**게임 개요**

**장르 및 플랫폼** : 방치형 RPG, 모바일 - 구글스토어 & 앱스토어

**메인 타겟** : 10대후반 ~ 20대의 학업과 취업을 준비중이며 스트레스를 달래줄 감성적인 게임을 원하는 성인 남성

**게임 목적** : 시간&감성&자본이 부족한 타겟에게 감성 충만 혜자 컨텐츠 제공으로 재접율 극대화

**개별 목적**

1. 감성을 충족 하는 피드백들로 얻는 좋은 인상
2. 폭풍 칭찬으로 느끼는 성취감
3. 저투자 고효율의 플렉스 경험이 주는 카타르시스

**[게임 시스템 및 메커니즘]**

1. **핵심 게임 플레이**
   1. 자동 전투를 통한 목표 달성시 주어지는 무한 칭찬
2. **주요 시스템**
   1. 구간별 성장 컨텐츠 달성 피드백과 컨텐츠 클리어를 편하게 만드는 자동 전투
3. **유저 경험 및 목표**
   1. 짧은 시간 안에 보상을 주는 단기 목표와 목표 달성시 특별한 변화를 주는 장기목표를 통해 성장으로 인한 긍정적 경험을 제공
4. **시스템 :** 칭찬을 위한 시스템과 목표 달성을 위한 시스템으로 나뉜 구조
   1. **성장 컨텐츠 : 쉽게 누리는 칭찬을 위한 성장 요소**

b.1. 성적 (스테이터스) : 수준 변화를 통한 성장

b.2. 장비 : 뽑기를 통한 성장

b.3. 코스튬 : 외형 변화를 통한 성장

b.4. 부하 : 줄줄이 늘어나는 매력적인 부하

* 1. **지속 컨텐츠 : 성장의 목표와 동기가 되어줄 던전** c.1. 기간 컨텐츠 : 명확히 날짜로 떨어지진 않지만 정성으로 구별하는 컨텐츠
     1. 단기 목표 : 자동 등반 스테이지 (n분안으로 경험하는 목표)
     2. 중기 목표 : PVP 던전 (1~3일 이내로 경험하는 목표)
     3. 장기 목표 : 승급 던전 (7~10일 이내로 경험하는 목표)

c.3. Day 컨텐츠 : 날짜로 명확히 구분되는 숙제 컨텐츠

* + 1. 일간 목표 : 재화 던전 (일간 미션 : 작은 보상)
    2. 주간 목표 : 커뮤니티 던전 (주간 미션 : 중간 보상)
    3. 월간 목표 : 이벤트 던전 (월간 미션 : 대박 보상)

1. **한마디로 어떤 게임?**
   1. **성장시 제공되는 무한 칭찬과 보상으로 계속 접속하고 싶어지는 게임!**

**세부 기획**

1. **게임 컨텐츠 맵**

**2. 게임 UI**

1. **던전 UI**
   1. 던전 UI PPT로 간략하게 그림 그려서 정리
2. 던전의 UI 구성요소와 그 구성요소가 기능 해야 할 부분 설명
3. **홈(마을) UI**
   1. 유저가 대기 중일 때 베이스로 보게 될 UI 정리
      1. 메인 게임의 대기 홈화면 UI 있어야 각 시스템이 어떻게 진입 할 지 알겠죠?
4. // 명확한 게임 상이 없다면 이건 현 단계에서 생략해도 됨, 게임 기획 코너에서 나중에 추가
5. **시스템**
   1. 성장 컨텐츠 (관련 엑셀 파일 링크 필수)
      1. 내실
         1. 레벨 성장
            1. 공격력, HP, 방어력 등 가변 수치 정의
         2. 골드 성장
            1. 공격력, HP, 방어력 등 가변 수치 정의
         3. 스킬
            1. 각 스킬들의 종류와 기능에 대해 정의
      2. 외형
         1. 장비
            1. 각 장비의 종류와 기능에 대해 정의
         2. 코스튬
            1. 코스튬의 종류와 기능에 대해 정의
         3. 부하
            1. 부하의 종류와 기능에 대해 정의
   2. 지속 컨텐츠 (관련 엑셀 파일 링크 필수)
      1. 던전
         1. 어떤 던전들이 존재하는지 정의
      2. 전투 시스템
         1. 아군 정의
            1. 아군과 적군 개체 관계도

가변하는 수치들 항목별로 정의

아군과 적군이 서로 상호작용하는 스테이터스가 있다면 정의해야 됩니다.

공격력과 방어력의 상관 관계 (공식)

기타 속성저항, 명중률, 회피율 이런 스테이스터스가 있다면? 더 공식이 고도화된다.

공식에 따른 결과값이 체력에 어떻게 영향을 미치는지 최종적으로 정의

적군 레벨 디자인

적군의 HP나 공격력 방어력 또는 등장 숫자 등이 가변하는지?

* 1. 이벤트신 시스템 (이벤트신이 존재한다면 정의)
     1. 이벤트 시나리오
        1. 이벤트에 포함될 시나리오 간략하게 정의
           1. 챕터와 제목 줄거리 정도만 정의한 후 자세한 사항은 엑셀시트 정의
     2. 시나리오 분기 및 선택
        1. 시나리오 순서도 및 선택에 따른 변화 정의
           1. 선택을 했을 때 어떤 변화가 있는지?

그냥 아무변화가 없는 선택을 위한 선택지인지 이런 정의 필요합니다.

대사가 조금 변한다거나 하는 것도 괜찮습니다.

* 1. 부가 컨텐츠 (부가 컨텐츠가 존재한다면 정의)
     1. 업적
        1. 구글 업적 시스템 혹은 인게임 업적 리스트 제공
           1. 업적 리스트
           2. 업적 보상
     2. 퀘스트
        1. 인게임에 리스트 제공을 할 것이라면 관련 내용 정의
           1. 퀘스트 리스트
           2. 업적 보상
  2. 기타 (전승 등 etc)
     1. 엔딩이 존재하는 게임이라면 전승 시스템등의 다회차 시나리오 등을 제공 할 건지?
        1. 엔딩이 있는가? 1주차마다 엔딩이 있어서 2주차엔 그 엔딩을 계승하는 시스템등을 가지는지? (아르카나 디바이드의 경우 생각해 볼 수 있겠죠?)

1. **To do list**
   1. 기획
      1. 레벨 디자인 엑셀시트 등의 구현을 위한 자세한 추가 행동 기입
         1. 본인이 기획자로서 세부 기획 이후에 해야 할 행동들 정의 해줘야된다
            1. 레벨 디자인 밸런싱 작업 계속 해야한다
            2. 구현 테스트, 시스템 기능 테스트
   2. 프로그램
      1. 구현을 위한 자세한 추가 행동 기입
         1. UI 구현
            1. 던전
            2. 마을
         2. 아군 및 적군 스테이터스 구현 및 연결
         3. 이벤트 보상 구현
   3. 아트
      1. 구현을 위한 자세한 추가 행동 기입
         1. 아이콘
         2. 일러스트
         3. 시네마틱 신
            1. 카메라 워크
2. **일정**
   1. 간트 차트 or 퍼트 차트
      1. 간단한 일정관리표 추가