

쓰레기와 맞서 싸워



1 목차

| | | |
|----|-------------------|----|
| 1 | 개요..... | 3 |
| 2 | 게임 핵심 아이디어..... | 4 |
| 3 | 게임소개 | 6 |
| 4 | 세계관..... | 7 |
| 5 | 게임 컨셉..... | 8 |
| 6 | 사운드 컨셉..... | 10 |
| 7 | 게임 흐름도..... | 11 |
| 8 | 캐릭터 구성..... | 12 |
| 9 | 몬스터 구성..... | 13 |
| 10 | 마을 시스템..... | 14 |
| 11 | 마을 시스템 부가 설명..... | 15 |
| 12 | 게임 시스템..... | 16 |
| 13 | 세계 오염도 시스템..... | 18 |
| 14 | 쓰레기 소거 시스템..... | 20 |
| 15 | 동물 구출 시스템..... | 22 |
| 16 | 동물 구출 부가 설명..... | 23 |
| 17 | 스킬 시스템..... | 24 |
| 18 | 스킬 시스템 부가 설명..... | 25 |
| 19 | 펫 제작시스템..... | 26 |
| 20 | 펫 시스템 부가 설명..... | 27 |
| 21 | 청소부 시스템..... | 29 |

1 개요

1.1 게임 이름

쓰레기와 맞서 싸워!

1.2 플랫폼

PC

1.3 장르

캐주얼 어드벤처

1.4 장르 선택 이유

비교적 뚜렷한 세계관과 정해진 스토리가 있으며, 캐릭터를 통해 다양한 퀘스트를 해결하면서 목표를 도달하기 위해 월드를 돌아다니기 때문에 나의 게임과 어울리기 때문에 선택을 함.

1.5 제목의 의미

쓰레기가 몬스터가 되며 일어나는 일들을 막기 위해 쓰레기를 처리해 나가며 쓰레기와 싸우기 때문에 제목을 쓰레기와 맞서 싸워!로 지정함

1.6 소재 및 선택 이유

현재 쓰레기로 인하여 환경오염, 지구온난화로 인해 많은 인명피해와 동물들의 사는 곳이 파괴되어 많은 피해가 일어나는 것을 확인하여 나 자신이 할 수 있는 것은 많지 않지만 게임을 플레이하면서 지금 쓰레기로 인한 문제를 좀 더 많은 사람들에게 알리고 싶기 때문

1.7 개발 예상 게임의 궁극적인 목표

플레이어가 게임을 하면서 지금 현실에 놓인 환경오염에 대한 경각심을 주도록 하는 것 또한 게임이 개발되어 수익이 나게 된다면 환경오염을 막기 위한 기부를 하는 것

2 게임 핵심 아이디어

2.1 아이디어

I) 평범한 몬스터를 뒤바꾸는 쓰레기 몬스터

- 이 게임에서 몬스터라 함은 일반적인 오크, 고블린 등이 아닌 지금 문제가 많은 쓰레기를 몬스터로 하여 몬스터의 다양함을 추가함.

II) 쓰레기로 인해 다친 동물 구출

- 인터넷 기사를 보며 찾아본 결과 지금 늘어나는 쓰레기들로 인해 피해를 받는 동물이 많아 동물 구출을 게임으로 해보자 하여 추가

III) 발생된 쓰레기 처리

- 게임을 하며 발전을 위해 건설 등을 하며 환경을 오염할 시 자신이 결국은 치우게 되어 결국 아무리 처리를 하여도 자신에게 돌아온다는 것을 알려주기 위해

IV) 쓰레기 처리를 도와줄 펫

- 현재 세상에 나와 있는 쓰레기 청소 로봇을 게임에 추가하여 기존 펫의 다양성을 추가함

V) 쓰레기 처리를 도와줄 청소부

- 자신의 능력으로 모든 것을 해결할 부담을 덜어줄 청소부를 고용할 수 있다.

VI) 자신의 보금자리 마을

- 허름하던 마을의 진화를 위해 주인공이 쓰레기를 치워가며 마을을 성장시킴.

VII) 게임의 재미를 더해줄 스킬

- 평범하게 게임을 하며 쓰레기를 치우는 게임은 재미를 반감 시킬 수 있기 때문에 스킬을 추가하여 재미를 추가함

2.1 목표 게임 사용자

8~18세

2.1.1 목표 사용자 분석

8~18세로 설정한 이유는 학생들에게 환경오염 문제로 학교에서 많이 가르치고 또한 어린 연령층에게 경각심을 주어 어른이 되어도 자신의 자식들, 지인들에게 많은 가르침을 줄 수 있기 때문

2.1.2 현재 게임 시장의 방향

<2020 게임 백서 중 일부분>

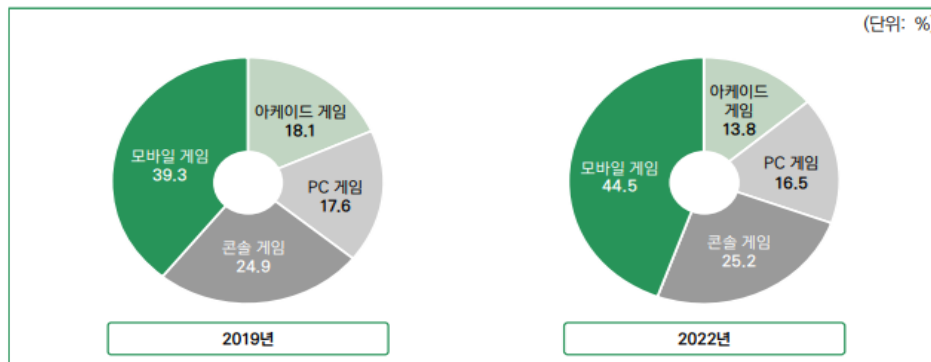
7) 2019년 세계 게임 시장, 전년 대비 5.0% 성장

2019년 기준 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 5.0% 증가한 1,864억 9,100만 달러로 나타났다. 특히 모바일 게임이 전년 대비 12% 증가하여 게임 산업 성장을 견인했고, 다음으로 아케이드 게임이 3.4%, PC 게임이 1.1%로 소폭 성장했다. 다만 콘솔 게임은 전년 대비 1.1% 감소하였다.

2016년 이후 세계 게임 시장에서 가장 높은 비중을 차지하고 있는 모바일 플랫폼은 2019년에도 732억 7,800만 달러 규모로, 전체 게임 시장에서 39.3%를 점유하였다. 다음으로 높은 비중을 차지하는 콘솔 게임의 비중은 24.9%이며 시장 규모는 464억 9,700만 달러 수준이다. 아케이드 게임 시장은 338억 1,900만 달러로 점유율은 18.1%였고, PC 게임 시장은 328억 9,600만 달러로 점유율은 17.6%였다.

개발도상국에서는 스마트폰 보급률이 계속 증가하고 있고, 선진국을 중심으로 5G 초고속 무선망이 보급되기 시작하면서 모바일 플랫폼의 게임 시장 점유율은 앞으로 더욱 확대될 것으로 예상된다. 2022년 세계 게임 시장에서 모바일 게임의 비중은 44.5%까지 증가할 전망이다. 반면 PC 및 아케이드 게임의 비중은 2019년에 비해 줄어들 것으로 예측된다.

그림 6 플랫폼별 세계 게임 시장 점유율(2019년/2022년)



출처: PWC(2020), Enterbrain(2020), JOGA(2020), iResearch(2019), Playmeter(2016), NPD(2020)

현재 PC게임 시장은 하락세를 지속되지만 아직까지 상용화의 가능성이 있으며 현재 16.5%라는 비교적 모바일 게임보단 낮지만 현재 나오는 PC게임들의 상황을 볼 시 PC게임에 잘 어울려 PC게임으로 선택함

3 게임소개

3.1 목적

플레이어는 게임을 진행하면서 마을의 성장, 마을의 안전, 세계 오염도 유지를 목적으로 게임을 플레이한다.

3.2 게임 특징

- 쓰레기라는 소재로 현실적인 문제에 대하여 깊은 생각과 경각심을 알게 하기 위해 사람들에게 친숙한 "게임"이라는 방향과 접목시킴
- 쓰레기로 인해 가족을 잃은 주인공으로 설정

플레이어가 좀더 주인공에게 감정 공유가 될 수 있도록 함.

I) 게임에 등장하는 몬스터를 생활 쓰레기로 설정

사람들이 일상생활을 하면서 무의식적으로 아무렇게 버려진 쓰레기들이 몬스터로 변하면서 생기는 위험을 부각시킴.

- 쓰레기로 인해 자신에게 피해가 돌아와 가족들을 잃은 비참함에 의해 주인공 자신만의 일이 아닌 모든 사람들에게 생길 수 있는 문제일 수도 있다는 것을 주인공의 감정으로 전달

II) 지속적인 세계 오염도 상승

- 게임을 진행하면서 플레이어가 겪게 되는 세계 오염도로 인해 지속적으로 악화되는 게임상 몬스터 생성을 막기 위해 쓰레기를 지속적으로 처리를 해야만 함.




III) 빈민촌 같던 마을의 성장

- 진행하면서 얻게 되는 자재들로 마을을 꾸미며 쓰레기 소거 시설, 건물 업그레이드 등 마을을 꾸밀 수 있으며 좀더 진화한 쓰레기 소거 장비를 제작 하여 더 많은 쓰레기를 없앨 수 있고 건물 제작에 필요한 자재를 얻을 수 있다.

IV) 펫

- 소거로 얻게 되는 재료 중 부품 과 다른 잡다한 재료들로 "펫"이라는 로봇 기계를 제작 할 수 있다 대표적으로 로봇청소기, 자석 줄, 등 펫 을 제작하여 돌아다니며 길에 떨어진 쓰레기를 처리하는데 도움을 준다.

4 세계관

| 분류 | 내용 |
|---|--|
| <p data-bbox="453 383 571 412">시대 배경</p>  | <p data-bbox="842 383 1410 779">2021년 지구는 걸잡을 수 없는 쓰레기의 증가와 환경파괴 지구온난화로 인한 기온상승 등으로 인해 쓰레기들 사이에서는 인격이 개화 하여 몬스터 화가 진행된다. 몬스터들의 출몰로 인하여 지구는 퇴화가 진행된다. 사람들은 안전을 위해 방어체계를 구축하여 피난민들이 모인 "쉼터" 제작이 이루어지며, 쉼터에서 살아가 지역 청소 몬스터 처치 등을 하며 살아간다.</p> |
| <p data-bbox="485 797 539 826">정치</p>  | <p data-bbox="842 797 1410 1151">2021년 쓰레기로 인한 지구온난화로 퇴화한 인류 문명 인류는 퇴화하여 발전이란 없으며 쓰레기를 청소하며 언젠가 돌아올 세상을 기원하며 쓰레기들을 치워 나가는 것이 일상이 되며 "쉼터"를 설립하여 모여 사는 것이 전부인 세계이다. 그러던 와중 사람들은 쓰레기들을 소멸시키는 방법을 깨닫게 되며 이 방법으로 세상을 바꾸기 위해 노력을 한다.</p> |
| <p data-bbox="459 1189 564 1218">과학기술</p>  | <p data-bbox="842 1189 1410 1585">예전 시대의 과학기술은 모두 사라졌으며 처음으로 돌아가 버린 세상이다. 모든 질병에 취약하고 살아가는 것은 자급자족이며 사람들과의 소통은 오직 만나서 대화로 이루어지는 세계가 되어 버리자 사람들은 전 인류가 버린 쓰레기들을 수집하며 전 인류의 기술을 조금씩 알아 나가 문명이 조금씩 되어나는 기회가 될 수 있지만 다시 예전 문명의 실수를 반복할 수 있다는 우려의 목소리가 나온다.</p> |
| <p data-bbox="485 1619 539 1648">문화</p>  | <p data-bbox="842 1619 1410 1877">문화적인 요소는 없으며 마을에서는 쓰레기를 처리하며 도감 에다가 기록하는 문화가 발생하는데 전 인류의 문화 중에 자신들이 관심이 있는 것을 모아 도감에 기록하는 것이 문화가 되어 버린다. 또한 버려진 쓰레기로 제작을 하며 문화를 발전해 나간다.</p> |

5 게임 컨셉

5.1 플레이 컨셉

플레이어는 주인공 뒤에서 바라보는 슬더뷰 (shoulder view)로 바라보게 된다.

■ 예시 이미지



5.2 플레이 방식

- 쓰레기를 처리한다 라는 목적성을 가지며 게임을 플레이 하게 됨.
 - I) **쓰레기의 몬스터 화**
- 사람들이 아무렇지 않게 버리는 쓰레기들이 결국은 자신을 위협하는 몬스터 화 됨.
 - II) **마을의 번성**
- 플레이어는 마을의 안전을 위해 몬스터와 전투를 통해 마을을 성장 시켜 나간다.
 - III) **일회성 퀘스트**
- 주변 NPC등을 통해 주변 인물의 고민을 들어주며 친밀도를 쌓을 수 있다.
 - IV) **환경 오염도**
- 플레이어는 월드 공통 세계 오염도를 유지하여 쓰레기의 증가를 최소화 한다.

5.3 그래픽 컨셉



I) 3D그래픽

- 이 게임의 그래픽 요소는 3D그래픽으로 하여 플레이어가 게임에 몰입하게 하거나 주적인 쓰레기의 모습을 3D로 하여 게임의 현실감을 추가하는 것으로 함.

II) 3인칭 시점

- 주인공의 시점에서 보기보단 주변 기믹 들을 좀더 뒤에서 보는 2인칭 시점으로 하여 주인공 외에 배경, 장애물, 전투, 몬스터 등 플레이 하는 데에 있어 중요한 요소를 좀더 정밀하게 보기 위해서 2인칭 시점을 사용함.

III) 솔더뷰

- 3인칭 시점 중 솔더 뷰를 추가하여 플레이어 어깨 뒤에서 맵 을 바라보며 게임을 보는 것 중 가장 나의 게임에 어울릴 뷰를 찾아보며 최종적으로 솔더 뷰를 선택함.

(예시 이미지)



6 사운드 컨셉

6.1 방향성

- 플레이어가 게임의 **원활한 플레이**를 위해 **과하지 않게 제작**.

6.1.2 마을

| 위치 | 사운드 번호 | 설명 |
|-------|----------------|---|
| 마을 내부 | Village_001_01 | 시냇물 흐르는 소리와 새들의 노랫소리 와 함께 시냇물, 새 소리 등이 묻히지 않는 잔잔한 노래 |
| 마을 외부 | Field_001_01 | 시냇물 소리와 어디선가 들리는 둔탁한 망치질 소리 공장 등이 돌아가는 소리와 함께 "웅웅"울리는 진동 소리 |

6.1.3 전투

- 플레이어가 몬스터의 공격 및 공격 시 아래와 같은 노래가 출력된다.

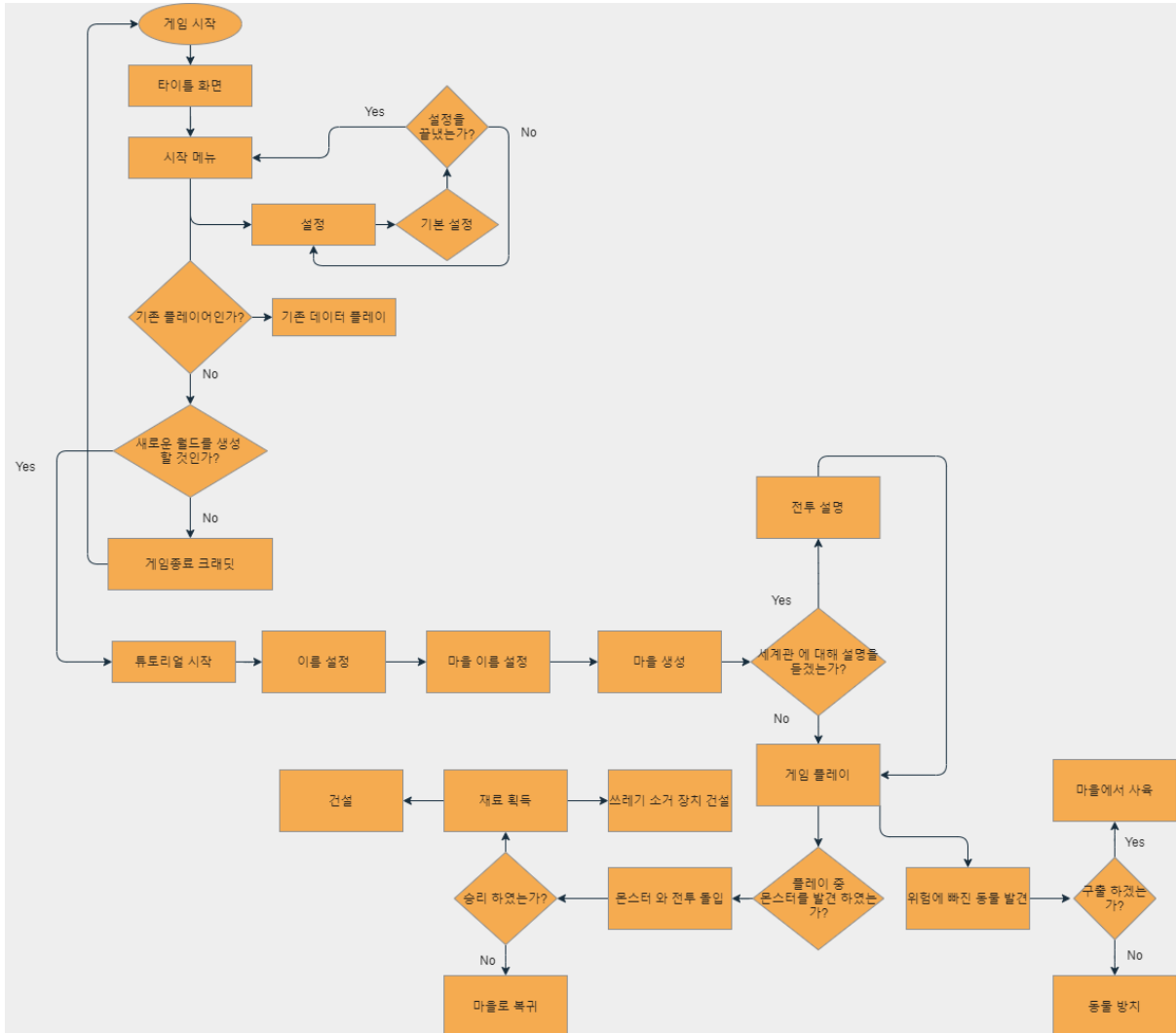
| 위치 | 사운드 번호 | 설명 |
|-------|----------------------|---|
| 전투 | Battle_001_01 | 긴박한 박자와 함께 몬스터의 괴성 한번과 함께 지속되는 긴장감 있는 소리 |
| 전투 종료 | Battle_Finish_001_01 | 전투 사운드가 끝나며 마을 외부 사운드로 넘어간다. |
| 전투 패배 | Battle_Defeat_001_01 | "쿵"하는 소리와 함께 플레이어가 쓰러지는 듯한 "풀썩"소리와 함께 자연스러운 마을 내부 소리와 이어진다. |

6.1.4 시스템 사운드

| 위치 | 사운드 번호 | 설명 |
|----------|-------------------|-----------------------------------|
| 쓰레기 소거 시 | Trash_Back_001_01 | 기계를 작동 시 "뽁" 소리와 함께 기계가 돌아가는 소리 |
| 동물 구출 시 | Animal_001_01 | 구출이 필요한 동물의 힘없는 짚는 소리 등이 들리도록 한다. |

7 게임 흐름도

■ 실행, 게임 플레이 흐름도



- 게임은 위와 같은 흐름도로 흘러 가며 실행부터 게임 진행에 있어 크게 작용될 콘텐츠를 흐름도로 표현함

7.1.2 게임 방향성

- 게임의 반은 스토리를 플레이 하다 자신의 마을을 갖게 되며 그 마을을 얻게 된 기점으로 플레이어의 나머지 반은 자신의 거주지를 성장 시키며 월드 오염도를 지속적으로 낮추는 위주로 게임을 풀어 나간다

8 캐릭터 구성



I) 주인공 이름

니케

II) 이름 설정 이유

- 승리의 여신 니케 에서 이름을 따와 쓰레기의 전쟁에서 승리를 한다. 라는 의미를 두기 위해 니케 라 지정

8.1.2 의상

- 주인공은 가난한 설정이며 오랜 시간 관리를 못한 듯한 머리, 의상 등을 통해 지금 주인공에게 놓인 문제를 플레이어 에게 공유를 할 수 있도록 함

II) 주인공의 지속적인 변화

- 주인공의 의상은 플레이어의 노력을 기반으로 의상이 변해 나가며 외형을 꾸미거나 머리스타일 등 게임을 이어나가며 얻게 되는 재료 및 재화로 주인공을 꾸며 나갈 수 있다.

9 몬스터 구성

- 필드에서 출현하는 몬스터의 종류와 생김새

9.1.2 재활용 쓰레기



위와 같은 이미지로 "도감"이 존재하며 도감UI를 통해 몬스터의 모습과 설명을 볼 수 있다.

9.2 몬스터 종류

| 레벨 | 이름 | 출몰 지역 | 설명 |
|----|-------------|-----------------|---|
| 1 | 일반쓰레기몬스터 | 모든 필드 | 재활용 봉투 모습의 쓰레기와 캔 등 고철 쓰레기 등이 출현한다. |
| 10 | 가전제품 몬스터 | 게임세계기준 8시 모든 필드 | 전자레인지 전기밥솥 커피포트 등 일상생활 에서 보이는 주된 가전제품 등이 몬스터 화 되어 있다. |
| 32 | 폐 건축 자재 몬스터 | 마을 건축 시 마을 주변 | 주로 콘크리트 벽돌 나무 등의 모습을 한 몬스터로 출현이 된다 |
| 43 | 식기 류 몬스터 | 음식 제작 시 마을 주변 | 플레이어가 섭취한음식의 모습에서 몬스터가 된 모습을 가지게 된다. |

10 마을 시스템



10.1 마을 성장

I) 일정 재료와 함께 마을의 발전을 할 수 있다.

- 플레이어는 몬스터 처리, 소거 등으로 마을의 성장을 할 수 있는 재료를 얻으며 마을의 성장을 할 수 있다.

II) 마을의 성장마다 상점에서 파는 장비, 물약 등의 품질이 달라진다.

- 마을을 성장하는 목적을 주기 위하여 장비, 물약 등의 아이템들의 품질 등의 변화가 있다.

10.1.2 업그레이드 UI설정

- 마을의 성장을 할 재료들이 모두 모인 경우 UI를 통해 마을을 업그레이드 할 수 있다.

10.2 예시 이미지



11 마을 시스템 부가 설명

11.1 마을 제작 UI

11.1.1 제작 방법

I) 마을의 제작은 쓰레기를 통해 얻은 재화를 얻어 제작이 가능하다

- 마을 주변 및 월드를 돌아다니는 몬스터(쓰레기)의 처치를 통해 재화(아이템)을 얻어 마을 업그레이드 UI를 통해 업그레이드가 가능하다.

II) 마을의 최종 목표는 쓰레기를 처리하는 것이 목표로 시설이 변한다.

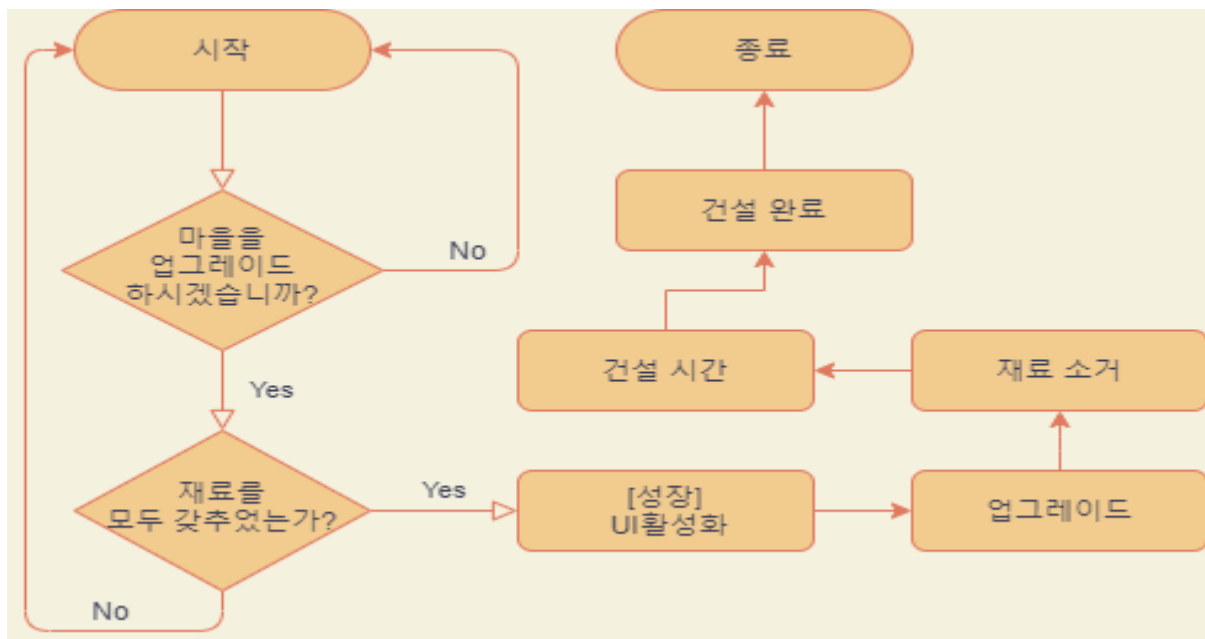
- 마을은 변해 나가지만 마을의 최종적인 목표는 쓰레기를 처리하는 목표를 위해 NPC들과 플레이어 들이 노력을 하여 쓰레기를 처리하는 것이다.

11.2 마을 건설 시간

I) 마을을 업그레이드 할 시 건설 시간이 필요하다

- 마을의 건설 시간으로 인해 플레이 타임을 늘리고자 하는 이유와 플레이어의 건강을 위해 건설 시간 도중에 라도 쉴 수 있는 시간을 넣고자 하여 건설 시간을 넣는다

11.3 마을 시스템 흐름도



12 게임 시스템

12.1 정화 시스템



12.2 HP설명

12.2.1 HP

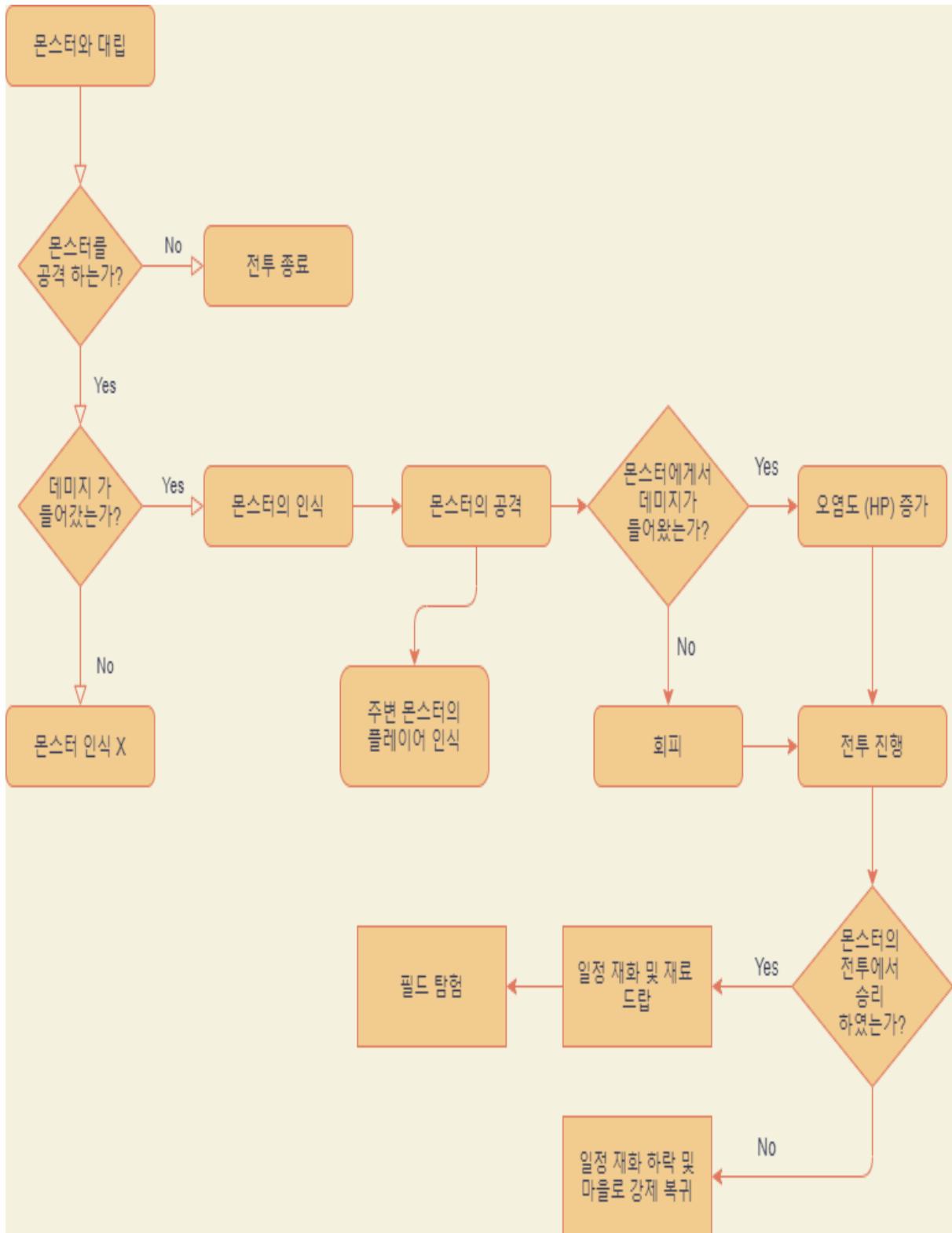
- I) 전투에서 HP(오염도)는 깎이는 것이 아닌 증가를 한다.
- 이게임 에서 HP는 상승 할수록 위험하며 모든 오염도 즉 HP가 최대치에 도달 할 시 마을로 강제 귀환 된다.
- II) 몬스터(쓰레기)의 HP(청결도)는 플레이어와 마찬가지로 증가를 시킨다.
- 몬스터의 체력은 청결도(HP)라 하여 플레이어 와 마찬가지로 깎는 것이 아닌 증가를 시켜 청결하게 만든다.

12.3 예시 이미지

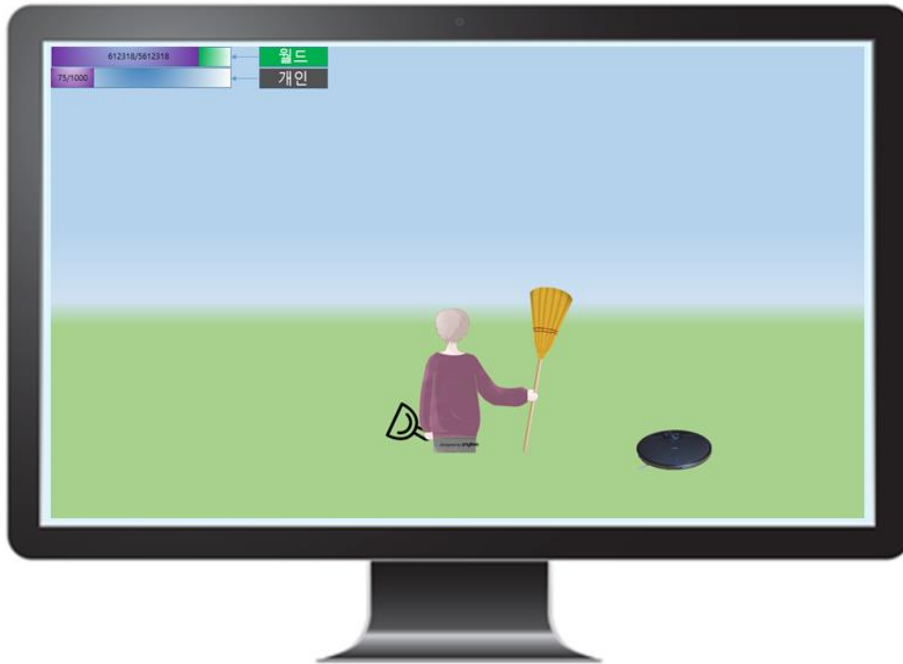


12.1 전투 시스템 흐름도

12.1.1 흐름도



13 세계 오염도 시스템



세계 오염도는 서버 단위로 서버 하나에 세계 오염도 한 개가 존재 하며 몬스터를 처치 및 청소 등을 통해 세계 오염도를 줄여 나갈 수 있다.

13.1.1 세계 오염도 상승

세계 오염도가 일정 수치 이상 상승 시 월드 에 소속된 플레이어의 개인 월드에 몬스터 출현 및 쓰레기 출현 량이 일정량 상승한다.

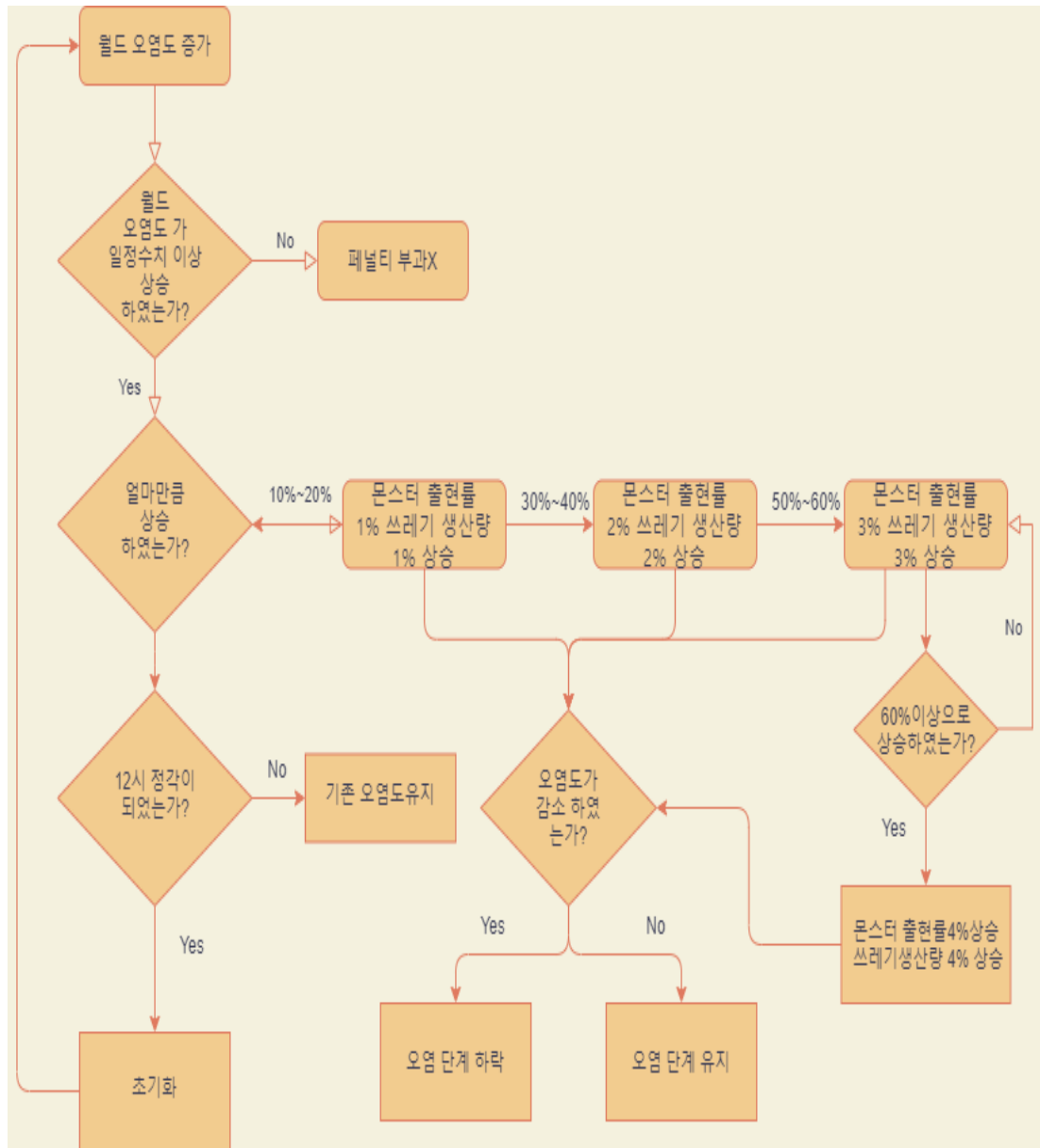
| 오염도 | 페널티 |
|---------|--------------------------|
| 10%~20 | 몬스터 출현률 1% 쓰레기 생산량 1% 상승 |
| 30%~40% | 몬스터 출현률 2% 쓰레기 생산량 2% 상승 |
| 50%~60% | 몬스터 출현률 3% 쓰레기 생산량 3% 상승 |
| 60%이상 | 몬스터 출현률 4% 쓰레기 생산량 4% 상승 |

몬스터의 출현 및 쓰레기 생산량은 월드 오염도를 통해 상승 및 하락이 이루어 진다

12시 정각에 모든 오염도는 0%로 돌아가며 0%에서 개인의 플레이어가 특정 행동(제작 등)할 시 서서히 오염도는 증가한다

개개인의 플레이어의 청소 몬스터 처리 구출 등을 통해 세계 오염도를 줄여 나갈 수 있도록 설정을 한다.

13.1 세계 오염도 시스템 흐름도



14 쓰레기 소거 시스템



세계 오염도 낮추는 과정 중 하나는 쓰레기를 분해하여 건설 및 펫의 제작 재료를 얻을 수 있는 시스템으로 설정을 했다.

14.1.1 분해

월드를 돌아다니며 얻은 쓰레기 등을 모아 가지고 있다 쓰레기장으로 가 분쇄기를 통해 쓰레기를 분해 가능하다

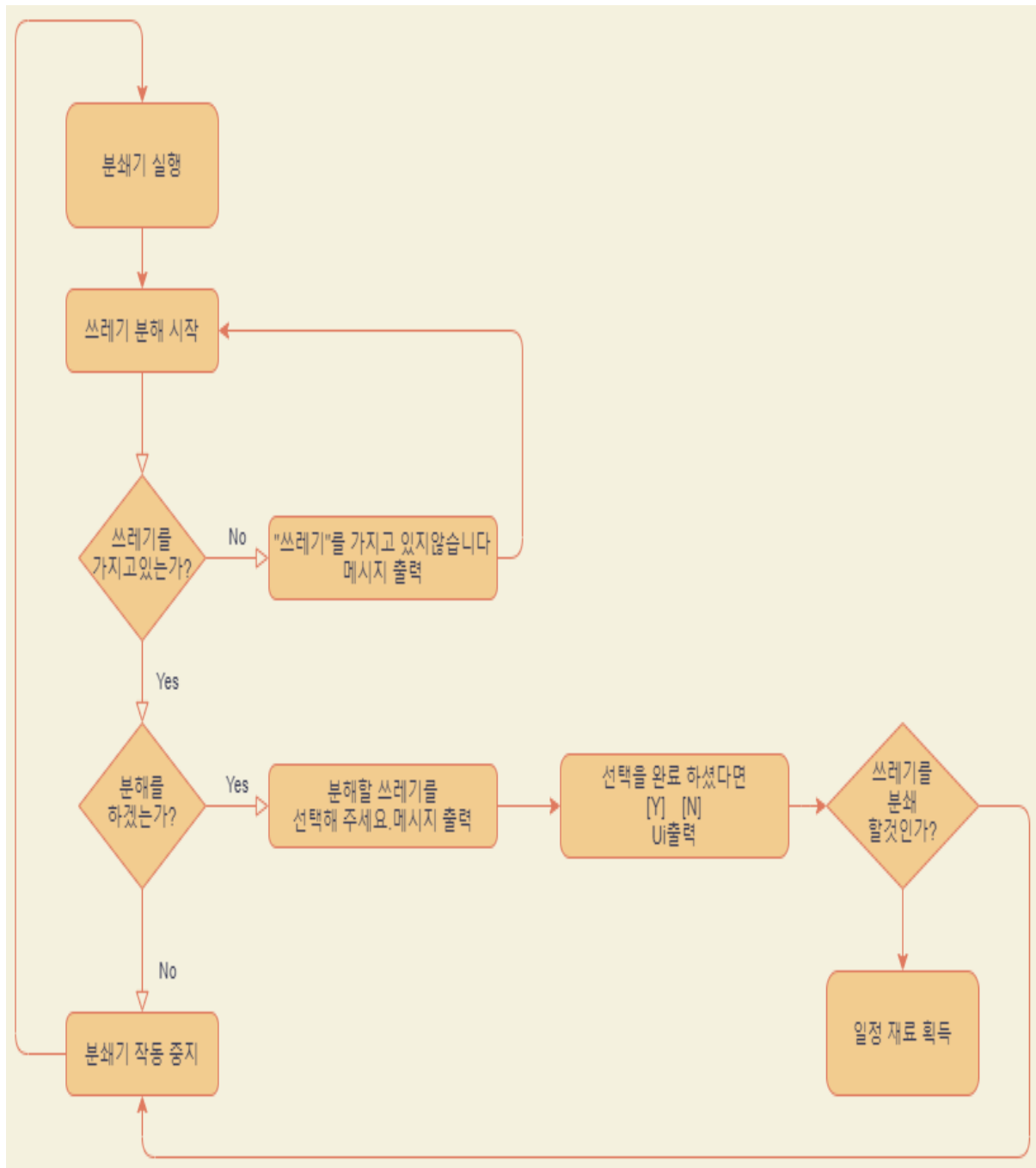
■ 사용방법

쓰레기를 클릭하여 분해기로 가 분해하기를 클릭하여 사용이 가능하다.

14.1.2 분해 시 얻게 되는 재료

| 종류 | 이름 | 사용처 | 드롭 개수 |
|-------|-------|-------|-------|
| 기계부품 | 기계 코어 | 로봇청소기 | 2개 |
| | 나사 | | 1개 |
| 건축자재 | 목재 | 건설 | 6개 |
| | 콘크리트 | | 4개 |
| 강화 재료 | 나뭇가지 | 장비 강화 | 1개 |
| | 철사 | | 2개 |
| 다용도 | 삼푸 | 미용 | 1개 |
| | 빗 | | 1개 |

14.1 쓰레기 소거 시스템 흐름도



15 동물 구출 시스템



15.1 구출 방법

- I) 동물 구출은 특정 지역에서만 가능 함.
 - 월드에는 동물들이 다치는 곳이 존재하여 그 곳에서 만 동물들을 구출 할 수 있다
- II) 동물을 구출하여 마을에서 사육을 할 수 있다.
 - 다친 동물들을 구출 및 치료하여 방생 및 사육 두가지 중 선택을 할 수 있다.

15.1.2 장비 설명

| 장비 | 사용 용도 | 구입처 | 설명 |
|-----|--------|-------|--|
| 가위 | 구출 | 상점 | 동물이 묶여 있으면 동물에게 상호작용을 하여 동물을 구출 할 수 있다. |
| 소독약 | 동물 치료 | 병원 | 동물의 치료가 끝난 뒤 사용이 가능하며 다친 부분을 소독 하는데 사용 된다. |
| 사료 | 친밀도 상승 | 상점 | 동물의 치료 전 자신은 위협이 되지 않는다 라는 인식을 주기 위해 사료를 줘 친밀도를 높일 수 있다. |
| 붕대 | 동물 치료 | NPC보상 | 동물의 치료 후 다친 부위에 감아줄 수 있다. |

17 스킬 시스템

17.1 시스템 설명

17.1.1 방향성

- 캐릭터들의 성장을 한 눈에 볼 수 있도록 익히기 쉽고 직관적으로 제작.

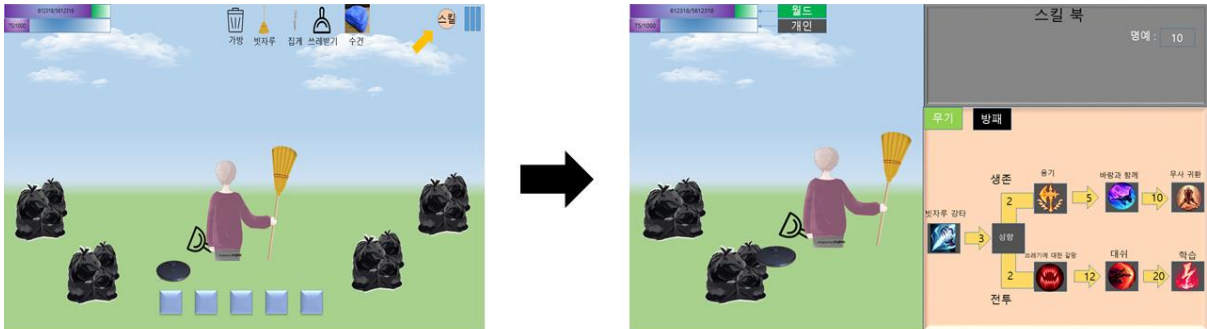
| 이름 | 장비 | 특성 | 설명 |
|--------|----|----|--|
| 빗자루 강타 | 무기 | 공격 | 몬스터(쓰레기)를 공격하는 스킬로 빗자루를 휘둘러 몬스터를 공격하는 액티브 스킬이다. |
| 방어 | 방패 | 방어 | 쓰레받기로 몬스터(쓰레기)가 공격하는 투사체 및 근접 공격을 막는 방패의 액티브 스킬이다. |

17.2 스킬 북 메뉴

I) 유저가 게임을 진행 시 확인하는 방법

- 플레이어의 게임 플레이를 원활하게 돕기 위한 이유와 게임의 재미를 위해 스킬 시스템을 넣음.

17.3 스킬 UI



I) 스킬의 공격 액티브 스킬은 빗자루 강타 및 불 붙은 빗자루뿐이다

- 공격 액티브 스킬이 많을수록 게임이 난잡해 질 수 있기 때문에 공격 스킬은 하나뿐이며 대부분이 패시브 스킬 및 이동을 도와줄 스킬로 배치 한다.

II) 방패의 스킬은 대부분이 패시브 스킬 및 게임 상 특정 이벤트 퀘스트를 통해 획득이 가능하다

- 방패의 스킬은 스킬 북 UI를 통해 볼 수 없으며 특정 퀘스트 및 이벤트로 얻을 수 있다 얻는 즉시 스킬 북 UI에 표시되며 스킬 강화가 가능하다.

18 스킬 시스템 부가 설명

18.1 성향

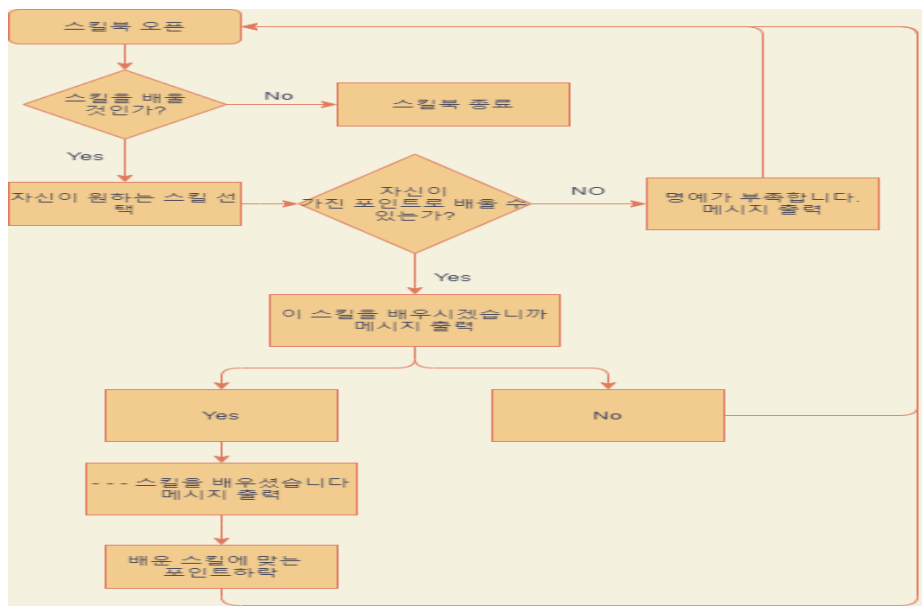
18.1.1 방어 성향

| 생존 | | | | |
|--------|----|------|-------------|--|
| 이름 | 성향 | 쿨타임 | 효과 | 설명 |
| 용기 | 생존 | X | 체력 40% 증가 | 스킬 포인트 2개로 획득이 가능한 패시브 스킬이며 체력 40%를 올려주며 주변으로 황색 오라가 발동된다. |
| 바람과 함께 | 생존 | X | 이동속도 15% 증가 | 스킬 포인트 5개로 획득이 가능한 패시브 스킬이며 이동속도 15%가 증가한다. |
| 무사 귀환 | 생존 | 600초 | 마을로 즉시 복귀 | 몬스터의 공격과 상관없이 즉시 마을로 귀환을 할 수 있다. |

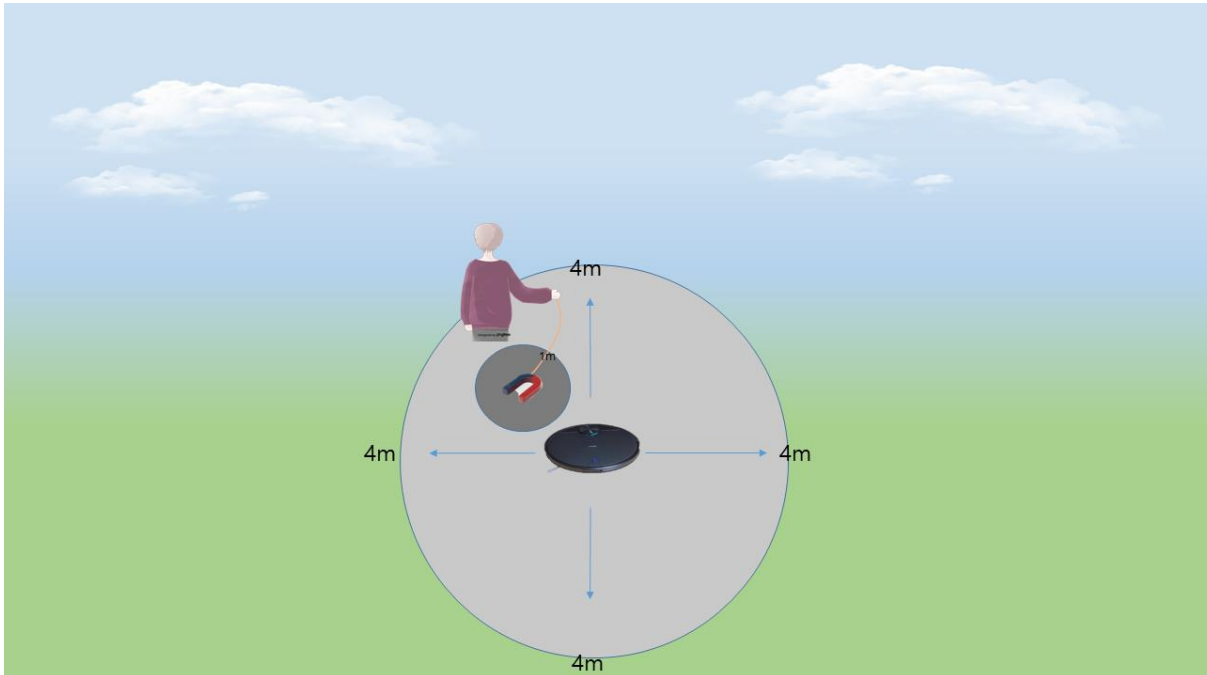
18.1.1 공격 성향

| 전투 | | | |
|----|----|------------------------|---|
| 이름 | 성향 | 효과 | 설명 |
| 갈망 | 전투 | 체력 30%감소 공격력 20%증가 | 체력을 포기하고 공격력을 얻는 스킬로 패시브 스킬이다 스킬을 배울 시 주변으로 붉은 임팩트를 발산한다. |
| 대쉬 | 전투 | 바라보는 방향으로 돌진 | 자신이 바라보는 방향으로 돌진을 하며 몬스터에게 적중 시 1초의 기절 효과를 갖는다. |
| 학습 | 전투 | 도감 등록 1마리마다 공격력0.5% 증가 | 몬스터를 도감에 등록 할 때 마다 공격력 0.5%를 추가로 얻게 되며 공격력 40%를 초과할 수 없다. |

18.1 스킬 흐름도



19 펫 제작시스템




주변의 쓰레기를 빨아 드리며 플레이어 주위를 돌아다닌다 또한 주인공 주변 1m주위를 자석을 통해 끌고 다니며 철제 재료를 끌어 드린다.


19.1.1 펫

플레이어를 도와 주변을 돌아다녀 물건을 수집한다

I) 로봇 청소기

| 로봇 청소기 | 재료 | 필요 재료 | 설명 |
|---|-------|-------|---|
|  | 기계 코어 | 16 | 기계 코어로 로봇 청소기를 제작하는 데 사용 할 수 있으며 코어는 쓰레기 소거 시스템으로 쓰레기장, 필드에서 획득 할 수 있다. |
| | 나사 | 32 | 나사는 로봇 청소기 제작 및 건설에 사용 할 수 있다 나사는 쓰레기장, 필드에서 획득 할 수 있다. |

II) 자석 줄

| 자석 줄 | 재료 | 필요 재료 | 설명 |
|---|-------|-------|--|
|  | 자석 파편 | 6 | 자석 파편은 쓰레기장, 필드에서 몬스터를 처치 할 시 일정 확률로 드롭이 된다. |
| | 끈 | 1 | 짚 5개로 제작이 가능하며 일정확률로 몬스터, 쓰레기장 쓰레기 소거로 획득이 가능하다. |

20 펫 시스템 부가 설명

20.1 펫 행동 반경

| 펫 행동 반경 | | |
|---------|----------|---|
| 행동 범위 | 아이템 | 설명 |
| 10m | 철 도면 | 플레이어 주위 10m내에서는 철 및 제작 도면을 흡수 한다 |
| 30m | 가죽 건설 재료 | 플레이어 주위 30내에서는 가죽 및 마을 건설에 필요한 재료들을 펫이 흡수 한다. |
| 60m | 일정 재화 | 플레이어 주위 60m내에서는 일정 재화를 수집할 수 있다. |
| 90m | 수정 | 플레이어 주위 90m내에서는 무기 강화에 필요한 아이템을 흡수 한다. |

20.2 펫 행동 반경 설정

20.2.1 설정

I) 펫 UI를 통해 행동 반경을 설정 할 수 있다.

- 행동 반경을 설정하여 자신이 필요한 아이템을 펫을 통해 획득을 할 수 있도록 한다.

II) 거리가 멀어질수록 펫의 파괴 확률이 존재한다.

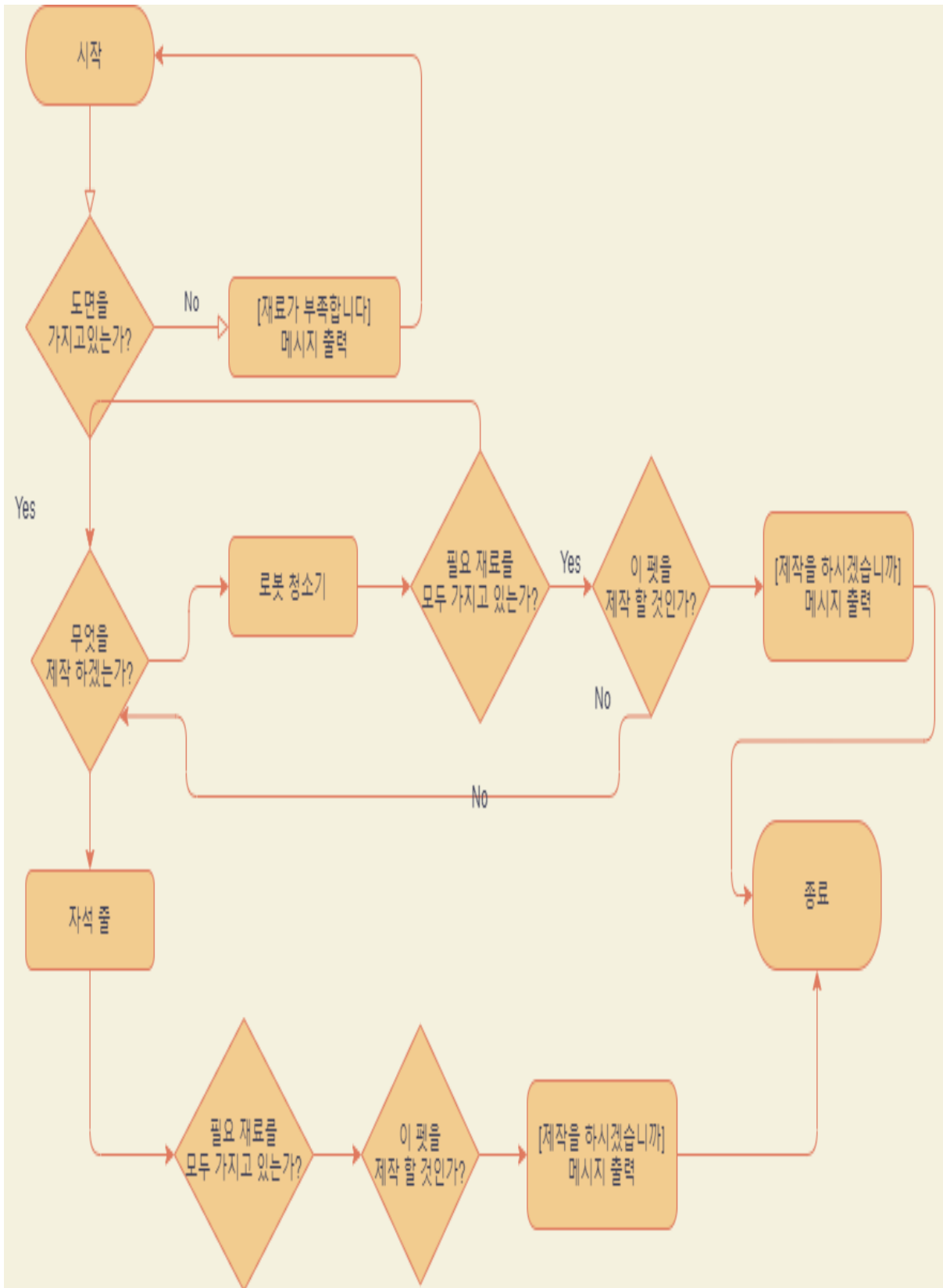
- 플레이어 주위를 돌아 다니지만 주변의 지형 지물로 인하여 거리가 멀어 질수록 파괴 될 확률이 존재한다.

| 행동 범위 | 파괴 확률 |
|-------|-------|
| 10m | 1% |
| 30m | 3% |
| 60m | 6% |
| 90m | 9% |

III) 파괴는 재료를 수거 시 파괴가 되도록 함

- 파괴는 재료를 모두 수거 시 위와 같은 범위에 따른 확률로 파괴가 될 수 있다.

20.1 펫 제작 시스템 흐름도



21 청소부 시스템

21.1 시스템

21.1.1 고용

I) 자신을 도와줄 청소부를 고용하여 도움을 받을 수 있도록 함.

- 용병을 고용 시 이름 아래 UI를 통해 제거 능력, 필요 재화를 확인 할 수 있다.

II) 청소부는 마을 주변에 NPC처럼 돌아다닌다.

- 용병은 월드에 표시 되지 않으며 초, 분 단위로 일정량의 오염도를 제거를 해준다.

21.2 부가 설명



21.2.1 용병 구입 UI

I) 청소 UI를 통해 용병 고용이 가능 함.

21.2.2 청소 UI 활성화 명예(Level)제한

I) 플레이어는 16명예(Level)을 달성해야 청소 시스템을 이용 가능함.

| Level | 효과 | 이름 | 필요 재화 |
|-------|----------------|----------|--------------|
| 16 | 초당 1.78 쓰레기 제거 | 청소부 | 1,650 Room |
| 32 | 초당 3.12 쓰레기 제거 | 초급 환경미화원 | 6,500 Room |
| 67 | 초당 5.34 쓰레기 제거 | 중급 환경미화원 | 32,000 Room |
| 84 | 초당 7.37 쓰레기 제거 | 베테랑 미화원 | 78,300 Room |
| 100 | 초당 10.0 쓰레기 제거 | 쓰레기차 | 320,620 Room |

21.1 청소부 시스템 흐름도

