

목록

- [개요](#)
- [게임플레이](#)
- [스토리](#)
- [캐릭터&동료](#)
- [아이템](#)
- [스킬](#)

개요

- 제목 : 랫잇고 (Rat Eat Go)
- 타겟
 - 편한 성장의 재미를 원하는 유저
- 게임 방향성
 - 모바일 (플레이스토어)
 - 가차수집형
 - 벨트스크롤 디펜스
 - afk 방치형
- 엔진 : 유니티
- 그래픽
 - 화면 비율 : portrait : w1000, y2000 (px)
 - 모바일 특성상 화면 크기가 일정하지 않기에 세로를 기준으로 화면비를 구성
 - width가 height의 절반보다 클경우 좌우측 빈공간은 검은색 화면으로 처리
 - width가 height의 절반보다 작을경우 height가 늘어나 상하측 여백이 존재하지 않음

width = height / 2

width > height / 2

width < height / 2

		
1000x2000	iPadPro12.9	GalaxyZFold2
특이사항 없음	좌우 여백 검은 화면	1000*2673

- 캐릭터 : 2D sprite 애니메이션
- 레퍼런스게임
 - 버섯커 키우기
 - 레전드 오브 슬라임
 - 캣 히어로

게임 플레이

- 전투
 - 화면을 상하로 2분할 했을때 메인화면에서 상단부는 계속해서 자동 전투가 진행됨
 - 자동전투는 밸트스크롤 형식으로 맵이 좌측으로 슬라이드되며 캐릭터가 앞으로 적을 처치하며 앞으로 나아가는 듯한 느낌을 줌
 - 캐릭터는 보유한 스킬, 동료 등을 이용해 스테이지의 각 웨이브의 몬스터를 처치, 마지막 웨이브까지 처치 하면 라운드가 클리어되고 보상창이 등장
 - 보상창은 보상을 유저에게 확인시켜주는 용도이며 등장후 5초후 자동으로 창이 사라지고 다음 스테이지로 이동

- 챗터의 마지막 스테이지에는 강력한 보스몬스터가 마지막 웨이브에 등장하고 보스몬스터를 처치하면 다음 챗터로 이동
- 챗터에 존재하는 첫스테이지에 입장시 카툰형식의 스토리를 가볍게 애니메이션으로 보여주고 자동으로 스테이지를 진행
- 스토리는 스킵이 가능

챗터	배경, 등장몬스터등이 바뀌는 가장 큰 틀
스테이지	챗터를 이루는 요소, 클리어시 보상이등장
웨이브	스테이지를 이루는 요소 각 웨이브 마다 정해진 몬스터가 등장

● 성장

- 화면을 상하로 2분할 했을때 메인화면 하단부에서 메인캐릭터의 각 스테이터스를 재화를 사용해 업그레이드 가능함
- 동료탭에서 동료를 영입, 성장하고 보유한 동료 슬롯만큼 동료를 불러 함께 전투가 가능함
- 스킬탭에서 스킬을 구매, 성장하고 보유한 스킬 슬롯만큼 스킬을 장착해 전투에 도움을 줌
- 장비탭에서 장비를 구매, 성장하고 각 장비 슬롯에 장비를 착용해 캐릭터를 강화할 수 있음
- 동료, 스킬, 장비는 각각의 도감이 존재하고 도감을 채우고 성장시킬수록 전투에 이로운 효과가 제공됨

메인화면	동료,스킬창 예시
------	-----------



스토리&스토리

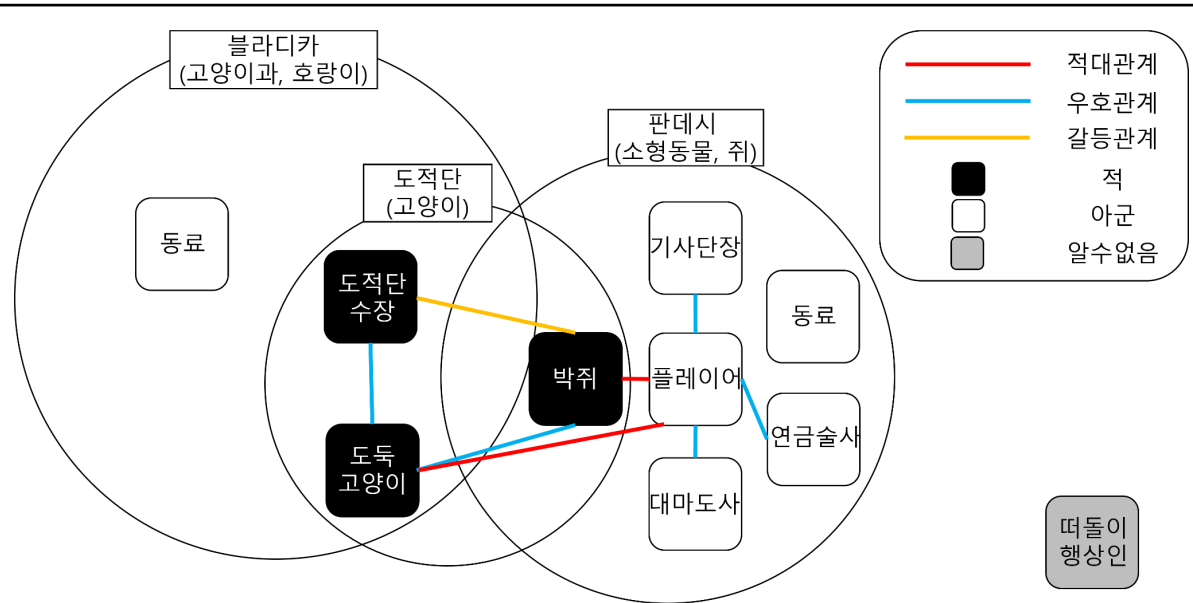
- 세계관
 - 동물들의 왕국
 - 각 동물들은 종에 맞게 끼리끼리 모여살아가고 있다
- 스토리
 - 쥐의나라에 고양이가 와서 식량을 털어가고 왕성에 불을 지르고 도망갔다 그광경을 목격한 한마리의 쥐가 뒤를 쫓는 이야기

[챕터1 카툰 예시](#)

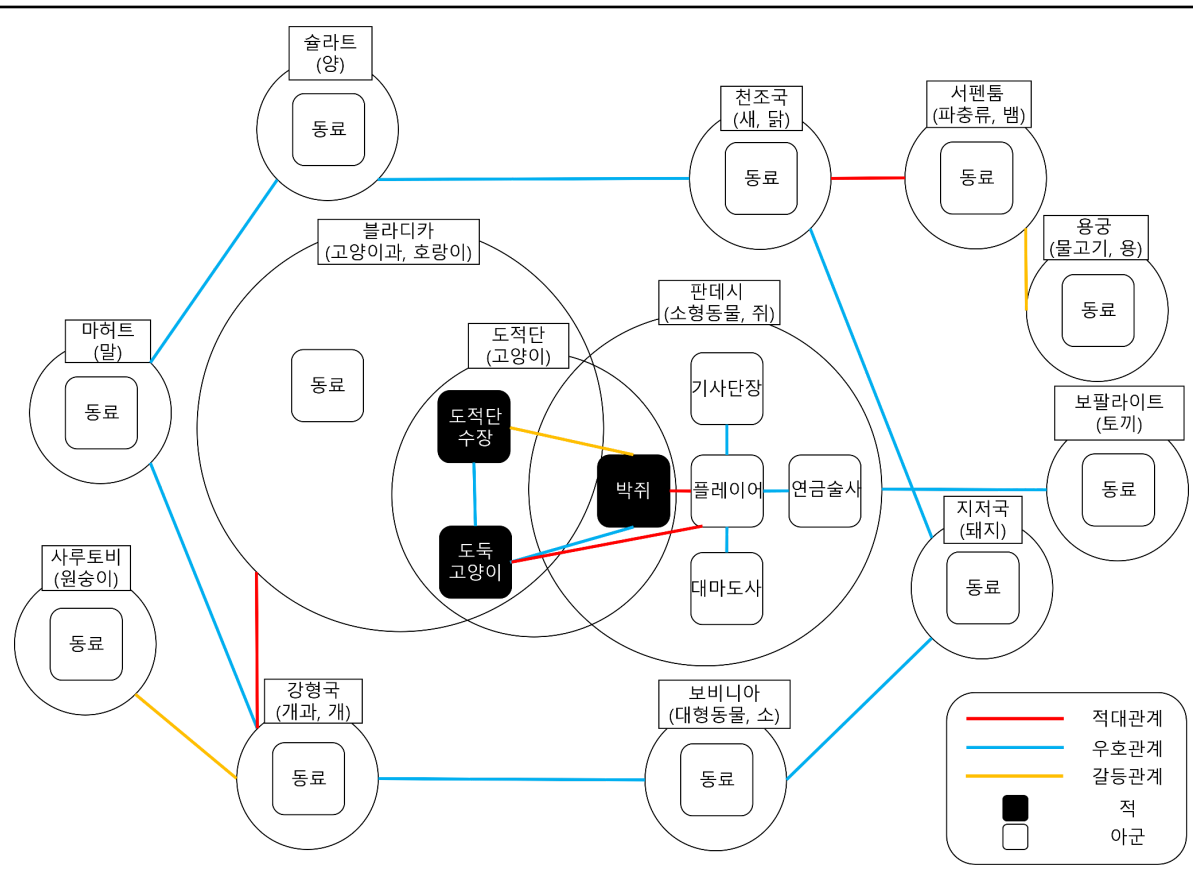
www.BANDICAM.com

● 갈등관계

기본



확장



캐릭터&동료

- 메인 캐릭터는 쥐의 나라에 소속된 신참 기사이고 혼자서 범인의 뒤를 쫓고 있음
- 캐릭터는 게임 진행도중 몬스터를 쓰러뜨리고 얻은 재화로 스테이터스를 강화 할 수 있음
- 동료는 각 나라(종족)에서 구할 수 있으며 스테이지 클리어 보상으로 받은 성장 재화(각 나라별로 다름)를 통해 레벨을 올릴 수 있음

아이템

- 장비는 무기, 갑옷, 신발, 목걸이 ,팔찌, 반지로 6종류가 존재
- 각 캐릭터의 종족에 맞는 재화로 성장이 가능

스킬

- 스킬은 성장 시스템이 존재하며 스킬 성장을 위해선 같은 스킬을 합성하는 작업이 필요
- 스킬이 각 등급의 최대 레벨에 도달하면 같은 등급의 최대 레벨에 도달한 스킬을 재료로 등급 업 가능