**개요**이름: Rebuildom: 영원한 보금자리장르: 캐주얼 전략 시뮬레이션  
테마: 노력과 부활  
레퍼런스 게임: cozy grove, Little Witch in the Woods  
소요시간: 성 밖 스토리: 약 22시간 20분, 성 안: 약 30시간

**시놉시스**   
- 보스가 왕국을 공격하여 피난을 갔던 공주는 왕국을 되찾기위해 돌아와 한 마을씩 부활시켜 나간다.

**구성요소**  
튜토리얼  
- 낚시   
0단계 -> 1단계: 낚시꾼이 부활, 낚싯대 획득 (맨손으로 물고기 5마리)

0->1단계 전부 클리어 조건 1->2단계 가능  
1단계부터 물품판매 가능 단, 판매 쿨타임 + 낮시간만 NPC가 돌아다녀서 판매 가능  
2단계부터 물품판매 보관함으로 가능, 쿨타임X, 낮/밤 둘다 가능  
  
1단계 -> 2단계: 생선가게 부활 (물고기 50마리, 레어 물고기 1마리, 자동 낚시 가능, 광고 효과)

생선가게: 물고기를 팔 수 있다. 재화 획득

- 채집  
0단계 -> 1단계: 채소가게 부부 부활, 요리오픈 (채집물품 종류당 5개이상 채집)  
1단계 -> 2단계: 채소가게 부활 (채집물품 종류당 50개, 황금사과 1개)

채소가게: 판매전용 요리재료 구매가능, 물품판매가능 재화 획득

- 벌목  
0단계 -> 1단계: 목수 부활, 도끼 획득 (나뭇가지 5개 나무 흔들기)  
1단계 -> 2단계: 공방 부활 (도끼로 나무 200개 패오기)

공방: 집 업그레이드 가능, 가게 재건 가능 a값 조절

- 요리  
0단계 -> 1단계: 요리사가 부활, 불 사용 가능 (과일 5개로 샐러드 10접시 만들기)  
1단계 -> 2단계: 주점 부활 (불 사용 음식 100개)

주점: 요리사 음식 구매 가능

- 광질  
0단계 -> 1단계: 대장장이 부활, 곡갱이 지급, 광산 오픈 (돌 줍기 20개)  
1단계 -> 2단계: 대장간 부활 (광물 종류별 50개)

대장간: 무기 합성 가능  
기본무기 = 나무+돌 직접 조합해서 제작

- 사냥  
0단계 -> 1단계: 사냥꾼 부활, 칼 지급, 던전 오픈 (맨손 사냥 5마리)  
1단계 -> 2단계: 정육점 오픈 (중몹 100마리)

정육점: 고기 판매 가능

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **행동** | **0단계** | **-----------🡪** | **1단계** | **-----------🡪** | **2단계** |
| 낚시 | 맨손 | 물고기 5마리 잡기 | 낚시꾼 부활, 낚싯대 획득 | 레어 물고기 액자 3종류, 얼음 100개  액자 = 레어 물고기 + 고급 나무 | 생선가게 재건축 : 물고기 판매 가능 |
| 채집 | 맨손 | 채집물품 각 5개 | 채소가게 부부 부활, 요리 오픈 | 황금 애플 파이 6개  트러플깍두기 6개  트러플깍두기 = 트러플1개 + 무 10개 | 채소가게 재건축 : 재료 판매 가능, 판매만 하는 요리 재료 구매 |
| 벌목 | 나무 흔들기 | 나뭇가지 10개 | 목수 부활, 도끼 획득 | 금도끼, 은도끼  낚시로 획득, 광물과 합성 | 공방 재건축 : 집 업그레이드 가능 |
| 요리 | 샐러드 | 샐러드 10접시 만들기 | 요리사 부활, 불 사용 가능 | 화덕: 고급 돌 20개 + 영원히 꺼지지 않는 불  레시피: 5개 | 주점 재건축 : 음식 판매 |
| 광질 | 맨손 | 돌 20개 줍기 | 대장장이 부활, 곡괭이 오픈, 광산 오픈 | 광물 각 50개 | 대장간 재건축 : 무기 합성 가능 |
| 사냥 | 맨손 | 몬스터 5마리 사냥 | 사냥꾼 부환, 칼 지급, 던전 오픈 | 던전 3회 클리어 | 정육점 재건축 : 고기 판매 가능 |

던전 오픈 -> 중몹 마스터, 2단계 올 클리어(고장난 성문 열쇠 획득) -> 성에서 중간보스 처치 ->왕 구출 -> 최종 보스 처치  
  
정해진 시간 안에 미처리시 마을 단계가 다시 하락

맵 구조

지도이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

3월14일 화요일 회의내용

**~~1. 리소스(폐허 -> 활기찬)~~**  
- 목수가 건물을 고쳐준다 (시간 소요)  
 뼈대-> 바닥 -> 기둥 -> 벽 -> 지붕 알파값 증가, 활성화  
- npc는 흑백에서 컬러로

**~~2. 맵 배치~~**  
- 데모씬  
 성벽 밖 건물 지우고 텍스트, 지도, 실내이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

설산이 두번째 야생

**3. 스토리 라인**

**~~4. 미션 구체화~~**

**~~5. 전체 플레이타임, 시간 조절 장치~~**약총 43시간

**6. 용어 정리**

**7. 돈 버는 곳, 쓰는 곳 (체력, 집 업그레이드 + 세금, 고장난 열쇠)**

3월 15일 수요일

마을을 클리어할때마다 다음 마을을 같이 도와주는 스토리 성밖 목표는 마을을 조화롭게 만들기

3월 16일 목요일

유저 시나리오 짜기(미션 제출, 미션 받을때), 마을 구역 나누기, 맵 이동 컨셉  
요정이 벌목 1단계 미션주고 클리어 요정이 npc로 유도하고 npc클릭하여 살리기   
살아난 npc가 2단계 벌목 미션을 준다. 미션 클리어하면 나무꾼 위에 느낌표아이콘이 뜨고 나무꾼 클릭하면 상점이 지어지고 마을도 함께 부활 -> 나무꾼이 낚시꾼 마을 1단계 미션을 준다. 낚시꾼 1단계 미션을 수행하면 요정이 낚시꾼npc로 유도하고 npc 클릭하면 살린다.

나무꾼 마을 Plane 5\*5  
낚시꾼 마을 6\*6  
농부 마을 7\*7  
대장장이 마을 8\*8  
사냥꾼 마을 9\*9  
요리사 마을 10\*10

성안 마을 17\*17

성 9\*9

**R&D 목록**

* 튜토리얼 스토리
* 튜토리얼 낚시
* NPC 부활
* 가게 부활
* 미션 중간에 시네머신 타임라인으로 스토리라인 풀기
* 포스트 프로세싱