

기획서

게임소프트웨어개발1



게임명	(가제) 승우 키우기	팀명	여기저기	개발 프로그램	유니티 21.3.8 f1
주제	상명대학교 신입생 키우기				
기획 의도	<p>플레이어가 게임과 게임 속 캐릭터에 공감하고, 또 애정을 가질 수 있는 게임을 만들고자 했다.</p> <p>결말까지의 플레이 타임이 길지 않지만, 여러 가지 결말을 수집해 나가는 것에 플레이어의 의의를 두고자 하며, 약간의 현실성도 가미되어 플레이어로 하여금 더욱더 몰입할 수 있도록 했다.</p>				
스토리	<p>당신은 어떤 대학생활을 보내고 계신가요?</p> <p>"이 게임(게임이름)"을 통해 꿈꾸던 대학 생활, 나의 현실 대학 생활, 혹은 정반대의 대학 생활을 살아보세요.</p> <p>갑자기 등장하는 돌발 상황으로 인해 하루 일정이 엉망이 될 수 도 있지만, 그게 우리네 현실이잖아요?</p> <p>여기저기 모든 대학생활을 간접 경험해보며 준비된 다양한 결말을 모두 모아보세요!</p>				
플레이 방법	<p>캐릭터 설정 후 플레이 시작</p> <p>일주일 씩 일정을 설정하여 진행 됨(일주일 플레이타임 약 1분~ 최대 5분?)</p> <p>1학기가 지나면 방학동안 방학 활동을 선택하여 진행</p> <p>총 2학기를 진행하며, 1년 동안의 활동을 바탕으로 결말이 정해짐</p> <p>메뉴의 '자퇴하기'를 통해 다시 시작할 수 있음</p>				

타겟층	수익성
1) 상명대학교 재학생(상명대생이 공감할 수 있는 포인트가 다) 2) 라이트 플레이어(한 번의 결말까지 오랜시간이 걸리지 X, 약 00시간)	1) 피로도의 최대치를 증가시킬 수 있는 아이템 2) 추후 커스터마이징 추가 후 캐시아이템

게임 시작 시 캐릭터 설정				
닉네임	성별	기본 스탯	시간표	난이도
플레이어가 직접 입력	남/여	총 00스탯 지급 후 플레이어가 자율적으로 분배 (학업/사교성/경제력/스펙)	수강신청 시스템 (가차)	상: 알바/ 통학 중: 알바/ 기숙사, 용돈/ 통학 하: 용돈/ 기숙사

게임 플레이 중 관리 해야하는 것		
돈	스텟	피로도
+알바, 용돈, 방학 활동(어학 연수), 프로젝트(상금) - 약속, 상점(피로도 회복), 방학 활동 선택지(해외 여행, 어학연수)	학업/사교성/경제력/스펙	총 00의 피로도를 바탕으로 일주일씩 일정을 설정 (피로도가 -가 되면 +가 될때까지 일정이 취소됨) + 상점의 피로도 회복 아이템, 매일 0씩 회복됨 - 각종 활동, 이벤트

활동(시간표 + 설정한 일정)				
수업	자율 학습	약속	알바	휴식
정해진 시간표 대로 수업을 듣는다.	수업 중 등장하는 쪽지시험을 대비하여 게임을 연습할 수 있다.	친구 , 학생회, 동아리 등등 다양한 종류의 약속	돈을 벌 수 있다.	피로도를 소모 하지 않고 하는 활동

활동 확률 및 보상			
	성공	실패	특별 활동
(기본) 수업	집중해서 들었다! + 학업 00 - 피로도 (학점/시간)	졸아버렸다.. + 학업 0 - 피로도 (학점/시간)	교수님의 깜짝 쪽지시험 + 학업00 x 성공한 wave
자율 학습	+ 학업 00 - 피로도 00	x	x
약속	+ 사교성 00 - 돈 0000원 - 피로도 00	x	x
알바	오늘도 알차게 일했다! +경제력 00 + 돈 0000원 - 피로도 00	너무 힘들었다.... +경제력 0 + 돈 0000원 - 피로도 00	보너스를 받았다 + 돈 0000원
휴식	x	x	x
(예정)동아리	+ 스펙 00 + 사교성 00 - 피로도 00	x	x

돌발 상황/ 이벤트			
	확률	내용	보상
자세 휴강	수업 활동에 발생 00%	날씨가 너무 좋아서 자세휴강	+ 사고 00 - 피로도 00
광화문 시위 발생	(등학에서만 발생) 00%	교통 체증으로 인해 하루의 가장 첫 번째 일정을 이행하지 못함.	첫번째 일정 취소 - 피로도 00
룸메이트가 알람을 꺼버려서 늦잠을 잤다...	(기숙사에서만 발생) 00%	늦잠을 자버려서 하루의 가장 첫 번째 일정을 이행하지 못함.	첫번째 일정 취소 + 피로도 00
번개 모임	(하루의 첫번째 일정 시작 전) 00%	아침에 친구가 카톡으로 저녁에 술을 먹자고 한다. Y/N 선택 가능	+ 사고 00 - 돈 0000원 - 피로도 00
공모전/대회	3주에 한 번씩	공모전/대회에 참여 하시겠습니까? Y/N 선택 가능 기준 스텟 이상이면 수상	- 피로도 00 ----- 수상시 + 스펙 00 + 돈 0000원
로또 당첨	매우 낮은 확률	로또에 당첨 된다	스페셜 결말 '행운'
방학 활동(택 1)			
	조건	내용	보상
인턴	학업 00 이상 스펙 00 이상	인턴을 간다	+ 스펙 00 + 돈 0000원
어학 연수	학업 00 이상 돈 000000원(여행보단 적음)	방학동안 학교에서 진행하는 어학연수에 간다	+ 스펙 00 + 학업 00 - 돈 0000000원
프로젝트/공모전	x	기준 스텟 이상이면 수상	+ 학업 00 ----- 수상시 + 스펙 00 + 돈 0000원
해외 여행/ 휴가	돈 0000000 원	방학동안 해외여행을 즐긴다	+ 사교성 00 - 돈 0000000원

중간(1학기) 엔딩		
	조건	내용
유학	학업 스텟 00 이상	학구열이 불타올라 유학을 가기위해 자퇴
사랑받는 인플루언서	사교성 스텟 00이상	특유의 사교성으로 사람들에게 사랑받는 인플루언서가 되어 자퇴(유튜브, 인스타)
가게 창업(카페, 쇼핑몰)	경제력 스텟 00 이상	주식 성공으로 억만장자가 되어 자퇴 후 유유자적한 삶을 삼
스카우트	스펙 스텟 00 이상	대기업의 스카우트 제안을 받고 자퇴 후 취업
학사 경고	학업 스텟 00 이하	학사 경고를 받고 강제로 처음으로 리셋된다
무기한 휴학	경제력 스텟 00 이하	돈을 벌어야 해서 무기한 휴학을 하게 된다.

스페셜 엔딩		
	조건	내용
카페인 과다 복용	피로도 회복 아이템 하루 00개 이상 섭취	카페인 과다 복용으로 인한 건강상의 문제로 자퇴
과로	과로 판정 0개 이상	과로로 인한 건강상의 문제가 발생하여 자퇴
행운	로또당첨 이벤트 발생	로또에 당첨되어 평생 먹고 먹을 수 있게 됨

스페셜 엔딩('자퇴하기')		
	조건	내용
공무원 준비	'자퇴하기' 선택 시 학업 스텟 00 이상	공무원 준비
베스트셀러 작가	'자퇴하기' 선택 시 사교성 스텟 00 이상	학교에 흥미를 잃고 자퇴한 후 많은 사람들을 경 험하고자 전 세계를 여행하며 살다가 책을 써서 베스트셀러 작가가 된다.
가게 창업(카페, 쇼핑몰)	'자퇴하기' 선택 시 경제력 스텟 00 이상	학교를 자퇴한 후 창업을 하는데, 인스타 성지가 되어 부자가 된다.
취업.. 성공?!	'자퇴하기' 선택 시 스펙 스텟 00 이상	쌓아온 스펙을 바탕으로 대기업 취업, 혹은 창업

기본 엔딩

근데 각각 크게 상관없는
스텝도 있는데 (ex)대학원
의 사교성, 경제력 스텝
개념들은 일단 시험 끝나
고 회의할때 다시 한번 얘
기하겠습니다

대학원 진학

	0-25	26-50	51-75	76-100
학업				
사교성				
경제력				
스펙				

or 조기졸업 N 선택

대학원으로 납치당했다

중소기업 취직

	0-25	26-50	51-75	76-100
학업				
사교성				
경제력				
스펙				

괜찮은 직장에 취업을 하게 되었다.

대기업 취직

	0-25	26-50	51-75	76-100
학업				
사교성				
경제력				
스펙				

대기업에 취업했다.

창업

	0-25	26-50	51-75	76-100
학업				
사교성				
경제력				
스펙				

열심히 모은 돈으로 창업을 했다.

조기졸업

	0-25	26-50	51-75	76-100
학업				
사교성				
경제력				
스펙				

좋은 성적을 유지하여 조기졸업을 할 수있다
(Y/N)

무한한 가능성

조기졸업 필수

나에겐 무한한 가능성이 있어..

취준생

	0-25	26-50	51-75	76-100
학업				
사교성				
경제력				
스펙				

졸업 후 일반적인 취준 생활을 하게 되었다.

취준생 엔딩은 위의 조건
을 만족하지 않는 모든 경
우를 그냥 취준생으로 끝
내는 것은 어떤가 싶네용

발전 방안

- 1) 에브리타임 연동 : 본인의 시간표를 연동하여 플레이 가능
- 2) 돌발 상황, 결말의 다양화
- 3) 향후 캐릭터 커스터마이징이 가능하도록 함, 꾸미기 아이템에 캐시아이템 추가 시 수익성 증가
- 4) 스트레스 지수 등의 수치 추가