숟가락 살인마 기획서

|  |  |
| --- | --- |
| **개요** | |
| 플랫폼 | Android OS |
| 장르 | 클리커 게임 |
| 개발 환경 | Unity with C# |
| 게임 핵심 플레이 | **클릭을 통해 재화를 모으고** 모은 재화를 통해 **재화생산 요소를 수집한다**. 재화생산요소는 각기 효과음을 가지고 있어서 **수집하면 할수록 하나의 완성된 곡이 만들어진다.** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **디자인** | | |
| 개요 | 도트 그래픽 | |
| UI | 메인 게임 화면 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **메인 게임** | | | | |
| 플레이 화면 | 스크린샷이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명  그림과 같이 현재 보유 재화와 초 당 생산 재화, 재화 생산 시설을 표시하는 화면을 **플레이 화면**이라고 지칭한다. | | | |
| 현재 보유 재화 | | **현재 가진 재화량**을 표시한다. | |
| 초 당 생산 재화 | | **모든 재화 생산 시설의 초 당 생산 재화량**을 더하여 표시한다. | |
| 유저의 클릭으로 인하여 발생하는 재화는 포함되지 않는다. | |
| 재화 생산 시설 | | 터치 가능한 오브젝트이며, 터치 시 재화가 증가한다. | |
| 구매 하면 플레이 화면에 등장하며, 효과음을 재생한다. | |
| 아래에 설명될 ‘업그레이드 화면’에서 재화를 소모해 업그레이드 할 수 있으며, 업그레이드 시 생산 재화가 증가한다. | |
| 업그레이드 | 그림과 같이 재화 생산에 도움을 주는 요소들을 업그레이드할 수 있는 화면을 **업그레이드 화면**이라고 지칭한다. | | | |
| 재화 생산 시설 | 플레이 화면에 등장하며, 터치 가능한 오브젝트를 **재화 생산 시설**이라 지칭한다. | | |
| 시설을 **터치하면 재화를 획득**할 수 있다. | | |
| 시설을 터치하지 않아도 **1초마다 재화를 일정량 획득**할 수 있다. | | |
| 시설을 업그레이드하면 터치 시 재화 획득양과 1초 당 발생하는 재화의 양을 증가시킬 수 있다. | | |
| 기타 | 숟가락 | | 소유한 **모든 재화 생산 시설의 터치 시 재화 생산량과 1초 당 재화 생산량을 증가**시킨다 |
| 피버 | | **일정 터치한 횟수가 되면 피버 타임이 발동**되고 **일정 시간 동안 재화 생산량이 배수로 증가**한다. |
| 업그레이드 시 피버 타임이 되기 위해 필요한 터치 횟수가 감소하고 피버 타임 지속시간이 증가한다. |
| 추가 예정 | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **음악** | | |
| 개요 | 게임 플레이 시 배경음악이 재생되며 재화 생산 시설을 해금할수록 효과음이 더해져 곡의 완성도가 점점 높아진다. | |
| 구성 | 배경음악 | 재화 생산 시설을 해금하지 않아도 재생되며 완성될 곡의 기초가 되는 음악이다. |
| Ex)Youtube 영상 따귀의 11개월에서 할아버지의 11개월 |
| 효과음 | 재화 생산 시설 당 한 개의 효과음이 있으며 모든 재화 생산 시설을 해금하여 모든 효과음을 재생하면 완성된 곡이 만들어진다. |
| Ex)Youtube 영상 따귀의 11개월에서 따귀소리, 고함소리  게임 Incredibox에서 사람 하나가 내는 소리 |