|  |  |
| --- | --- |
| **게임 장르** | 2D 연애 시뮬레이션, 퍼즐 |
| **게임 명** | ㅇㅇ주점 / ㅇㅇ술집 / (술집이름)ㅇㅇㅇㅇㅇ / ㅇㅇ골목 |
| **메인 콘텐츠** | 1. 안주 만들기  2. 서빙  3. 계산 |
| **배경 컨셉** | 술집 |
| **주인공** | 술집 알바생 |
| **히로인** | 싸이코패스/동성애자/정상인 |
| **싸패 엔딩** | 1. 대목 – 주인공과 연애  2. **나만의 사랑방식** - 주인공을 스토킹 함(이어지지 않음) |
| **동성애 엔딩** | 1. 대목 - 주인공이랑 사귐  2. 대목 - 동성 X 정상인 |
| **정상 엔딩** | 1. 대목 – 주인공과 순탄대로 연애  2. 대목 – 주인공과 역경을 해쳐내고 연애  3. 대목 – 히키코모리 (주인공이 싸패랑 일정 호감도를 쌓고 정상인 엔딩1을 맞게 되면 나옴) |

스테이지: 술집, 클럽, 술집 옆 골목, 공원  
**술집 정보: 주변 지인들한테 물어보세요(숙제)**

# **시스템**

1. **타이틀 화면:** 갤러리 시스템 => 엔딩 하나볼 때마다 일러 개방

2. **게임 시작:** 이름 작성하면 그 이름대로 진행

3. **호감도:** 선택지 (매출로 에피소드 열람가능/매출을 통해 호감도 작 가능)

4. **매출:** 콘텐츠를 통해 매출을 올려 에피소드 진행에 사용 가능

# **메인 콘텐츠**

|  |  |
| --- | --- |
| **주방** |  |
| **서빙** |  |
| **계산** |  |

# **진행 흐름도**

* 에피소드 **전반** -> **콘텐츠** 진행 -> 에피소드 **후반** = 1일차

# **엔딩 전 퍼즐**

무조건 1개씩 => 이거에 따라서 마지막 호감도 퍼센트에 영향감.

|  |  |
| --- | --- |
| 동성애 |  |
| 정상 |  |
| 싸이코패스 |  |

# **히로인**

히로인 동성애/정상인: 주인공과 같은 학교   
히로인 싸이코패스: 학교 안다님.

|  |  |
| --- | --- |
| 동성애자 | 특징: 체대생 레저스포츠학과 나이: 20 성격: ENFP 여자 좋아함, 미친 하이 텐션, 뭔가 엉뚱함 속을 알 수 없음.  - 편한데 이쁘게, 건강한 갸루포지션 |
| 정상인 | 특징: 대학생 게임학과 나이: 22  성격: INFP 연애경험 무, 조용한데 놀 땐 잘 놈  (우리 학교 애들 생각하면서 그려보기) |
| 비정상인 | 특징: 돈 많은 클럽죽순이 나이: 26  성격: ESTJ 집착 쩜, 이상하고 독특, 성격을 바로 알 수는 있음…더보기 (네웹 베스트 프렌드: 길지영 성격 모티브)  - 머리색 화려, 눈색 나중에 색깔바꾸면서 보기  (네웹 칼가는 소녀: 사랑이 외모 모티브) |