< 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 | 인기 포인트 제공 | 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.

4) 상점을 새로 추가해야 합니다.

5) 뒤에까지 클릭되는 것을 막아야합니다.

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