**나라키우기**

**세부기획서**

Team null

**목차**

1. 게임 개요

2. 게임 컨셉

3. 게임 특징

4. 시나리오

5. 게임 구조도

6. User Interface

7. 게임 시스템

8. 차별 요소

9. 아이템

10. 숙련도

11. 사냥 등등 생활방식인데 이걸 뭐라 적어야 되냐

12. 맵 구조

13. 구조물 크기

**1. 게임 개요**

**1-1) 게임 소개**

|  |  |
| --- | --- |
| **타이틀** | 몰라 |
| **장르** | ??? |
| **주제** | 나라 설립 |
| **그래픽** | 2D 쿼터뷰 |
| **플랫폼** | Android |
| **타겟 유저** | 10대~20대 남성 |
| **개발 기간** | 6개월 |

**1-2) 프로젝트 개요**

**1-3) 프로젝트 비전**

**2. 게임 컨셉**

**3. 게임 특징**

**4. 시나리오**

**5. UI**

**6. 게임 시스템**

**1) 캐릭터**

**1-1) 숙련도**

캐릭터는 기본적으로 채집, 건설, 사냥, 농작, 무역, 제작 6가지의 숙련도를 지니게 되는데 각 숙련도 별 효과는 다음과 같다.

채집: 해당 숙련도의 레벨이 높을수록 채집 속도와 채집량이 증가한다.

건설: 해당 숙련도의 레벨이 높을수록 건축 속도가 빨라지며 상위 건물을 건설할 수 있다.

사냥: 해당 숙련도의 레벨이 높을수록 사냥할 수 있는 동물의 종류가 많아진다.

농작: 해당 숙련도의 레벨이 높을수록 작물의 수확량과 성공률(??)이 증가한다.

무역: 해당 숙련도의 레벨이 높을수록 더 많은 양의 판매 수수료를 받을 수 있다.

제작: 해당 숙련도의 레벨이 높을수록 제작 성공률과 상위 장비를 제작할 수 있다.

캐릭터는 시작시에 6가지의 숙련도 중 하나의 숙련도를 선택하여 그 숙련도의 레벨을 10Lv올릴 수 있다.

각 숙련도의 1Lv당 증가되는 능력치는 다음과 같다.

채집:

건설:

사냥:

농작:

무역:

제작:

**1-2) 계산식**

언젠간 다 짜것지

**2) 난이도**

있어야 되나?

**3) 게임 진행**

나라키우기의 게임 진행은