

# 2015 KWC 콘텐츠 제작 (게임부문) 설명서

## 0. 제출자: 김범석

### 1. 게임 작품명: 돈STOP

2. 게임 내용 요약: 같은 모양의 보석들을 가로 일렬로 맞추어 큰 수입(점수)을 얻어내는 것이 목표입니다.

※ 게임 구성 요소, 게임의 진행방식, 게임의 목표, 시놉시스 등의 요약 내용 기술

#### ○게임 구성 요소

-그래픽 리소스, 사운드, 소스코드, 재미

#### ○게임의 진행방식

-시작버튼을 눌러 게임이 시작되면 플레이어는 화면에 보이는 보석들을 서로 같은 모양을 가진 보석들로 가로 일렬을 맞추고 점수를 얻습니다. 보석은 가로와 세로로만 이동이 가능합니다. 재산(체력)이 떨어져 파산하게 되면 게임오버가 됩니다.

#### ○게임의 목표

-최대한 많은 보석들을 캐내어 높은 총 수입(점수)을 얻어내는 것이 목표입니다.

#### ○시놉시스

-주인공인 톰은 한 가정의 가장입니다. 톰에겐 사치만 부리는 아내와 놀고 먹기만 하는 아들이 전부입니다. 이들을 뒷바라지하기 위해 톰은 열심히 보석을 캐며 돈을 벌니다. 하지만 아무리 일을 해도 돈은 모이지 않으니 더 열심히 일을 해서 더 많은 돈을 벌 수 밖에 없는 안타까운 상황에 처해 있습니다.

## 3. 게임제작 배경 및 특징

※ 본 게임을 제작하게 된 배경(의도, 이유)이나 게임의 특징 및 장점들에 대해 작성할 것

#### ○ 게임제작배경

- 단순한 게임방식과 심플한 디자인으로 어린 아이들부터 어른까지 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 컬러퍼즐게임을 만들고 싶다는 생각을 하여 이 게임을 제작하게 되었습니다.

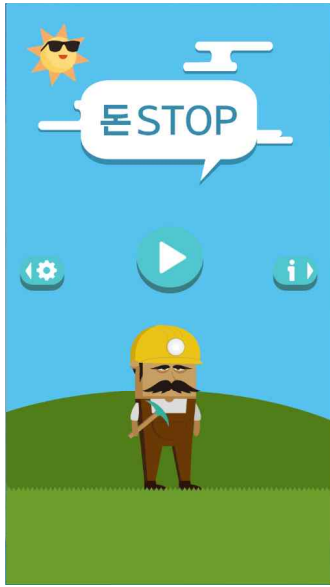
#### ○ 특징

- 서로 같은 모양과 색깔의 보석을 맞추며 색에 대한 감각과 인지능력을 키울 수 있기 때문에 어린 아이들에게도 적합한 게임입니다.

- 인터페이스와 게임 방식이 매우 단순하여 남녀노소 즐길 수 있습니다.

#### 4. 게임의 인터페이스 및 화면 구성

※ 게임의 주요 화면을 캡처하여 각 부분의 기능 및 역할에 대해 설명하고, 동작방식에 대해 설명



-홈화면

-중앙에 있는 버튼은 '게임시작' 버튼입니다. 터치하면 게임이 시작됩니다.

-좌측에 보이는 톱니바퀴 버튼은 '환경설정'으로 이동하는 버튼입니다.

-우측에 보이는 'i' 버튼은 '게임정보'로 이동하는 버튼



-환경설정화면

-중앙에 보이는 버튼을 터치하여 BGM과 SFX를 on/off 할 수 있습니다.

-우측에 있는 집 모양 버튼을 터치하면 홈화면으로 이동합니다.

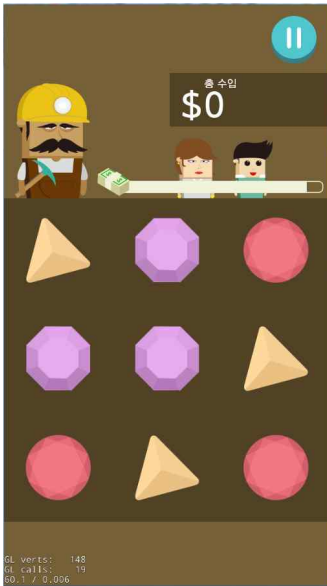


-게임정보화면

-중앙에 보이는 Flat studio는 저희의 팀 이름이며 아래에는 디자이너와 프로그래머의 캐릭터를 넣었습니다.

-말풍선을 터치하면 이름이 나타납니다.

-좌측에 있는 집 모양 버튼을 터치하면 홈화면으로 이동합니다.



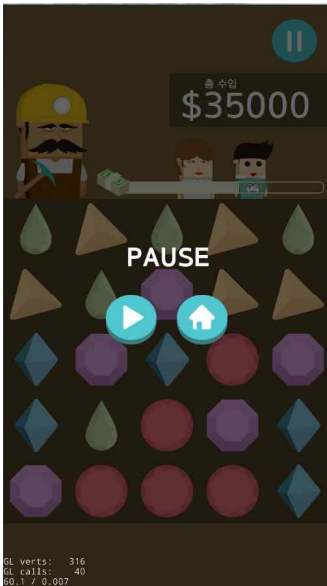
-게임플레이화면

-메인화면에서 '게임시작'버튼을 터치하여 시작된 게임화면입니다.

-보이는 보석들을 터치하여 서로 같은 보석끼리 가로로 일렬로 모두 맞추면 다음 총 수입(점수)이 증가하며 다음 보석이 나옵니다. 진행할수록 보석 개수가 4x4, 5x5로 증가됩니다.

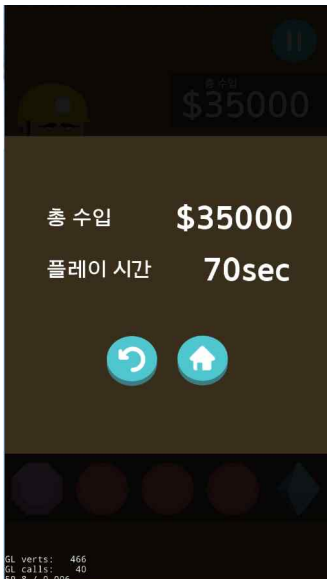
-우측 상단에 있는 버튼은 '일시정지'버튼입니다. 터치하면 게임이 일시정지됩니다.

-돈뿔치 그림에 있는 게이지는 플레이어의 '재산' 게이지입니다. 아내와 아들이 돈을 쓰는 것보다 더 빨리 보석을 맞추어 재산을 늘려야 합니다. 이 재산 게이지가 떨어지면 파산하게 되며 게임오버됩니다.



-일시정지화면

-게임플레이화면에서 '일시정지'버튼을 터치하였을 때 나오는 일시정지 화면입니다. 왼쪽의 버튼은 '계속하기', 오른쪽의 버튼은 '그만하기' 기능을 갖고 있습니다.



-게임결과화면

-게임오버가 되면 나타나는 결과화면입니다.

-한 판 동안 번 총 수입(점수)과 플레이 시간이 표시되며, 왼쪽의 버튼은 '다시하기', 오른쪽의 버튼은 '홈으로 돌아가기' 기능을 갖고 있습니다.

## 5. 게임 제작에 사용된 툴 또는 자료

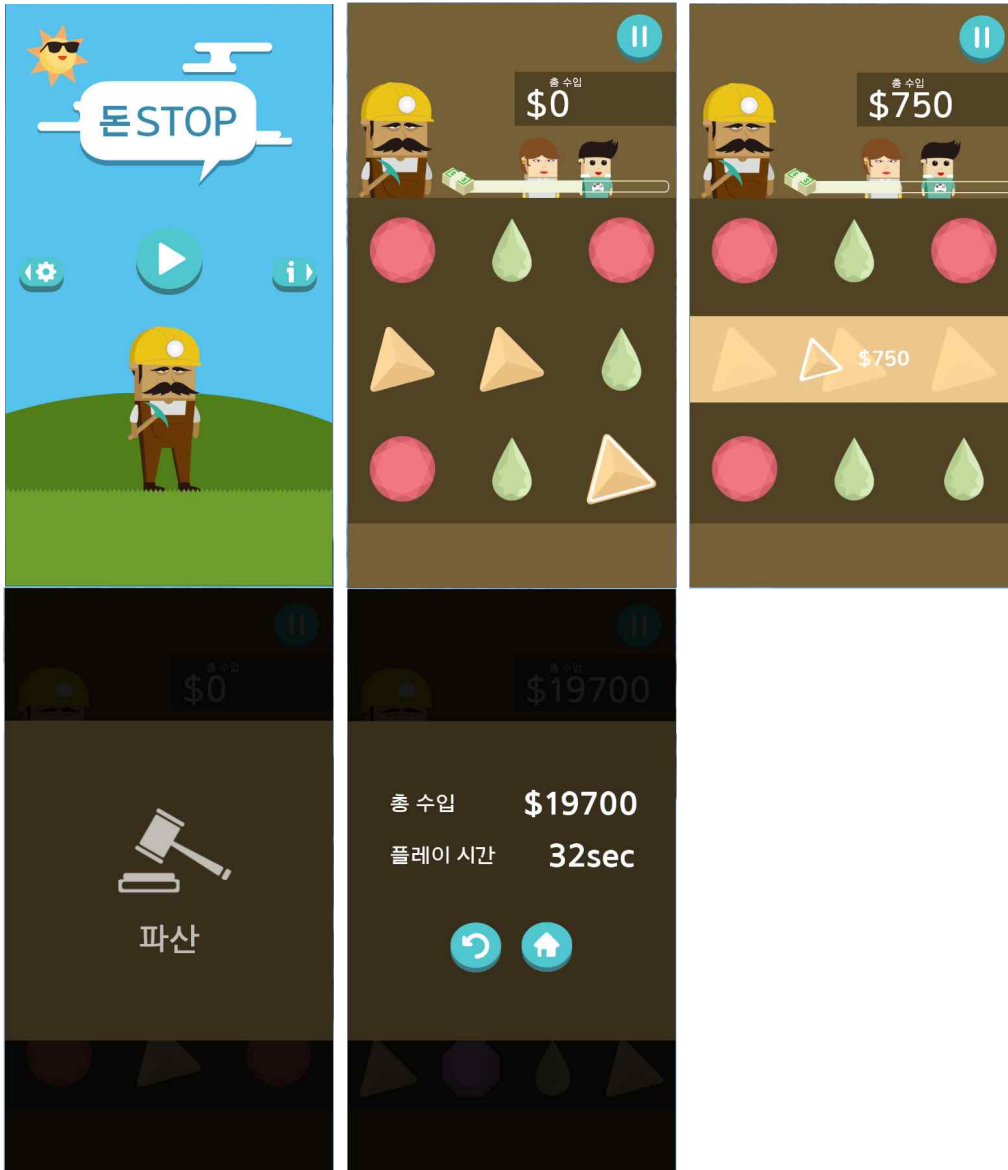
- ※ 게임에 사용된 그래픽, 사운드 등을 직접 제작한 경우에는 제작툴을 명시하고, 다른 자료를 사용한 경우에는 출처를 명확하게 밝혀야 하며, 게임 프로그램 개발에 사용된 툴이나 라이브러리 등을 표시할 것. 인터넷에서 다운해서 설치해야 하는 경우에는 URL 등을 명시할 것.
- 저희 게임은 Cocos2d-x 엔진을 사용하여 제작되었으며, 모든 그래픽 리소스들은 포토샵과 일러스트레이터를 사용하여 제작되었습니다. 사운드효과는 freesfx.com에서 무료로 제공받아 사용하였습니다.
- 게임 개발에 사용된 라이브러리 : <http://www.cocos2d-x.org/filedown/cocos2d-x-3.4.zip>

## 6. 게임 진행 가이드

- ※ 동작하는 PC나 플랫폼의 사양, 처음 실행 시 필요내용 등을 기술하며, 추가 설치가 필요한 내용이 있는 경우 반드시 기술할 것
- 저희 게임은 갤럭시s3 이상의 기종에서 원활하게 동작가능하며, OS는 안드로이드 젤리빈 이상이 설치되어있어야 합니다. 스마트폰에서 apk파일을 설치한 후 게임을 진행하실 수 있습니다.

## 7. 게임진행의 주요 화면

- ※ 게임이 진행되는 장면 상황들을 알 수 있도록 표현 (위 박스 양식은 지우고 자유양식으로 작성)
- ※ 게임진행에 대한 동영상이 첨부되어 있는 경우에는 생략가능함



## 8. 기타

- ※ 기타 출품자가 추가하여 작성하고자 할 경우 8번 이후로 하여 추가적으로 작성 가능함