< 기획 구체화 및 변경 내용 >

1. 건물에 대한 구체화

1) 건물들의 기능을 변경했습니다.

|  |  |
| --- | --- |
|  | 기존 건물 기능 |
| 기능 1 | 사진첩 개수 증가 |
| 기능 2 | 골드 증가 |

2) 새롭게 변겨된 건물의 기능

=> 주화 건물을 3가지로 분할.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 건물 이름 | 변경된 건물 기능 | 가격 |
| 돈 생성 건물 | 24시간마다 100원을 생성. | 돈 1500원 |
| 별 생성 건물 | 24시간마다 별을 1개을 생성 | 돈 5000원 |
| 경험치 생성 건물 | 24시간마다 경험치를 50을 생성. | 별 3개 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 건물 이름 | 변경된 건물 기능 | 가격 |
| 랜드 마크 | 꾸미기 및 레벨 업에 필요. | 주화 n개 |

랜드마크가 n개 존재해야 레벨업이 가능.

2. 사진첩

1) 기존의 사진첩

- 건물이 증가할수록 사진첩이 증가.

2) 변경된 사진첩

- 돈을 주고 생성 가능.

3) 구매 방법

- 사진첩은 주화로 구매하기.

→ 사진첩은 기본으로 \*n가지 사진을 저장 가능하지만 별을 통해 사진의 증가 가능.

\* n은 레벨에 따라 증가

3. 정적인 분위기 해결하기.

1) 건물 애니메이션 추가 예정.

2) NPC 기능 제작.

4. 레벨

- 신발, 자전거, 차, 기차, 비행기

- 5가지 색상으로 레벨은 총 25레벨로 설정.

1) 레벨 업 조건

- 경험치 500

- 돈 2000원

- 별 2개

2) 레벨이 증가할수록 설치할 수 있는 건물을 둘 수 있는 수가 증가.

- 기본 설치 개수 5개.

- 레벨 증가 당 3개.

3) 사진첩 내의 기본 사진 개수 증가.

- 5 레벨 당 1개 증가

--------------------------------------

< 개발 해야 할 것들 >

1. 보관소 기능

1) 건물 구매한 건물들의 수를 저장해서 표시.

2) 클릭해서 설치하면 개수 줄이기

3) 건물 삭제 기능을 제작 필요.

2. NPC 제작.

1) 캐릭터들을 구매해서 동네를 걸어 다닐 수 있는 기능 제작.

----------------------------------------------------------------------------

3. 뽑기 기능

- 제작 기한이 남는다면 제작 예정.

- 재화 사용을 위한 뽑기 시스템

- 일정 확률로 아이콘, 캐릭터의 파편 등장

- 모으게 된다면 아이콘과 캐릭터 획득

< 초기 디자인 해야 할 것들 >

1. 건물

1. 돈 생성 건물

2. 별 생성 건물

3. 경험치 생성 건물

2. 필요한 UI 아이콘

1. 꾸미기 ( 보관함 )

2. 건물 구매하기

3. 사진첩

4. 방명록

5. 친구

6. 설정

7. 서비스 메인으로 가기

8. 거래소

3. 재화

1. 돈

2. 별 or 보석 or 지구 or 폴라로이드 사진?

3. 티켓

4. 레벨 당 변화되는 정보 아이콘 (5가지 색상 - 테일즈 러너)

1. 신발

2. 자전거

3. 자동차

4. 기차

5. 비행기