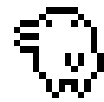


2DGP 1차 발표

2023192003 김연수



게임 컨셉

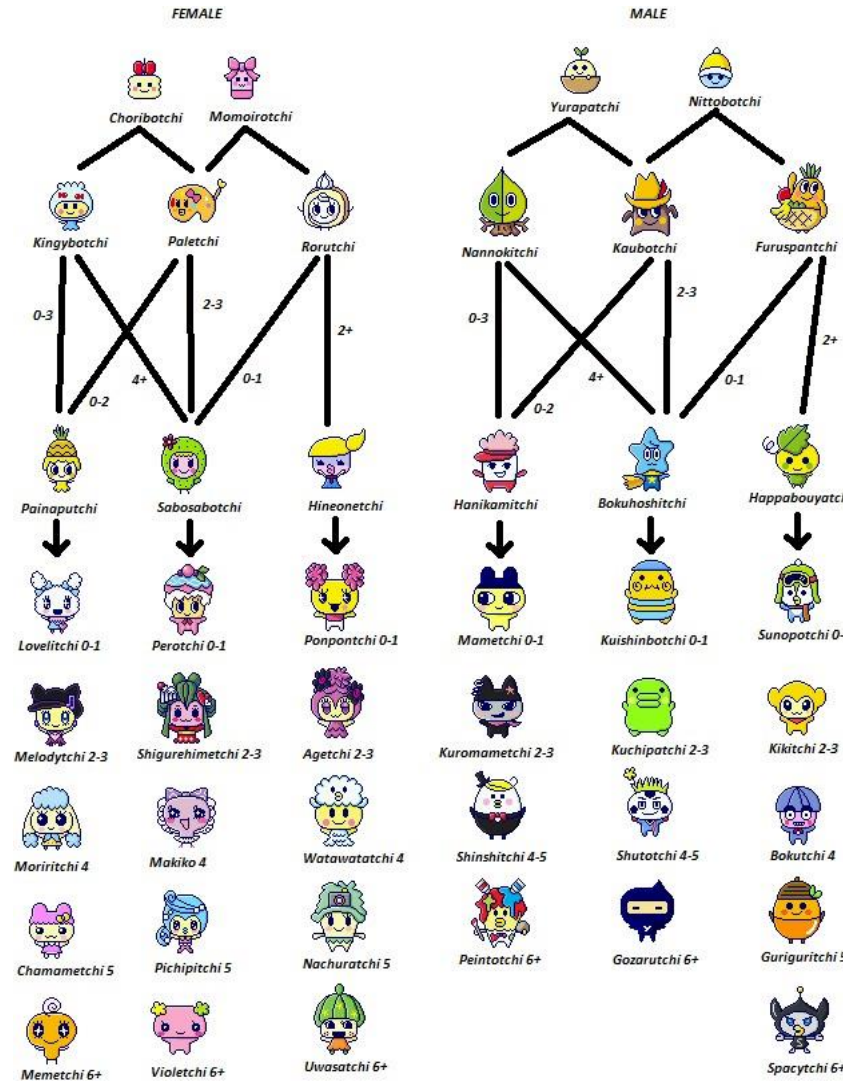
장르

시뮬레이션 게임

직접관리









랜덤성장

상호작용



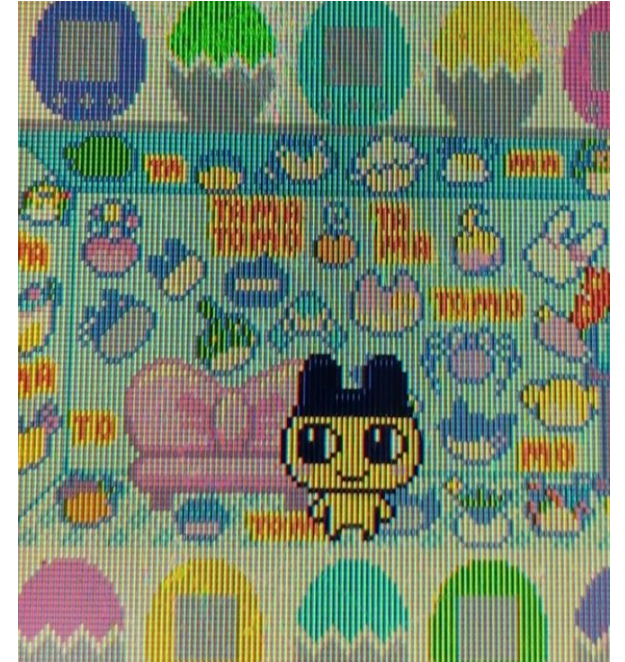
- 다마고치 모작 게임
- 플레이어가 직접 생성된 캐릭터에게 먹이를 주고, 운동을 시키는 등 활동을 통해 성장을 시킬 수 있는 진행 방식
- 캐릭터는 플레이어의 선택에 따라 랜덤한 모습으로 성장

예상 게임 진행 흐름

Character	Artwork	Sprite	Gender	Obtaining
Yurapatchi			Male	25% chance of hatching
Nittobotchi			Male	25% chance of hatching
Choribotchi			Female	25% chance of hatching
Momoirotchi			Female	25% chance of hatching

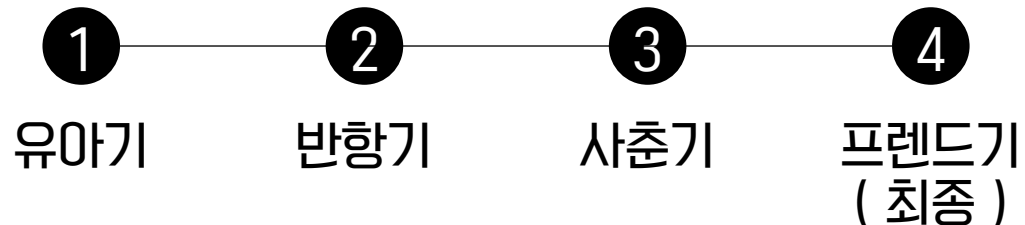


<전체적인 화면 구조>



<프렌드기 모습>

- 랜덤한 질문을 통해 처음 유아기 캐릭터 생성



각 성장기를 거칠 때 마다 플레이어가 어떻게 돌봤는지에 따라,
일정 조건을 기준으로 랜덤으로 외형이 변하며 성장

예상 게임 진행 흐름



상태

DAY 1

기분



플레이어가 상태를
체크해가며 밥을 줘야함

배고파



- 플레이어가 캐릭터의 상태를 확인하
면서 놀아주기 또는 밥주기 등 활동을
통해 기분이나 캐릭터 성장 관리 가능

FOOD

놀아주기

이해를 위한 예상 화면

게임 개발 일정

1주차	기본 리소스 자료 구하기, 캐릭터 성장 및 변화 시스템 기획
2주차	메인 화면 구현, 이동 구현, UI 기본 디자인 구현
3주차	캐릭터 상태 구현, 성장 단계별 캐릭터 외형 변화 구현
4주차	성장 별 다른 외형 생성 구조 시스템 구현 시작, UI 디자인 추가 (먹이주기, 놀아주기, 뒤로 가기 등)
5주차	외형 생성 알고리즘 정리, 캐릭터 상태에 따른 화면 구현 추가, 추가 구현 및 중간 점검
6주차	캐릭터 별 랜덤으로 외형 설정 잘 되는지 체크
7주차	상세 성장 별 밸런스 조정
8주차	최종 UI 개선 및 상세 오류 해결 및 릴리즈