게임기획분석서

——Mini Metro

Contents

PART

01

PART

02

PART

03

PART

04

Mini Metro 평가

한줄평 재미 요소 성공 이유 게임 메카닉

승객 전철 역 게임 분석

시스템 흐름도 草刀



철저한 계산과 과감한 판단이 필요한 게임

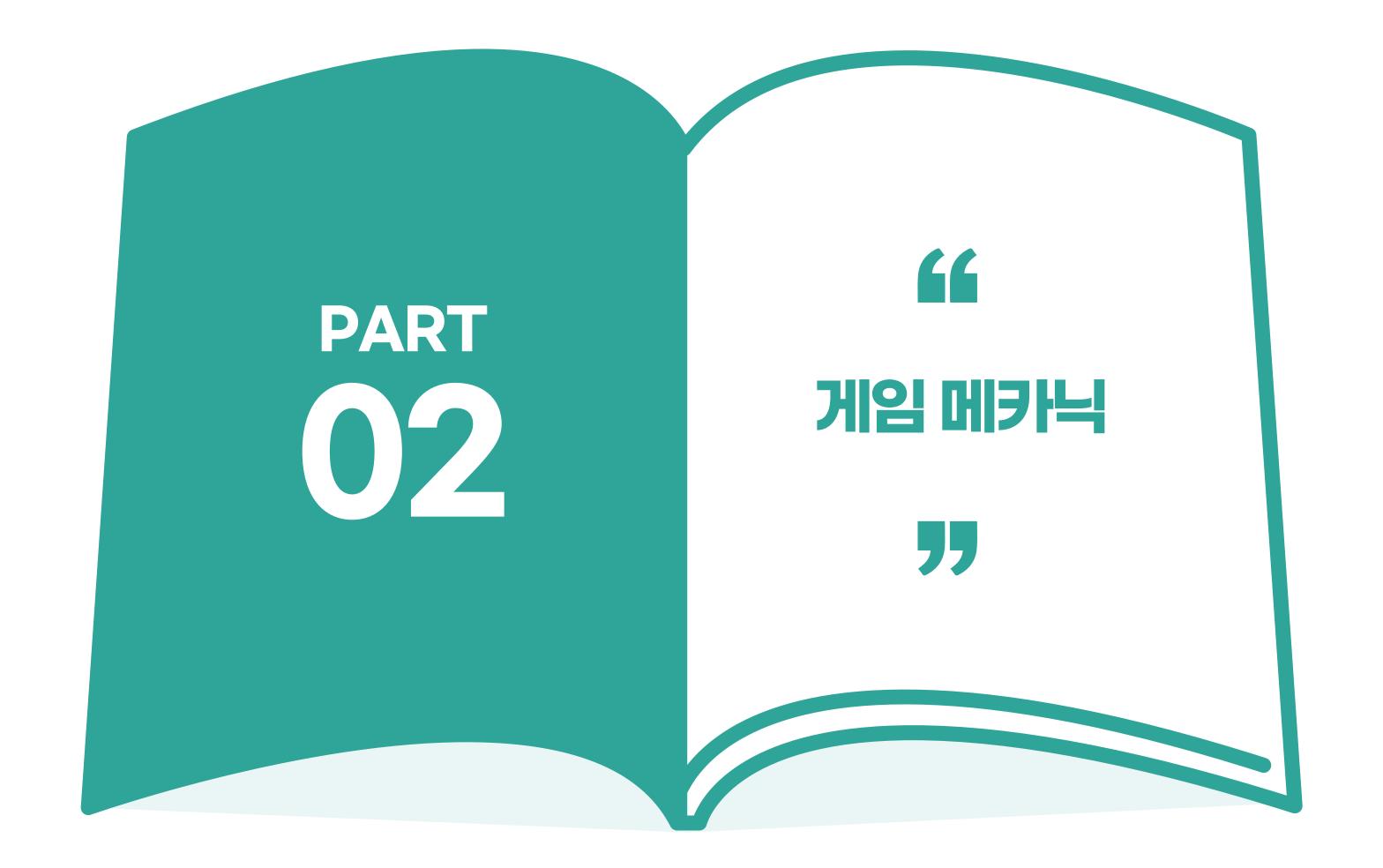


재미 요소

- 1. 전략: 랜덤으로 생성되는 역을 최대한의 효율로 연결해 역이 붐비지 않도록 배치하는 두뇌 싸움의 재미가 있다.
- 2. 익숙한 맵 : 실제 존재하는 지명과 지형으로 우리가 평소에 이용하는 지하철을 내 손으로 만든다는 친근함 속의 재미가 있다.

성공 이유

실제 존재하는 지역에서 게이머의 계산, 판단 등을 근거로 한 선택이 스테이지 클리어 여부를 좌우하는 전략 게임으로 스도쿠와 비슷하게 사람의 도전 욕구를 크게 자극하는 점이 Mini Metro의 성공의 이유라 생각한다.



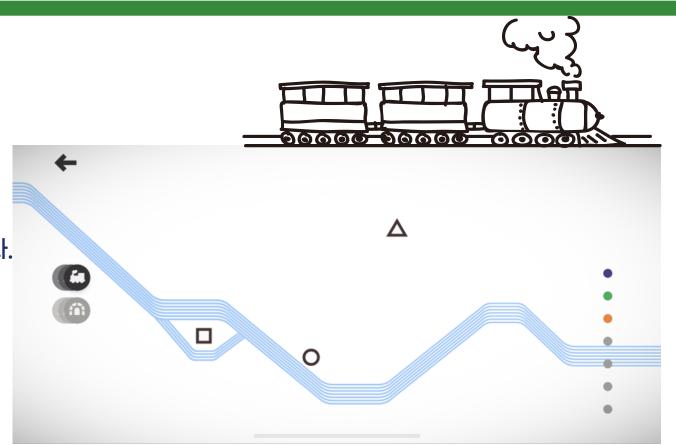
승객

- 1. 승객은 자신과 같은 모양의 역으로 이동을 원한다.
- 2. 승객은 목적지까지 거리가 환승을 할 때 가깝다면 환승을 시도한다.
- 3. 승객은 자신과 같은 모양의 역에 도착하면 사라지며 점수를 얻게된다.



전철

- 1. 전철은 역과 역 사이를 연결해주는 노선, 승객을 태우는 열차 등으로 구성
- 2. 게임 시작 시 세 개의 노선과 열차가 주어지며 맵에 따라 터널 등이 지급된다.
- 3. 하나의 열차에 6명이 탑승 가능하며 객차를 붙일 경우 6명씩 추가된다.
- 4. 열차 탑승은 열차 진행 방향 기준 가장 빠르게 내릴 수 있는 승객을 먼저 태우며 오래 기다렸다고 먼저 태우는 경우는 없다.



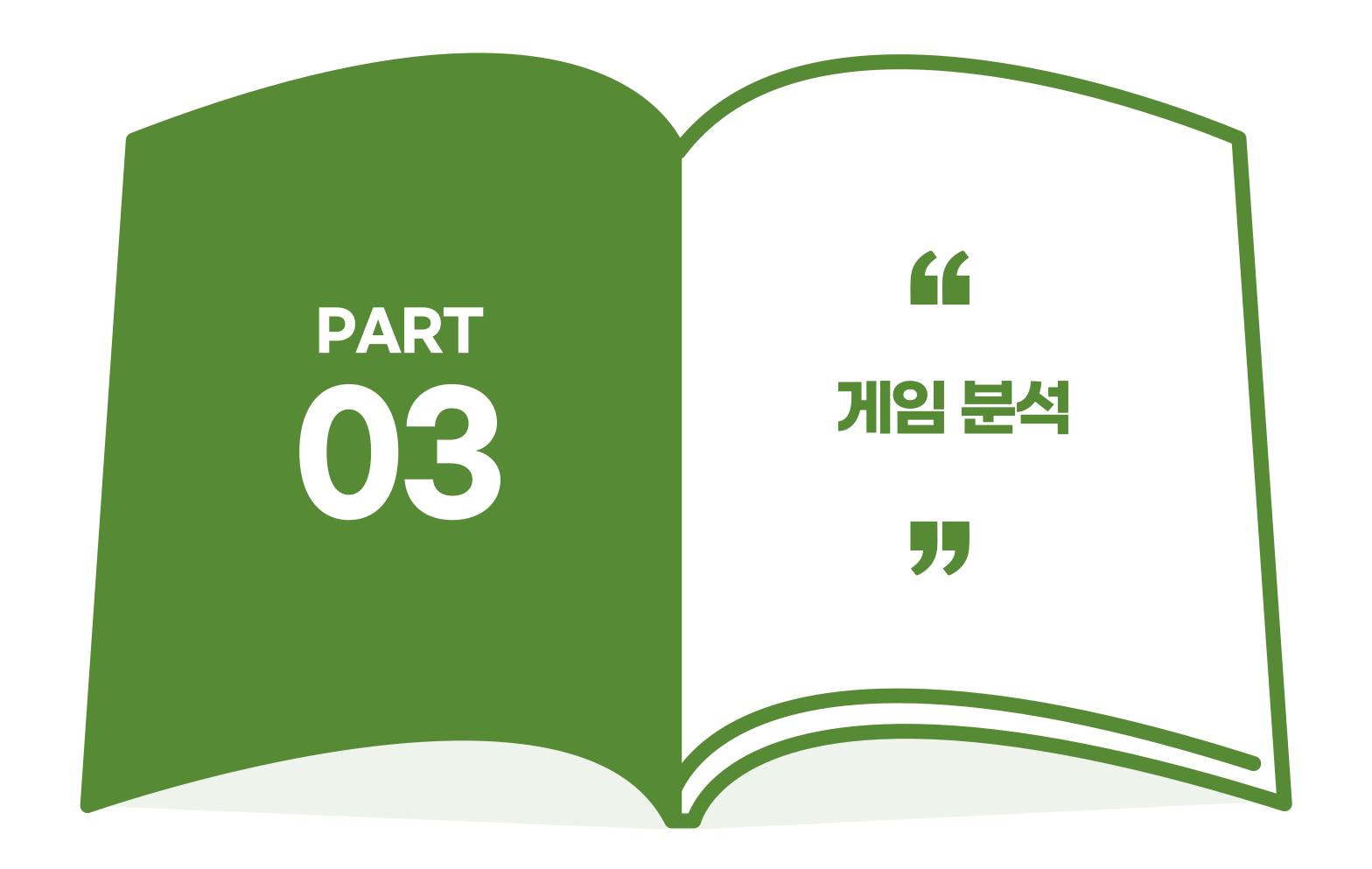
9

- 1. 역은 기본 3종류의 원, 세모, 네모 역이 있다.
- 2. 특수 6종류인 십자가, 별, 마름모, 오각형, 반원, 부채꼴 역이 존재한다.
- 3. 기본역은 체감상 원 60, 세모 35, 네모 5의 비율로 생성되며 생성주기는 대략 게임 시간 기준 3~4일로 예측된다.
- 4. 특수역은 한 게임에서 단 1회 생성되며 기본역이 변하여 생성되기도 한다.
- 5. 특수역은 3주차 이후 생성되며 게임 시간 기준 1주마다 생성되는 것 같다.
- 6. 역의 수용 범위 이상으로 승객이 머무르면 원형 타이머가 돌아가며 타이머가 다 돌기 전에 해결하지 못하면 게임오버된다.







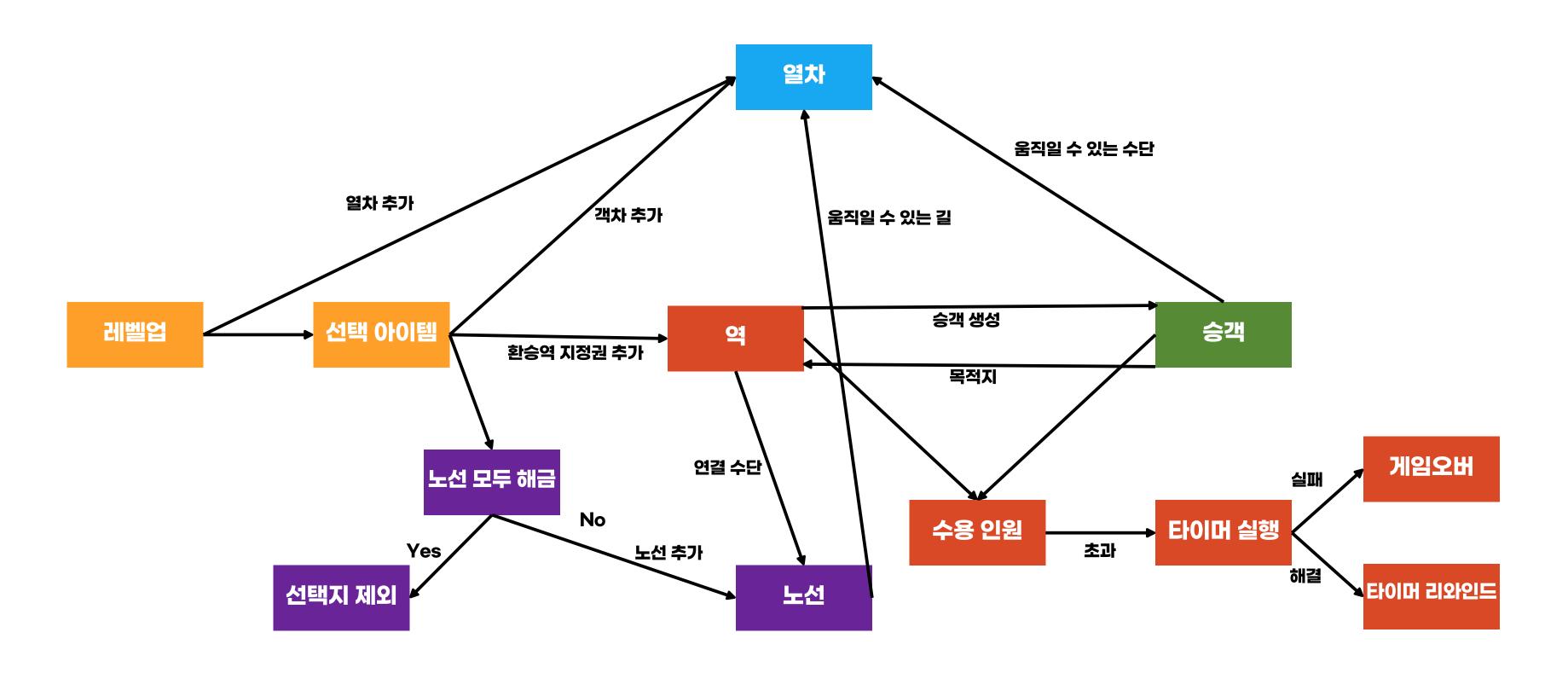


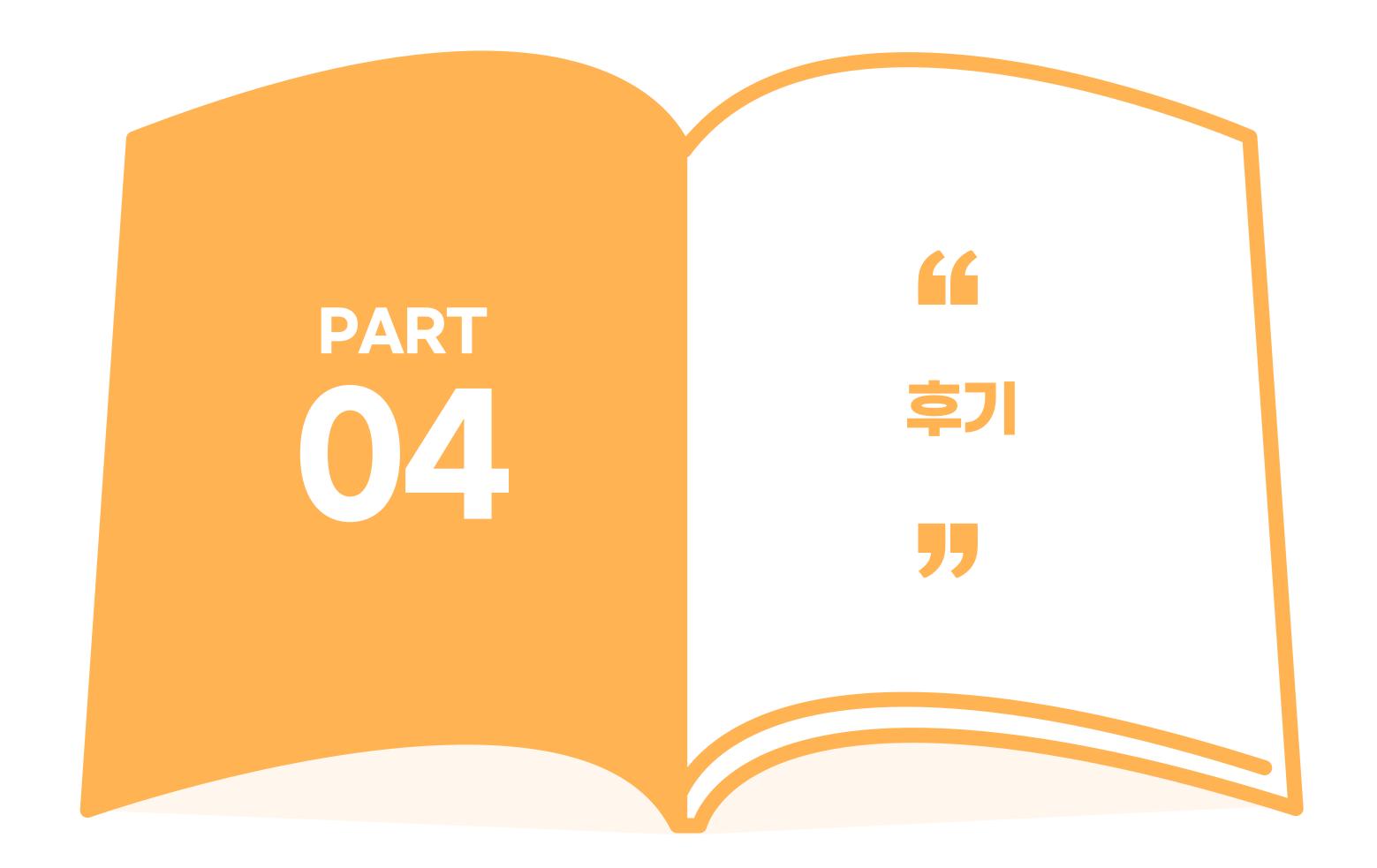
게임 분석_시스템

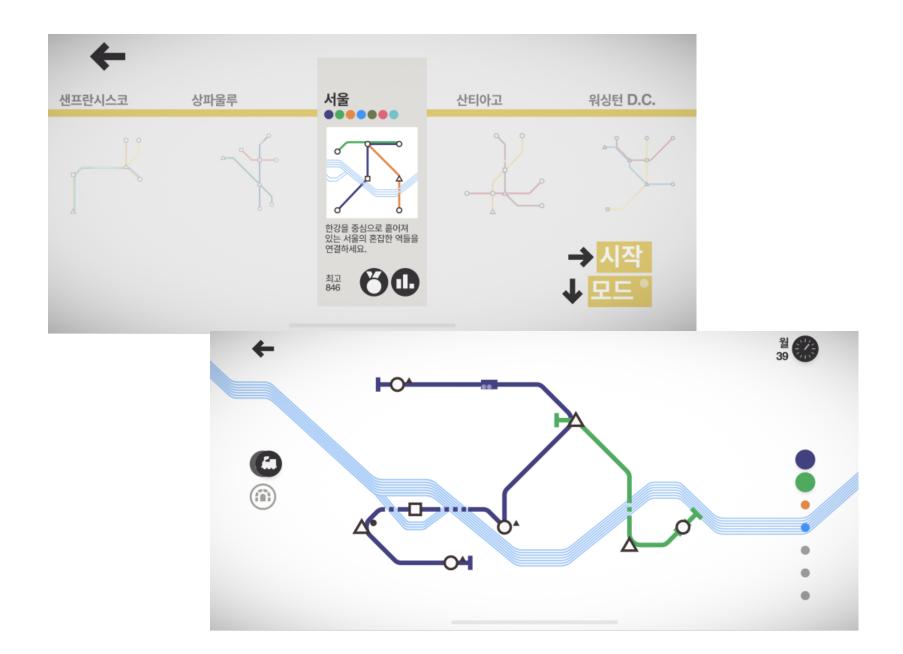
- 1. 게임 시작과 동시에 원, 세모, 네모, 총 세개의 역이 생성되며 플레이어는 열차 3개, 노선 3개와 맵에 따라 개수가 다르게 터널(다리)를 지급받는다.
- 2. 1주가 지날 때 마다 레벨업되며 열차 하나와 아이템 하나를 지급받는데 노선, 터널(다리), 환승역, 객차 중 랜덤 2개의 선택지에서 선택한다.
- 3. 역에서는 다른 역으로 이동을 하고 싶은 승객이 생성된다.
- 4. 역에서는 맵에 따라 승객의 최대 수요량이 있으며 수요량 이상의 승객이 있을 경우 타이머가 돌아가게 된다.
- 5. 타이머는 최대 수요량 미만으로 승객을 줄이면 리와인드되지만 타이머가 완전히 돌아갈 때까지 최대 수요량 미만으로 승객을 열차에 태우지 못하면 게임오버가 된다.
- 6. 열차는 최대 6인의 승객을 수송하며 객차 아이템을 붙일 경우 객차 당 6인씩 추가 수송 가능하다.
- 7. 열차는 최대 수요량의 승객을 태우고 있거나 도착한 역의 승객이 진행 방향에 없는 도착지를 원하면 태우지 않는다.
- 8. 터널은 강을 건너 역끼리 연결할 때 소모 되며 터널 아이템이 없을 경우 연결이 절대 불가능하다.
- 9. 환승역은 해당 역의 승객 최대 수요량과 열차 탑승 속도를 증가시킨다.
- 10. 노선은 맵에 따라 최대 개수가 다르지만 최대 개수까지 해금 시 레벨업(다음 주) 선택지에 제공되지 않는다.
- 11. 승객이 원하는 역에 도착할 경우 승객은 사라지며 1점을 얻게 된다.











게임 맵들은 해당 도시의 실제 지하철 노선을 기반으로 만들어서 그런지 내가 도시철도노선을 기획하는 사람이 된 것 같은 몰입감을 준다. 그리고 계산과 전략으로 게임의 판도가 달라지기 때문에 전략적인 게임

그리고 계산과 전략으로 게임의 판도가 달라지기 때문에 전략적인 게임 요소를 즐기는 게이머에게 도전 욕구를 자극하고 있다.

또한 다양한 도전 과제를 만들어 수집 욕구 역시 자극하고 있어 하나씩 도전하는 재미도 있었다.

전략, 퍼즐, 캐주얼 게임을 즐기는 게이머가 좋아할 것으로 생각되며 리그 오브 레전드와 같은 경쟁 요소가 부족해 이런 재미를 느끼는 게이머 는 쉽게 접하지 못 할 것 같다는 생각이다.



게임 기획 입사 희망자 정찬일