**개요**

**시놉시스**

**구성요소**

**레퍼런스 요소 분석**- 스테이지 형식  
- 스테이지  
- 미션  
1. 건물 업그레이드(작업량 증가, 시간 단축)  
2. 자원 수집  
3. 생존자 모집  
4. 생존자 행동  
- 방치  
- 대화  
- 스테이지 전투  
- 탐색  
- 영웅 수집 (버프)  
- 건설, 업그레이드  
- 작업자 분배  
- 자원  
- 생산 체인  
- 시간(3개 종류)  
- 현질 요소  
- 시간 단축  
- 상자깡

**레퍼런스 차용 요소**- 미션: 건물 건설, 자원수집  
- 광고: 자원 많이 한번에 줌, 시간 단축  
- 생산 체인  
- 스테이지 형식  
- 방치  
- 대화 형식  
- 현질요소: 에너지, 시간단축  
- 스테이지 클리어 방식

**레퍼런스 차별화 요소**  
- 조이스틱: 방치 and 직접  
- 연출: 피폐 -> 활기찬  
- 시점(3인칭 쿼터뷰)  
- 현질요소 (에너지)

점심시간 후  
1. 테마 정해서  
2. 성 스테이지  
3. 혼합 스테이지

유저 시나리오  
로딩 -> 타이틀 -> 캐릭터생성 -> 오프닝시네머신  
1.   
- 나무아이콘 터치하여 나무섬으로 이동 (Scene전환)  
(튜토리얼)  
- 요정이 나무 수집 요청 -> 나무 흔들기 -> npc로 이동하여 터치하여 부활 -> npc가 다음 미션 요청 + 도끼 지급 -> 나무 패기 -> 미션완료 알림창 -> 건물터로 가서 상호작용 버튼으로 건물 생성 -> 피폐에서 활기찬 바뀌기 -> 미니맵 연출 후, 이동  
2. (반복  
3. (반복)  
4. (반복)  
5. (반복)  
6.   
맨땅에 NPC 5명과 대화 -> 팝업창 자동수확이 가능해졌습니다. 하지만 직접 수확을 하면 수확물이 더 많을지도… ->



**R&D 목록**

