

모바일 SNG 프로토타입

Trick or Treat

기획서 (개발용)

Mentor 김성용

Mentee 오혜성

박진

강건우

목차

1. 컨셉	
• 게임 컨셉	3p
• 그래픽 컨셉	3p
• 사운드 컨셉	3p
2. 인터페이스	
• 화면 구성	4p
• 조작법	5p
3. 시스템	
• 게임 진행 순서	1p
• 자원 시스템	1p
• 작물 시스템	1p
• 건물 시스템	1p
• 소셜 네트워킹 시스템	1p

1. 컨셉

게임 컨셉

할로윈 풍의 축제 분위기, 밤의 마을이 배경입니다.
플레이어는 자신만의 마을을 꾸미고, 그것을 다른 사람들과 공유하며 게임을 진행합니다.

플레이어는 사탕(Sweets)과 공포(Fear)라는 두 가지 자원을 가집니다.
사탕을 통해 여러 가지 작물을 심거나 건물을 건설할 수 있습니다.
공포를 통해서만 한 번에 수확하거나 건물 완공시키기 등의 기능을 이용할 수 있습니다.

또한 플레이어는 자신이 ID를 알고 있는 사람을 친구로 추가할 수 있습니다.
플레이어는 친구의 마을에 방문하여 썩은 작물을 되살려 주는 등 도움을 줄 수 있습니다.
반대로, 친구가 플레이어의 마을에 방문하여 도움을 줄 수도 있습니다.

밭은 작물을 심기 위한 공간입니다.
배치된 밭을 경작하면 작물을 심는 것이 가능한 상태로 변합니다.
작물을 수확하면, 경작되지 않은 원래 상태로 돌아갑니다.

작물은 심은 뒤 일정 시간이 지나면 수확하여 보상을 얻을 수 있습니다.
작물은 경작된 밭에만 심을 수 있습니다.

건물은 배치한 뒤 일정한 시간이 지나면 완공됩니다.
어떤 건물은 완공 이후 일정 주기로 보상을 생성합니다.

그래픽 컨셉

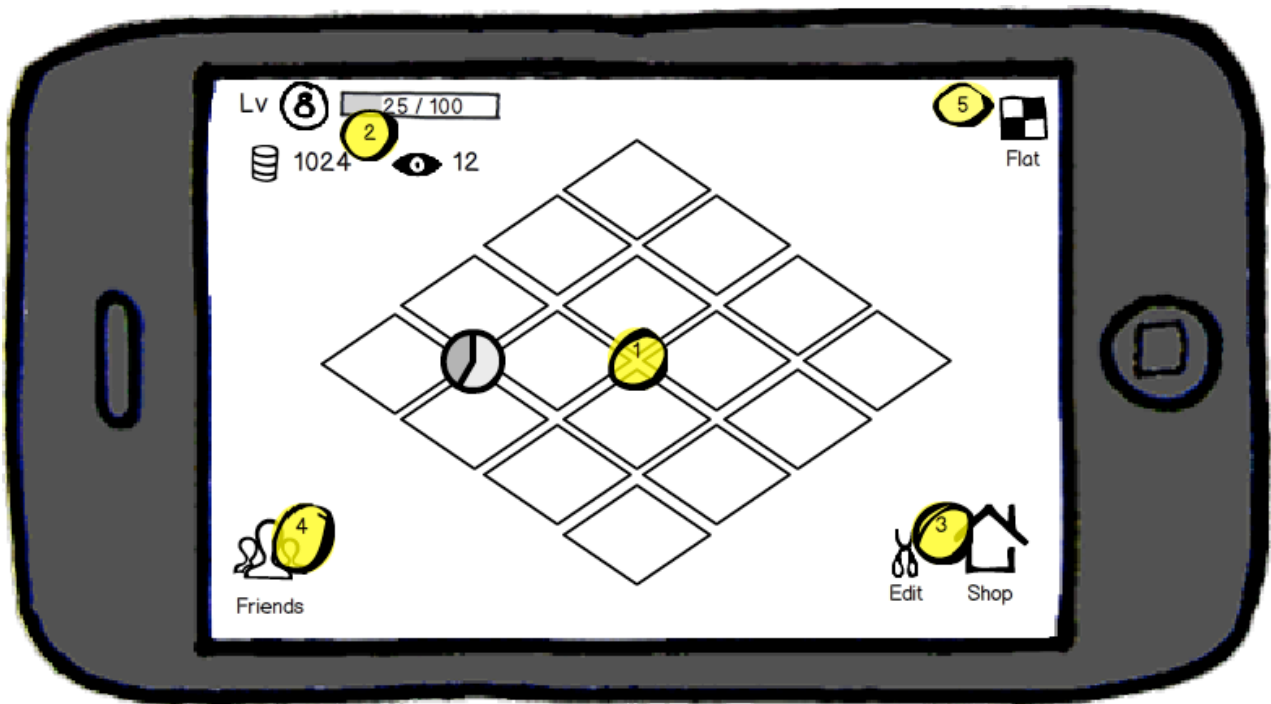
본문

사운드 컨셉

본문

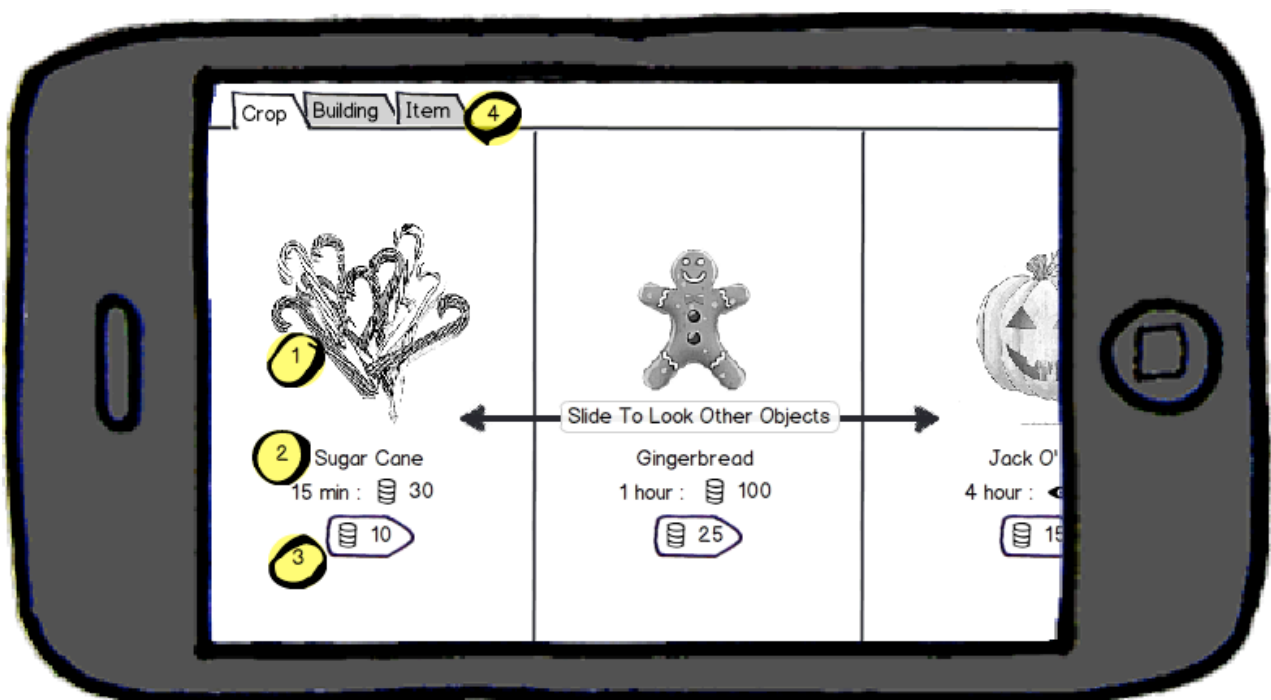
2. 인터페이스

화면 구성



마을 화면

- ① 마을 : 플레이어가 마음대로 꾸미거나 건물을 배치할 수 있는 공간입니다.
- ② 플레이어 정보 : 레벨, 경험치, 자원 등이 표시됩니다.
- ③ 상점 / 편집 : 아이템이나 건물을 사고, 산 건물을 재배치할 수 있습니다.
- ④ 친구 : 친구를 추가하거나 친구의 마을에 방문할 수 있습니다.
- ⑤ 평면 / 입체 : 복잡한 건물을 평면으로 나타내 조작이 쉽게 만들 수 있습니다.



상점 화면

- ① 상품 이미지 : 해당 상품의 이미지입니다.
- ② 상품 정보 : 상품의 이름, 완공(수확)까지 걸리는 시간, 보상 등을 표시합니다.
- ③ 상품 구매 : 상품의 가격이 표시되며, 클릭하면 상품을 배치할 수 있습니다.
- ④ 상점 탭 : 표시되는 상품의 종류를 바꿀 수 있습니다.

조작법

화면 터치로 모든 조작이 가능합니다.

마을 화면에서는 화면을 스크롤하는 것으로 마을을 둘러볼 수 있습니다.
두 손가락으로 확대 / 축소를 할 수 있습니다.
오브젝트를 터치하는 것으로 해당 오브젝트의 정보를 확인할 수 있습니다.
상점이나 기타 아이콘을 터치하는 것으로 다른 화면으로 진입할 수 있습니다.

상점 화면에서는 상단의 탭을 터치하여 표시되는 상품의 종류를 바꿀 수 있습니다.
화면을 스크롤하는 것으로 상점을 둘러볼 수 있습니다.
구매 버튼을 터치하는 것으로 상품 배치 화면으로 진입할 수 있습니다.

2. 시스템

자원 시스템

일반적으로 작물과 건물을 설치하는 데에 사용하는 사탕(Sweets)와 편의 기능이나 특수한 오브젝트들을 배치하는 데에 사용하는 공포(Fear)가 있습니다.

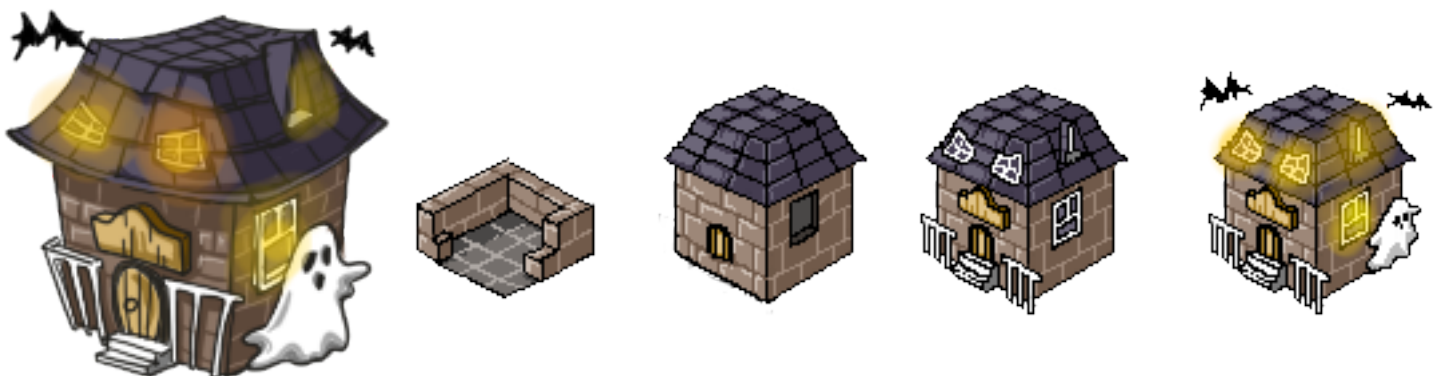
작물 시스템

작물은 밭에만 배치가 가능하며, 일정 시간이 지나면 수확이 가능합니다.

작물 : 지팡이 사탕 (Sugar Cane)
15 st, -, 10 min, 30 st



건물 : 유령의 집 (Haunted House) 1x1
200 st, 3 hr, 1 hr 30 min, 2 fr



작물 : 버섯 마시멜로우
50 st, -, 30 min, 80 st



작물 : 젤리 빈
150 st, -, 3 hr, 200 st



건물 : 과자 집 2x2
300 st, 10 hr, 5 hr, 100 st

건물 : 깜짝 상자 1x1
75 st, 1 hr, 1 hr, 1 fr