제작 후기 및 메카닉 분석 1.

게임 : Clicker형 게임

주요 메카닉

* 단순 클릭으로 게임내 재화를 벌어들일 수 있음.
* 벌어들인 돈으로 더 쉽게 돈을 벌 수 있도록 하는 업그레이드 장치가 있음.
* 클릭하지 않더라도 재화가 늘어나는 시스템이 있음

재미의 원리

* 단순한 조작방법과 재화를 번다는 단순한 목표가 있음.
* 재화의 늘어남이 눈에 띄게 빠름
* 빠름과 단순함에서 오는 원초적인 재미가 있음

타입의 단점

* 기본 구조자체가 단순 반복이기에 쉽게 질릴 수 있음
* 목표치가 있다고 해도 단순한 플레이타임 늘리기
* 비슷한 게임을 만든다면 차별점을 확실하게 두는 편이 경쟁력 있을 것