

○ 창작 게임 기획 ○

영혼탈출

상점 시스템 기획

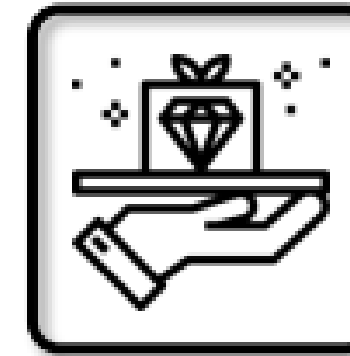


김민철

넥토리얼 기획 직군 지원자

● 기획 의도

- 게임의 플레이 동기부여 제공
 - 인게임 내 무료 재화인 코인을 통해 플레이에 도움이 되는 아이템 구매 가능
 - 재화의 소모처를 만들어 게임의 재화 획득 욕구 증대



- **스테이지 진행에 도움이 되는 아이템 판매**

- **도움 아이템**

- 기믹 해결이 어려울 경우 사용하여 넘길 수 있는 휴대용 발판
- 플레이 제한 시간을 늘려줄 수 있는 아이템
- 힌트를 제공해주는 쪽지 아이템

- **스킨 아이템**

- 스테이지 테마 스킨
- 플레이어 스킨

- **이벤트 해금 아이템**




• 상점 UI 컴포넌트



위치	이름	내용 설명
1	상점 탭	<ul style="list-style-type: none"> • Type : Button • 상점에서 판매하는 아이템의 분류별 탭 기능 제공 • 선택된 탭은 파란 색 배경에 노란 글씨로 확대됨 • 선택받지 않은 탭은 그대로 회색 배경에 붉은 글씨
2	보유 재화량	<ul style="list-style-type: none"> • Type : Button • 보유한 유료 재화량을 출력해준다. • 해당 버튼 터치 시 유료 재화 충전 팝업이 출력된다.
3	상점 물건 목록	<ul style="list-style-type: none"> • 선택된 탭에서 제공하는 판매 물품을 나타냄 • 아이템의 아이콘(Type : Image), 가격(Type : Data)과 구매하기 버튼(Type : Button)으로 구성 • 구매하기 버튼 클릭 시 보유한 재화가 충분하면 구매 확인 팝업을 출력, 보유한 재화가 부족하면 유료 재화 충전 팝업을 출력한다.

상점 아이템

상점 아이템 세부

이미지	분류	이름	내용 설명
	도움	휴대용 발판	<ul style="list-style-type: none"> • 사용 시 클릭 & 드래그가 가능한 발판을 소환 • 플레이어가 밟을 수 있다
	도움	누군가의 쪽지	<ul style="list-style-type: none"> • 전반적인 스테이지 전체의 진행에 도움이 되는 힌트를 유추 가능한 형식으로 제공
	도움	저승사자 퇴치부적	<ul style="list-style-type: none"> • 사용 시 스테이지 제한 시간이 늘어난다.