

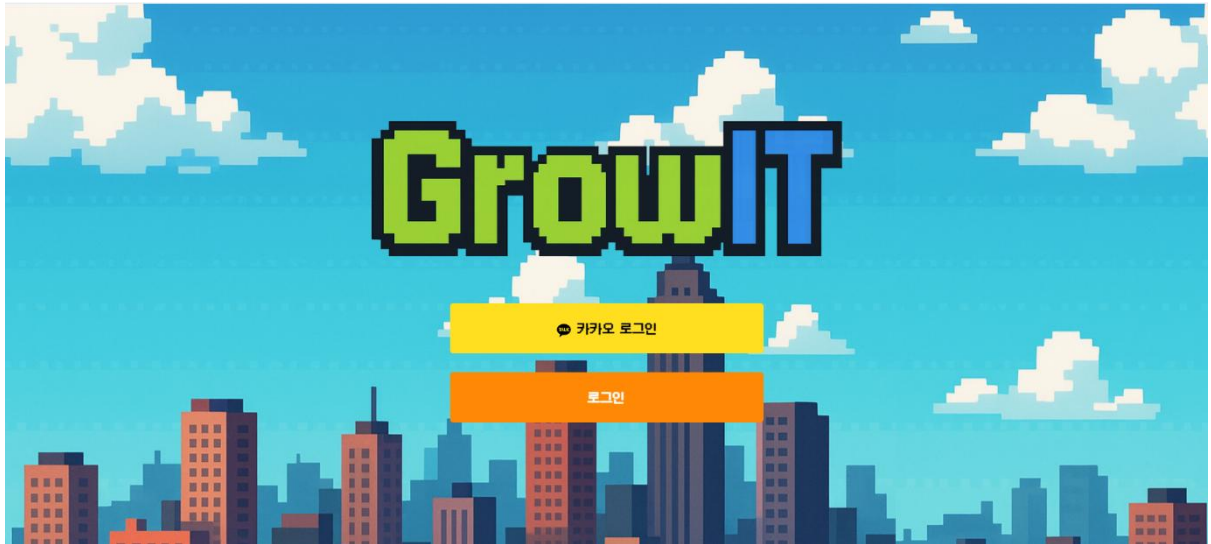
GrowIT

시연 시나리오



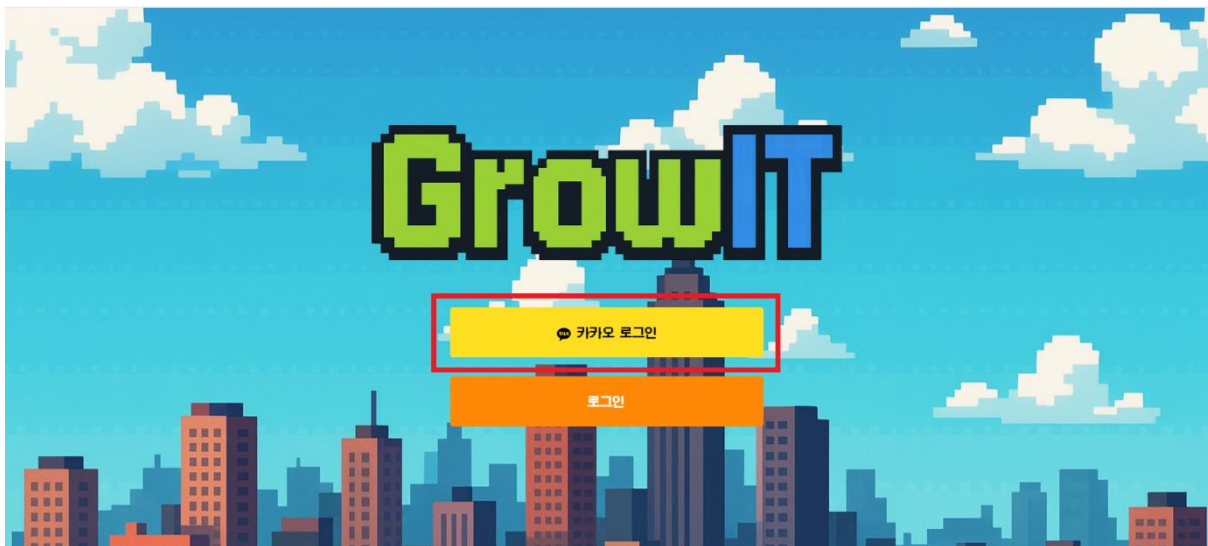
팀 명	쌀과자
팀 코 드	C201
팀 장	이다혜
팀 원	김민우, 김선우, 박시은, 성경준, 전준영

1 시작 화면

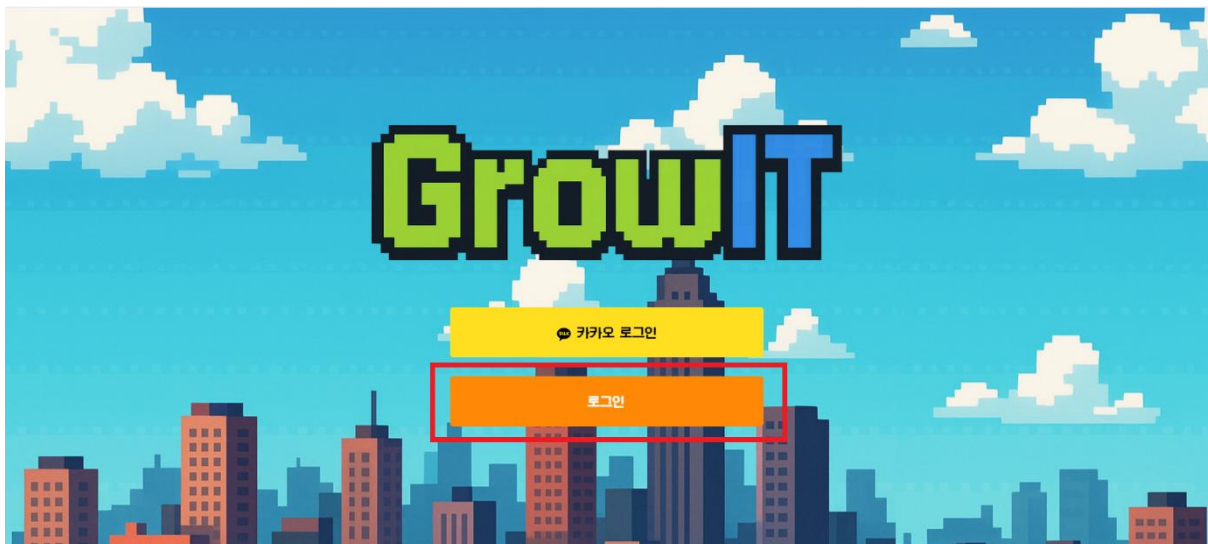


1.1 로그인

1.1.1 카카오 로그인

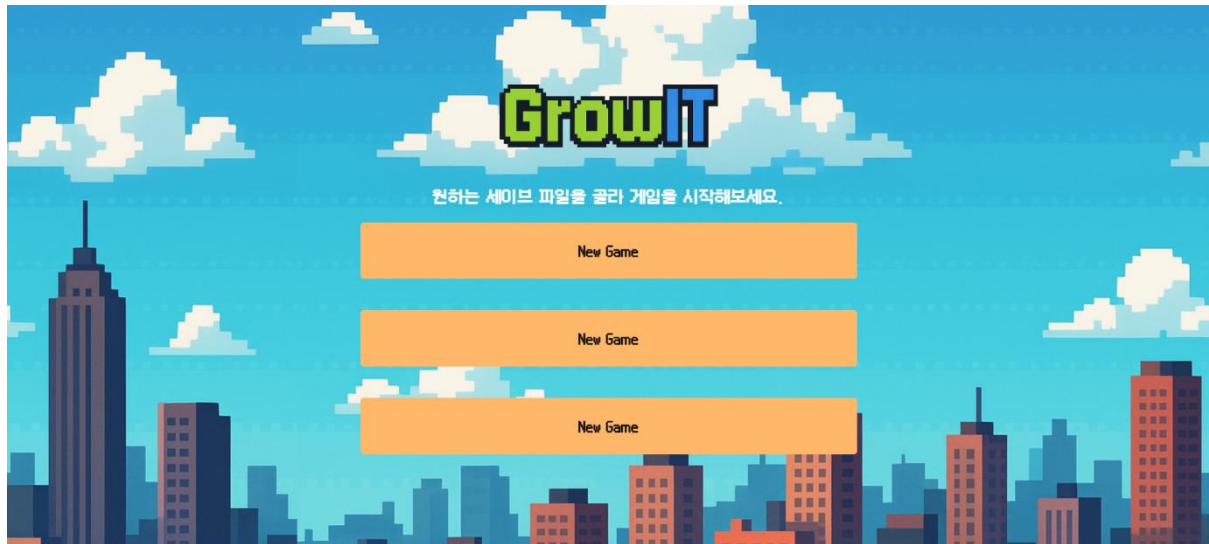


1.1.2 일반 로그인



- ID: 1 / PW: 1

1.2 세이프 파일 선택



1.3 CEO 선택



- 화살표를 통한 CEO 목록 확인 후 원하는 CEO 선택

2 메인 화면



2.1 게임 설명



- 게임에 대한 기본적인 설명
- 로고 옆 ? 버튼에 호버하면 CEO 및 게임 가이드 표시

2.2 게임 재화 설명



- 각 재화 호버하면 재화에 대한 설명
- 기업가치: 해당 게임의 최종 점수. 점수에 따라 엔딩이 변화
- 생산성: 프로젝트 보상에 곱해지는 배율을 키움
- 자본: 게임 내 화폐를 담당

2.3 고용



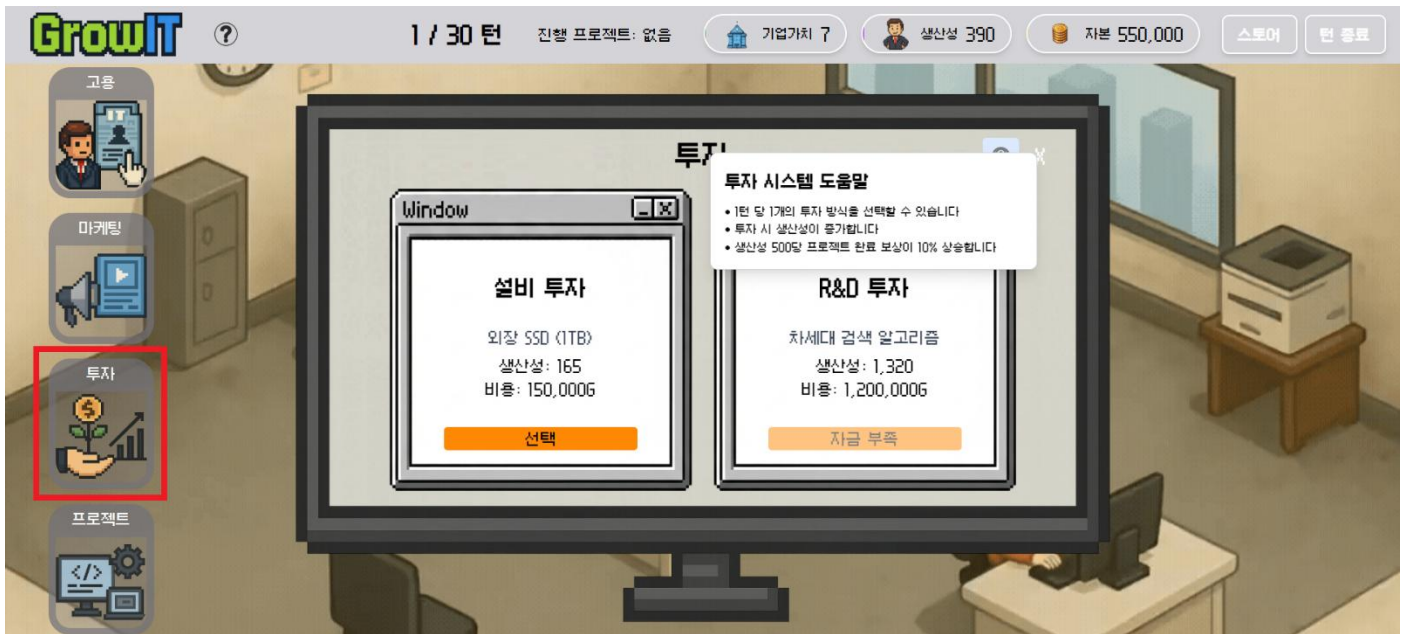
- ? 호버 시 설명 표시
- 직원을 고용하는 모달
- 직원 수만큼 각 프로젝트의 소요 턴 수 감소
- 직원 고용 시 생산성 증가

2.4 마케팅



- 자본을 소모하여 기업가치 상승

2.5 투자



- 자본을 소모하여 생산성 증가

2.6 프로젝트



- 지정된 턴 수가 지나면 자금 보수 획득

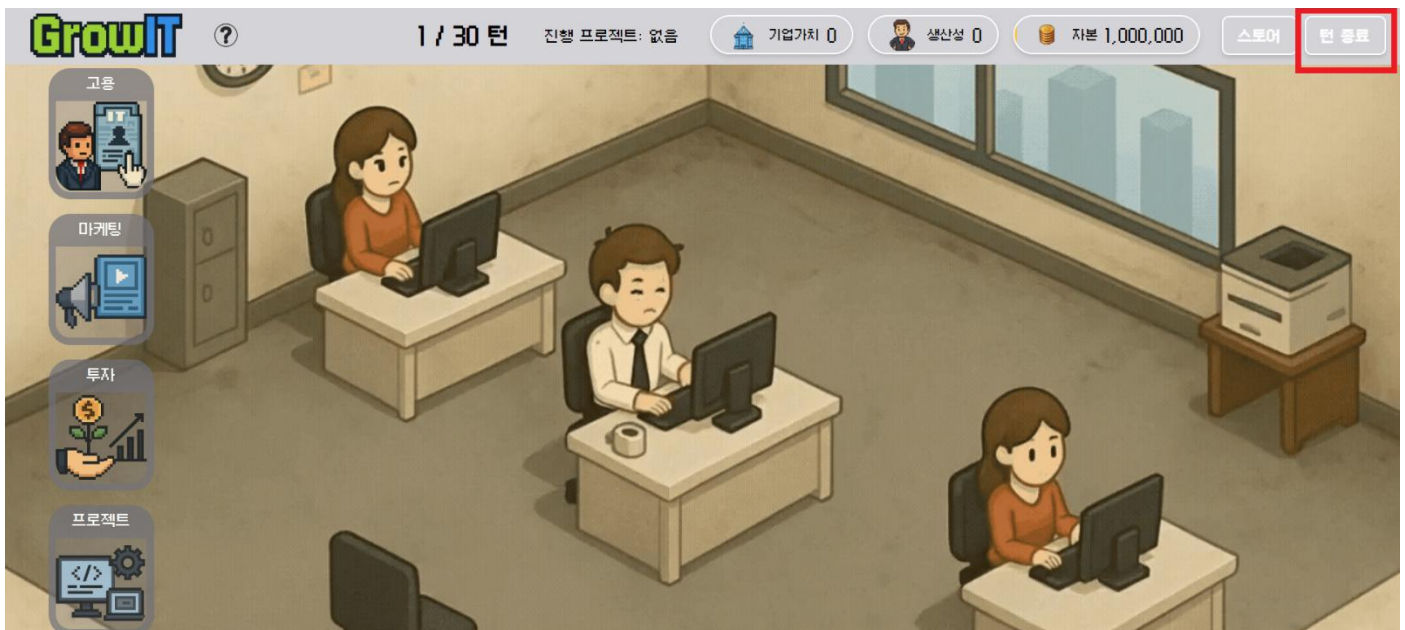
- 프로젝트가 진행 중일 땐 상단에 진행 중인 프로젝트 표시 및 프로젝트 모달 버튼 비활성화

2.7 스토어



- 자본을 소모하여 기업가치, 생산성 증가
- 일정 구간마다 건물 업그레이드 존재

2.8 턴 종료

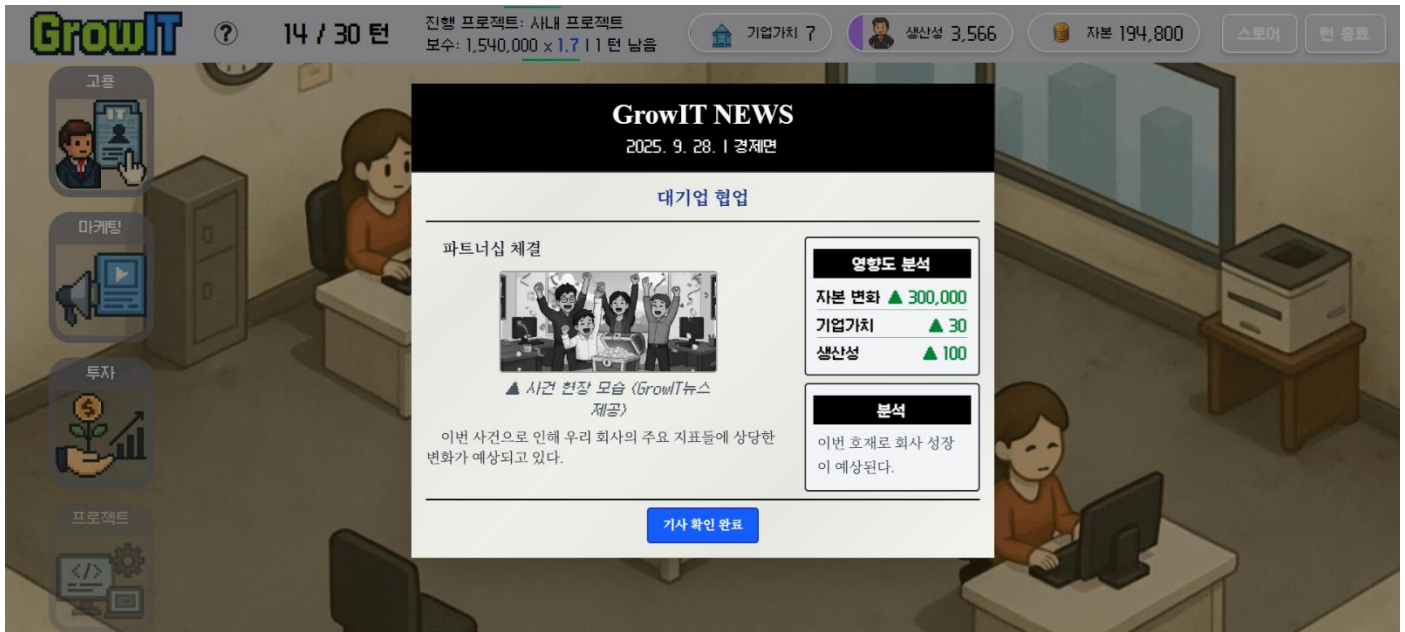


- 해당 턴의 모든 선택이 끝나면 턴 종료 버튼 클릭
- 턴 종료 후 게임 턴 수 1 증가 및 프로젝트 턴 수 1 감소
- 프로젝트 완료 시 보수 획득
- 일정 확률로 랜덤 이벤트 발생

3 게임 진행

3.1 랜덤 이벤트

3.1.1 긍정 이벤트



3.1.2 부정 이벤트



3.2 건물 업그레이드



- 일정 기업가치 이상일 시 자본 소모하여 건물 업그레이드
- 기업가치 획득 및 화면의 배경 이미지 변경

3.2.1 레벨 2로 업그레이드

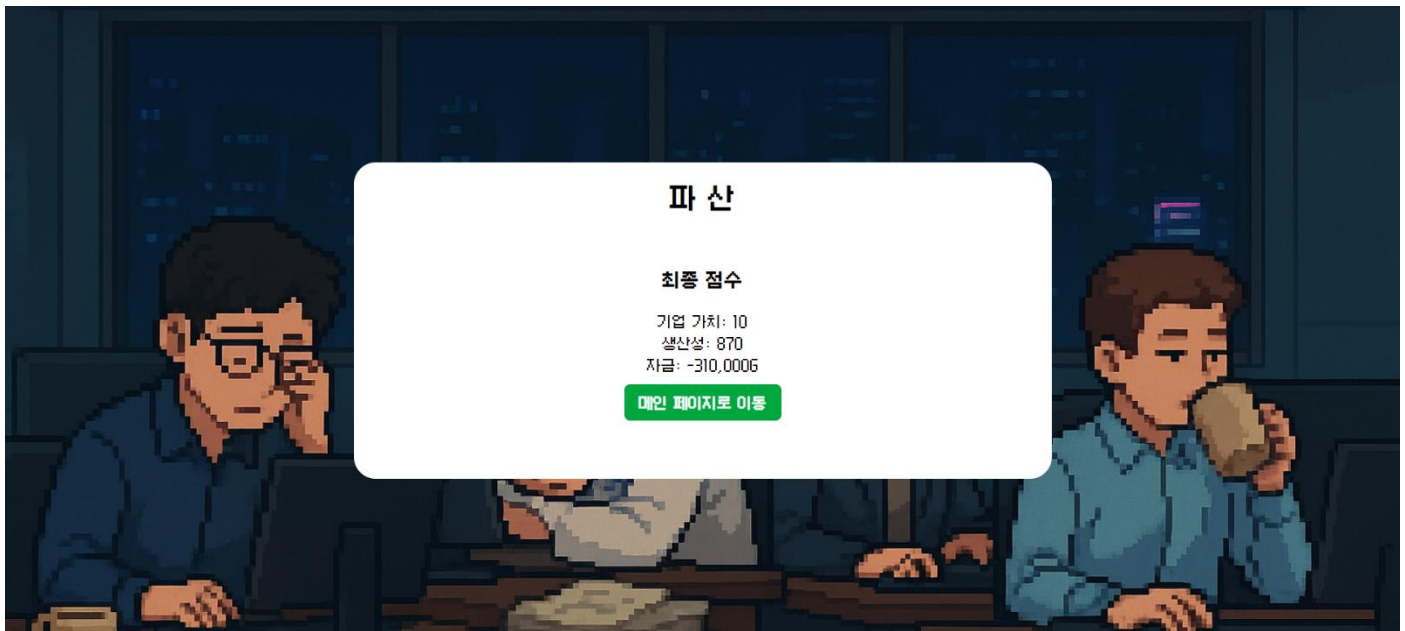


3.2.2 레벨 3으로 업그레이드



4 엔딩

4.1 파산



- 자본이 0 미만으로 떨어질 시 파산 엔딩
- 파산 후 해당 세이프 파일 삭제

4.2 엔딩



- 30턴 이후 턴 종료 시 게임 종료
- 30턴 동안 획득한 기업가치에 따라 엔딩 변화
 - 중소기업, 유니콘기업, 중견기업, 대기업 4가지 엔딩 보유