

## 기획 아이디어

### 에셋스토어

#### 1. 오브젝트

- 플레이어 : 도트형태 동물
- 배경 : 집 내부 or 방 배경 / 운동장 /
- 아이템 : 청소도구
- 스크립트 위주 게임

### 게임 구성 요소

#### 1. 메인 작업 선택 : 씬 전환으로 진행 팝업 띄우기

- 청소
- 산책
- 교감 > 미니게임
- 홍보

#### 2. 게임 종료 조건

- 특정 객체와 호감도 80 달성 > 입양엔딩
- 홍보 5회 이상 > (좋은집) 입양엔딩
- 청소 5회 이상 > 봉사자 -> 활동가로 상승

#### 3. 미니게임

- 예전 포트리스게임처럼 각도조절해서 간식 던져 일정 공간안에 들어가면 성공 / 바깥으로 가면 실패
- 성공하면 호감도 상승 / 실패하면 하락

### 게임 플레이

1 : 게임을 플레이 하면 게임배경 스크립트 흘러나옴. > 끝나면 게임 씬으로 전환

#### 2 : 튜토리얼 진행

- 아이템 위치 및 사용방법 안내
- 게임 화면 안내

#### 3. 게임 진행

4. 누적 결과값에 따른 엔딩

5. 보호소 안내와 관련된 스크립트를 띄우며 게임 종료

에셋 - 우리 에셋스토어

- 일치 (픽셀 그래픽)
- 케니 (3D 폴리 그래픽)
- 누누 (부드러운)

기능

① 방향키 누르면 이동

② 화면 전환

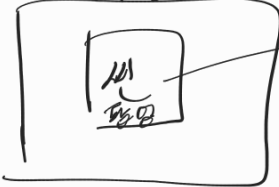
- 시작 씬

- 게임 메인 씬

- 퇴장 씬 (산책) - 미니게임

- 종료 씬

③ 정보 노출하기 3점↑



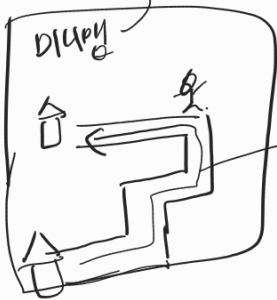
해나메이션

↳ 2~3초 출력

편각도로  
주감노 시각성 표현하기



④ 산책 → 4~5개 생성 = 랜덤 출력



① 캐릭터이동

비로 정석

(아이템 : 간식, 빡빡이, 쓰레기)

→ 매번 상호작용

스트레스↑ 로감↓

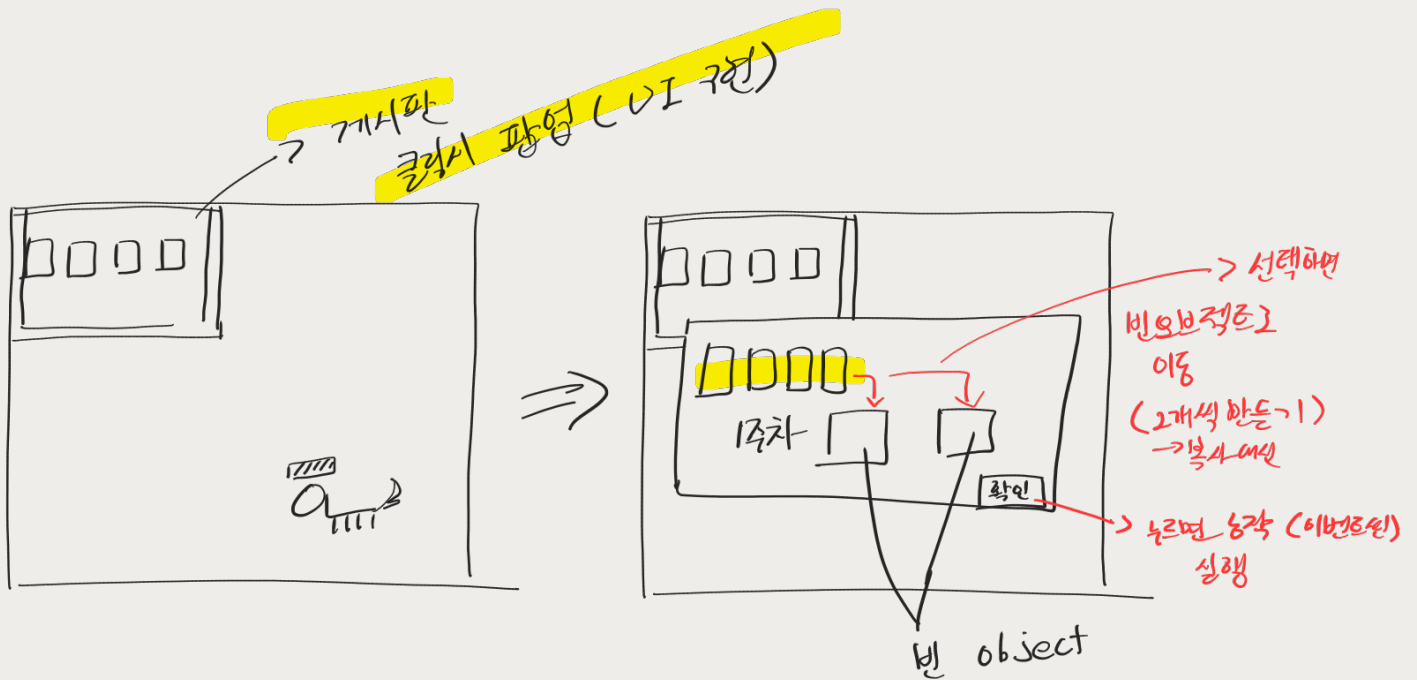
⑤ 동문 2리시 사료 기부 이벤트

- 3점 상용

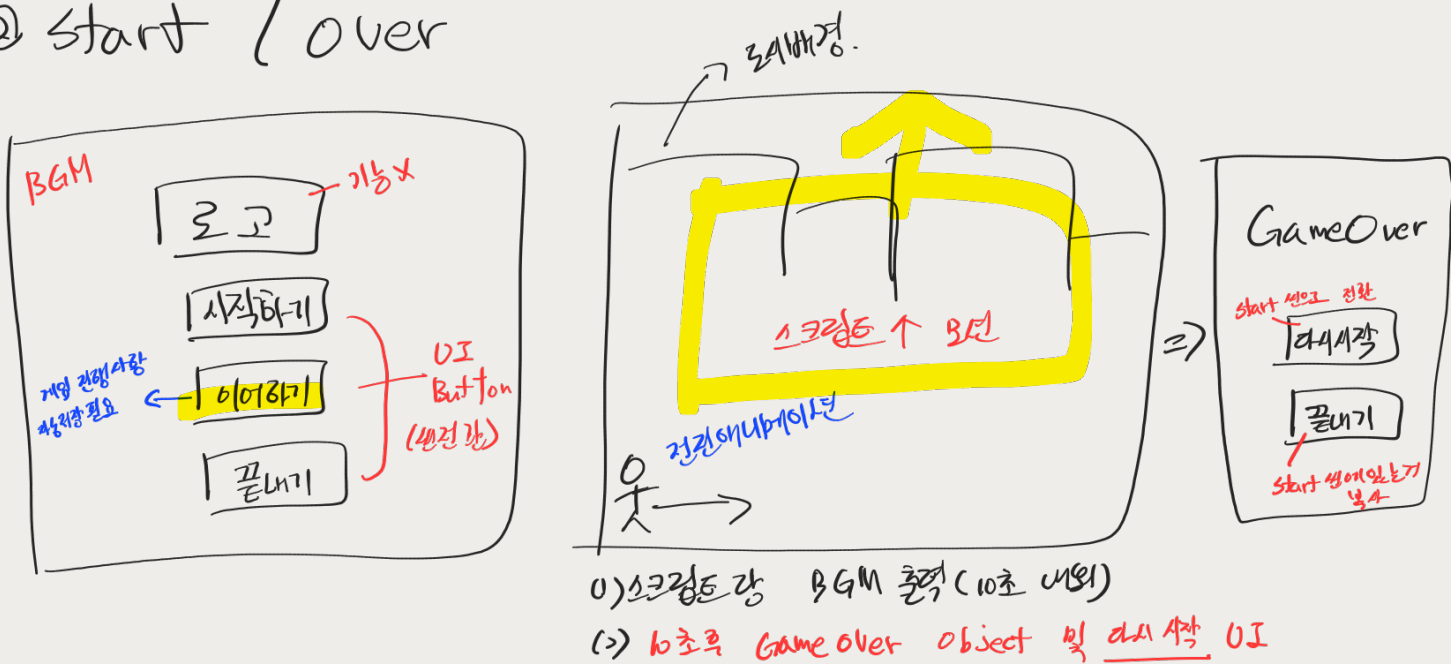
⑥ 게임 종료



## ① Main



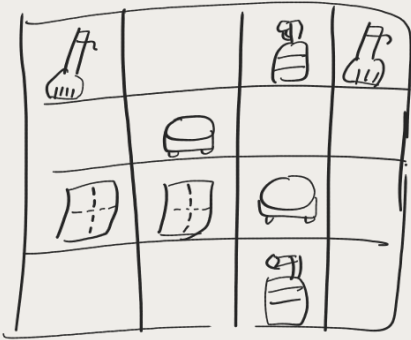
## ② Start / Over





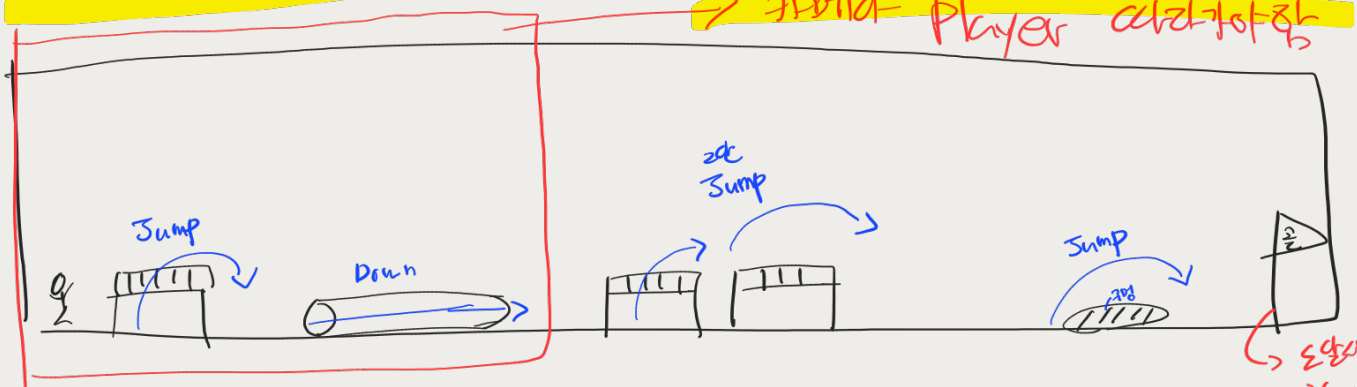
### ③ Mini Game

#### (1) 칭소 - 칭소로극 그림 객 만들기 (4x4)



- 빈자리, 걸레, 조끼, 불꽃, 세탁기, 실거리, 쓰레기, 대걸레
- 칭소로극 8종
- 제한시간 10초
- 전체 칭소면 성공 +10
- 시간초과시 실패 -10

#### (2) 용이 강해를 다리기

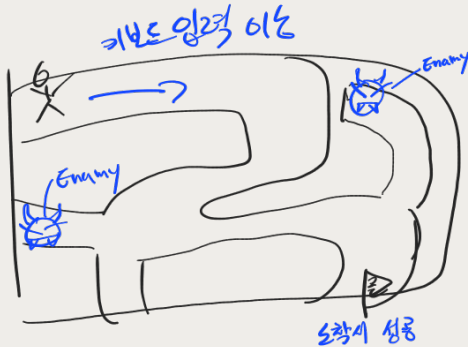


도달시 성공 +10  
충돌시 실패 -5

#### (3) 사냥 미로라클

2024. 5.31 병 생성 완료

\* 랜덤 선 로드 가능, 작인해보기

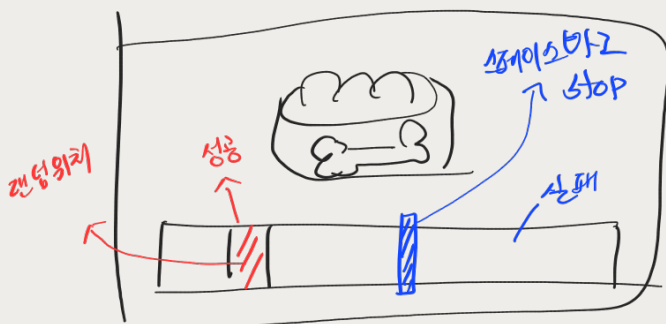


제한시간 30초

목표지 도착시 성공

에너지 총틀 0이 시간 초과 실패 -5

#### (4) 방악기



- 성공 줄 +10 실패줄 -20

- onkey & 충돌가능

1. 스트라이퍼 종류 → 게임 판으로 다시 조정

2. 엔지니어 UI 만능을 & 수정필요

Player

box col 령

엔지니어의 리스