게임시작

Stage1 (튜토리얼)

* 화면이 점점 밝아지고 주인공의 독백을 시작함
* “여긴 어디지? 방금까지 술 마시고 있었는데…”
* “우리집이 아니야”
* “일단 좀 둘러봐야겠어”
* 집에 여러 상호작용 가능한 것들이 있지만 stage1에서는 작용하지 않음
* 유일하게 집밖의 상자에 상호작용 가능
* 상호작용하면 상자의 내용물을 인벤토리에 저장하고 오른쪽 상단의 아이콘에 표시함
* 인벤토리창을 열어 편지를 오픈하면 퀘스트(플레이어가 앞으로 해야할 것들)이 적혀있음
* 편지의 내용 요약 :

Stage2 (적응기)

* 매일 집앞에 남자가 대기하며 도박장으로 입장 가능
* 침대를 상호작용하여 다음 날짜로 이동 가능
* 시계를 상호작용하여 시점 변화를 알 수 있음(메인게임 0회면 아침, 1회면 오후, 2회면 저녁, 3회면 새벽)
* 컴퓨터를 상호작용하여 상점 이용 가능

Stage3 (조력자 등장)

Stage4 (게임 클라이막스)

Stage5 (엔딩)

기타

게임은 30일 동안 지속되고 매일 3번의 메인게임(보드게임)을 할 수 있음.

그 외에도 미니게임, 상점, 기타 등등을 이용하고 마지막으로 침대에서 상호작용하면 하루를 마무리하고 모든 카운트를 리셋 한 뒤 다음 날짜로 이동함.

아이콘 종류 :

* 아이콘View 열고닫기 버튼
* 인벤토리 버튼
* 현재 등록된 퀘스트 버튼
* 상태창 버튼
* 조력자와 메시지(스테이지 진행중 열림)

구현해야하는 기능

1. 첫 튜토리얼에서 상자에서 아이템을 습득하면 인벤토리 아이콘이 오픈되며 습득한 아이템을 인벤토리에서 확인 가능
2. 인벤토리에 있는 아이템 클릭시 퀘스트목록에 등록되고 즉시 퀘스트창 팝업
3. 첫 퀘스트창을 닫을시 퀘스트 아이콘이 오픈
4. 퀘스트 목록에 등록된 것은 퀘스트 아이콘 클릭시 팝업에서 확인 가능

아이디어

1. 타일맵으로 그림퍼즐을 만들어볼까?
2. 기존에 구상했던 보드게임도 넣자
3. 슈팅게임을 컴퓨터로 실행할 수 있도록 만들어보자