

게임 시나리오 기획서



과 목 명	게임기획II
담당교수	PARKINSOO
소속대학	예술대학
학 과	게임디자인학과
학 번	201902616
이 름	김민욱

목 차

-Ville de OISEAU(가제)-

1. 시나리오 설정

1.1 기획의도 및 최초 아이디어

2. 맵 소개

2.1 2D 평면도

2.2 맵 연결관계

2.3 범례 및 아이콘

2.4 지면 해발 설명도

2.5 맵 파라미터

3. 지역 세부 소개

3.1 전체 맵 디자인

3.2 지역별 상세 디자인

3.2.1 A지역 - 주거구역 (스타트 포인트)

3.2.2 B지역 - 학교건물 (상인 및 물류, 교류활동 구역)

3.2.3 C지역 - 상업구역 (물자획득, 적대적 존재)

3.2.4 D지역 - 화원 (주 활동구역-꽃밭, 얇은 우림)

3.2.5 E지역 - 지하철 (지하구간)

3.2.6 F지역 - 산간지역 (산우림)

3.2.7 기타 필드 지역 - 하천, 평지, 오염구역, 새 관찰가능 구역 등

4. 오브젝트 세부 소개

4.1 주요 오브젝트

5. 범례

5.1 구역별 맵 설정

5.1.1 D지역

6. 지역별 백그라운드 환경 설정

6.1 D지역 - 화원구간 상세설명

7. 지역별 랜드마크 소개

7.1 D지역 - 화원구간

7.1.1 화원 - 통신탑

8. ui 세부 소개

6.1 캐릭터 선택 ui

6.2 캐릭터 생성 ui

1. 시나리오 설정

1.1 기획 의도 및 최초 아이디어

- 장르

수집형 게임 / 휴대용기기를 메인으로 한 스토리 기반 게임

- 주제

하천 혹은 산림에서 발견되는 다양한 조류들의 관찰 및 탐사 (탐조활동을 모티브로 한 수집활동)

- 기획의도와 집필의도

- 흔히 볼 수 있는 새들부터 멸종위종인 새들까지 각 새들의 외형과 생태를 알아보며, 게임진행방식에 스토리를 도입하여 환경보호 및 생태보호의 중요성을 알린다.
- 평소 새 관찰을 좋아하며 사진찍는 것을 취미로 가지고 있었는데 최근 유튜브를 통해 탐조활동이 어느정도 인지도가 높아져 다양한 사람들이 관심을 가지는 것을 보고 이에 대해 같이 공유하고 게임을 통해 즐겁게 입문해보자는 취지로 기획하게 되었다.

- 줄거리

사람들이 모종의 이유로 없어진 폐허도시에서 홀로 깨어난 작업용 로봇이 자아를 가지게 되었으나 자신의 기억과 존재 목적을 잊어버려 어렴풋이 남아있는 기억인 새를 쫓아 완벽하게 기억을 찾아내기 위해 탐사하며 새를 관찰하기 시작한다. 주위를 돌아다니며 다른 로봇들과도 만나며 다양한 환경에서 살아가는 새들을 기록, 관찰하기 시작하며 도감을 채우고 오염물질을 처리하면서 자신의 목적과 기억을 조금씩 찾게 된다.

- 등장인물

분류	주인공	조력자	수집품/새
설명	-인간형 로봇 -자신과 닮은 로봇은 찾을수가 없으며 기억을 찾기위해 폐허를 방황한다	다양한 형태의 로봇 NPC들 (상점기능, 세이브기능 등) 도구를 팔거나 먹이를 판다	실존 조류들을 모티브 실제환경과 같은 환경과 시간에서만 발견 ex)수리부엉이 -> 야간 숲속 흰뺨검둥오리 -> 주간 하천 및 하구

- 테마

수집 관찰형 게임/방치형 게임

- 주인공/플레이어가 맵을 돌아다니며 다양한 종류의 새를 탐구,관찰,기록하는 것을 중심으로 게임을 진행한다.
- 다양한 종류의 조류들
 - 실존하는 조류들을 중심으로 게임내에서 구현을 목표 / 시간대별, 시기별 철새를 현실시간과 동기화한다
ex) 철새가 돌아가는 시기인 3월에는 두루미,고니등이 북상하는 모습이 관찰된다.
주간에 하천에서는 먹이활동을 하는 왜가리, 청둥오리 등의 모습이 관찰되나.
- 조류의 특성을 반영한 맵들을 제작한다
 - 도시환경에 적응하여 살아가는 조류부터 자연환경에서만 발견되는 각 조류별 특징을 살린다
ex)

황조롱이	맹금류로써 과거에는 자연계에서만 번식 및 활동을 하였으나 도시화가 진행되고나서는 고층아파트에도 적응하여 아파트의 실외기에도 둥지를 트는등 자연과 도시모두에서 살아남은 맹금류로써 사방에서 발견된다. 이를 게임에 적용하여 맹금류임에도 둥지를 틀 수 있는 조건이 된다면 도시환경이든 자연환경이든 어디에서나 관찰 할 수 있도록 조정한다.
오리류	하천에서 흔하게 볼 수 있는 오리들은 모두 같아 보이지만 각각 다 다른종으로써 흰뺨검둥오리, 천둥오리, 알락오리, 논병아리등 각각의 먹이와 활동범위등이 다름을 구현한다.
까치	도시환경에 적응한 대표적인 새로써 먹이활동과 번식활동이 환경에 구애받지 않고 잘 살아가며 까치 특성상 자신의 영역에 다른 조류가 침범하면 상대가 맹금류이든 다른 포유류이든 구분없이 공격을 하거나 쫓아내는 특성을 구현한다

-스토리 진행

- 사람들이 사라진 세상(환경오염 혹은 전쟁으로 인해 황폐해진 도시에서 시작한다)
- 기억을 찾기위해 새를 탐구하는 주인공 로봇은 도감을 채우거나 오염물질제거를 통한 환경정화 활동을 한다.
 - 조류도감을 일정부분 채우거나 환경정화를 통한 수질등급과 자연등급 상승시 스토리가 해금이되며 진행된다.
- 주로 자신에 대한 기억을 찾게되는데 돌아오는 기억은 단편적인 것으로 생산된 이유와 사람들이 사라진 이유등을 기억하게 된다.

-수질등급 및 환경등급

- 게임을 진행하며 오염된 환경을 복구하여 자연생태를 복구하고 새들을 다시 보전하는 것이 목표로 단순반복작업을 통해 높일수도 있고 단순한 게임을 통해서도 높일수도 있으며 과금을 통해서도 가능하다
- 수질과 환경등급이 높아질수록 보기힘든 조류와 멸종위기등급이 높은 조류들을 관찰할 기회가 높아지며 등급은 20%마다 저장되고 어느정도 유지하지하지않으면 등급이 감소한다.

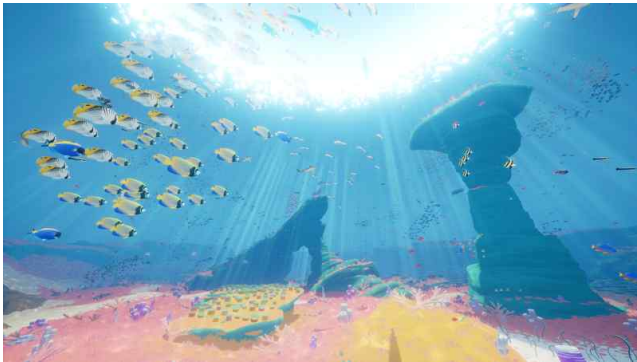
-조류의 수집등급

- 현실에 반영하여 멸종위기등급이 높거나 발견하기 힘든종은 난이도 혹은 등급을 올린다.
- 수집등급이 낮더라도 호전적이거나 겁이 많은 경우는 특정 공략법을 이용하지 않으면 관찰하기 어렵다.
- 포켓몬스터의 색이다른 포켓몬과 같이 매우 희박한 확률로 백색증(알비노)의 조류가 등장할 수 있다.

- 시놉시스

- 게임 ABZU의 필드시스템을 참고하여 필드생성

- 게임 동물의 숲 시리즈의 도감시스템을 참고

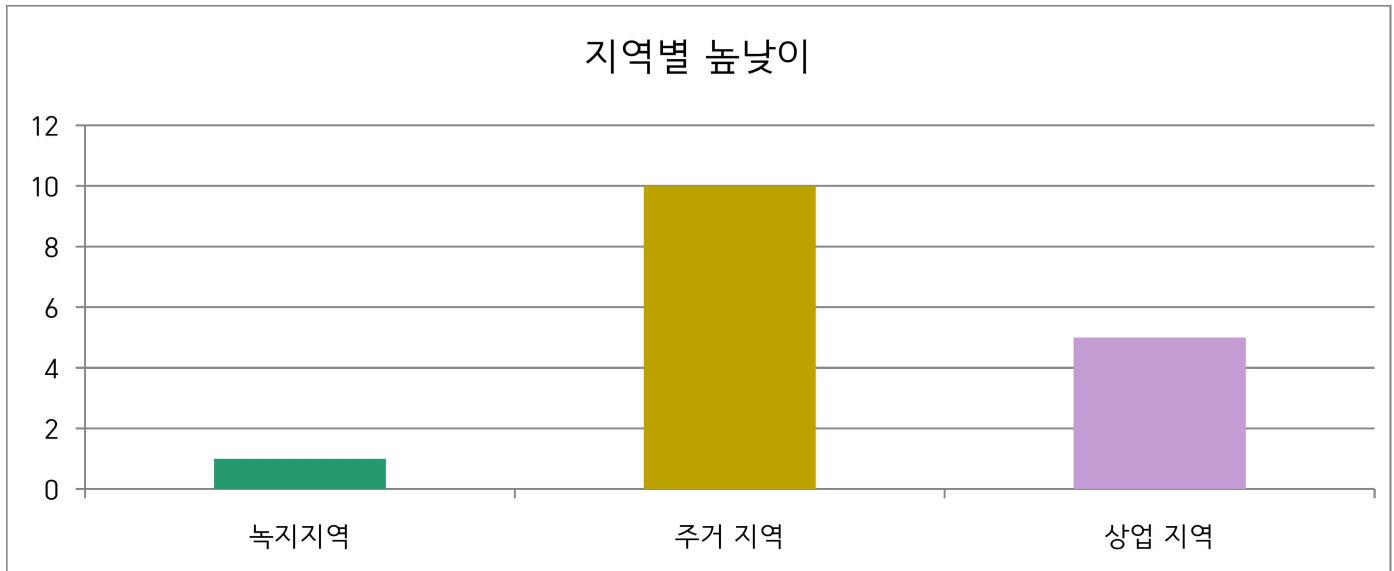
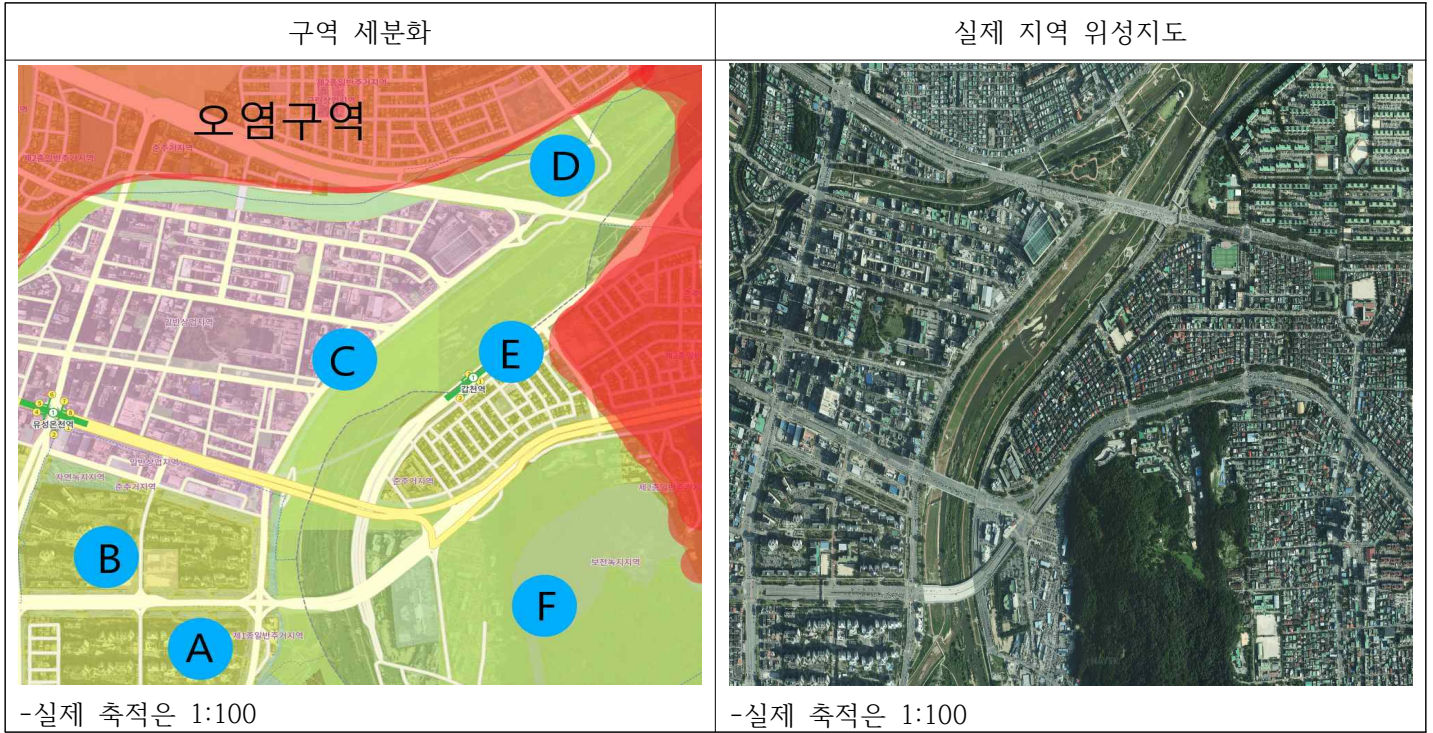


- 게임 로보토미 코퍼레이션과 같이 단순명료하게 한다 - 게임 냥코대전쟁과 같이 쉬운접근성을 유지



- 단순명료한 디자인을 중심으로 나이에 제한되지않고 즐길수있도록 한다.
- 게임을 실행하지않아도 백그라운드에서도 게임내 진행이되도록 방치형 콘텐츠도 구현한다.

2.1 2D 평면도



- A, B 구역 (주거 지역)

게임의 시작부분으로 스토리의 중심이 되는 공간으로써 폐허가 된 도심. 아파트를 보여주기 때문에 다른 구역보다 고층건물이 많기 때문에 전체적으로 들어갈수는 없으나 높은 건물들이 산재해있다.

- C 구역 인근 (상업 지역)

스토리를 진행함에 따라 방문하는 구역으로 각종 아이템 파밍과 이벤트가 발생하는곳이다. 상업 마을과 같은 기능을 하기위해 낮은 건물들이 밀집해 있다.

- D 구역 (녹지 지역)

자연 생태계로 이루어진 구역으로 채집활동 관찰활동이 이루어지는 곳이되며 원활한 활동을 위해 엔티티를 제외한 오브젝트를 최소화 한다.

2.2 맵 연결관계

구역	배경 설명	연결구간	특수 설명	비고	이미지 참고
A	관리가 되지 않은 아파트로 사람들의 혼적을 찾아 볼수 없을 정도로 오래된 아파트 단지	B지역 육로 연결 F지역 다리 연결	-스타트 포인트(세이브포인트) 배터리 수렁가능 -비교적 레어도가 낮은 새들이 출몰한다 -다리를 통한 F지역으로의 이동은 초반에는 불가능하다	-	
B	사람들의 인적이 끊긴 학교로 NPC들이 모여 상업구역을 형성하였다	A지역 육로 연결 C지역 육로 연결	-물물교환 및 상인 교류 구역 -다른 NPC들을 통한 이벤트발생 -새관찰 불가능 구역 -플레이어의 레벨이 높아질수록 또는 도감기록이 많아질수록 다양한 npc출몰	-	
C	관리되지 않은 상가건물과 쇼핑물들은 오염물들이 잔류하고 있으나 쓸만한 물건도 남아있다	D지역 육로 연결 E지역 하천 연결	-물자 및 재료 파밍구역 -다양한 레어도의 새들이 출몰하며 먹이와 동지를 설치할 수 있는 구역 존재 -적대적 오염물도 존재하며 제거하면서 길을 개척한다	-	
D	사람들은 사라졌어도 명령을 지키는 로봇들은 마지막 명령은 화원을 가꾸고 있다	C지역 육로 연결 E지역 다리 연결	-식물 채취 및 농경 가능지역 -비교적 레어도가 높은 새들이 출몰한다 -습지,우림,화원 구역 각각 세분화하여 표현	BGM 변경	
E	오래된 지하철은 달릴수 없지만 고칠수만 있다면 다른 지역으로 넘어갈수 있을 것 같다	C지역 하천 연결 D지역 다리 연결 F지역 육로 연결	-오염도의 레벨이 높은 구역으로 초반에는 접근이 금지되어있으나 진행차수가 높아짐에 따라 해방되도록 한다 -스토리에 따라 지하철을 수리하면 최종엔딩을 보게된다	최종 엔딩 구역	
F	우거진 다양한 우림들은 새들에게 안식처가 되어주었고 오염물들을 정화하는 중요한 역할을 하고있다	A지역 다리 연결 E지역 육로 연결	-E구역을 제외한 일반필드로는 가장 마지막에 도착하는 구역 -맹금류를 비롯한 등급이 높은 새들이 주로 출몰한다 -오염도는 주기적으로 상승하기 때문에 자주 없애주어야한다 -배터리가 빨리 소모된다	-	

2.3 범례 및 아이콘

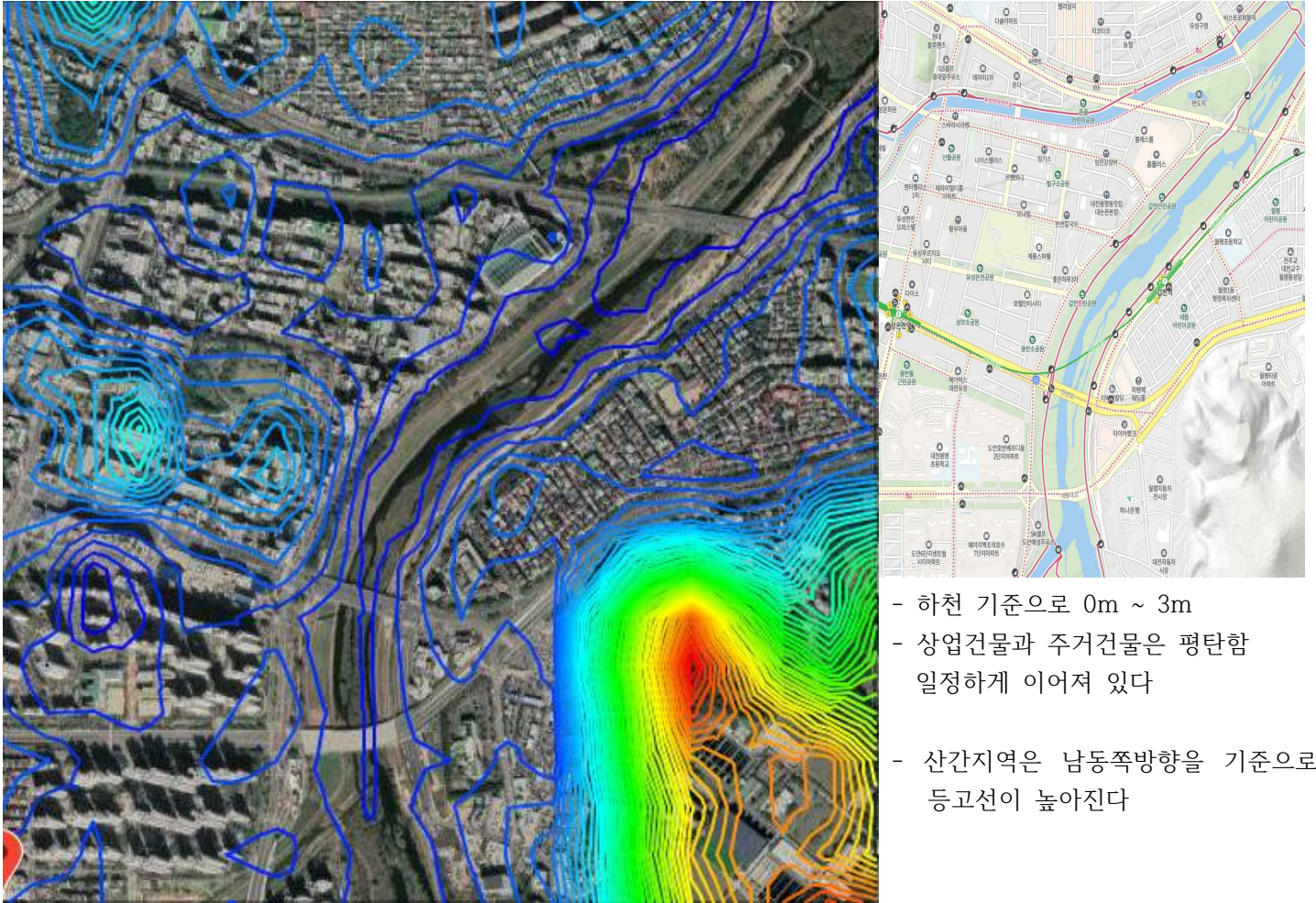
-주요 활동과 관련된 오브젝트가 많기 때문에 맵에 실시간으로 이벤트가 발생



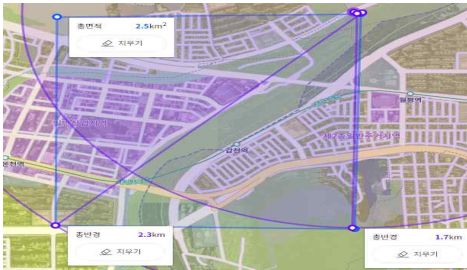
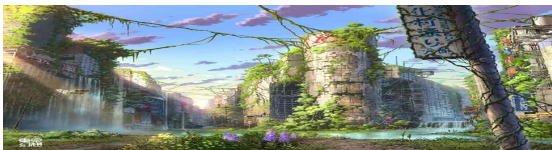
매뉴얼 등록	배터리 획득	리페어 샵 / 꾸미기	상점
야영지	세이브 포인트	촬영지	경작지
오염구역	이동제한 구역	선착장	지하철
도감등록 가능 물체	오염물	보급품	촬영가능 새 출현

2.4 지면 해발 설명도

-주요 지역은 도심지이기 때문에 평탄하나 F지역인 산간지역만 등고선이 가파르다

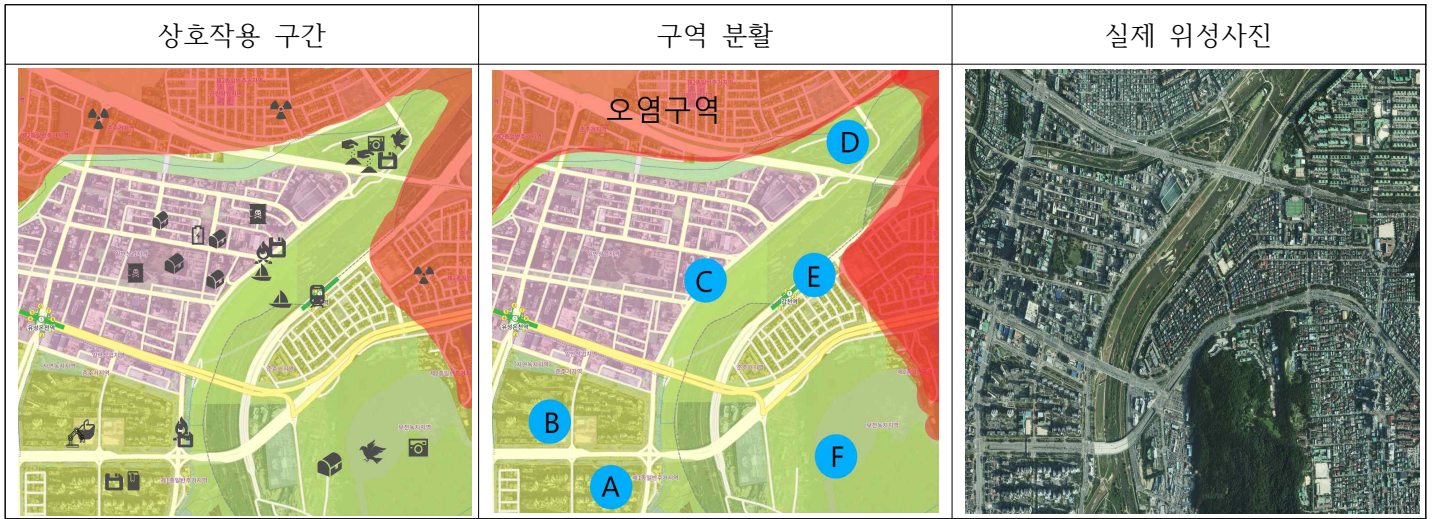


2.5 맵 파라미터

지역 명	Oiseau (플레이어가 도시이름 최초 설정 가능)	
지역사이즈		<p>1500 x 1500 반경 2.3km 오염구역을 제외하게 되면 실면적의 1/3정도는 사용하지 않는다</p>
지리적 위치	계획도시로써 설계되었으므로 평지와 강이 존재하며 남동쪽에 산이 있다	
배경소개	전형적인 도시이나 사람의 인적이 끊긴 폐허이다	
기후소개	플레이어의 위치에 맞추어 날씨와 시간을 연동한다 (주로 한국형 기후로 예상됨) 사계절이 뚜렷하며 강수 강설 모두 존재한다 낮과 밤의 차이가 크다	
전반적 이미지		<p>폐허가 된 도시에 인적이 끊겨 나무와 산림이 자연스럽게 어우러져 있다. 각종 동식물들이 살아가는 환경</p>

3. 지역 세부 소개

3.1 전체 맵 디자인



- 실존 지역을 토대로 자연환경과 도로상황등을 이용하도록 한다
- 실존 지역을 모티브로 하되 작품성에 맞추어 폐허가 된 도시를 구성한다
- 기존지역을 100% 모방이 아닌 지역명 변경이나 건축물의 디자인 변경 등을 시행하나 트레이드 마크는 살린다

3.2 지역별 상세 디자인

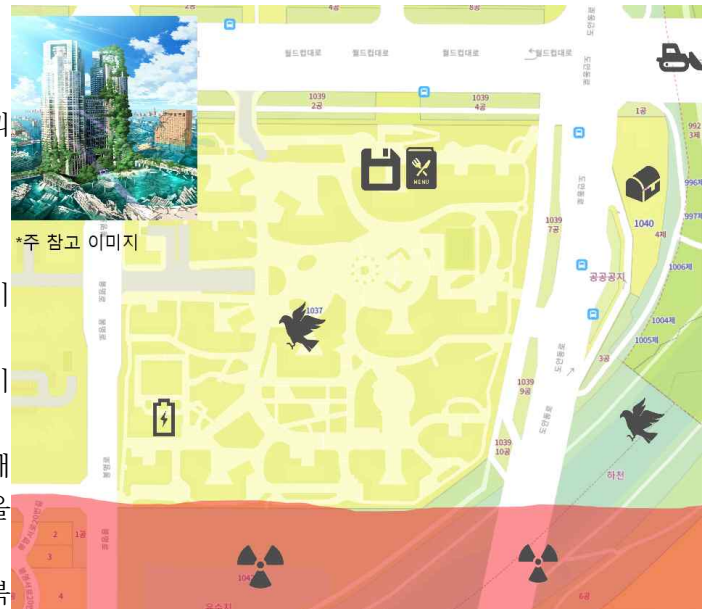
3.2.1 A지역 - 주거구역

- 사이즈 서술

폐허가 된 아파트 단지로 직경 300~400m로 형성
 건물들의 높이는 무너지지않은 일반적인 건물은 50m에서 붕괴된 건물들은 최소 10m로 10~50m까지 높낮이를 변환해도된다.

-배경 서술

1. 전체적으로 정리된 느낌은 없고 건물의 잔해와 쓰레기등이 군데군데 배치되었었다.
2. 건축물들은 균열이 가거나 무너져있는 것이 많으며 건물사이 사이로 초목들이 자라나 어우러져 있다.
3. 도로에는 차량의 잔해들과 수풀들이 자라있으며 육교를 통해 B구역으로 넘어갈 수 있고 추후 공사와 작업을 통해 F지역을 다리로 건너갈 수 있다.
4. 남쪽으로는 오염구역이 있어서 나갈 수 없고 도로를 따라 북쪽으로가면 C구역과 합류할 수 있다.



-게임적 특이사항

- 1.게임의 첫 스타트 포인트로 세이프포인트와 튜토리얼을 위한 기본 오브젝트들이 설치 되어있으며 처음 시작하는 위치이기 때문에 적과 마주칠 위험이 적고 낮은 등급의 새들이 발견된다.
2. 주거지역이었기 때문에 보급품을 발견하기가 어려우며 낮은 확률로 보급품과 배터리를 발견할 수 있다.
3. 초반에는 길이 정돈되어있지않으나 게임을 진행할수록 작업을 통해 정돈을 하여 길을 정돈할 수 있다.

- 자연환경 서술

시멘트 건물의 잔해로 인해 농작은 불가능하지만 오랜기간동안 고목들은 건물들에 뿌리를 박고 견고하게 자라났으며

낮은 초목들도 보도블럭 사이로 자라나고 있다. 동쪽을 따라 하천이 보이며 회색의 시멘트덩어리들은 많이 가려져있다.

-참고 이미지



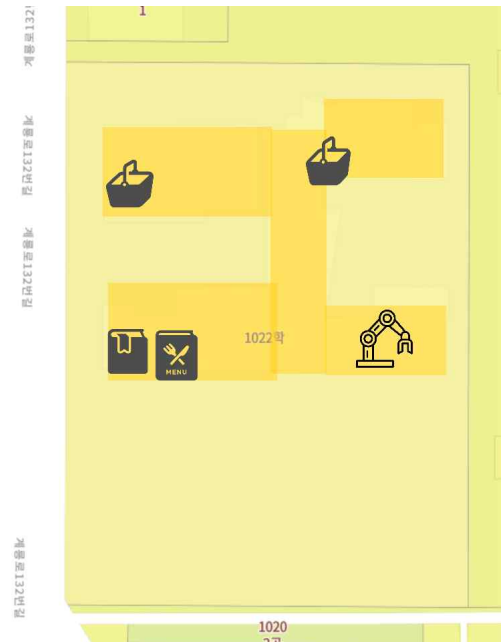
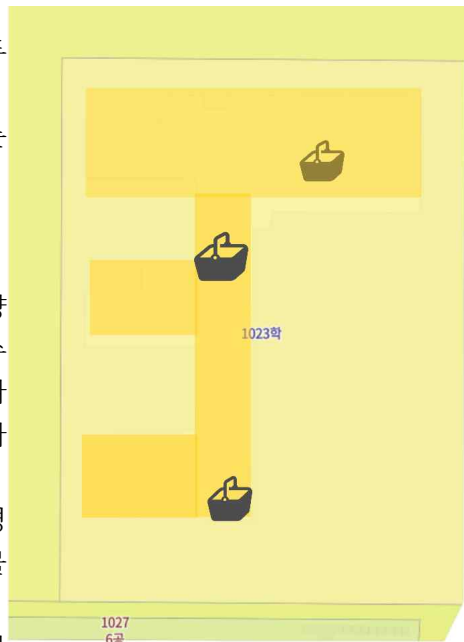
3.2.2 B지역 - 학교건물

- 사이즈 서술

인적이 사라진 학교로 직경 150m의 두 학교가 도로를 기준으로 양옆으로 존재 건물높이는 3~4층으로 20m를 넘지 않는다. 구역의 대부분은 운동장으로 되었다.

- 배경 서술

1. A지역 보다는 건물의 훼손상태가 양호하며 넓은 운동장과 많은 방의 개수와 탁트인공간이라는 이점 때문에 다양한 NPC들이 눌러 앉아 장사를 하고 있다.
2. NPC들이 존재하기 때문에 주변환경은 어느정도 정리가 되었으며 오염물이 존재하지 않는다.
3. 두 건물사이의 도로위에 로봇들이 만든 임시 육교가 만들어져 있으며 이 지역의 주변에서는 작업을 하고있는 NPC들도 발견할 수 있다.
4. 육교를 통해 A구역에서 넘어올수있으며 북쪽도로를 통해 C구역으로 넘어갈 수 있다. 구역의 경계에는 NPC들이 세워놓은 가벽이 존재한다



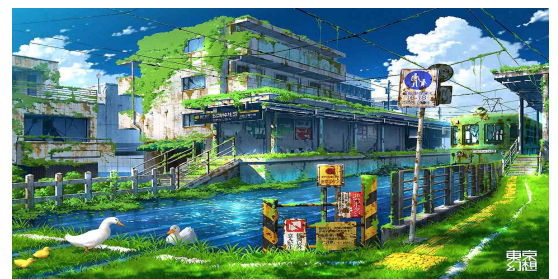
-게임적 특이사항

1. NPC들과의 거래를 통해 캐릭터의 외형을 바꾸거나 아이템을 구매할 수 있다.
2. NPC들의 움직임 때문에 새들을 관찰할 수 없다.
3. 게임의 진행도가 높아질수록 거래가 가능한 NPC들이 증가하고 거래가능 물품도 늘어난다.

- 자연환경 서술

무너져가는 도심속 어느정도 형태를 유지하고 있는 건물로 움직일 수 있는 로봇들이 지속적으로 관리해가고 있다.

낮은 초목과 학교건물이 자연스럽게 어우러져있다. -참고이미지



3.2.3 C지역 - 상업구역

- 사이즈 서술

자연환경을 제외하고는 아이템을 파밍할수있는구역으로써 반경 800M의 대형 구간이다. 건물들은 대부분 다양한 높이로 이루어져있으며 3층으로어진 식당가와 최대 10층까지의 빌딩도 있으며 고도가 낮은 공원으로 이루어진 구간도 있다.

- 배경 서술

1. A지역과 B지역보다 도시의 훼손정도가 더 심하며 오염등급도 관리가 되지 않아 높다. 주기적으로 작업을 하지않으면 오염구역이 생성되어 출입불가능 지역이 생긴다.
2. 과거 상업구역이었기 때문에 각종 물자와 배터리를 획득하기가 쉬우나 파손되거나 훼손된 구간이 많아 이동하기가 어렵다. 작업을 통해 길을 만들어서 진행해야한다.
3. 지속적으로 작업을 통해 길을 만들다 보면 D구역으로 넘어갈 수 있는 경로가 생성된다. 도로들은 각종 차량과 잔해들로 막혀있기 때문에 최적의 경로를 찾기위해서는 거래를통해 지도를 획득하는 것이 좋다.
4. NPC들을 찾아볼수없으며 초목이 자라난곳에서 새들은 발견할 수 있다. 랜덤한 등급의 새들이 출몰하며 농경지에서 농작을 할수도 있다.

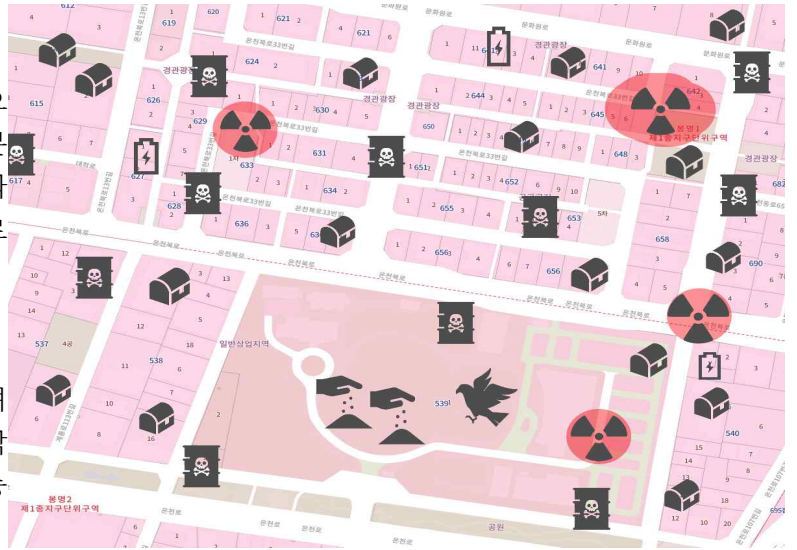
-게임적 특이사항

1. 게임내에서 유일하게 아이템을 획득하기 위한 구역이며 난이도가 어느정도 있기 때문에 초반에는 진입할수없도록 한다.
2. 보급품을 획득할 수 있는 시간을 두어 한곳에서만 획득하지 지속적으로 획득하지말고 맵을 둘러볼수있게 설정한다.
3. 오염물을 지속적으로 제거해야 D구역으로 가는 길이 열리고 오염구역이 생성되지 않는다
4. 주변 건물과 초목이 어우러져 있기 때문에 새들의 동지를 발견할 수 있고 동지를 설치 할수도 있다.

- 자연환경 서술

주거구역과 학교건물과는 다르게 그누구도의 발길이 닿지않았기 때문에 초목들이 우거져 있으며 물이 고인 곳도 많다. 이는 수많은 생명들이 탄생하고 자라나기 좋은 환경이며 다양한 새들이 살아나아가고있으나 오염물 역시 존재하며 주기적으로 생성되고 소멸하고 있다.

-참고 이미지



3.2.4 D지역 - 화원

-사이즈 서술

하천이 감싸고 있는 반도모양의 공원으로 반경 500m의 녹지 공원이다. 등고는 완만한 평지이며 공원내에 작은언덕과 구름다리 등이 존재한다.



-배경 서술

1. 망가진 곳이 없고 공원내에는 엄격하게 관리된 꽃들과 나무들이 아름답게 피어있으며 다양한 새들이 쉬어가는 곳이다. 공원내에서 폐허가된 도시가 보인다.
2. 공원내 서쪽에서는 습지가 형성되어있으며 갈대숲과 수크령이 자라고 있고 이곳에서 경작이 가능하다.
3. 공원내에는 온실하우스와 연못이 존재하며 다양한 생태계를 보여줄 수 있는 환경이 있으며 공원 우측으로도 강이 흘러 다양한 새들의 보금자리가 되어주고 있다.
4. 정원을 관리하는 로봇들이 오염물로부터 지켜주고 있으며 게임내에서 전기가 들어오는 얼마 없는 구역이다. 플레이어의 배터리도 파밍이 아닌 충전으로 획득이 가능하다.
5. 정원 관리 로봇들이 끊임없이 움직이고 있으며 밤낮없이 정원을 관리하고 있다. 날씨, 계절에 상관없이 계절에 맞는 초목과 꽃들이 피어나고 지고 있다.

-게임적 특이사항

1. 경작지를 통해 새들을 불러모을수 있는 아이템을 생성할수있으며 세이프포인트를 통해 생성위치를 바꿀 수 있다.
2. 선박 조선훈을 배웠다면 강을 따라 배를 탈수있으며 E구역 또는 F구역으로 이동할 수 있다.
3. 레어도가 높은 새들이 다수 등장하며 다양한 채집활동을 할 수 있다.
4. 배터리를 충전할 수 있는 기능이 존재한다.
5. 정원관리 로봇들을 공격하거나 정원을 망치는 등의 행동을 하면 관리로봇들에 의해 정원에서 추방되거나 공격을 받을 수 있다. 새를 촬영하거나 단순채집같은 활동은 포함되지 않는다.

-자연환경 서술

정원 관리 로봇들이 꾸준히 정원을 일구고 가꾼덕분에 사람이 사라지고 오랜시간이 지나도 아름다운 모습을 유지하고 있다. 맑은 물이 공원안에서 흐르고 초목들은 푸르르며 다양한 꽃들은 계절을 모르고 형형색색 빛을 내고 있다. 다양한 새들이 이곳에 터를 잡고 있으며 폐허가 된 도시와는 대조를 이루고 있다.

- 참고 이미지



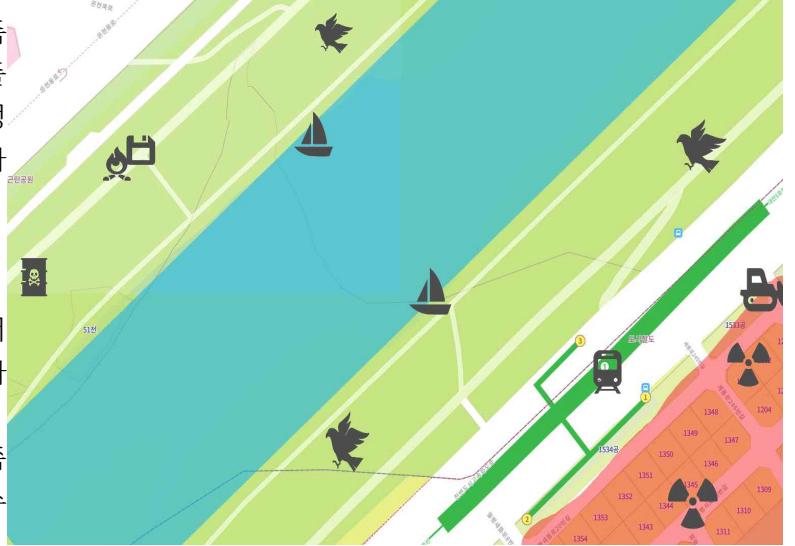
3.2.5 E지역 - 지하철

- 사이즈 서술

지하철 역 입구는 1개의 입구만을 사용하며 이는 폭 3m로 작은 사이즈이나 지하에는 직경 150m 정도의 플랫폼과 오래된 지하철이 존재하며 깊이는 지하 2층 정도의 6m이다. 지하철의 크기는 앞뒤의 운행차량 2량과 객차량 2량으로 길이가 18m 폭이 2.75m에 해당한다.

- 배경 서술

1. C지역에서 배를 타고 접근할수도 있고 D지역에서 다리를 건너 올수도 있고 F지역에서 육로를 따라 접근할수도 있다.
2. 남동쪽은 오염구역으로 접근할 수가 없으며 북서쪽의 역 근처에는 습지가 형성되어 있으며 다양한 수생식물들과 수생조류들을 관찰할수 있다.
3. 상업구역에 비해 오염정도는 심하지 않으며 D구역에 비해 높은 등급은 아니어도 다양한 새들을 발견할 수 있다.
4. 지하철 내부에서는 다양한 수집물품들과 보급품을 찾아볼수있으며 어두움이라는 특성 때문에 일반 필드에서는 볼 수 없는 특수개체들을 찾아볼수 있다. (ex 박쥐) 또한 버섯등과 같이 특수 아이템을 획득할 수 있다.
5. 지하철 내부에는 방치된 지하철이 존재하는데 각종 보급품들과 수집물품들을 조합하여 이 지하철을 정비하여 운행한다면 스토리상 최종 엔딩을 볼 수 있다.



- 게임적 특이사항

1. 스토리상 마지막 지역에 해당하며 지하철을 정비하여 이동한다면 엔딩에 해당하며 새도감의 완성도에 따라 엔딩을 다르게 한다.
2. 하천과 가장가까운 지역이기 때문에 수생조류들의 출현률을 증가시킨다.

- 자연환경 서술

오래된 지하철 역의 주변으로는 하천이 흐르며 도로에는 차량들이 널부러져있는등 다른 지역들과 같아보이지만 지하철 역 내부로 들어가보면 지상에서는 볼 수 없는 특이한 동식물들로 가득차 있다. 지하내부에는 오염으로부터 청결하다.

- 참고 이미지

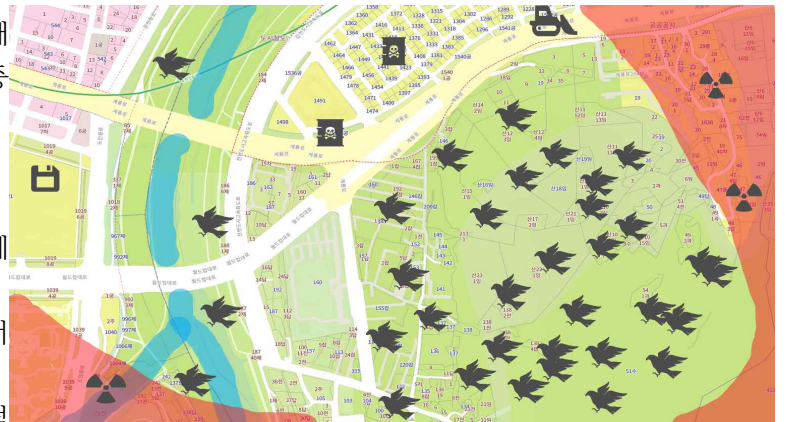
3.2.6 F지역 - 산간구역

- 사이즈 서술

맵 외곽의 산으로 산봉우리 주위로는 오염구역이 존재하며 가장 높은 산맥은 50m언저리로 큰 산봉우리를 중심으로 원뿔형으로 퍼져있다.

- 배경 서술

1. A구역에서 작업으로 다리를 정리하여 올수있으나 게임 초창기에는 불가능하다.
2. 울창숲부터 동굴과 우림이 형성되어있어 D구역에서 볼수없는 맹금류등이 발견된다.
3. 새들을 가장 흔하게 발견할 수 있는 구역이며 랜덤한 등급의 새들이 자주 출몰한다. 그러나 배터리의 소모도가 다른 지역에 비해 빠르다. 오염물은 산림지역내에서는



등장하지 않으며 주위 오염구역으로 빠지지 않게 조심해야 한다.

4. 산림내에서는 건축물을 찾기는 힘들으나 어느정도 형태를 유지하고 있는 병커를 발견할 수 있다.

- 게임적 특이사항

1. 낮은 확률로 조난당한 로봇을 구출하거나 수리해주는 이벤트가 존재하며 이는 B구역의 확장에 도움이된다.

2. 낮은 확률로 보급품을 획득할 수 있다.

3. 맹금류에 포함하는 새들이 소형에 속하는 새들을 사냥하는 모습을 관찰할수도있다.

4. 다른 지역보다 배터리의 소모속도가 빠르기 때문에 많은 작업을 할 수 없다. 또한 위험구역으로 빠질시 리타이어처리 된다.

5. 시간대별로 다른 새들의 소리를 배경에 입힌다.

- 자연환경 서술

도심을 벗어난 산림에서는 사람들의 흔적을 쉽게 찾아볼수없으며 태초그대로의 자연에서는 화원과는 또다른 모습의 웅장함을 뽐내고 있다. 허나 대자연속에는 보이지않는 위험들이 숨어있다.

- 참고 이미지

3.2.7 기타 필드 지역 - 하천, 평지, 오염구역, 새 관찰 가능 구역등

-사이즈 서술

(무) 필드 전반

-배경 서술

1. 폐허가 된 도심 속에는 오염물의 잔재로 접근할수 없는 오염구역이 존재하며 이곳에 들어가게 되면 리타이어된다.

2. 도시 한편에 흐르고 있는 하천은 오염과는 무관해보이며 다양한 생명들이 살아숨쉬고 있으며 새들의 보금자리가 되어주고 있으며 수많은 초목들의 갈증을 해소해주고 있다.

3. 도시 곳곳에서는 새들을 관찰 할수있으며 운이좋다면 둥지를 발견하여 기록하고 위치를 저장하여 도감을 채워나갈 수 있다. 새들은 초목이 있는곳이라면 어디에서나 발견할 수 있으며 지역마다 서로다른 새들을 관찰할 수 있다.

4. 일반 필드에서는 작업을 통해 길을 확장해 나갈수도 있고 정화 작업을 통해 오염물들을 제거할수도 있다. 오염물을 제거하지 않는다면 오염구역으로 번져나갈수있기 때문에 발견즉시 제거하는 것을 권장한다.

-게임적 특이사항

1. 모든 지역에서의 활동은 배터리의 소모로 이루어진다. 배터리가 전부 소모된다면 리타이어되어 마지막 세이브 포인트로 이동되며 리타이어 전까지의 소지품을 분실하게 된다.

2. 하천은 그냥 건널수없으며 배를 타고 건너거나 다리를 통해 건너는 방법밖에 없다.

3. 오염구역에는 진입할 수 없다.

4. 새들의 둥지는 필드 어디에서나 발견할 수 있다. 단 상인구역을 제외한다.

-자연환경 서술

폐허가 된 도심속에서 과거 우뚝 솟았을 빌딩들은 뼈대만 남긴채 식물들의 지지대가 되었으며 자동차들의 길이 되어주었을 아스팔트도로에는 수많은 잔디들이 자라거나 작은 연못으로 변해버렸음에도 강은 변함없이 흐르며 광활한 평지는 자연의 회복력을 보여준다.

- 참고 이미지



4. 오브젝트 세부 소개

4.1 주요 오브젝트

종류	명칭	수량	비/조합	공유여부	배경서술	특수설명	참고 이미지
폐기물/ 오염물	도로차단용 폐차	10 이상	비조합형	공유	길을 차단하고 있는 폐차량. 사용하지 않은지 오래되어 곳곳이 녹슬고 부서져 있으며 작은 초목과 잡초들이 자라있다. 차량은 소형부터 대형까지 다양한 종류이며 스크랩활동을 통해 처리하여 자원으로 바꿀수도 있으나 많은 시간이 필요하다.	오염물로 분리되며 오브젝트 위로 올라갈수 없다. 오브젝트가 설치된 곳으로 지나갈 수 없다.	
배경	학교	1 B구역에 만 존재	조합형	공유	건축재료는 시멘트와 철골을 사용하되 사람의 손길이 끊긴지 오래되었음을 나타내기 위해 균열과 붕괴수준을 높임. 운동장을 중심으로 2개의 학교가 합쳐져있는 형태로 NPC들의 교류구간으로 활용된다.	건물내부로 들어갈수없으며 건물의 벽을 타고 오를수 없다. 건물자체는 훼손하거나 채집할 수 없다.	
배경	APT, 배경빌딩	10 이상	조합형	공유	건축재료는 시멘트와 철골을 사용하되 세월의 풍파로 인해 페인트칠이 벗겨지고 초목과 시멘트가 섞여있다. 높은 건축물들은 다양한 생물의 터전이 되어주었고 한때 이곳이 사람들의 주거지였음을 보여주고 있다.	건물내부로 들어갈수없으며 건물의 벽을 타고 오를수 없다. 건물자체는 훼손하거나 채집할 수 없다.	
배경	통신타워	1 D구역에 만 존재	조합형	공유	푸른 화초들 사이에 검게 서있는 통신탑으로 이질감이 들고 있다. 관리동의 관리로봇들의 관리대상에 포함되어 오랜시간이 지나도 굳건히 서있다.	사다리 또는 계단을 이용하여 올라갈 수 있다. 맨 옥상에 도달할시 월드맵전체를 밝힐 수 있다.	
이동 수단	지하철	1 E지역에 만 존재	조합형	공유	현대의 지하철과 같은 재질과 형태를 가지고 있으나 세월의 흐름으로 인해 찌그러지거나 녹슨부분이 존재하나 수리를 통하여 작동시킬수 있다. 작동시키기 위해선 많은 전력과 노력이 필요하다.	최종적으로 스토리가 끝나는 곳으로 지하철을 움직이기 위해 많은 자원과 전력이 필요하다	

5. 범례

5.1 구역별 맵 설정

상호작용 구간	구역 분할	실제 위성사진
		

5.1.1 D지역



6. 지역별 백그라운드 환경 설정

6.1 D지역 - 화원구간 상세설명

- 사이즈 서술

강을 끼고 있는 평지 지역, 온실하우스와 각 계절에 대응하는 꽃과 수목들이 관리로봇들에 의해 관리 되고 있으며 면적은 100*100 좌우이다.

- 배경 서술

남서쪽은 파손된도로를 기준으로 육로로 연결되어있으며 북동쪽으로 흐르는 두 개의 강이 교차하는 지점에 반도형태로 존재하고 있다. 육로를 통해 입장을 하게 되면 수많은 초목과 꽃들이 실제 계절에 상응하여 자라고 있으며 이는 관리로봇들이 끊임없이 돌아다니며 관리하고 있다. 화원 내에는 남서쪽에 연못과 수생식물동이 있으며 중앙에는 넓은 바닥형 분수대와 관리로봇들의 관리동이 존재한다. 북동쪽에는 비닐하우스 3동과 잔디로 이루어진 평지가 있으며 최북단에는 100m높이의 송신탑이 존재하고 있다. 화원의 전구간에는 관리로봇들이 끊임 없이 돌아다니며 관리하고 있고 철제 울타리가 존재한다. 화원내에는 보존된 자연환경덕분에 다양한 조류들이 방문혹은 거주하고 있으며 정상적인 생태가 보존된 얼마 없는 구역이다.

- 지면 서술

기본적으로 잔디가 자라고 있으며 잔디위로 돌을 배치하여 통행로를 내었으며 관리로봇에 의해 길이 바뀌는 경우가 종종있다. 수분활동 혹은 우천시 물이 고이는 경우가 있다.

- 주의사항

플레이어가 달리기 혹은 스프린트 등의 행동으로 화원에 손상을 입히거나 채집활동 등으로 화원에 해가 가는 행동을 진행할시 관리로봇들이 적대적으로 변하며 화원의 입장이 제한 될 수 있다. 관리동에 방문하여 플레이어의 정보를 등록할시 소량의 채집활동이 가능하지만 달리는 금지된다. 관리로봇들이 적대적이었시 리페어샵을 통한 플레이어의 외형변화로 해결할수있으며 적대적상태는 1시간이후에 자동적으로 풀리기도 한다.



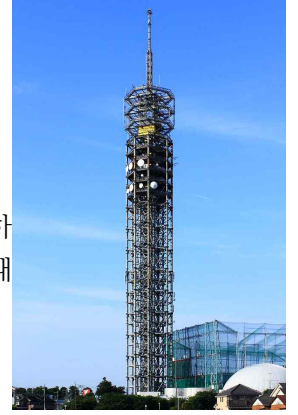
7. 지역별 랜드마크 소개

7.1 D지역 - 화원구간

7.1.1 화원 - 통신탑

-사이즈 설명 & 위치

화원구역의 최북단에 위치하고 있으며 화원구역에 진입하였다면 육로를 통하여 접근이 가능하다. 통신탑의 주위에는 철조망이 존재하고있으나 오래되어 부식된 부분으로 접근이 가능하다. 대부분의 고층빌딩은 무너져있으나 관리에 의해 폐허에 홀로 서있다.



-구조 설명

철골 트러스구조의 송신탑으로 중앙의 코어를 기준으로 메인 프레임과 주변의 지면에 고정케이블을 설치하여 다른 건축물보다 오랫동안 온전하게 남아있을수있었다. 메인 코어기둥을 중심으로 3개의 서브 기둥이 이를 지지하고있으며 이를 둘러싸고있는 8개의 외곽기둥을 토대로 계단이 존재한다. 엘리베이터 역시 존재하나 손상정도가 심하여 스토리의 진행여부에 따라 수리를 하여 이용할수 있으며 계단을 이용할시 100m가량의 높이에 맞추어 층계가 설정되어있다. 철골구조물 사이에는 덩굴과 같은 식생이 일부 자라기도 하며 새의 둥지도 일부 존재한다. 최상단의 레이더에는 전망대가 존재하지 않고 통신용 레이더가 사방에 존재하여 실질적으로 사용할 수 있는 구간은 적다. 최상단에서 사다리를통해 꼭대기인 마스트를 올라갈수있으며 이곳에 도달시 월드맵의 전체가 개방된다. 야간에는 철탑의 외관에 불이 들어와 조명이 점등되는데 조명의 색깔로 다음날의 날씨를 예측할 수 있다.

메인코어와 3개의 기둥	철골 트러스 구조

-구조 재료 설정

기둥은 철골로 제작되어있으며 관리로봇들에 의해 지속적인 보강으로 인하여 합금으로 변경된 구간이 다수 존재한다. 통신기능을 하는 전선케이블들은 구리로 이루어져있으며 상단부의 레이더는 신소재 강화 플라스틱으로 이루어져 있다.

-특징

플레이어는 스토리의 진행여부에 따라 통신탑에 접근, 진입을 할수있으며 통신탑 진입 후 최상단에 도달하였을시, 월드맵의 잠진된 부분을 밝혀주며 전체맵을 밝혀준다. 통신탑의 주위로는 고정용 케이블이 땅에 깊게 박혀있으며 이를 만질시 배터리는 회복하나 hp는 줄어들 수 있다. 스토리진행여부에 따라 추가 스토리가 진행될 수도 있으며 최상단의 레이더는 최초 진입시 연동을 통하여 추후에 지상에서도 이용할수 있다. 관리동에서 교신을 시도할 수 있다.



8. ui 세부 소개

6.1 캐릭터 선택 ui



구분	내용
1. 배경 이미지	2d 스칼레톤 애니메이션 적용 (마지막 세이브지점 이미지 이용)
2. 배경 음악	마지막 플레이 장소 BGM 적용 혹은 개별 설정 가능
3. 캐릭터 목록창	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 정보, 작업내용, 진행상태, 가동여부등을 육안으로 확인할수 있으며 표로 수치를 나타낼 수 있다 - 캐릭터는 최대 3개로 예정되어있으나 추후에 추가될 수있음을 고려하여 슬라이드 형식으로 교체한다 - 캐릭터 목록화면에서 모험입장 혹은 작업등 ui버튼을 클릭하여 게임을 진행한다. - 더블클릭하여 외형변화 또는 코스튬 변경등을 할 수 있다.
4. 캐릭터 생성 및 삭제	- 게임진행상 생성과 삭제는 스토리에 따라 진행되나 버그 등의 사례에 대비하여 개발자한정 혹은 특수조건으로 생성되게한다.
5. 데이터 복구	- 기기이동 등과 같은 상황에 대비하여 백업이 가능하다.
6. 이전버튼	- 선택장에서 나가 게임활동을 진행한다.
7. 캐릭터 스텿	<ul style="list-style-type: none"> - 게임의 진행상황, 업적, 도감등록 상황등을 선택장에서 확인할수있는것보다 자세하게 나타낸다 - 마우스 혹은 길게터치하는 것으로 확인할 수 있다. - 스텿확인시 캐릭터가 강조되도록 배경화면 암전 혹은 실루엣처리
8. 캐릭터 피로도	- 캐릭터의 상단에 게이지로 표현되며 게임내 재화인 배터리를

(배터리)	<p>사용하여 충전할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시간에 따른 자동 충전이 되며 배터리 소모를 통한 게임의 진행이기 때문에 실시간으로 표시한다
9. 캐릭터 이름설정	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 상단에 플레이어가 설정한 캐릭터의 이름을 보여주며 게임내에서 획득한 칭호기능과 연동하여 보여준다.

6.2 캐릭터 생성 ui



구분	내용
배경 이미지	- 2D 스켈레톤 애니메이션 이용
배경 음악	미정
기본능력치	<ul style="list-style-type: none"> - 최초로 플레이어가 가지게 되는 능력치로 생성시 시작되는 파츠값을 모두 더한 값이다 - 파츠의 교체를 통해 원하는 능력치로 조절이 가능하다.
캐릭터 외관 배치	<ul style="list-style-type: none"> - 로봇의 외관형태를 지정하며 각각의 파츠마다 외형의 차이는 크게 두지 않는다. - 최초 설정이기 때문에 각파츠의 능력치는 높게 잡지않는다 - 각 부위혹은 파츠의 선택에 따른 변화를 실시간으로 확인할수있으며 회전버튼을 통하여 좌우 양쪽 방향으로 회전이 가능하고 옆모습 뒷모습의 확인이 가능하다. - 마우스 혹은 짧은 터치시 캐릭터의 바뀐 외형을 확인 할수있으며 클릭혹은 2번터치시 교체된다
색상 선택	<ul style="list-style-type: none"> - 색상표를 통하여 캐릭터의 메인 컬러를 지정한다 - 디폴트로 지정된 값은 수정할수없다
랜덤 선택	<ul style="list-style-type: none"> - 외형과 관련된 모든 옵션을 랜덤으로 정한다 - 랜덤으로만 선택할 수 있는 특수 옵션이 존재한다
캐릭터 생성	<ul style="list-style-type: none"> - 최종적으로 디자인된 캐릭터를 저장하고 캐릭터 선택창으로 이동한다. - 캐릭터 최초 혹은 최종 생성시 최종결정을 확인하는 팝업을 통하여 플레이어의 결정을 확인한다.
이전	<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 생성을 취소한다 - 클릭 혹은 터치시 캐릭터 선택창으로 이동한다