게임 기획서

일단 요소

도감 통계 업적 스킨(패턴, 컬러, 배경, 카펫)

게임 시스템

# 기술 스택

엔진: 유니티  
타갯 플랫폼: 모바일  
렌더링 파이프라인: 2D  
수익 모델: 부분 유료 및 광고 배너  
개발 인원: 우선 3

# 게임 컨셉

카펫을 털면 별의 별 물건이 나온다!

# 카펫 조작

드래그, 탭, 자이로, 가속도 등으로 기기를 조작함

# 도감 시스템

획득 아이템과 미 획득 아이템을 표시함.

획득 아이템에 대한 추가 정보를 기재함.

# 업적 시스템

플레이 시간, 탭 횟수, 특정 아이템 획득, 총 아이템 획득 횟수 등 마일스톤 혹은 이스터에그 같은것들을 모아서 보여줌. 각 플랫폼의 업적과 연동.

# 통계 시스템

플레이 시간, 탭 횟수, 드래그 횟수 등 전부 정확하게 현재 상태를 기재

# 장비 시스템

게임 플레이 도중 패턴, 장식, 컬러팔레트, 배경, 카펫 모양 등을 획득 가능. 업적으로도 획득 가능. 이미 얻은 스킨도 획득 가능 각각 획득 확률이 다름. 재조합 가능

## 조합 시스템

# 아이디어 노트

상점 시스템

아이템을 팔 수 있다! 팔아서 돈을 벌고 자동화를 하자!

방치형 전략, 플레이 타임을 늘리고 수익성 늘리기

세계 컨셉

오프닝을 추가하자

# 게임 제작 과정

제안서: 이거임

프로토타입:

* 카펫(모양은 없어도 됨, 대신 터치 상호작용)
* 아이템이 나옴
* 통계 및 업적 저장 프로토타입

나와야 할 준비물

* 어떤 아이템들이 출몰하는가?
* 출몰할 확률은?
  + 각 아이템은 정수로 차지하는 값을 가짐
  + 아이템이 3개 있고 각 차지 값이 20 25 5인경우 40% 50% 10%임.
  + 터치가 시행될 때 마다 무언가 나올지 결정하고 나오기로 결정한 경우 위 확률을 따름.
  + 아이템 풀이 존재함 시간이 지남에 따라 등장하는 풀 수가 늘어남
    - 당연히 나올 법한 종류
    - 얼마나 더러우면 이런 것까지 나올까 싶은 종류
    - 이게 어떻게 카펫에서 나오지
    - 더 이상 카펫이랑 상관이 없구만
  + 최소 최대 확률
    - 이번 터치에 아이템이 등장할 확률  
      = clamp((안나온 횟수 – 최솟값)/최댓값 – 최솟값), 0, 1)
* 얼마마다 출몰하는가?
* 카메라 효과
  + 흔들림
  + 페이드
* 메뉴버튼으로 열리는 창
  + 여기에 업적, 통계, 설정(추가 창, 사운드조절) 존재