

[기획 과제]

시스템 기획 레벨 기획 구상

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

시스템 기획에 들어간 레벨 요소

- 캐릭터가 가지고 있는 색상 오브의 수
- 캐릭터가 현재 소유하고 있는 수집 아이템의 개수

레벨 기획 구상

- 플레이어는 오픈 월드를 자유롭게 돌아다니며, 숨겨져 있는 수집 아이템들을 여러 방법으로 획득할 수 있어야 함
- 또한, 플레이어는 색상 오브를 자유로운 순서로 획득할 수 있어야 함
 - > 색상 오브 : 오브젝트의 성질을 변화할 수 있는 아이템
- 수집 아이템을 획득 할 수 있는 방법으로는 오브젝트 단순 상호작용과 오브젝트 색 변경 상호작용 등이 존재함
 - > 오브젝트 단순 상호작용 : 밀기, 당기기 등
 - > 오브젝트 색 변경 상호작용 : 색상 오브를 이용하여 오브젝트의 성질을 변경
- 수집 아이템을 획득 하는 난이도가 점차 상승해야 함

획득 난이도 분류

- 난이도 : 0

필요 색상 오브 개수	0
퍼즐 요소	존재하지 않음
설명	튜토리얼 난이도 튜토리얼을 진행하면서 자연스럽게 아이템 획득 가능

- 난이도 : 1

필요 색상 오브 개수	0 ~ 1
퍼즐 요소	존재
설명	약간의 퍼즐 요소가 들어가 있는 난이도 오브젝트 단순 상호작용과 1개 이상의 오브젝트 색 변경 상호작용을 통해 아이템 획득 가능

- 난이도 : 2

필요 색상 오브 개수	2 ~ 3
퍼즐 요소	존재
설명	퍼즐 요소가 들어가 있는 난이도 오브젝트 단순 상호작용과 2개 이상의 오브젝트 색 변경 상호작용을 통해 아이템 획득 가능

- 난이도 : 3

필요 색상 오브 개수	2 ~ 6
퍼즐 요소	존재
설명	퍼즐 요소가 들어가 있는 난이도 오브젝트 단순 상호작용과 3개 이상의 오브젝트 색 변경 상호작용을 통해 아이템 획득 가능