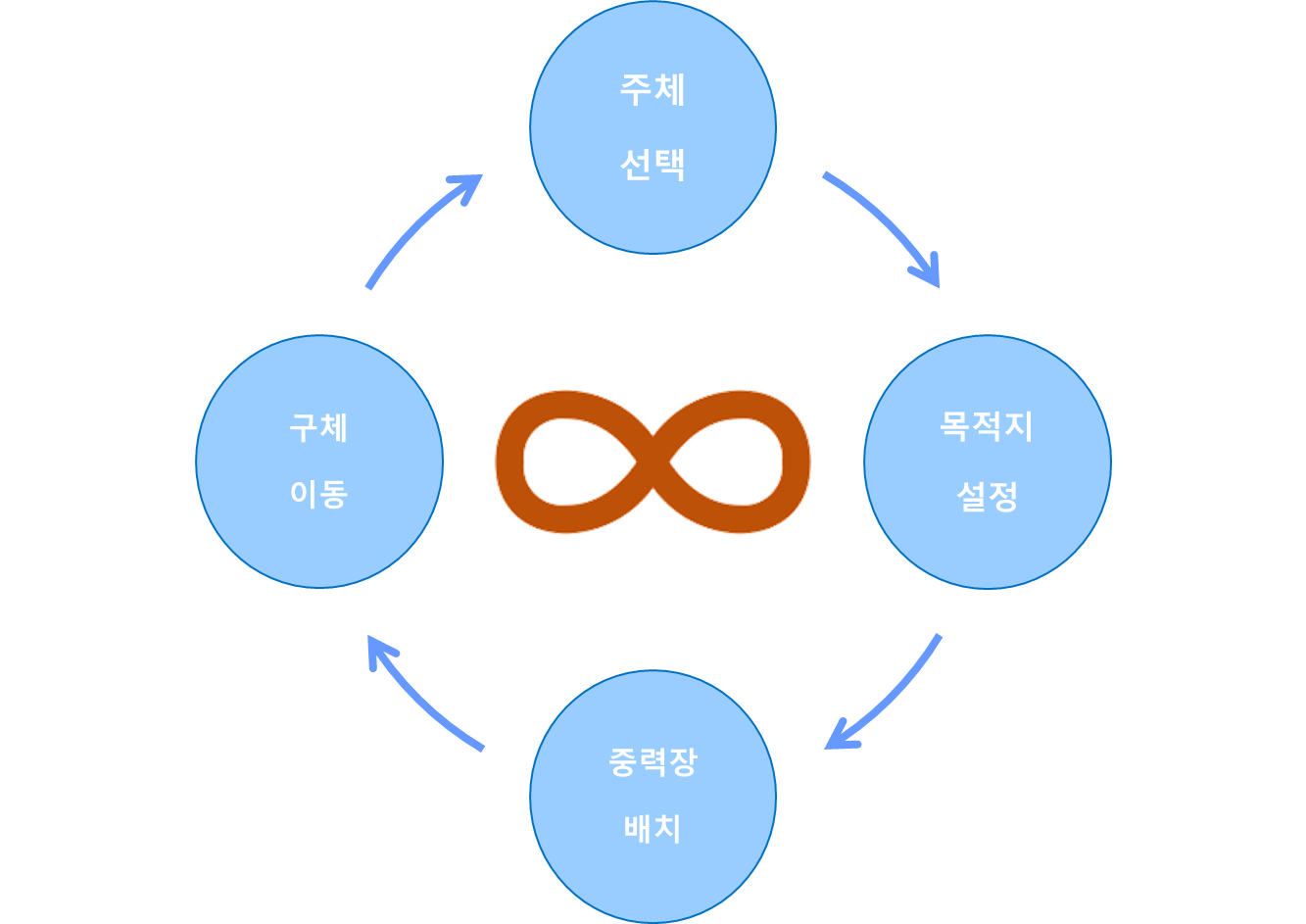
* 난이도 뿐만 아니라 **재미**까지 포함한 레벨디자인으로 **퍼즐 게임의 재미를 극대화시킨다.**
* 게임의 **컨셉에 맞는** 좋은 리소스를 만들어 게임에 대한 **유저의 몰입감을 이끌어낸다.**

게임 플레이

**본 게임은 스테이지 형식으로 진행되며 여러 스테이지로 구성되어 있다.**

게임의 전체적인 플레이 구조도는 다음과 같다.

주체가 될 구체가 있는 셀을 선택합니다.



구체들이 앞으로 움직일 방향을 결정합니다. (중력장 1개를 배치하는 시점에서 구체가 이동합니다.)

구체들이 목적지를 향해 움직입니다. (중력장을 만나면 중력장의 중력을 받아 이동합니다.)

공들이 움직일 방향을 바꿔주는 중력장을 정해진 값 만큼 생성할 수 있습니다. (후술 예정)

ㄴ

|  |
| --- |
| **게임 종료 조건** |
| 1. 모든 공들이 출구로 도달했을 때 |
| 2. 중력장을 최대치 만큼 생성했을 때 |

핵심요소들

재미요소

기대 효과

게임 전체 구조도

스토리 설정

|  |
| --- |
| **PartyBall’s Story…** |
| 공은 사람들을 반겨주었습니다. 매일 밤마다, 매주마다  공은 사람처럼 놀고 싶었습니다. 매일마다, 매달마다  공은 이제 나가고 싶습니다. 자유롭게 살기 위해... |

시스템

1. 중력장
   1. 중력장 생성

플레이어가 드래그를 통해 한 번에 설치할 수 있는 중력장은 3개가 최대이며, 4번째의 중력장을 생성한다면 존재하는 중력장 중 가장 첫 번째로 생성된 중력장이 삭제된다. Ex) 알고리즘 ‘큐’

* 1. 중력장 레이어

중력장이 생성될 때 생성 순서의 역순으로 상위 레이어가 결정된다. 예시를 들자면, 레이어가 생성될 때 생성된 레이어가 기존에 생성된 중력장과 겹친다면 기존에 생성된 중력장의 힘의 방향을 무시하고 뒤에 설치된 중력장의 힘의 방향을 받는다. 중력장의 순서에 따라서 중력의 힘의 방향이 달라진다.

* 1. 중력장 리미트

한 스테이지에서 정해진 수 만큼의 중력장을 생성하고 10초가 흘러도 스테이지를 클리어 못하면 자동 재시작, 재시작 카운트 ++

1. 맵

2-1. 탈출구

각 셀에 지정되어 탈출구에 “구체”가 1.5초 이상 닿아 있다면 그 “구체”를 삭제합니다.

2-2. 정다각형 맵

모든 스테이지에 있는 셀은 단수가 아닌 복수일 수 있습니다. 또한 셀은 기본적으로 1x1크기의 정사각형이 5x5배열로 이루어진 셀입니다. 단, 셀과 셀 안에 존재할 수 있는 옵스타클의 전체적인 모양은 오직 정다각형입니다.

1. 공유성

3-1. 중력장 공유

메인 셀을 선택한 후 메인 셀에서 드래그를 통해 중력장을 그립니다. 이때, 그려진 중력장들은 다른 셀 들에서도 똑같은 모양과 똑같은 방향을 띄고 그려집니다.

3-2. 목적지 공유

메인 셀을 선택한 후 메인 셀에서 터치를 통해 “구체”의 목적지를 지정합니다. 이때, 타 셀 들도 메인 셀의 목적지처럼 같은 위치에 지정됩니다.

UI

Title

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Title UI는** 게임 앱을 실행하고 나면 플레이어가 처음으로 마주하는 UI입니다.     |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **번호** | **이름** | **기능** | **비고** | | 1 | Background | 게임 컨셉에 맞는 배경 이미지 |  | | 2 | Title | PartyBall의 로고 |  | | 3 | Developer | 제작자를 표기하는 텍스트 | 프로그래머 : 에셋 나오기 전까지는 Made By Agis라는 텍스트를 적어주세요  아티스트 : 컨셉기획서 참고하여 에셋 제작해주세요. | | 4 | TouchPanel | 터치 시 화면 전환 | 가장 높은 Depth여서, 그냥 화면 터치하면 "StageSelect" UI를 활성화시켜 주세요 | |

StageSelect

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **StageSelect UI는** 여러가지 개성을 가진 스테이지를 선택할 수 있는 UI입니다.     |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **번호** | **이름** | **기능** | **비고** | | 1 | return | 버튼 터치 시 Titile UI로 이동합니다. |  | | 2 | Background | 게임 컨셉에 맞는 배경 이미지 |  | | 3 | Tutorial | 터치 시 튜토리얼 스테이지로 진입합니다. | 모든 스테이지의  아이콘 제작 후 적용 예정 | | 4 | Lv1 | 터치 시 지정된 스테이지 진입 | 터치 시 Lv1 스테이지로 진입합니다  (전 단계의 레벨이 클리어 되지 않았다면 아이콘을 블러 처리합니다.) | | 5 | Lv2 | 터치 시 지정된 스테이지 진입 | 터치 시 Lv2 스테이지로 진입합니다  (3번과 동일한 조건으로 블러 처리합니다.) | | 6 | ScrollPanel | 화면을 좌우로 드래그하면  드래그 한 방향으로 화면이  움직이는 스크롤패널을 만들어주세요. | 총 n개의 레벨이 존재합니다. | |

InGame

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **InGame UI는** 스테이지를 선택하여 진입한 스테이지 내부이며, 플레이어와 맵이 있습니다.     |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **번호** | **이름** | **기능** | **비고** | | 1 | Background | 게임 컨셉에 맞는 배경 이미지 |  | | 2 | CountLimit | n의 수를 갖고 있으며, 그 값을 출력합니다. 값이 0이 되면 게임에서 플레이어는 패배합니다 | 플레이어가 드래그를 통해  GravitySquare을 생성할 때마다 값이 감소합니다. | | 3 | Restart | 버튼을 터치 시 현재 스테이지를 재시작 합니다. | 플레이어가 버튼을 누른 횟수를 계산해 두세요. | | 4 | Option | 버튼을 누르면 옵션 패널을 엽니다. | 옵션 버튼을 둘러 싼 조금 더 큰 원이 있습니다. | | 5 | Map | “Player”가 움직일 수 있는 범위를 나타냅니다. |  | | 6 | ExitsSqaure | 모든 “구체”가 자신의 맵 안에 있는”ExitSquare”에 닿으면 게임에서 승리합니다. | 닿은 “구체”는 사라집니다. | | 7 | GravitySquare | 범위만큼 지정된 방향으로 중력의 위치를 바꿉니다. |  | | 8 | Player | Map의 범위내에서 터치하면 터치한 방향을 구체의 목적지로 설정합니다. | 게임 시작 시 목적지로 이동 | |

Option

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **번호** | **이름** | **기능** | **비고** | | 1 | Option | 버튼 터치 시 옵션 패널을  닫습니다. |  | | 2 | Sound | 버튼 터치 시 게임의 사운드를 0으로 만듭니다. | 터치 시 현재 이미지를 뮤트이미지로 교체합니다. | | 3 | Title | 버튼 터치 시 타이틀 화면으로 이동합니다. |  | |

GameClear

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **GameClear UI는** 플레이어가 게임에서 승리하였을 때 활성화되는 UI입니다.     |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **번호** | **이름** | **기능** | **비고** | | 1 | Background | 게임 컨셉에 맞는 배경 이미지 | “Panel”에 담긴 정보를 제외한 UI를 블러처리 합니다. | | 2 | Panel | 게임을 클리어 하고 나오는 정보가 담긴 패널입니다. |  | | 3 | Text | 승리를 축하해주는 로고 출력 |  | | 4 | RestartCount | 현 스테이지를 재시작 한 개수를 아이콘 안에 출력합니다. | 아이콘 – 컨셉기획서 참고 | | 5 | Select | 버튼 터치 시 StageSelectUI로 전환합니다. |  | | 6 | Next | 버튼 터치 시 다음 스테이지로 넘어갑니다. |  | |

Game Map

[Stage.Xlsx](PartyBall'sStages.xlsx)