

게임 목적

[대 목적]

하이브리드 캐주얼 퍼즐RPG 게임의 신규유입 증대 및 플레이 지속시간 증가 기대

내가 하고 싶어서 만드는 목적도 있지만, 단순히 뇌빠고 하는 게임보단 두뇌를 훈련하게하는 퍼즐류 게임을 더 보편화하고 싶다. 아직까지도 비주류인 많은 보드게임, 카드게임 혹은 TRPG의 매력을 더 알게 하고 싶지만 이를 위해서 기초 단계인 간단하면서도 도전적인 캐주얼 퍼즐 RPG를 소개함으로써 유저들이 부담없이 입문하게끔 퍼즐의 시대를 만들어 가고 싶다.

[개별 목적]

- 게임을 간단하고 직관적으로 만들어서 가볍게 기분 전환 느낌을 들게 하기
 - 턴제 시스템을 도입해 게임이 시작되면 실시간으로 봐줘야 하는 것이 아닌, 언제든지 도중에 멈출 수 있게끔 설정.
 - 직관적이고 심플한 아트 및 퍼즐(한붓그리기) 시스템을 도입해 처음보는 사람도 할 수 있도록 디자인.
 - UI (화면에 보이는 것)를 최소화 해서 유저가 필요한 정보량을 최소화.
 - 게임 진행을 위한 조작법을 최소화 >> 유저가 필요한 움직임을 최소화.

Who? What? Why?

왜 게임을 간단하게 만들려고 하지? >> 그래야 유저들이 초반에 편하게 플레이 할 수 있겠지.
무엇을 위해 간단하게 만드는거지? >> 유저들의 이탈율을 줄이고 접근성을 높일려고 하는거지.
그렇게 되면 어떻게 되는데? >> 그래야 퍼즐 장르가 더 널리 알려질테고 자연스럽게 많이 하겠지!

- 적당한 성장 동기부여를 넣어서 클리어 시 성취감 그리고 이 게임을 더 오래 하고 싶다는 마음 들게하기
 - 던전 레벨 디자인 난이도 시스템 (몬스터 / 퍼즐 갯수 등)
 - 캐릭터 성장 시스템 - 오로지 캐릭터 관련 성장만 추가 (무기, 장비, 등은 모두 제외)
 - 보스 패턴 시스템
 - 캐릭터 클래스 시스템 - 확실한 역할의 분배

Who? What? Why?

왜 RPG 요소를 넣으려고 하는거지? >> 그래야 다양한 난이도를 경험하겠지?

무엇을 위해 RPG를 넣은거지? >> 유저들이 퍼즐만 하는것보다 퍼즐을 수단으로 써서 성장을 하고 싶은 사람들을 위해

하면 뭐가 좋은데? >> 퍼즐로만 끝났을 게임을 더 오래 유저들을 유치하고 플레이 시간이 증가 되겠지!

[풀이 & 성장]

퍼즐을 좋아하는 사람들은 똑똑한 사람들이 본인의 똑똑함을 더 증명 혹은 풀었다는 쾌감을 주고, RPG를 좋아하는 사람들은 퍼즐이 수단이 성장의 수단이 된다. 이렇게 퍼즐과 RPG 요소의 재미를 둘다 선사할 수 있다.