

구성 · 전체틀

돈, 쿠폰, 시간,

Map State

◦ 게임 매니저 : 자원 관리, 매니저 통합관리, 기능관리

→ 초기

→ 나중

게임 매니저 → 프로그, 스토리 진행 관리, + 꾸 꾸 꾸 Style?

→ 나중 : Sound 구해야 하는 거..

Sound 매니저 : Main BGM, 상호작용 효과음

→ 중반

Event 매니저 : 랜덤 이벤트, 주기적인 이벤트, 튜토리얼

→ 후기

Map 매니저 : Map 이동

주식구매/판매

→ 거래확인

시장실 : 주식 (증권사 정보나라)

쿠폰실 : 쿠폰구매, 데이트 바치

데이트팅실 : 광고 접수/하기, 데이트 바치

공통 기능 UI : 이벤트 (부스), 옵션

공통 버튼, 타 기능 UI : 돈 버튼 (구매/구입 / 광고 ...)

데이트 (인원 바치) - 거래는 동일

→ 후기

◦ 타이틀 개편 + 화면비율

세부 고민

• 특정한 돈 받는량

게임매니저

- 자원관리 : 돈 · 시간 · 쿨즈 · 시전 스킬 등 + 버프
- Player 주시 · 스태프 진행 · 스텝 · 이벤트

Case · Save/Load ? (자원관리)

• 매니저 관리

컨트롤

이벤트 start

이벤트

사운드

맵

컷신 관리

- 컷신 관리: 시작 컷신, 게임 Ending (happy, bad) 컷신

(MP3)

- 대화 관리: 쾅쾅쾅 쾅쾅쾅 대화.

} 단문형 컷신에서

▶ 개 많아서 쾅쾅 쾅 쾅
컷신 고민

사운드 관리

- Main Sound 관리: 게임 main BGM 재생 (카메라)

- Event Sound: Event 창 소리, 가차 소리, 주석구매, 큰돈매 등 소리

루트X 단일 Sound 관리. (스마트폰)

Event D44지

시간에 따른 주기적인 막대한 이벤트 발생

+

특정 시간이 알맞은 이벤트 발생

Map D44지 : Map 이동, UI btn 관리 (공통 · 비공통)

◦ 사장실 : 주식 시스템 : 증권용 증권사 스타일

↳ + 증권? (스타도 배치 + 주식보게 넣기 등...)

◦ 공장실 : 공장생산/판매



Game Play Time
~ 36m

(1:30m = 1 month
2년) + 볼보어

5
약 ~ 36m

시/2 시/2

시/2 시/2

+ 스타도 배치

Despotism 3K: 잉여인력, 에너지생산, 음식생산, 인력생산, 인력재활용

재화 : 돈, 큰잔개, 시청자 4

1/2/2: 7/10/21 DH Xtime = 1 day

Event는 5가지의 다른 behavior

돈과 같은 G 기이시라다.

생분해 시(식물)?

↳ Leptotism 3개의 경우 각 시점이 1개의 자원.

이러: 다스려진 길 $\rightarrow \infty$ 생애

인간 :

→ 판공시제

음식 : 인스턴스 \rightarrow 음식 행은 새

இந்தக் கவிதை

↳ 책과 인사는 각각의
채널 존재.

나 21일 전 만

3. 표대시, 소모치 증가.

6

돈:

고2

시행하다

ON 시키는 거?

고2 생활 시범을 클리닉 기밀로 하고

중2 지내면 자중생하는 일이지 아니?

중2 수준
바라볼게

중2

자중생으로 하고

클리닉도 하고

클리닉 0? X?

(중2기이후)

고2

고1

고2

디자인

디자인

↓

고2
최대개수
증가

판매. ON/OFF

리서치 토크업

고2
고2반
증가

시간 마다 하고

일정개이후 바뀜

리서치나 야 장이 고2

계좌입금? 물기 + 주사 ...

고2

리서치

고2 클리닉 증가 + 리서치.

고2 모아서 리서치에
포함? 해당.
그 서류 파는 거임.

