

# 12월 개발 진행사항

1. 스토리 대본 완성
2. 필수 콘텐츠 구현 완료
3. 데모 완성 & 시연회 진행

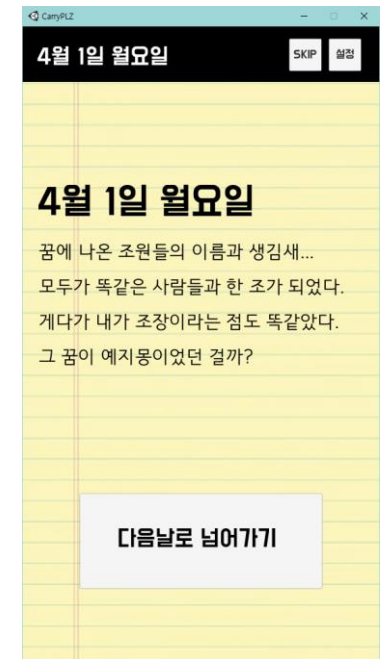
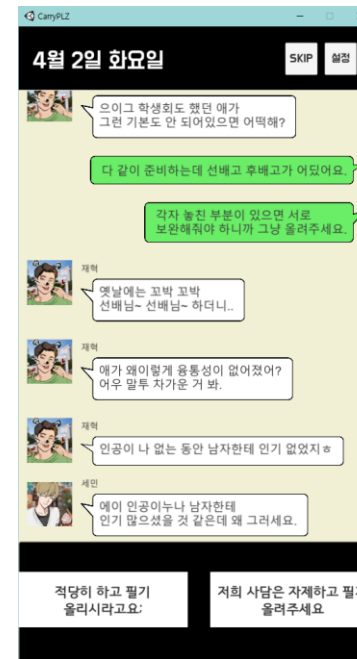
# 게임 콘텐츠 - 스토리

월요일부터 일요일까지  
총 일주일 분량의 스토리를 진행할 수 있습니다.

스토리 진행방식은 크게 2가지로 나뉩니다.

1. 비주얼노벨 형식 (월,수,금,일 스토리)
2. SNS 채팅 형식 (화,목,토 스토리)

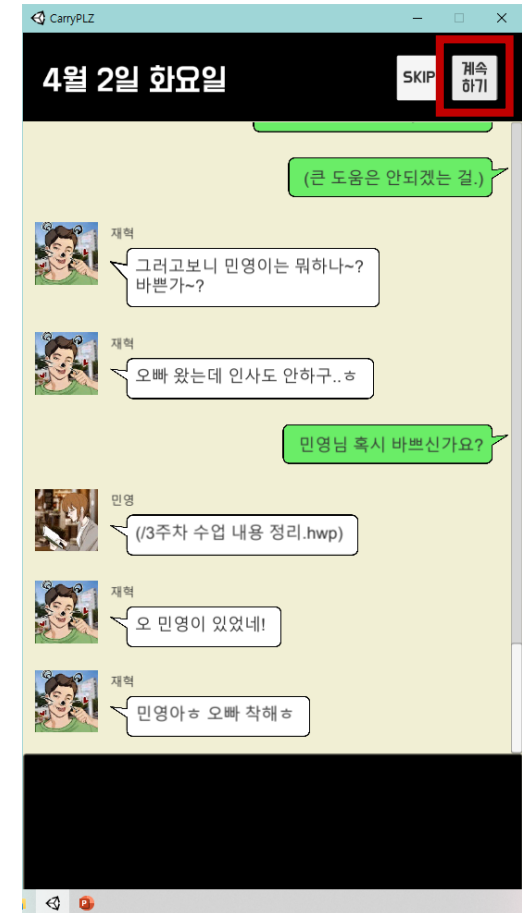
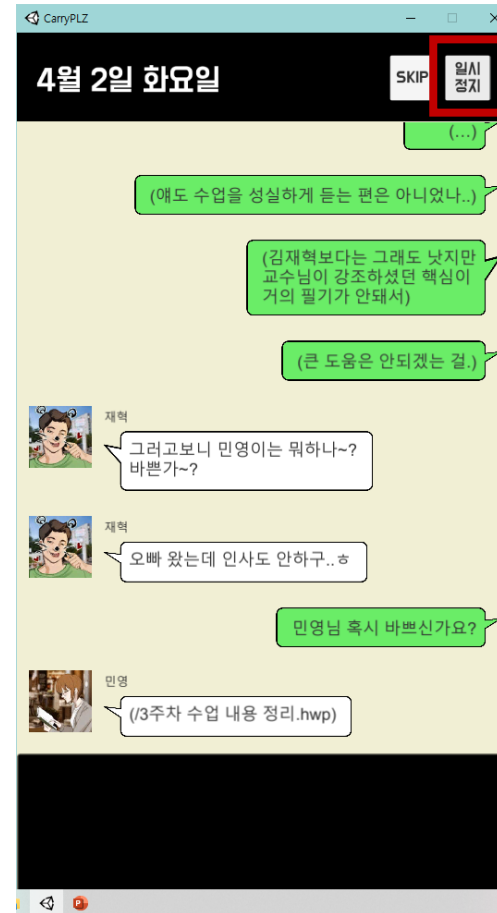
하루치 스토리가 끝나면 일기장 화면이 표시됩니다.  
이 화면에서 스토리를 요약해주고,  
다음날로 진행할 수 있습니다.



# 스토리모드 - 채팅

채팅을 천천히 읽고 싶을 때에는,  
상단의 "일시정지" 버튼을 누르면 됩니다.

다음 내용으로 진행할 경우에는  
"계속하기" 버튼을 누릅니다.



# 게임 콘텐츠 - 미니게임

미니게임은 채팅스토리가 끝날 때마다 시작됩니다.  
일주일동안 총 3번의 미니게임을 진행해야 합니다.

플레이 방식은 데모판과 같으며,  
추가된 사항들은 오른쪽 표와 같습니다.

특이사항으로는, 아이템도 빠짐없이 터치해야 합니다.

미니게임 성공여부는 100점 기준입니다.  
미니게임 점수에 따라 스토리가 달라집니다.

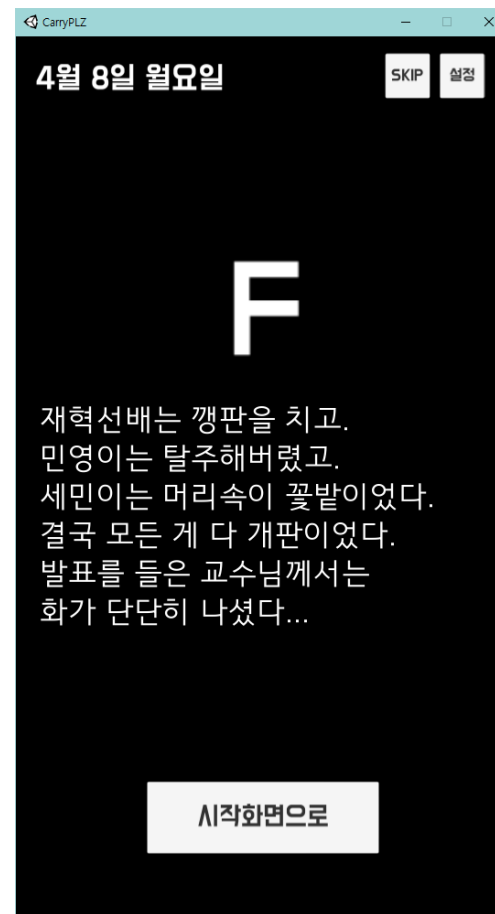
[ 추가된 모지와 아이템 규칙]

종류	특징	데모판 이미지
오브젝트	2번 터치	파란 모지 
	1번 터치	빨간 모지 
	슬라이스	노란 모지 
	죽이면 안됨	보라 모지 
아이템 (전부 1번터치)	제한시간 늘려줌	
	오브젝트 크기 확대	
	오브젝트 크기 축소	

# 게임 콘텐츠 - 최종결과

스토리가 전부 끝나면,  
최종 결과로 결말 요약과 학점이 표시됩니다.

학점은 총 3번의 미니게임 성공여부로 달라지며,  
현재 F학점부터 A+학점까지의 결말이 존재합니다.



# 시연회 진행

12월 둘째 주 동안 스토리 전체가 구현된 데모판을 완성했고,  
이 데모판을 바탕으로 스마일게이트 챌린지 시연회를 진행했습니다.



# 시연회 피드백 반영

시연회동안 받은 피드백과, 팀 내부에서 느낀 개선점들을 추후 반영할 예정입니다.  
크게 두가지 아이디어가 있었습니다.

## [1]. 채팅모드에서 메시지마다 알림음 표시하기.

시연회 당시 채팅모드에는 아무런 사운드가 없는 상황이었는데,  
알림음 효과를 추가하여 게임의 몰입도를 더 높이려고 합니다.

## [2]. 미니게임 규칙을 인게임에서 이해할 수 있도록 개선하기.

튜토리얼 등 추가적인 콘텐츠나 그래픽을 통해서,  
미니게임 규칙을 쉽고 간편하게 이해할 수 있도록 수정할 예정입니다.