

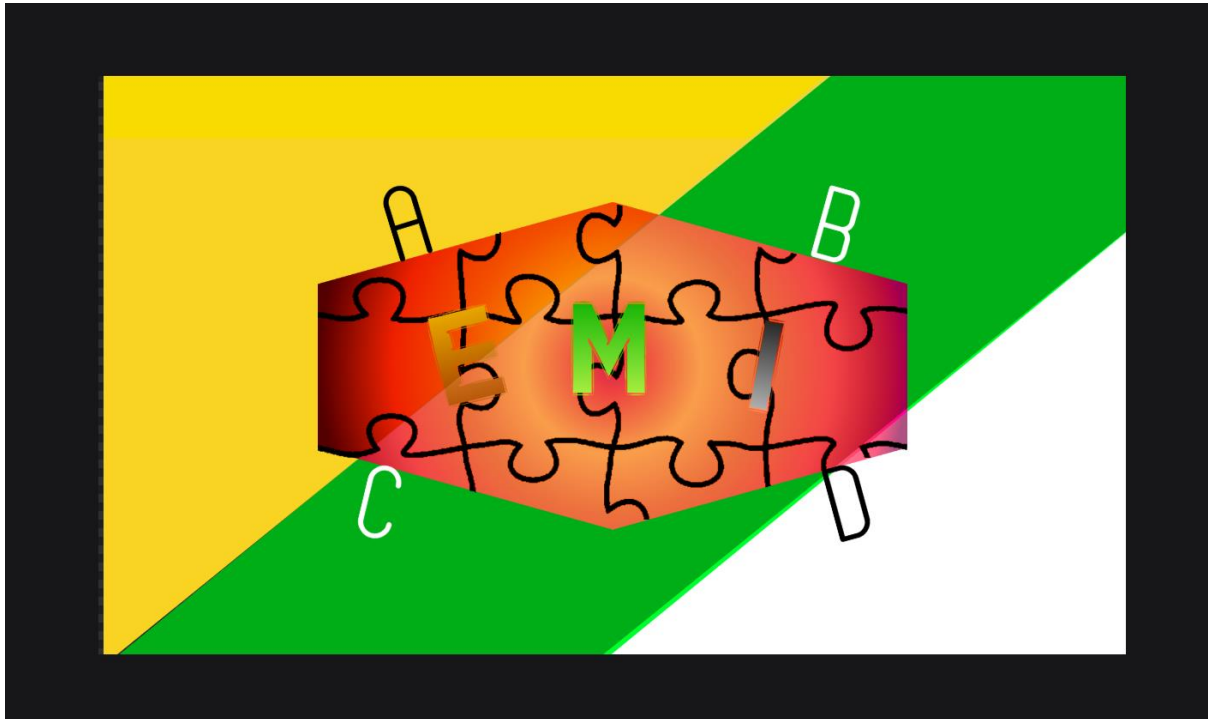
2022 KWC 콘텐츠 아이디어 (게임 부문) 제안서



Korea WI-Content Contest

E.M.I

(English Maze Island)



목차

1	개요	3
1.1	시놉시스	3
1.2	게임 소재	3
1.3	소재 선택 이유	3
1.4	게임 장르	3
1.5	장르 설명	4
1.6	대상 장르 분석	4
2	게임 소개	5
2.1	게임 특징	5
2.2	게임디자인 컨셉트	6
2.3	핵심 시스템	8
2.4	스토리 스테이지 시스템	8
2.5	단어 조합 시스템	11
2.6	단어 창작 시스템	14
2.7	단어 퍼즐 시스템	16
2.8	단어 컬렉션 시스템	18
2.9	이벤트 스테이지 시스템	19
2.10	재화 시스템	28
2.11	설정 시스템	29
3	캐릭터	30
4	조작 방식	31
5	참고 사진	31
6	참고문헌	33

1 개요

제목	E.M.I(English Maze Island)
이용 등급	전체 이용가
플랫폼	모바일 (Android / ios)
게임 뷰	2D 횡 스크롤 뷰
기획의도	요즘 영어가 필수인 시대에서 이제 막 영어를 배우기 시작하는 유아 또는 초등학교 저학년에겐 글자를 좀더 쉽고 간단하고 재미있게 알려주고 단어 퍼즐을 맞춰가면서 문제해결력과 창의력을 늘려주고 싶기 때문이다.
기획 타겟	초등학교 저학년
타겟 선정 이유	학교에서 영어를 가르치는 시기라고 생각하고 처음 배우는 시기에 재미있게 배워야 앞으로 영어공부를 할 때 거리낌 없이 공부할 것이라고 예상하기 때문이다.
게임 목적	단어 퍼즐을 맞추고 글자 괴물들을 물리쳐서 가족들을 구해라!

1.1 시놉시스

초등학교 5학년 샌디는 가족들과 함께 해외로 여름방학 여행을 갔다가 예상치 못한 비행기의 불시착으로 외딴 섬에 추락하게 되었다. 외딴섬에 떨어진 샌디는 다행스럽게도 비행기의 비상 탈출구로 인해 살아남게 되었다. 정신을 차린 샌디는 주위를 둘러보았지만 어디에도 가족들은 보이지 않았고 가족들을 찾기 위해 길을 나서게 된다.

1.2 게임 소재

영어 단어, 직소퍼즐

1.3 소재 선택 이유

영어 단어를 좀더 재미있고 전달하기 쉽게 알려주기 위해 아이들이 좋아하는 직소 퍼즐을 영어단어에 적용시켜서 쪼개진 단어를 퍼즐과 같이 원상태로 맞춘다는 게임을 만들면 의미도 전달하기 쉽고 아이들도 좋아할 것 같다.

1.4 게임 장르

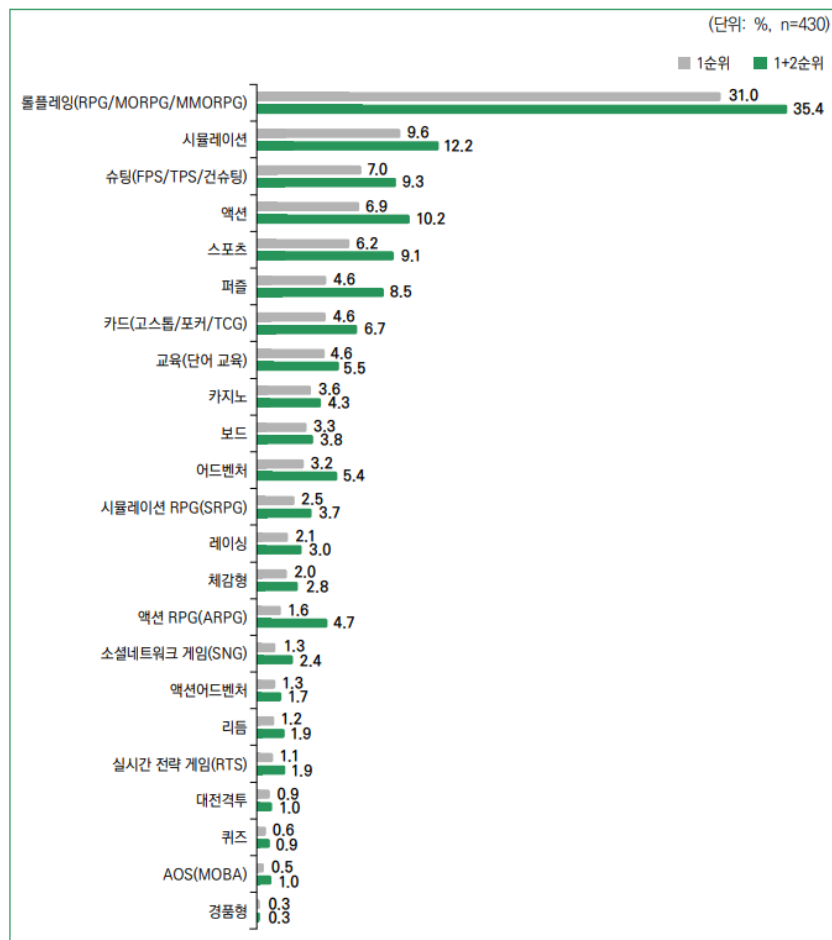
스테이지형식 어드벤처 퍼즐 게임

1.5 장르 설명

스테이지형식 어드벤처 퍼즐 게임	단계별로 챕터가 나뉘어져 있는 형식 주인공이 겪는 여러가지 모험을 그려낸 장르 곳곳을 탐험하여 퍼즐을 풀어서 최종 콘텐츠에 다가가는 장르
----------------------	--

1.6 대상 장르 분석

그림 1-3-2-42 주로 제작하는 게임 장르



주) 현재 제작하는 게임 없이 기존의 게임 서비스만 유지하고 있다고 응답한 업체들의 응답 비율은 따로 제시하지 않음.

출처: <2020 게임 백서>

- 초등학교 저학년 수준에 맞게 간단하고 교육용으로 사용할만한 보드게임이 활발하게 성장하고 있다.
- <두뇌트레이닝 게임> 시리즈 같은 교육용 보드게임이 지속적으로 확대되면서 초등학교 교육에 교육게임들이 자리를 잡아가고 있다.
- 작년엔 국내외의 작가들 다수로부터 해외 판권을 확보하여 30,000개 수준의 해외 판매를 진행했다.

2 게임 소개

2.1 게임 특징

1) 단순히 영어 단어만 알려주는 것이 아닌 단어 퍼즐을 조합해 나가면서 문제 해결능력, 창의력 향상에 도움을 준다.

➤ 퍼즐이라는 놀이를 추가시켜 풀었을 때 지적 만족이나 성취감을 얻을 수 있다.

2) 5단계 보스전을 통해 다시 한번 조합한 영어 단어를 복습시켜준다.

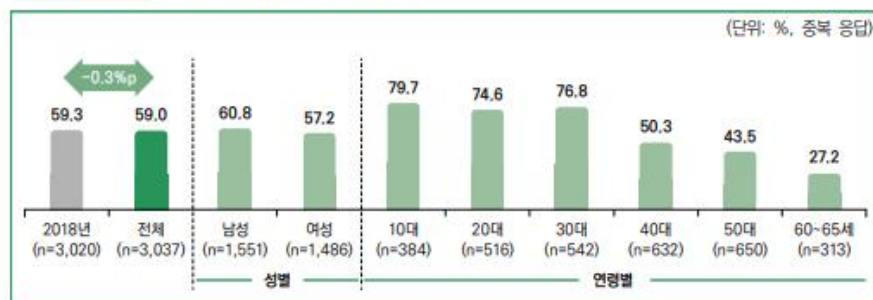
➤ 복습을 통해 반복적으로 영어단어를 시각적으로 보여주면 좀더 깊고 오래가는 이해가 가능하다.

3) 아이들이 접근하기 쉬운 모바일게임이다.

3) 과반수 이상이 즐기는 모바일 게임

〈2019 게임이용자 실태조사〉에 따르면 2019년 모바일 게임 이용자는 조사 대상의 과반수 이상인 59.0%로 나타났으며, 이는 2018년 59.3%와 유사한 수준으로 조사되었다. 또한 남성 60.8%, 여성 57.2%로 성별에 따른 이용률 차이는 적었으며, 10대가 79.7%로 가장 높았고 30대가 76.8%로 두 번째로 높았다. 성별 및 연령층을 2018년과 비교할 경우 비슷한 수준이나 남성은 1.2% 증가하였고, 여성은 1.9% 감소하였으며 10대는 2% 감소하였고 30대는 0.2% 증가하였다. 한편 40대는 2018년 46.8%에서 2019년 50.3%로 3.5% 증가해 가장 큰 증가세를 보였다.

그림 1-2-2-4 2019년 모바일 게임 이용률



출처: 2019 게임이용자 실태조사

출처: <2020 게임 백서>

➤ 실제 2019년 게임 이용자 실태조사 통계를 보면 2019년 기준으로 모바일 게임 이용자는 10대가 79.9%, 30대가 76.8% 20대가 74.6%등등 10대가 모바일 게임 이용률 비중이 높기에 쉽게 접할 수 있다.

➤ 모바일 이기에 편하게 보호자도 아이들과 함께 게임을 즐길 수 있다.

2.2 게임디자인 컨셉트

2.2.1 그래픽 컨셉

그래픽	Cartoon 그래픽	특징	아기자기한 카툰 렌더링을 활용해서 아이들에 눈맞춤에 적합하다. 눈 아프지 않는 만화와 같은 느낌을 주어 아이들에게 좀더 선호 될 만한 그래픽이고 그래픽을 보고 아이들에게 호감이 되어 게임을 플레이 할 수 있다.
게임 뷰	2D		
그래픽 컨셉 예시 사진			
			

(사진자료: 젤 다의 전설 야생의 숨결)

2.2.2 플레이 컨셉

- 주인공이 어떠한 목적을 가지고 여행을 하는 어드벤처 장르이며 그 여행하는 과정에서 퍼즐요소들을 풀어가며 나아가는 방식으로 진행되는 것을 스테이지형식으로 표현하였다.
- 단어를 단순히 단어와 뜻을 달달 외우는 것이 아닌 단어 자체를 쪼개 직소 퍼즐처럼 맞추면서 단어를 맞추는 방식이게 쉽고 간단해 아이들에게 거부감이 없다.
- 각 스테이지는 1~5단계까지 존재하며 5단계에서는 왕관 표시가 붙으며 보스전이 존재함을 알려준다.
- 각 스테이지 5단계를 깬 때 마다 일정한 재화가 지급된다.
- 자신이 원하는 단어를 창작 가능하며 만든 단어를 통해 단어 퍼즐을 플레이 할 수 있다.
- 단계가 높아질수록 글자 개수도 같이 증가한다.

스테이지	1스테이지	2스테이지	3스테이지	4스테이지
글자 개수	1개	2개	3개	4개

2.2.3 사운드 컨셉

분류	파일 이름	발생 위치	시간	설명
배경음				
배경음	bgm_tit_01	타이틀 화면	1분 30초	아기자기한 오르골 소리
배경음	bgm_tit_02	스테이지 선택 창	1분	잔잔한 피리소리가 들린다.
배경음	bgm_stg_01	1스테이지	1분 30초	잔잔한 피리소리가 베이스로 깔리는 소리
배경음	bgm_stg_02	2스테이지	1분 30초	타악기 소리가 주로 들리고 느리고 평화로운 소리가 들린다. 중간중간에 새소리도 들린다.
배경음	bgm_stg_03	3스테이지	1분 30초	종소리와 함께 약간 시끌벅적한 소리가 들린다.
배경음	bgm_stg_04	이벤트 스테이지	1분 30초	잔잔한 오르골 소리가 들린다.
배경음	bgm_boss_01	보스 스테이지	2분	빠른 비트와 장엄함이 섞인 음악
배경음	bgm_coll_01	단어 컬렉션	1분	잔잔한 피리소리가 베이스로 깔리는 소리
효과음				
효과음	es_ui_02	모든 화면	0.5초	경쾌한 딸깍 소리
효과음	es_ui_04	단어 클릭	0.5초	글자를 클릭할 때 들리는 소리로 딸깍 소리
효과음	es_ui_05	단어 클릭	0.5초	빈칸의 알맞은 글자를 완성시켰을 때 들리며 경쾌한 소리가 난다.
효과음	es_ui_06	단어 클릭	0.5초	짧고 큰 빠빅~소리.
효과음	es_ui_07	단어 클릭	1초	탬버린과 트럼펫소리가 빠른 템포로 연주되는 음악
효과음	es_bosclr_01	보스 스테이지	1초	탬버린과 트럼펫소리가 빠른 템포로 연주되는 음악
효과음	es_gmover_01	보스 스테이지	1초	느린 비트에 소리가 나며 캐릭터가 비명을 지른다.

2.3 핵심 시스템

2.4 스토리 스테이지 시스템

2.4.1 개요

- 게임의 스토리를 스테이지 형식으로 진행하는 시스템

2.4.2 특징

- 옴니버스 전개 방식이 아니라 각 스테이지끼리 스토리가 연계된다.
- 스테이지 초반과 보스를 잡은 후엔 간단한 컷씬이 나오며 스토리의 진행을 알려준다.
- 스테이지마다 다른 기후, 지형을 지니고 있다.

2.4.3 스테이지 설명

스테이지	1스테이지	줄거리
이름	후끈후끈 사막	비행기의 불시착으로 외딴섬에 오게 된 샌디는 글자 괴물에게 붙잡혀버린 자신의 가족들을 되찾기 위해 거대한 피라미드속으로 들어가게 된다.
구출 가능한 가족	동생	

스테이지 컨셉 예시 사진



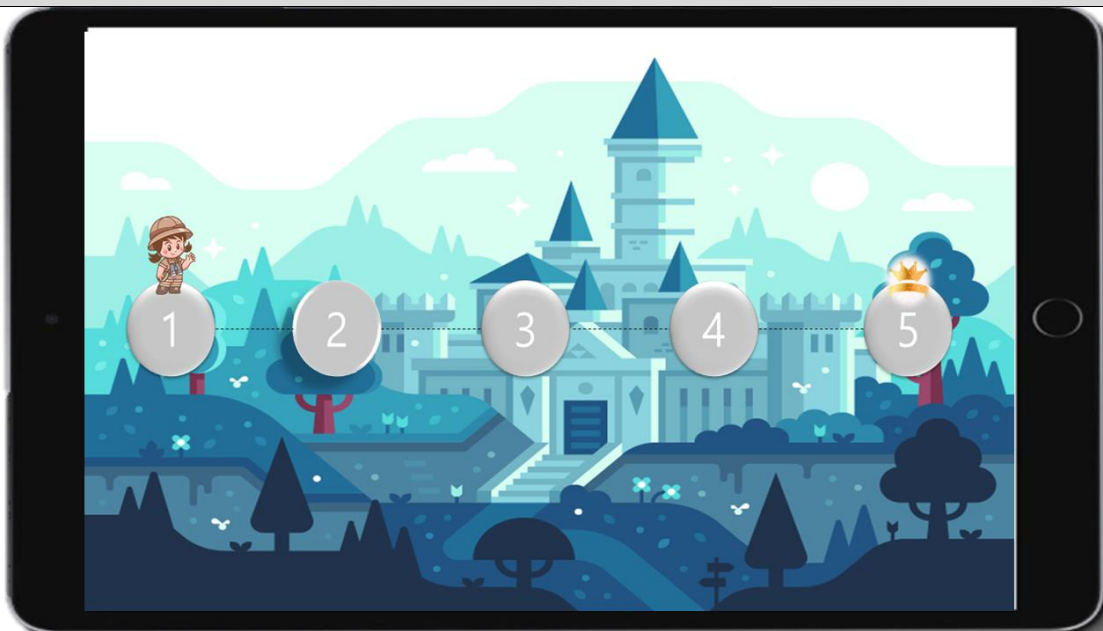
스테이지	2스테이지	줄거리
이름	거대한 정글	동생을 구출한 샌디는 다음 가족들을 구하러 길을 나섰다. 동생이 말하길 괴물들에게 붙잡혔을 때 엄마가 풀이 많은 곳으로 붙잡혔다고 했다. 샌디는 그 말을 듣고 정글로 향하게 된다.
구출 가능한 가족	엄마	

스테이지 컨셉 예시 사진



스테이지	3스테이지	줄거리
이름	글자 성	동생과 엄마를 글자 괴물의 손아귀에서 구해내고 마지막으로 샌디는 아빠를 구출하기 위해 이 무인도 섬의 가장 끝자락 정상에 있는 거대한 성으로 들어가게 된다.
구출 가능한 가족	아빠	

스테이지 컨셉 예시 사진

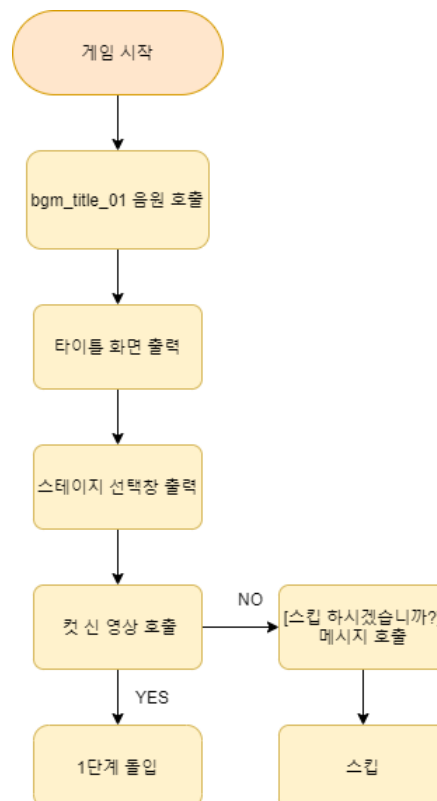


2.4.4 완료 표시



- 스테이지 단계를 클리어할 시 완료했다는 의미로 별을 얻는다.
- 플레이어가 단계를 완료하면 캐릭터가 다음단계로 넘어가는 애니메이션동작을 취한다.

2.4.5 플레이 흐름도



2.5 단어 조합 시스템

2.5.1 개요

- 각 스테이지별로 마지막단계에서 보스가 존재하며 플레이어가 지금까지 조합했던 단어에서 일부 단어 스펠링을 보스 형태로 변형시켜 진행한다.
- 1단계~4단계까지 조합했던 단어들이 차례차례 나타나며 1단계 단어를 알맞게 조합하면 다음 2단계 단어로 넘어가지는 방식이다.

단계	1단계	2단계	3단계	4단계
글자 수	1글자	2글자	3글자	4글자
순서	1	2	3	4

2.5.2 특징

- 보스를 통해 습득한 단어들을 다시 한번 복습할 수 있게 해주는 복습 요소가 된다.
- 보스를 클리어했을 때 성취감을 얻을 수 있다.
- 글로만 빼곡히 써 있는 단어를 단순히 외우는 것이 아닌 단어 자체를 형태적으로 표현하여 좀더 머리 속에 단어들이 각인될 수 있다.

Before (전)



After (후)



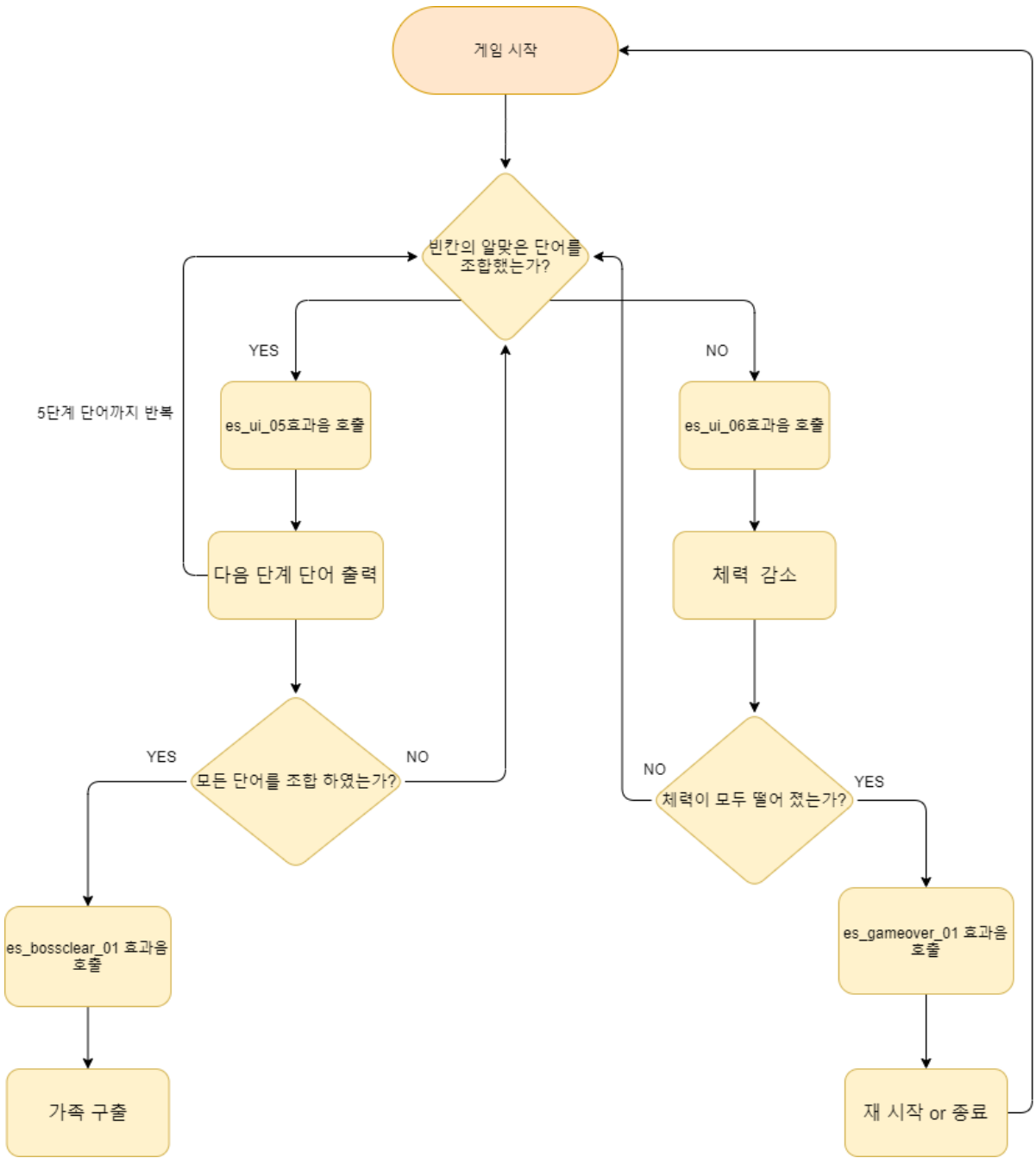
- 빈칸의 단어를 알맞게 맞추면 단어 괴물이 사라지고 다음 목표 단어가 나타난다.

2.5.3 기능 설명



1.	• 목숨은 총 3개이고 3목숨 모두 잃을 시 실패하게 된다. • 목숨 수만큼 별을 획득할 수 있다.
2.	• 제시된 단어들로 빈칸의 알맞은 단어를 넣어 조합해야 된다. • 빈칸의 넣은 단어가 틀리게 되면 체력이 1감소된다.
3.	• 빈칸의 알맞은 단어를 조합하면 보스가 사라지며 다음 단어로 넘어가게 된다. • 모든 단어를 알맞게 조합하면 가족을 구할 수 있다.
4.	• 목표 개수만큼 단어를 맞춰야 한다.

2.5.4 단어 조합 시스템 흐름도



2.6 단어 창작 시스템

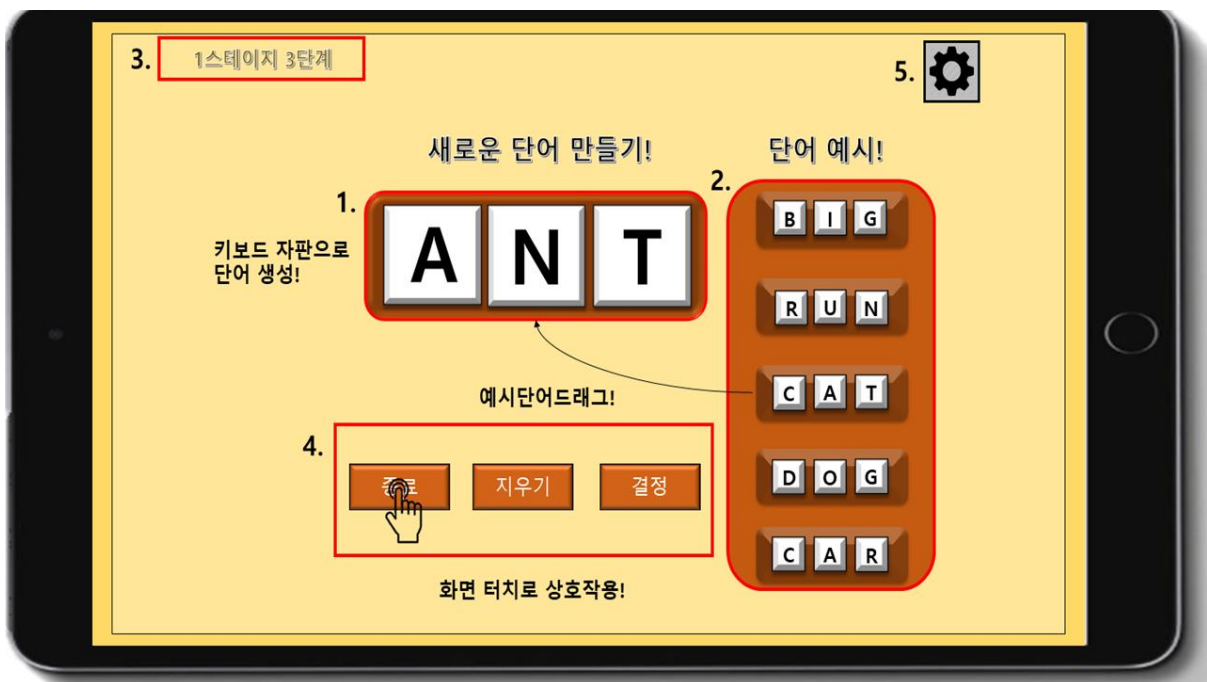
2.6.1 개요

- 게임에서 미리 만들어진 단어로 플레이 하는 것이 아닌 플레이어가 배우고 싶은 또는 보호자가 아이에게 가르쳐주고 싶은 영어단어를 직접 만드는 시스템

2.6.2 특징

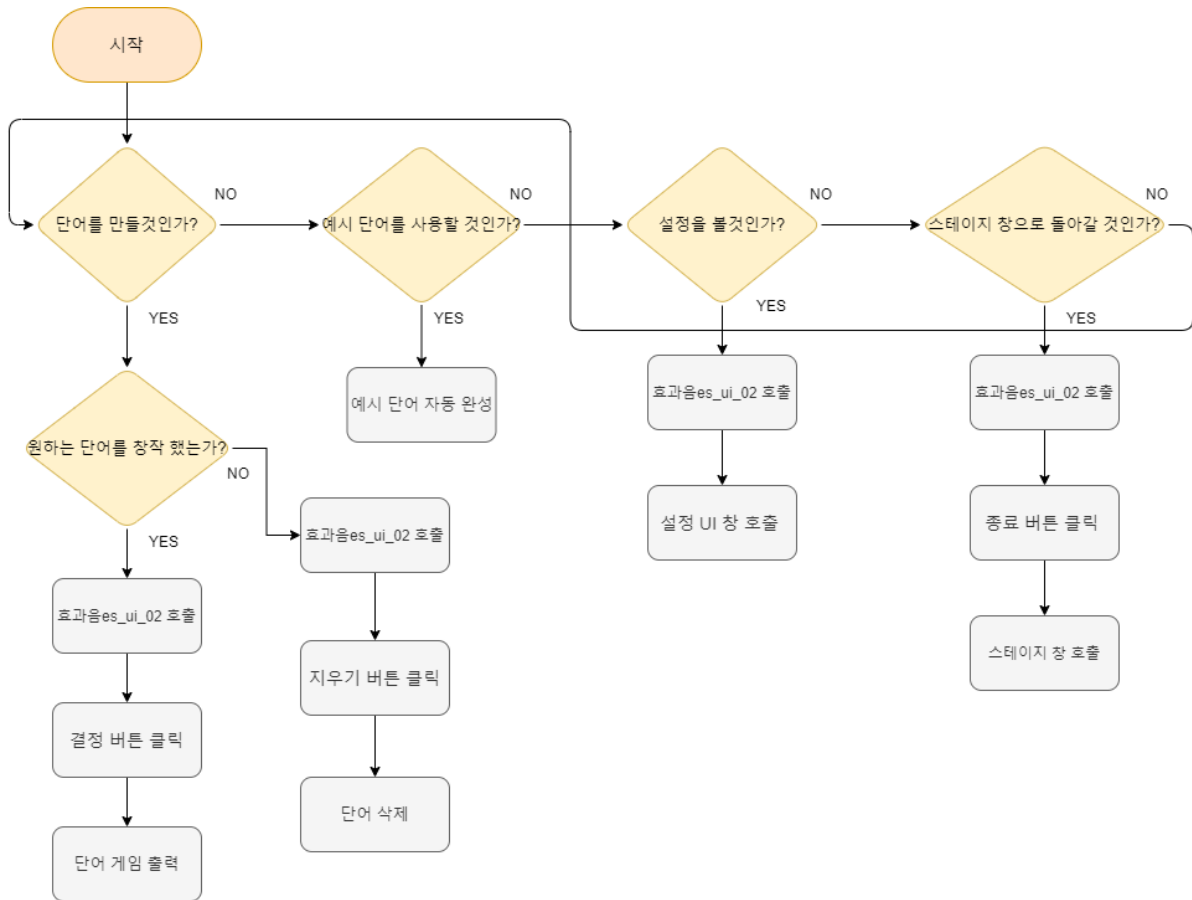
- 정해진 단어만 알아가기 보다 자기가 알고 싶거나 또는 보호자가 가르쳐주고 싶은 단어를 마음껏 퍼즐 화 시켜서 보여줄 수 있다.
- 직소퍼즐처럼 단어를 맞추는 놀이로 보다 재미있게 즐길 수 있다.
- 게임의 엔딩을 보더라도 새로운 단어를 만들어 계속 사용할 수 있다.
- 단어를 계속 창작할 수 있기에 다양한 단어들을 만들 수 있다.

2.6.3 기능 설명



번호	설명
1.	자신이 원하는 단어를 적는다.
2.	단어 예시 목록을 통해 단어를 자동으로 만들 수 있다.
3.	현재 자신의 스테이지 및 단계가 표시된다.
4.	종료 버튼은 이전화면으로 돌아가고 지우기 버튼은 글자를 삭제하며 결정 버튼은 단어를 결정하고 게임을 플레이 한다.
5.	설정 UI버튼이며 설정 버튼을 누르면 사운드 조절과 메인 메뉴로 돌아갈 수 있다.

2.6.4 단어 창작 시스템 흐름도



단어를 자신이 직접 만들 수 있고 예시 단어 목록을 통해 예시 단어로 단어를 자동 완성이 가능하다. 단어를 지우고 싶다면 지우기 버튼을 통해 썼던 단어를 삭제 가능하며 원하는 단어를 창작했다면 결정 버튼을 통해 인 게임으로 들어갈 수 있다. 설정 버튼을 통해 자신이 원하는 세팅을 조정 가능하며 종료버튼을 통해 이전 창으로 이동 가능하다.

2.7 단어 퍼즐 시스템

2.7.1 개요

- 각 스테이지에 단계별로 다양한 단어 퍼즐이 존재하고 여러 조각으로 쪼개진 단어들을 조합해서 빈칸에 알맞은 모양으로 조합하는 시스템

2.7.2 특징

- 단어를 직소 퍼즐처럼 조합해 보다 시각화 하여 아이들에게 쉽게 접근시킬 수 있다.
- 퍼즐을 맞추는 재미와 더불어 영어 단어를 알아갈 수 있다.
- 다양한 단어 퍼즐을 풀어나가면서 창의력 향상과 문제 해결 능력에 도움을 준다.
- 아이들이 풀기 쉽게 간단하고 단순하다.

2.7.3 기능 설명

Before (퍼즐 풀기 전)

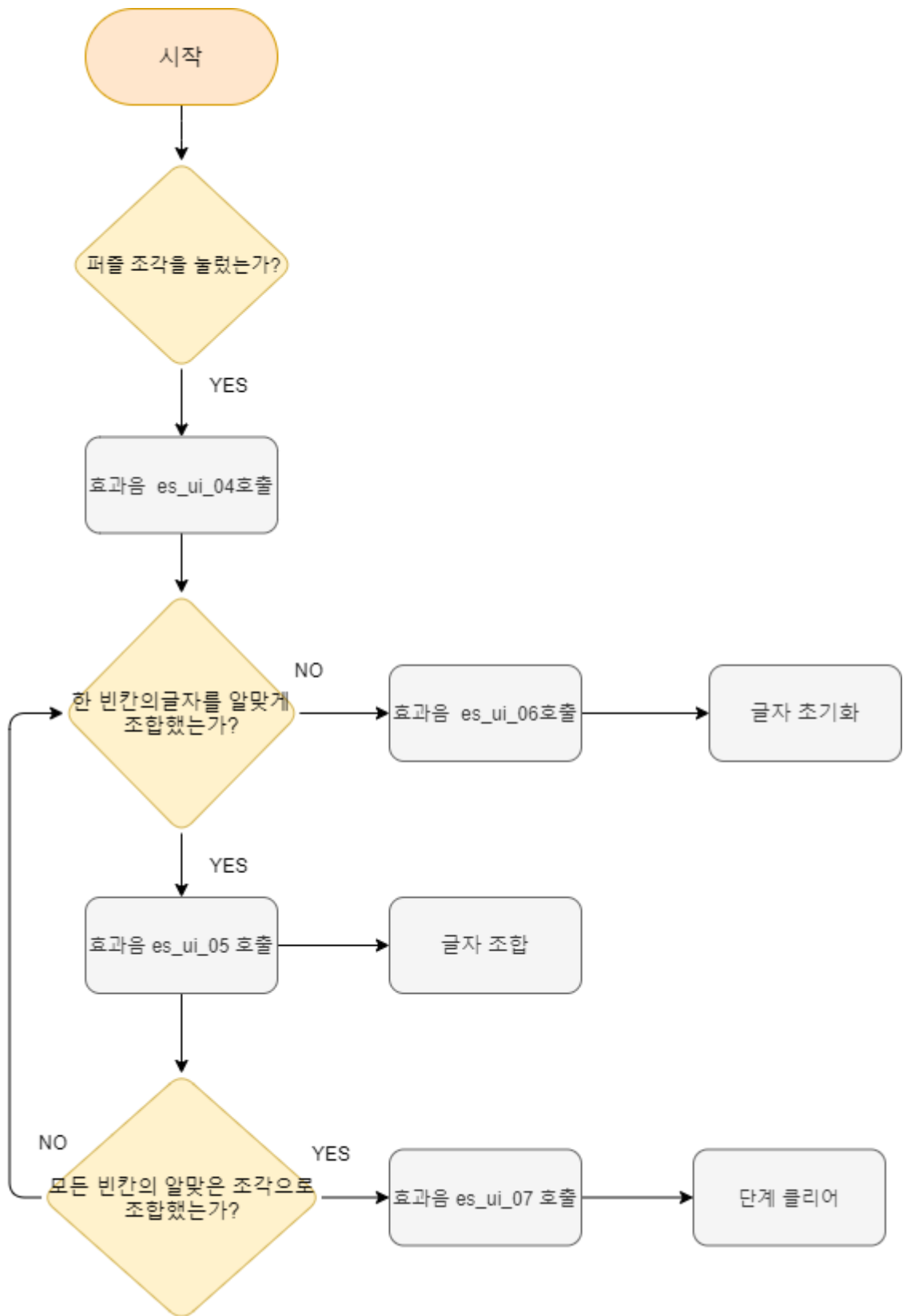
After (퍼즐 푼 후)



1.	쪼개진 조각들을 조합해 각 빈칸의 보기에 단어와 알맞게 단어를 완성시켜야 한다.
2.	빈칸의 알맞은 단어를 조합해야 한다. 한 빈칸의 알맞은 단어를 조합하면 빈칸의 크기에 알맞게 조각들이 합쳐진다.
3.	보기의 단어와 맞게 단어를 조합해야 한다.
4.	각 빈칸의 알맞은 단어를 조합할 때마다 캐릭터가 좋아하는 표정과 함께 뛰어오른다.

- 보기의 단어와 맞게 조합했다면 조합한단어가 빈칸에서 튀어나오며 커지면서 그 단어의 발음을 소리로 알려준 뒤 그 단계의 별을 얻게 된다.

2.7.4 단어 퍼즐 시스템 흐름도



2.8 단어 컬렉션 시스템

2.8.1 개요

- 플레이어가 조합했던 단어들을 사전형식으로 보여주며 그 단어의 소리와 뜻 또는 그 단어와 관련된 사진을 보여주는 시스템

2.8.2 특징

- 단어 퍼즐이나 이벤트스태이지에서 조합했던 단어들을 다시 한번 정확하게 알려주고 그 단어에 뜻과 발음 관련된 사진 그 단어가 포함되어 있는 예시문장들을 보여준다.
- 하나의 영어사전으로도 사용 가능하다.
- 접근하기 쉽고 관련된 사진이 포함돼서 알아보기 편하다.
- UI가 복잡하지 않고 가독성 있다.

2.8.3 기능 설명



1.	단어에 스펠링과 뜻 품사를 표현한다.
2.	단어에 소리와 발음을 듣는다.
3.	스태이지별로 조합한 단어들끼리 분류된다.
4.	단어에 관련된 사진이나 그 단어가 포함되어 있는 예시 문장을 보여준다.

2.9 이벤트 스테이지 시스템

2.9.1 개요

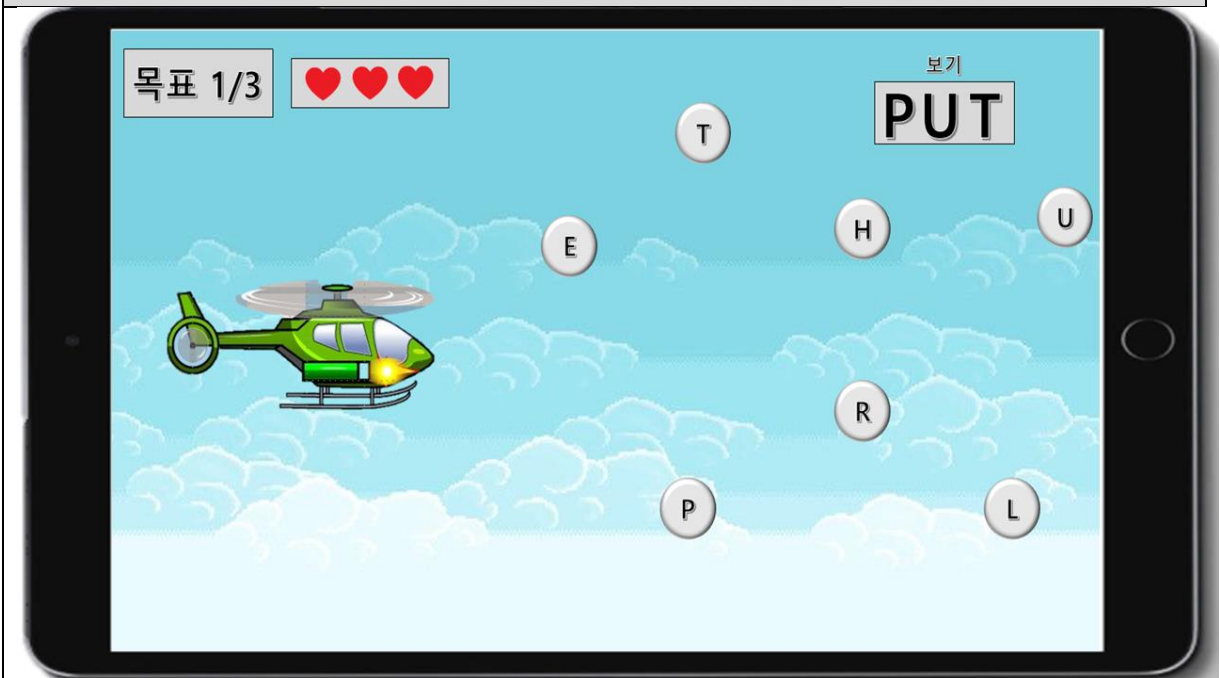
- 스토리 엔딩 또는 스토리 외 다른 부가적인 재미요소가 포함 되어있는 이벤트 시스템

2.9.2 특징

- 색다른 게임방식
 - 단어 퍼즐이 아닌 새로운 형식으로 게임이 진행된다.
 - 다른 방식의 단어 게임이 포함되어 있기에 색다른 재미를 느낄 수 있다.

2.9.3 이벤트 스테이지 설명

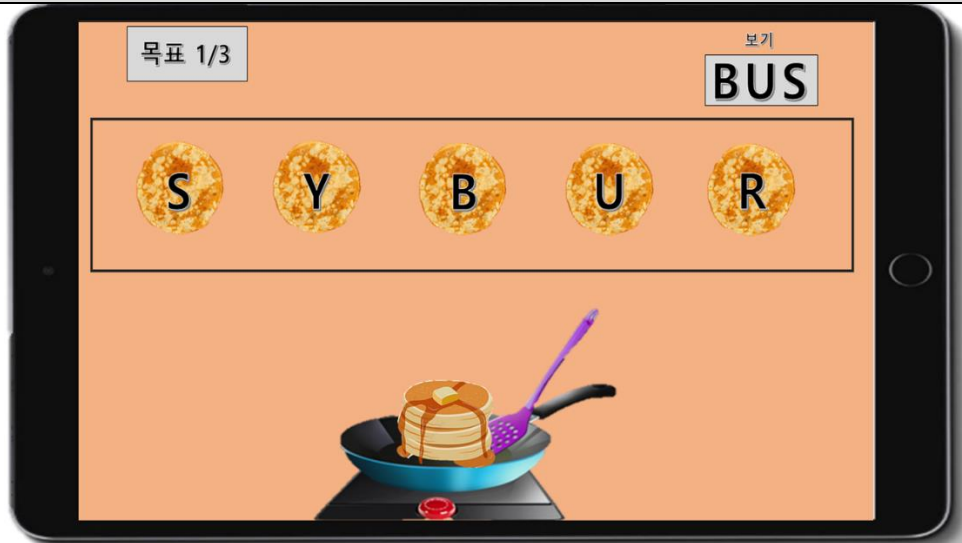
스테이지 종류	이름	줄거리
이벤트 스테이지	집으로!	모든 가족을 글자괴물로부터 구해낸 샌디는 전에 책에서 봤던 구조 요청 방법을 떠올려 SOS라는 글자를 나뭇가지나 돌 같은 걸로 크게 만들어 놓았고 지나가던 구조 헬기가 때마침 그 현장을 보았고 샌디네 가족은 마침내 구조되었다.
플레이 방법		헬기를 드래그해 오브젝트를 먹어서 보기의 맞게 알맞은 단어를 순서대로 먹어야 하며 목표의 개수만큼 완성 시키면 게임이 종료된다
스테이지 컨셉 예시 사진		



- 스토리 스테이지에 최종 엔딩 스토리를 담고 있다.

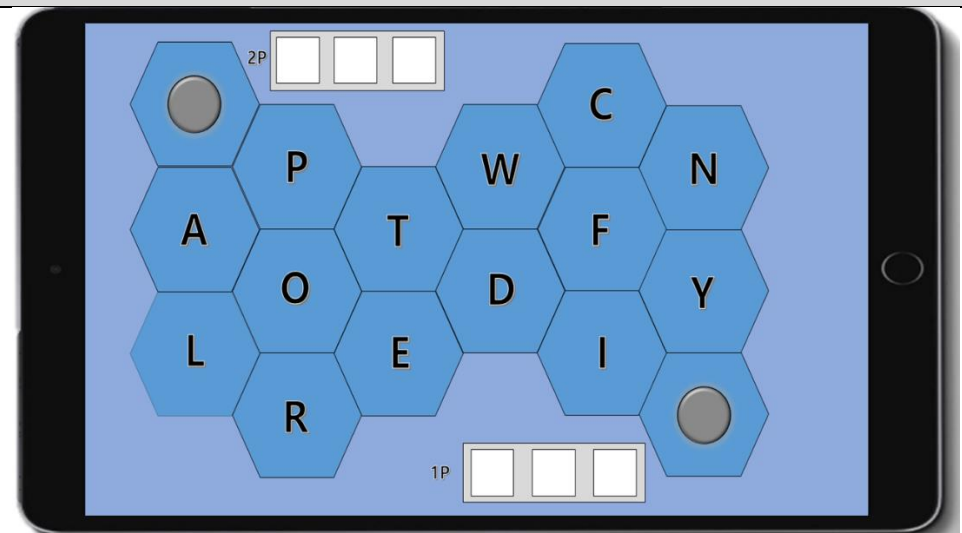
스테이지 종류	이름	줄거리
이벤트 스테이지	펜 케이크 요리	집에 돌아온 샌디네 가족들은 간식으로 맛있는 펜 케이크를 만들려고 하고 있다.
플레이 방법		진열 표에 나열되어 있는 핫케이크들을 보기의 단어와 알맞게 순서대로 프라이팬에 넣어야 한다. 순서는 단어의 앞 글자부터 넣어야 하고 목표 개수만큼 단어를 맞추면 게임이 종료된다.

스테이지 컨셉 예시 사진



스테이지 종류	이름	줄거리
이벤트 스테이지	단어 잇기	샌디는 자신의 집에 놀러 온 어린 사촌동생과 게임을 하려고 한다.
플레이 방법		게임 시작 전 동전을 튕겨 순서를 정하고 각자 땅에서 말을 튕겨 도착한 단어 땅에서 그 단어가 첫 글자로 시작하는 단어를 말을 계속 튕겨내면서 먼저 조합한 플레이어가 이기는 방식

스테이지 컨셉 예시 사진



2.9.4 이벤트 스테이지 세부 설명



번호	설명
1	보기의 맞게 알맞은 단어가 포함된 단어로 다가가 상호작용한다. 단 헬기 앞부분으로만 상호작용 되므로 다른 몸체가 닿을 경우 인식되지 않는다.
2	제시된 단어에 맞게 오브젝트를 먹어야 된다.
3	단어 오브젝트이다. 헬기가 일정 거리에 오면 먹어지며 계속 움직인다. 움직인 단어를 먹지 못할 시 오브젝트는 사라진다.
4	체력이 모두 깎이면 게임이 종료된다.
5	목표 개수만큼 단어를 맞춰야 한다.

- 움직이는 오브젝트

- 오브젝트들은 가만히 있지 않고 화면 왼쪽으로 계속 이동한다.

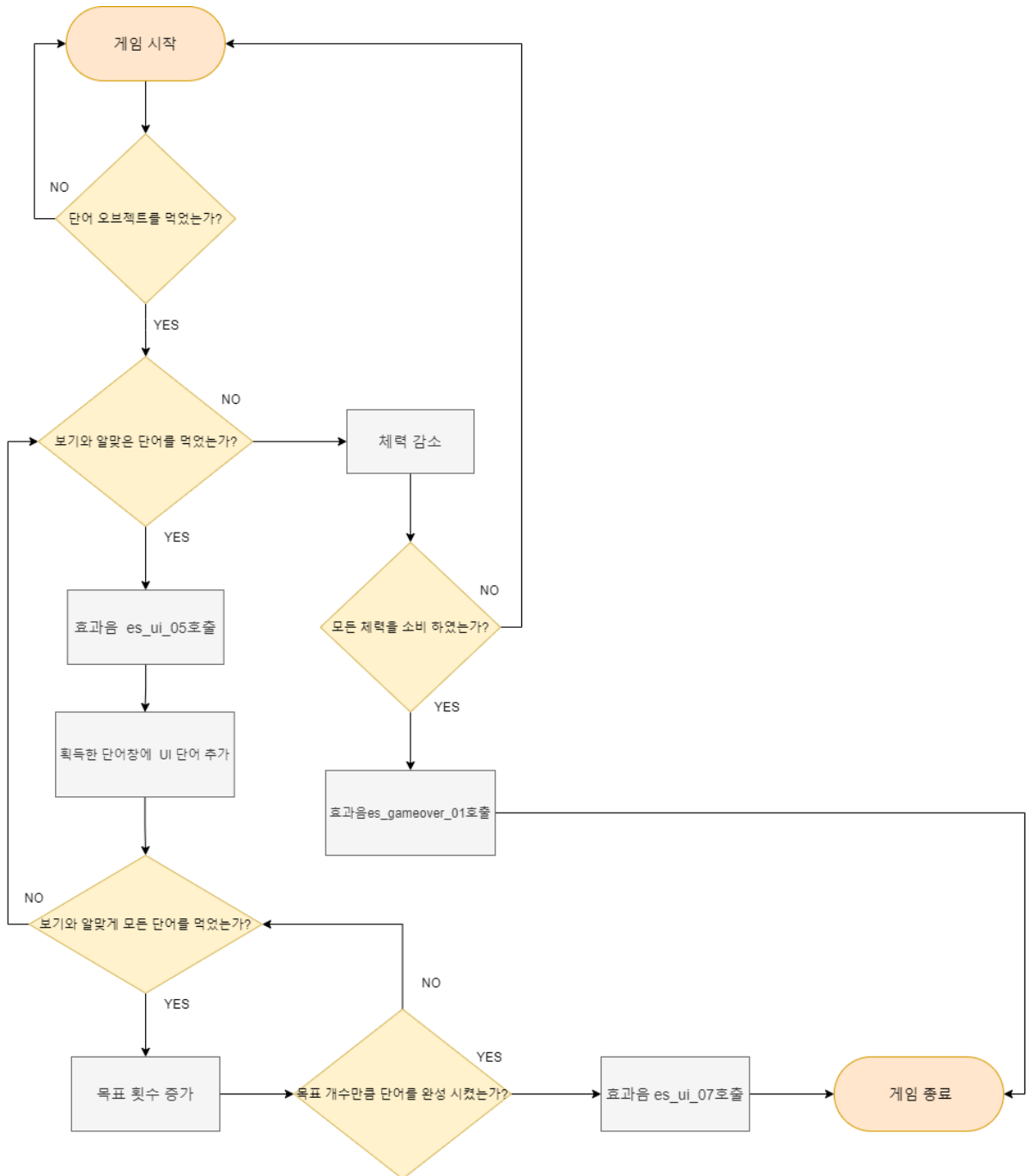
- 단어의 무작위

- 화면에 나타나는 동그란 오브젝트들의 단어는 일정한 패턴의 단어들이 나오지 않고 모두 무작위로 나타난다.

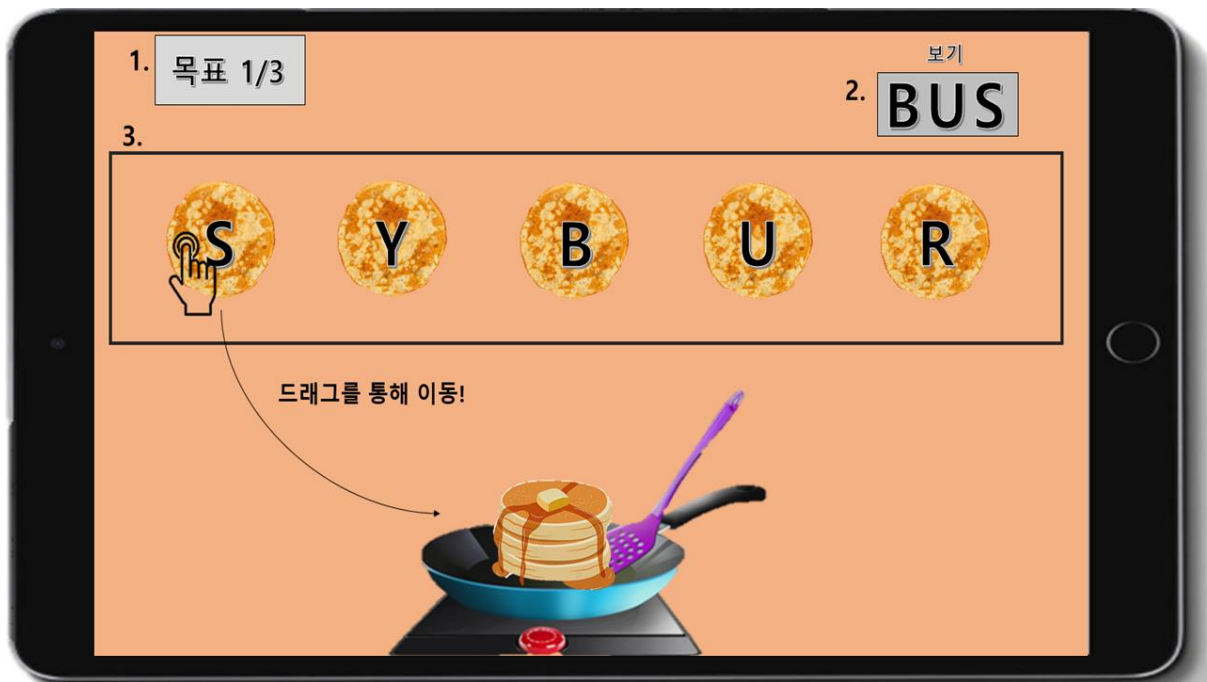
- 보기 단어

- 단어 컬렉션의 수록된 단어들은 보기의 단어로 나오지 않는다.

2.9.5 흐름도



2.9.6 이벤트 스테이지 세부 설명2



번호	설명
1	목표의 숫자까지 단어를 완성 시켜야한다. 완성시킬 시 목표 개수가 1증가한다.
2	보기의 단어와 맞게 팬케이크를 후라이팬에 순서대로 놓어야한다. 보기의 단어를 완성 시키면 다음 보기가 나온다.
3	각자 다른 단어 팬케이크가 진열되어 있다. 팬케이크를 드래그해 후라이팬에 가져다 놓을시 다른 단어의 팬케이크가 진열대에 나타난다. 만약 드래그한 팬케이크가 보기의 단어와 맞지 않는다면 다시 진열대로 되돌아간다.

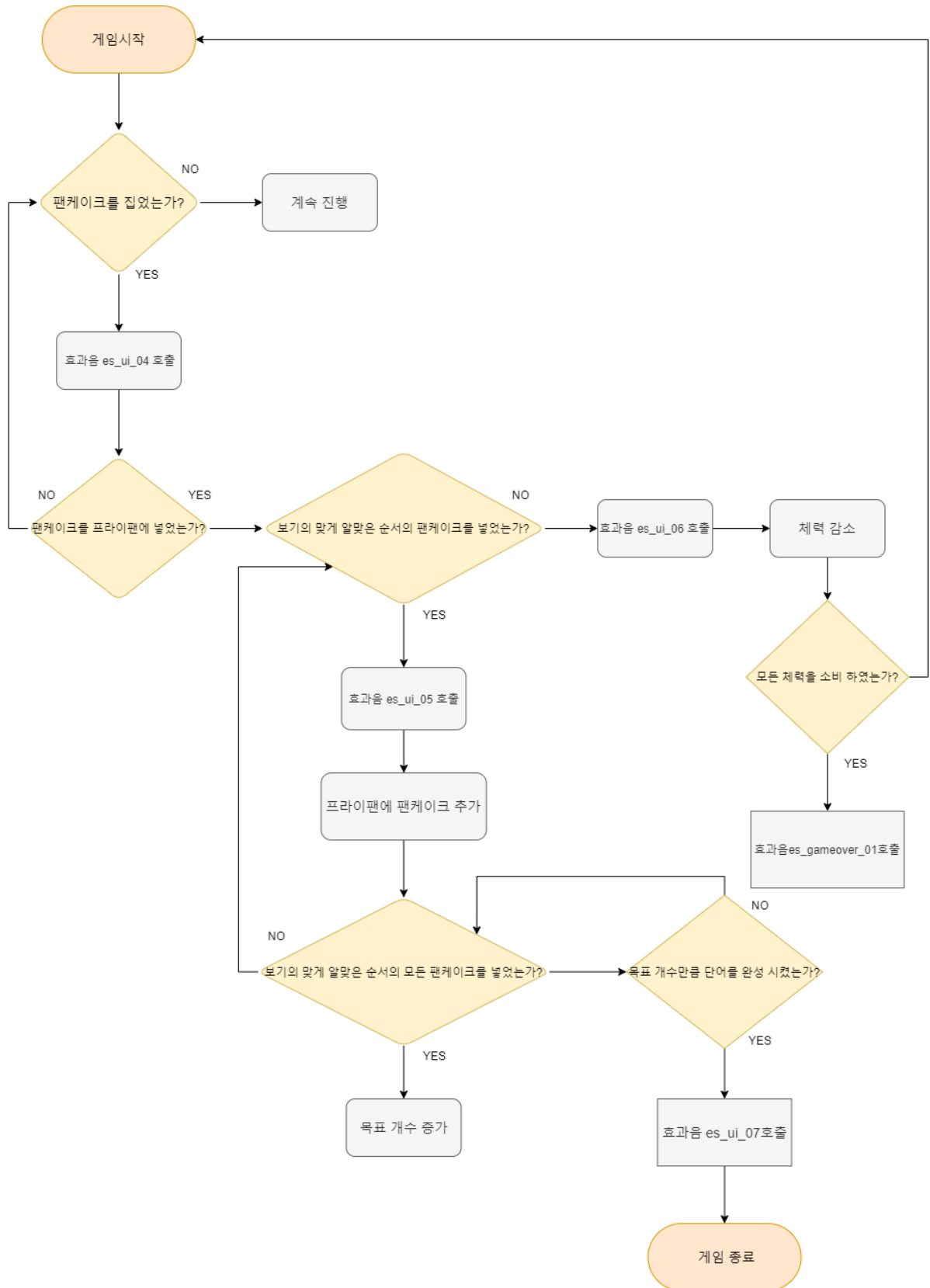
- 단어의 순서

- 단어의 순서를 강조하여 만약 보기의 단어가 BUS라면 B단어를 먼저 프라이팬에 놓어야 한다.

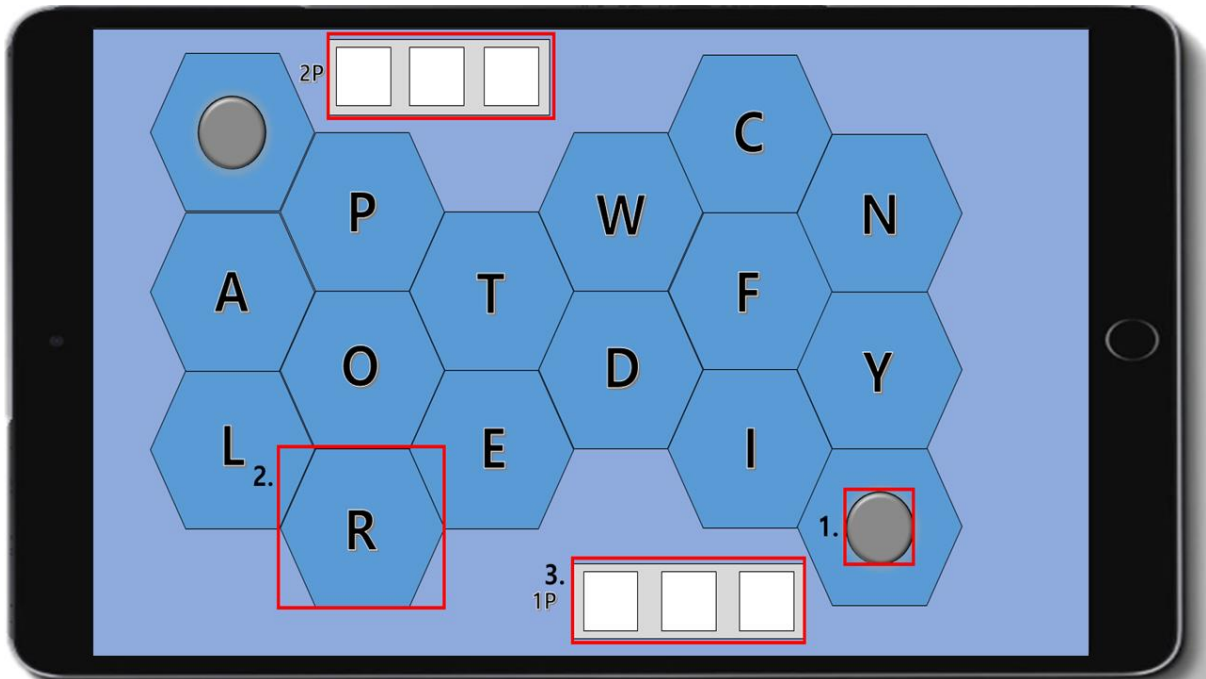
- 팬케이크 진열대

- 팬케이크는 소모 되도 계속 새로운 단어 팬케이크가 나타난다. 무작위성은 존재하지 않는다.

2.9.7 흐름도



2.9.8 이벤트 스테이지 세부 설명3



번호	설명
1	게임판의 말이다. 말을 손으로 뒤로 당겨 조준한 뒤 손을 떼면 말이 발사된다. 너무 짧게 당기면 게임 판 밖으로 나갈 수 있다.
2	단어가 새겨져 있는 단어 도형이다. 말이 단어 도형에 도착하게 되면 단어를 획득하게 된다.
3	획득한 단어를 볼 수 있는 UI이다. 단어를 획득할 시 획득한 단어가 왼쪽 칸부터 나타나게 된다.

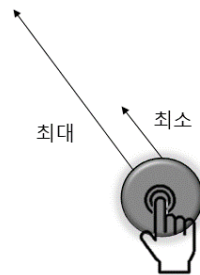
- 아웃

- 말을 너무 세게 밀게 되면 게임판에서 나갈 수 있게 되는데 말이 판 밖으로 나갈 시 단어를 획득하지 못하고 한 턴을 쓴 것으로 간주되어 상대방에 턴으로 넘어가게 된다.

- 겹치는 경우

- 상대 말이 존재하는 판에는 이동할 수 없다.

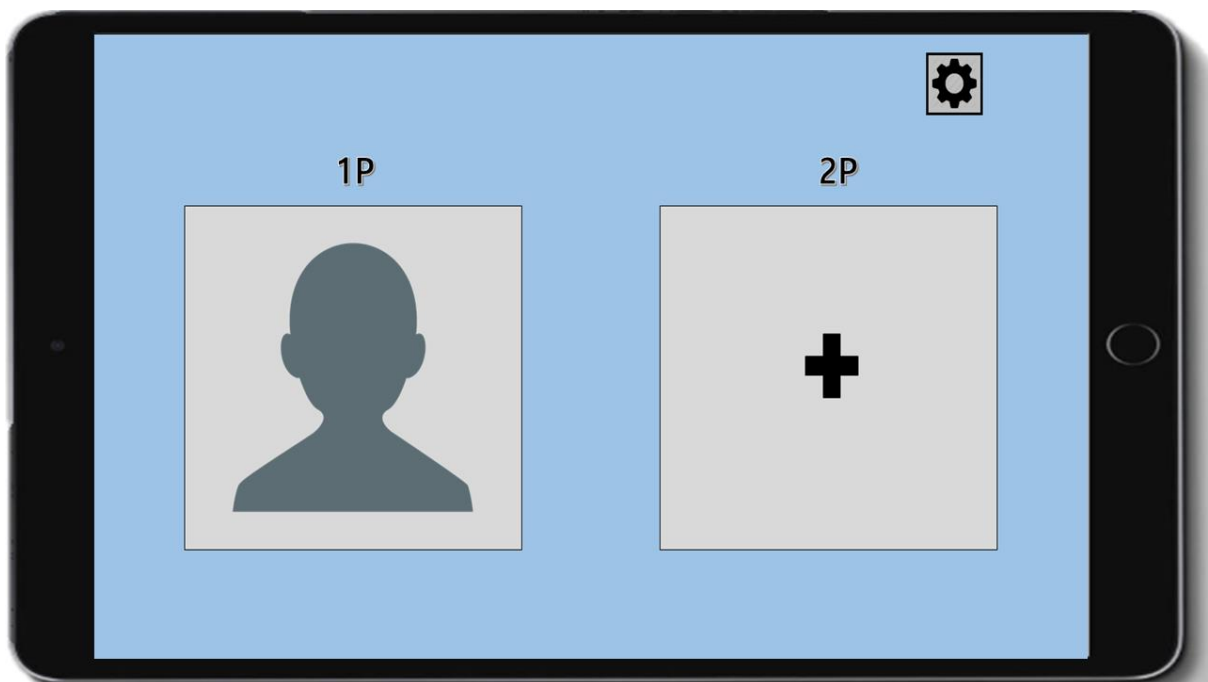
- 말의 움직임



말을 뒤로 드래그 시 화살표 UI가 뜨며 조준함을 알려준다.

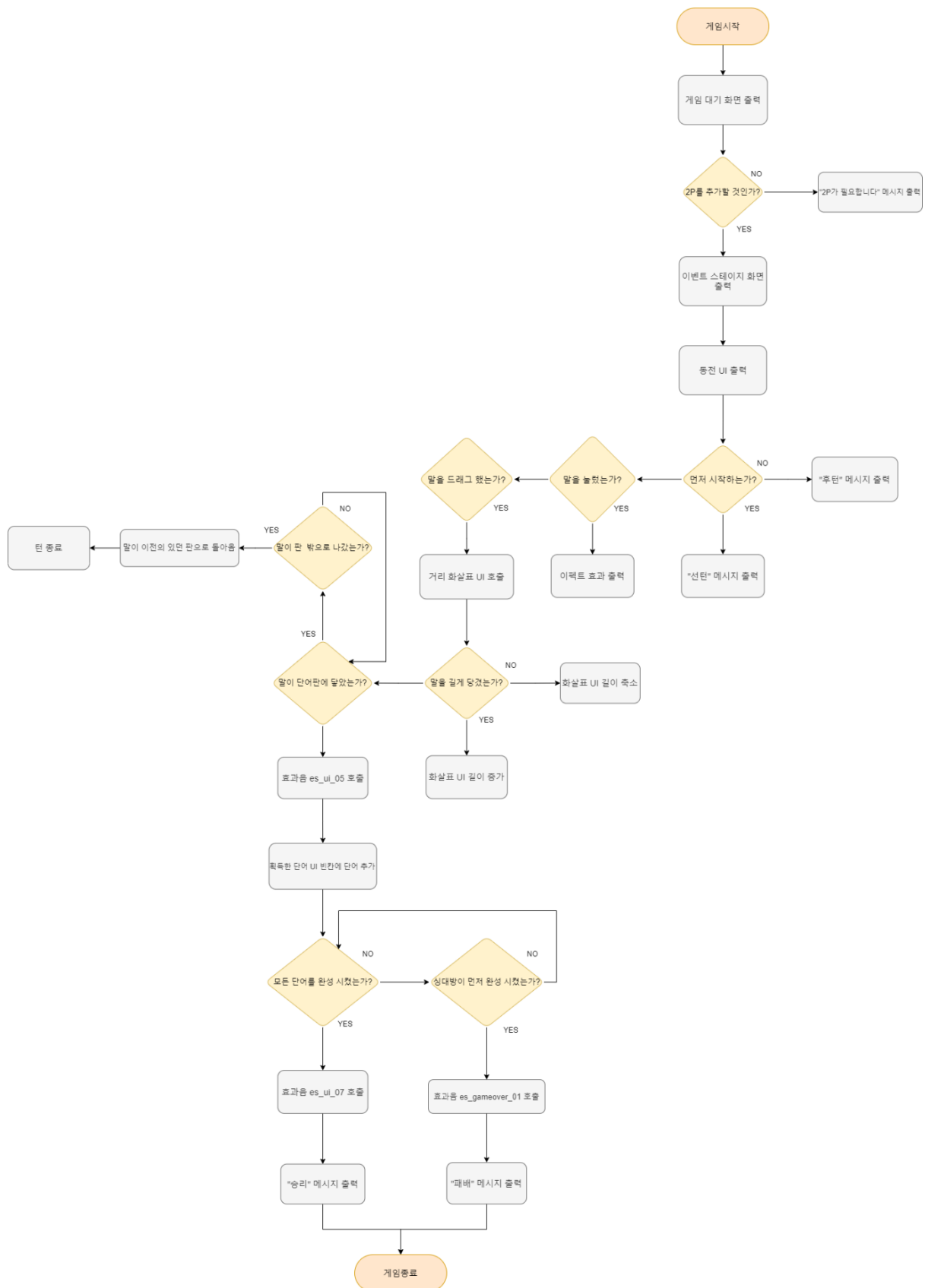
- 말을 살짝 당기면 화살표UI가 짧게 표시되고 길게 당기면 길게 표시된다.
- 화살표 길이에 따라 말이 이동하는 거리가 정해진다.

- 멀티 플레이



- 플러스 아이콘을 클릭해 2P를 추가시킬 수 있다.
- 오프라인 멀티플레이 이기에 한 개에 휴대폰개체에서 같이 플레이하는 방식이다.

2.9.9 흐름도



2.10 재화 시스템

개요

게임 안에 콘텐츠나 다른 이벤트스테이지를 거래하기 위해 필요한 가상의 재화 시스템

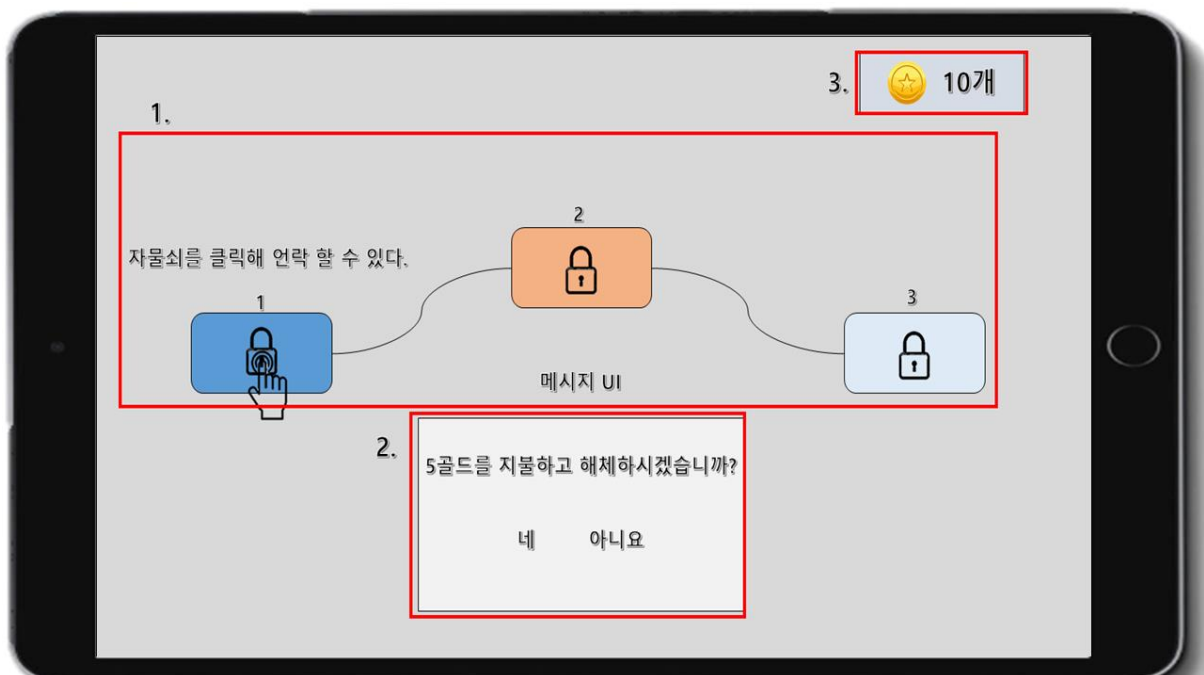
설명

- 얻는 방법

➤ 각 스토리 스테이지에 단어괴물을 잡을 경우 5골드씩 지급된다.

스테이지	1	2	3
재화 지급 금액	+5	+5	+5

- 필요성



번호	설명
1	재화를 통해 해금가능한 스테이지이다. 한스테이지당 5골드씩 지불해야한다.
2	잠금 된 스테이지를 클릭 시 나타나는 UI이다. 네를 누르면 연락된다. 만약 5골드가 없다면 연락되지 않고 재화가 부족하다는 추가 메시지가 송출된다.
3	플레이어에 재화 개수가 표시되는 UI이다.

- 생김새

➤ 일반적인 화폐모양인 원형태로 갖춰져 있고 금색으로 뒤덮여 있다.

2.11 설정 시스템

개요

플레이어가 게임환경을 자신에 맞게 설정하여 게임을 플레이할 수 있게 하기 위한 시스템이다.

작동에 필요한 변수들

다음은 시스템이 작동되기 위해 필요한 변수들이다.

- **효과음 재생 여부**

- ON이면 가능한 상태, OFF면 불가능한 상태를 의미한다.
- OFF일경우 재생 중인 효과음이 바로 정지된다.

- **배경음 재생 여부**

- ON이면 가능한 상태, OFF면 불가능한 상태를 의미한다.
- OFF일경우 재생 중인 효과음이 바로 정지된다.

UI

설정 아이콘 UI



- 바퀴에 톱니가 달린 톱니바퀴에 형태를 지니고 있다.
- 톱니바퀴는 정교한 기계적 구동에 핵심이기에 아이콘을 톱니바퀴로 선정했다.

세부 UI

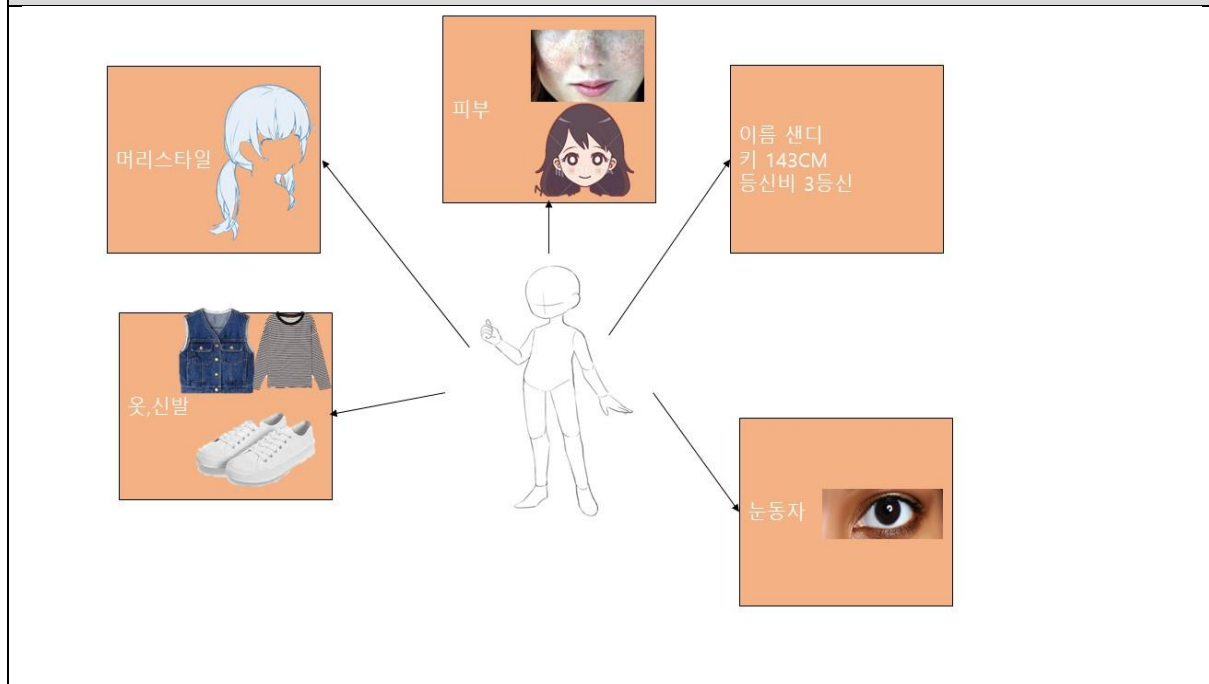


3 캐릭터

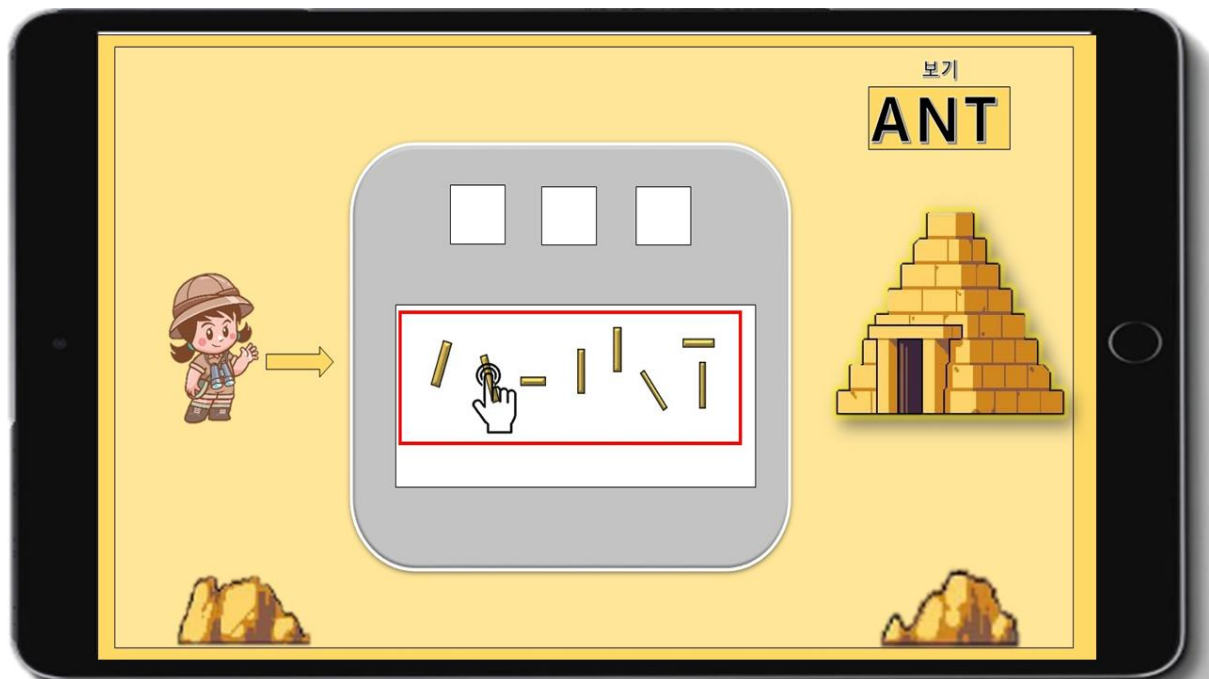
캐릭터 주요 설정

캐릭터 외형 설정			
이름	샌디	성별	여성
키	143CM	등신비	3등신
머리	양 옆으로 길게 묶은 양 갈래 머리	얼굴	10대초반 정도로 보이는 소녀의 느낌 눈동자는 검은색 볼 주위에 주근깨가 살짝 나타남
피부	전체적으로 황색	상의	속에 줄무늬 티셔츠를 입었고 겉에는 청조끼를 두르고 있다.
하의	네이비 반바지	신발	흰색 운동화

캐릭터 컨셉 예시 사진



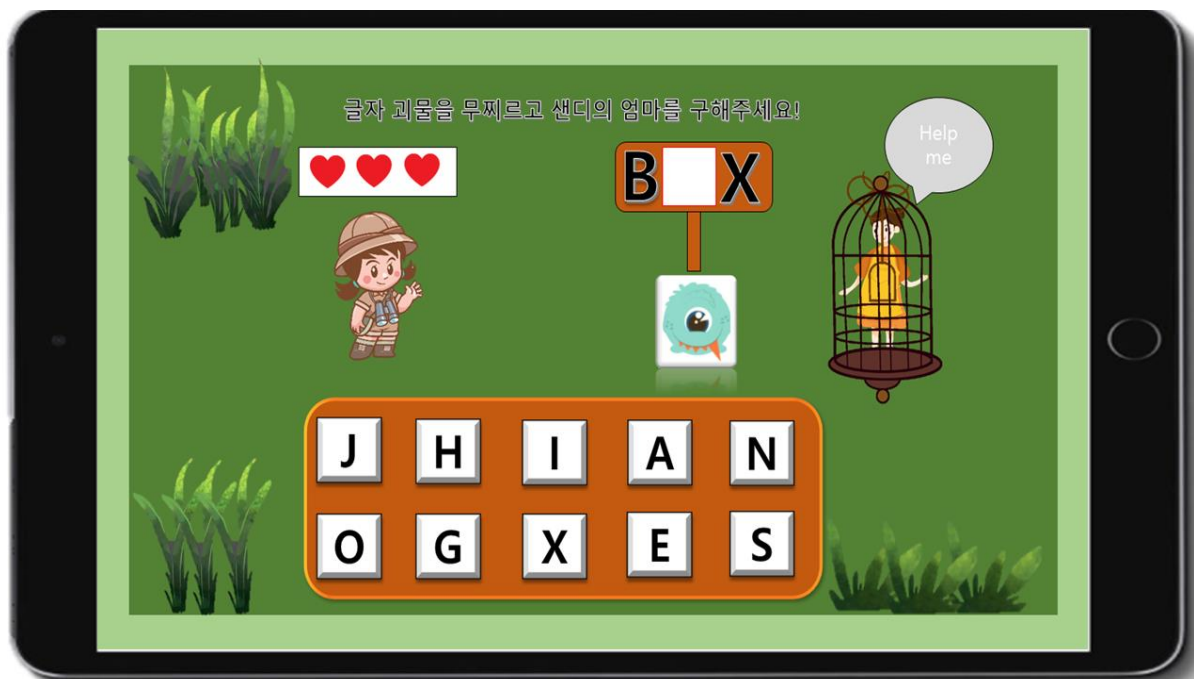
4 조작 방식



- 빨간 박스에 보이는 조각들을 드래그해 빈칸의 조합한다.
- 다른 버튼과의 상호 작용도 휴대폰 터치를 통해 사용된다.

5 참고 사진

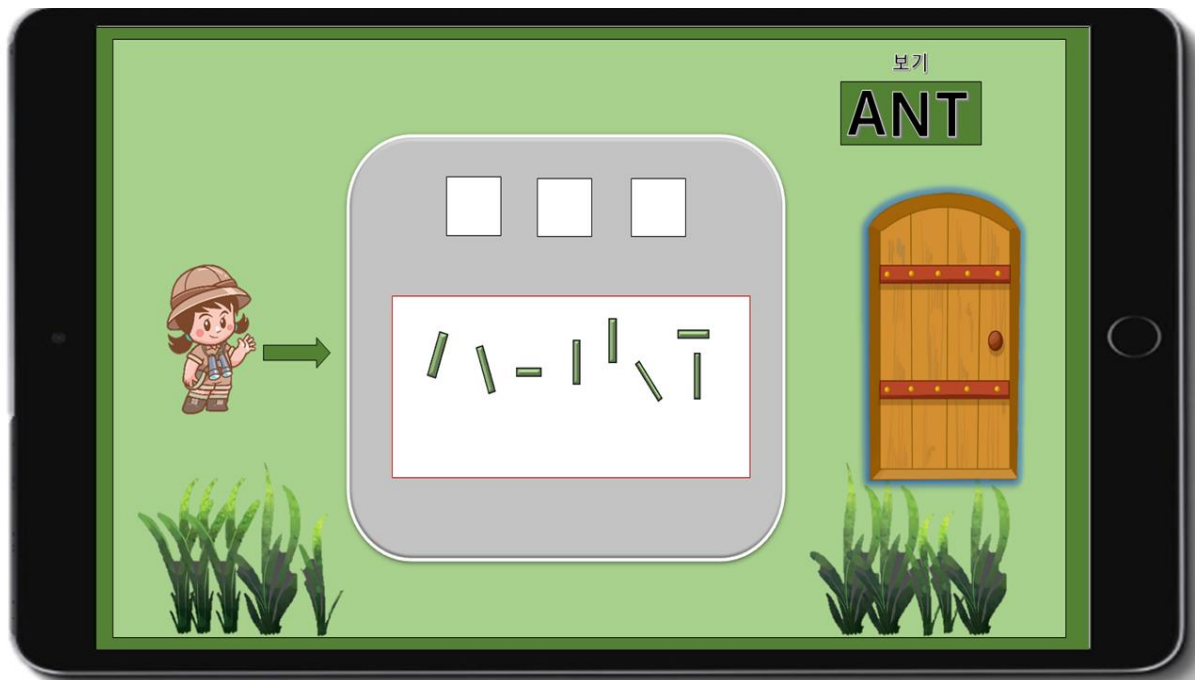
2단계 보스 예시 사진



3단계 보스 예시 사진



2단계 단어 퍼즐 예시 사진



6 참고문헌

한국컨텐츠진흥원 <2020 대한민국 게임 백서>

레포트월드 <초등학교 저학년의 기능 지도 분석>

문제 해결책
알고 싶은 것, 조사하고 싶은 것, 하고 싶은 것을 감지한 다음에는 호기심을 생활 범위로 확대해 간다. 학습자의 호기심을 학습의 원동력으로 해 '무엇일까', '어떻게 할까', '왜 그럴까'와 같은 질문을 계속해서 던진다.
사고력
1) 간단한 '이유 붙이기'를 지속한다. '화장실에 가면 왜 손을 씻는가'라고 했을 때 '더러운 것을 물로 씻기 위해서' 또는 '세균이 차가우면 도망 가니까'라고 대답할 것이다. 여기에서는 논리성이나 합리성을 배제한다. 다만 그 이유를 생각하는 것으로 만족하는 것이다. 저학년에서는 성인들이 전혀 예상하지 못했던 독특한 이유를 창출해 내는 수가 많다.
2) 비교해서 같은 점과 다른 점을 깨닫게 한다. 어떤 사상이나 사실에 대하여 그것을 비교함으로써 공통점이나 상이점을 발견하게 하는 것은 귀납적 추리력으로 신장시키는 매우 중요한 방법이다.

(레포트월드 <초등학교 저학년의 기능 지도 분석>중 일부)