게임 개요

게임 이름 :  미정

장르: 2d 육성 시뮬레이션

뷰 : 2d 쿼터뷰 ex) 오류의 땅 오브 똥나무

맵 : 최적화된 오픈월드 ex) 마크

시대적 배경 : 중세

게임 방식 : 2d 마크

게임 내용

자신만의 나라를 세우거나 다른 유저가 생성한 나라에 소속되 자신의 국가를 키운다!

게임을 처음 시작하면 시작 국가에 소속되며 게임을 시작하기 위한 기초적인 것들을 배운다.

기본 국가에 소속되 있을 때에는 숙련도를 상승시킬 수 있다.

일정 조건을 맞추면 누구든 국가를 설립할 수 있다.

국가를 설립하려면 영토와 국민, 주권(왕) 이 있어야 한다.

영토에 따라 천연자원이 묻혀 있으며 어떤 자원이 어디에 묻혀 있는지는 완전 랜덤이며

국가를 업그레이드 할수록 국가가 주는 혜택이 많아진다.

시민들은 나라에 도움이 되는 이벤트를 해결하여 보수와 기여도를 받을 수 있다.

국왕은 국가가 소유한 재산으로 이벤트를 만들 수 있다

이벤트는 주로 국가에 발전에 기여하는 방법으로 이루어 진다.

Ex) 성벽 보수, 병원 건설

이벤트로 받은 재화는 플레이어가 집과 땅을 사거나 가축과 장비를 구매 할 수 있다.

자신이 소유한 땅에서는 직접 집을 짓거나 작물을 재배할 수 있다.

특정 가축들은 우유 계란 등 식료품을 생산한다.

나라끼리 무역을 할 수 있으며 서로의 특산물을 사고 팔 수 있다.

각 각의 숙련도를 일정 이상 올리면 명예의 전당에 오를 수 있다.

나라의 레벨이 높을수록 공공시설의 건설속도와 무역에 인센티브가 증가하며 개인이 구매가 가능한 영토와 집이 늘어난다.

처음 국가에서 공공건물을 건설했을 때는 추가 부스트가 주어지며 필요한 자원과 건설 속도가 빨라진다.

건설 속도는 플레이어의 건설 숙련도와 플레이어가 많을 수 록 속도가 빨라진다.

숙련도 무역, 건축, 채집, 제작, 사냥, 농작

버리기 없엉

병원은 캐릭터의 상태이상효과를 치료해 주며 부활을 할 수 있다 병원이 강화 될 수 록 잃는 아이템이 적어진다.

대장간에서 유저가 직접 장비를 제작할 수 있다.

대장간의 아궁이는 일정량 이상의 장작을 넣어 활성화 시킬 수 있다.

자기가 소유한 땅에 집과 농장 외양간을 건설할 수 있다.

집 근처 상호작용 키를 누르면 집의 ui가 표시된다.

집에서 휴식,창고,(요리)를 사용할 수 있다.

집은 증축이 가능하다

여관에서 휴식을 하거나 간단한 상태이상을 해소할 수 있다.

상업 길드에서 물건들을 사고 팔 수 있다.

광산은 리듬게임 형태의 미니게임 으로 진행되며 유저가 실수? 할 시 유저가 패널티를 받는다.

맵크기 1000\*1000

타일의 크기 = 유저의 크기 \* 5

최초 성크기 = 1칸

나라 영토 = 성크기\*2 (추가 구매가능  최대 4배 )

기본국 성 크기 = 19

성 = 국가 관리

성의 기능 =  국왕 퀘스트, 공공건물 건축, 시민관리, 사유 지역 설정