

<꿈의 왕국: 영원한 보금자리>

# 자동 공급 시스템 기획서



Team  
NotSame  
이현민

# 목차

1. 자동 공급 시스템 개요
2. 자동 공급 시스템 구조도
3. 자동 공급 시스템 진입방법
4. UI 상세



# 1. 자동 공급 시스템 개요



## 자동 공급이란?

직접 생산활동(낙시, 벌목, 광질, 채집, 사냥)을 하지 않아도 미션을 수행하는 데 필요한 아이템이 자동으로 생산되는 것

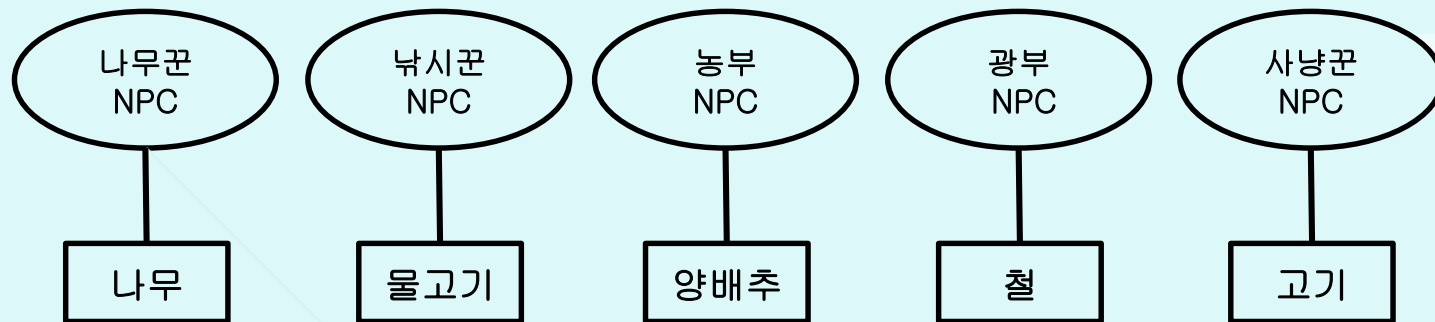
## 자동 공급의 목적

플레이어의 인벤토리에 아이템을 규칙적인 시간마다 생산해 미션(건물 짓기)을 도와주기 위한 것

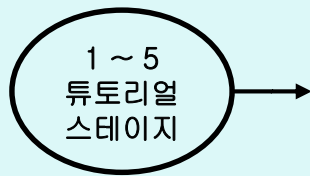
## 자동 공급의 목표

플레이어가 아이템을 통해 미션(건물 짓기)을 클리어하게 하는 것

## 2. 자동 공급 시스템 구조도

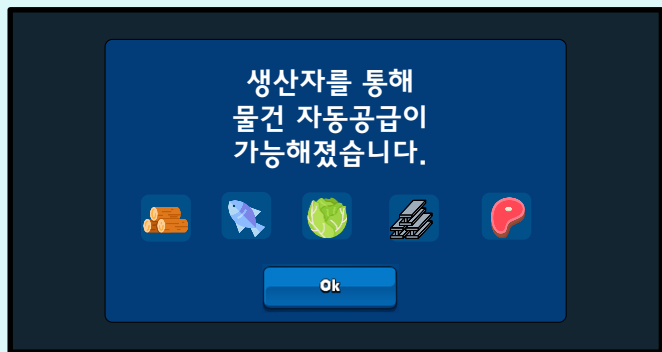


### 3. 자동 공급 시스템 진입방법



6 스테이지	나무꾼: 5분당 1개 공급 낙시꾼: 10분당 1개 공급 농부: 5분당 1개 공급 대장장이: 5분당 1개 공급 사냥꾼: 5분당 1개 공급
7 스테이지	나무꾼: 3분당 1개 공급 낙시꾼: 6분당 1개 공급 농부: 3분당 1개 공급 대장장이: 3분당 1개 공급 사냥꾼: 3분당 1개 공급 오프라인 시: 2시간 동안만 자동 공급
8 스테이지	나무꾼: 3분당 1개 공급 낙시꾼: 6분당 1개 공급 농부: 3분당 1개 공급 대장장이: 3분당 1개 공급 사냥꾼: 3분당 1개 공급 오프라인 시: 2시간 동안만 자동 공급

## 4. UI 상세 규칙



6 스테이지가 시작되면 팝업창을 통해 자동 공급 시스템 알림

아이템	개수	자동공급	1 생산 체인
	3	2/5분	
	2	1/5분	
	5	1/5분	
	4	1/5분	
	1	1/5분	

인벤토리 창을 통해 실시간으로 공급되는 물품 개수 확인 가능

1 생산 체인: 아이템 조합법이 나타나있는 표

인벤토리 팝업창

Thank you

