

계원 유모차 레이스 4관왕 출작 팀



기획	채지현
캐릭터	조은선
배경	구지영
UI	김시우
이펙트	최수정

CONTENTS

1. 개요

- 1-1 게임의 설명
- 1-2 레퍼런스
- 1-3 재미 요소
- 1-4 플로우

2. 스토리

- 2-1 시놉시스
- 2-2 타임라인
- 2-3 공간적, 시간적 배경

3. 캐릭터

- 3-1 PC
- 3-2 NPC
- 3-3 비율

4. 몬스터

- 4-1 전체 몬스터
- 4-2 페트릭
- 4-3 글라스타
- 4-4 비치볼로
- 4-5 비닐리우스 1세

5. 시스템

- 5-1 조작
- 5-2 전투
- 5-3 퀘스트
- 5-4 장비

6. 스테이지

- 6-1 집 내부
- 6-2 해변

7. 오펙트

- 7-1 캐릭터
- 7-2 장비
- 7-3 몬스터
- 7-4 환경 및 UI

8. UI

- 8-1 타이틀
- 8-2 게임 화면
- 8-3 설정
- 8-4 PAUSE
- 8-5 대화

1. 게임의 설명

“파도야. 내가 꼭 이 섬의 모든 쓰레기를 치워버리고, 네 저주를 풀어 줄게.”

꼬마 마녀의 쓰레기 괴물 처치 대작전!

제목	돌려줘! 파도, 소리!
플랫폼	Android, MOBILE
장르	캐주얼 액션 어드벤처
시점	3인칭 쿼터뷰
엔진	Unity
타겟층	캐주얼한 액션 어드벤처 게임을 즐기는 10대, 20대
게임 목표	쓰레기 괴물을 모두 처치하여 동생의 저주를 푸다.
게임 특징	퀘스트를 따라가며 다양한 무기를 사용해 쓰레기 괴물을 처치하고 스토리를 진행한다.

2. 레퍼런스

**디토의 검 (The Sword Of Ditto)**

캐주얼 액션 RPG 로그라이크 / PC, MOBILE, NINTENDO

칼아트식 미국 카툰 풍의 그래픽 스타일.
몬스터를 처치하며 스토리를 따라
여러 맵을 전전하며 전투한다.

게임 그래픽 컨셉으로 참고하도록 함.



2. 레퍼런스



메이플스토리 (Maple Story)

액션 MMORPG / PC

플레이어가 모험을 떠나면서 성장하는
횡스크롤 MMORPG 게임.

스테이지 형식의 맵 구성과 퀘스트를
진행하며 스토리를 해결하는 게임 방식을
참고하도록 함.

3. 재미 요소

01

스토리텔링 어드벤처**스토리의 이입**

스토리를 따라가며 게임을 진행해
플레이어가 스토리에
이입할 수 있도록 함.

02

핵 앤 슬래시**누구에게나 익숙한 재미**

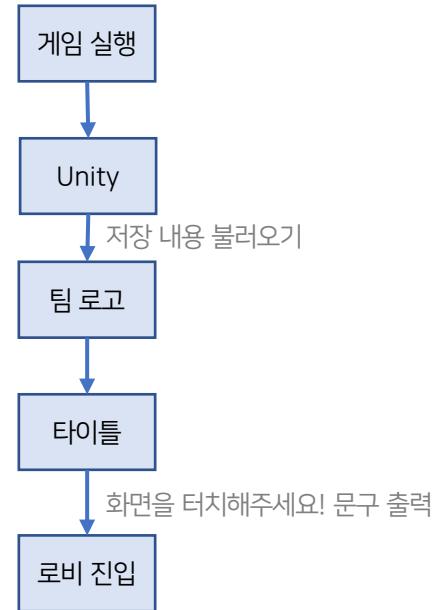
단순히 때리고 베는 것만으로
재미를 유도하는 핵 앤
슬래시로 확실한 재미.

03

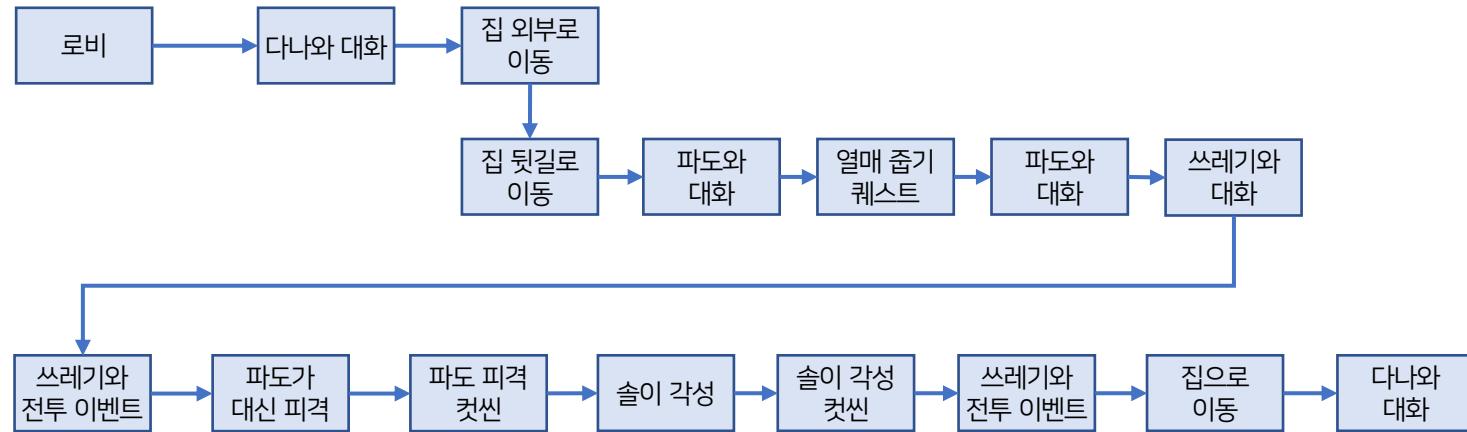
퍼즐과 문제해결**다양한 퍼즐과 문제**

반복되는 전투와 스토리 진행으로
지루해지는 진행의 극복을 위한
다양한 퍼즐과 문제들.

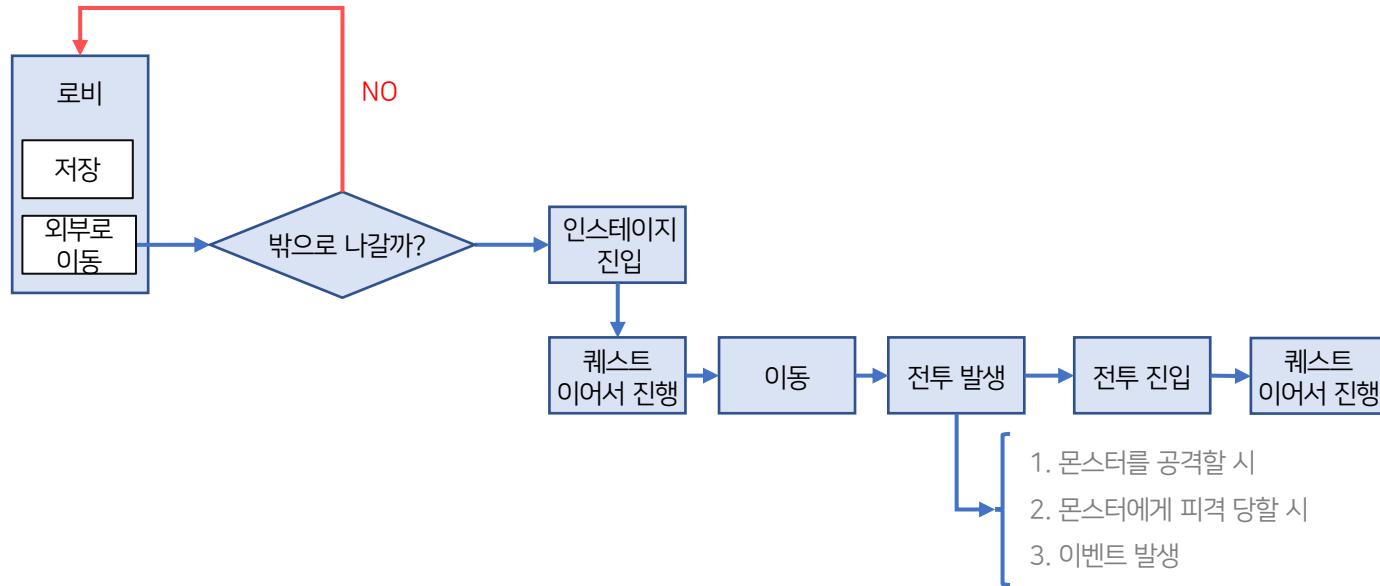
5. 플로우 5-1 게임 시작



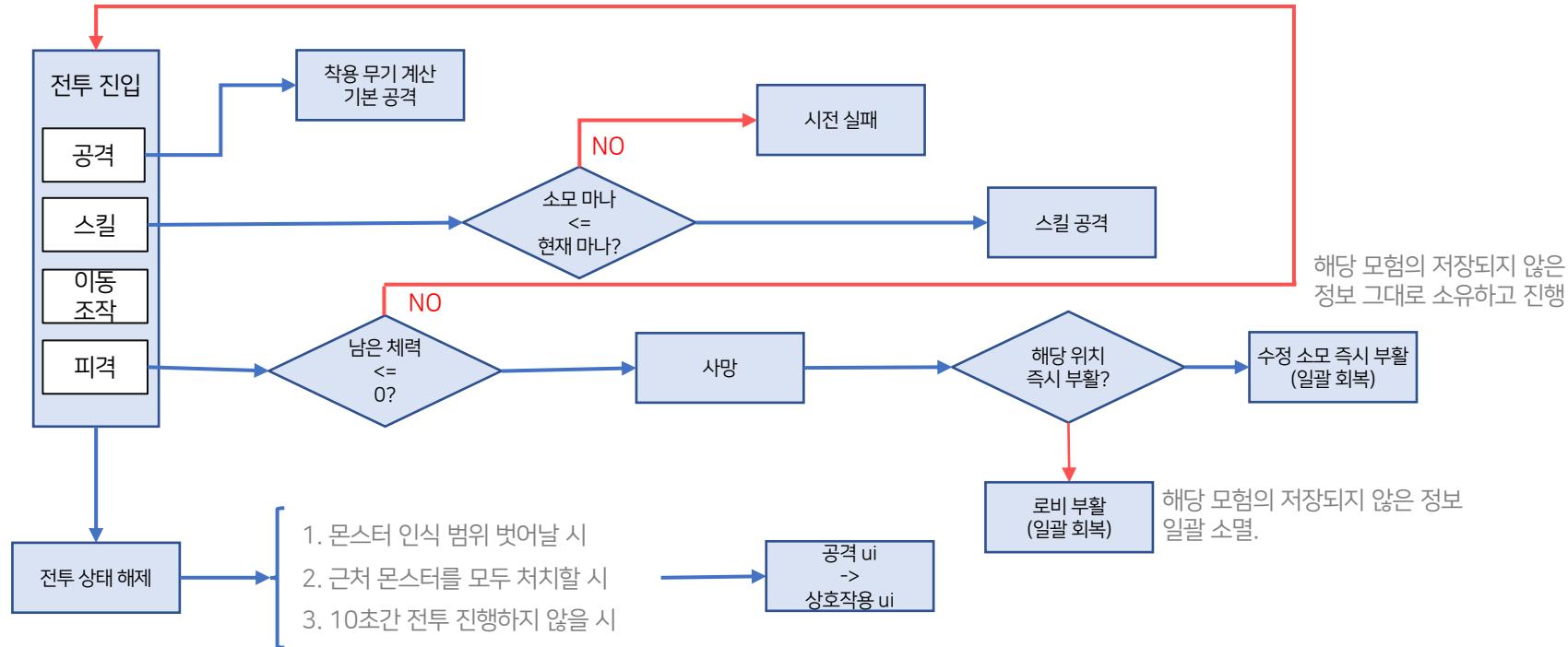
5. 플로우 5-2 프롤로그



5. 플로우 5-3 게임 진행

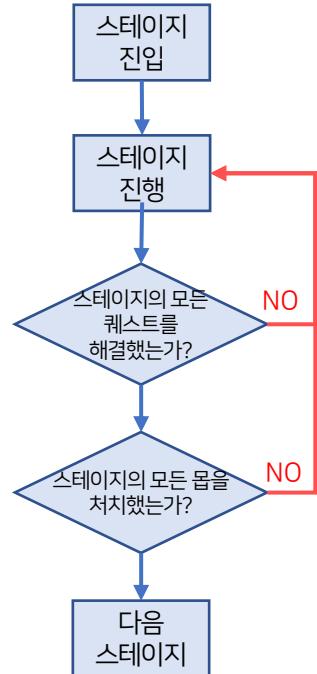


5. 플로우 5-4 전투 진행

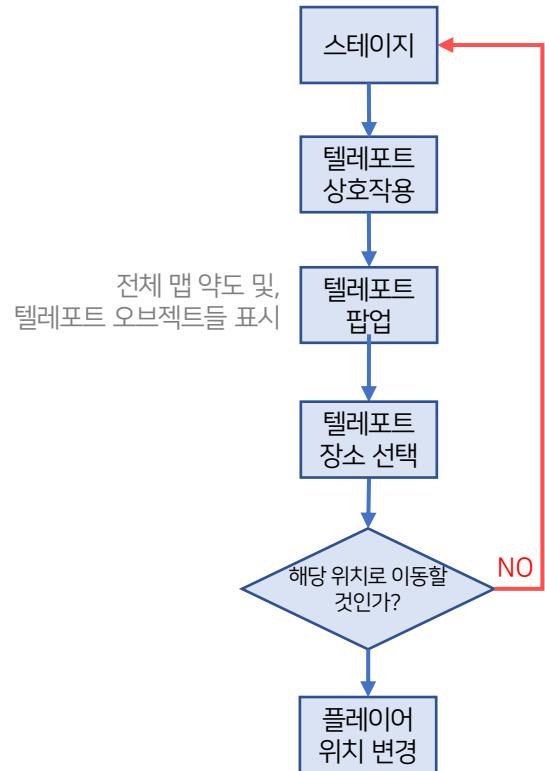


- 스테이지에 진입하여 몬스터와 전투하고 퀘스트를 해결하며 스토리를 진행하는 어드벤처.

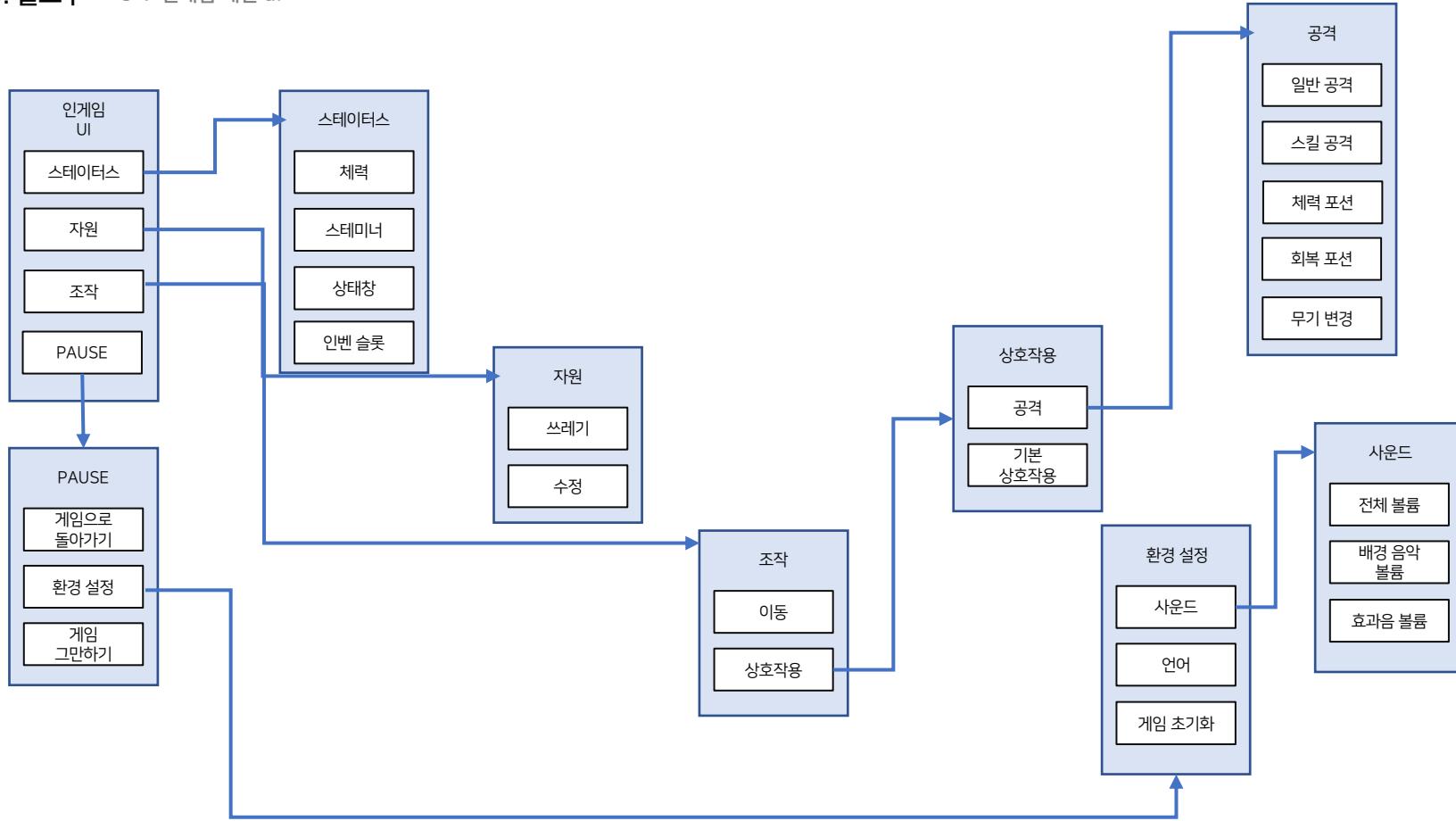
5. 플로우 5-5 스테이지 이동



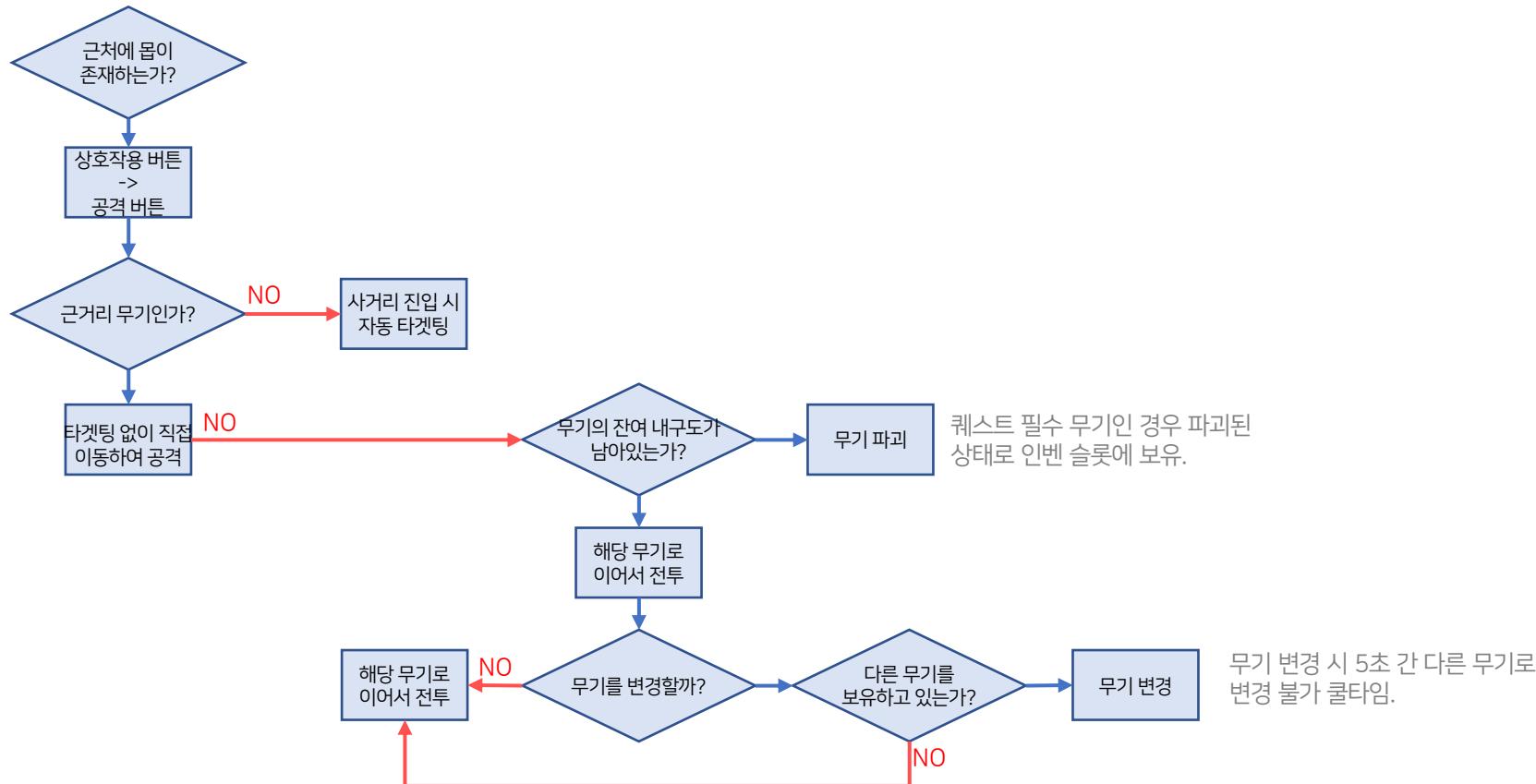
5. 플로우 5-6 텔레포트



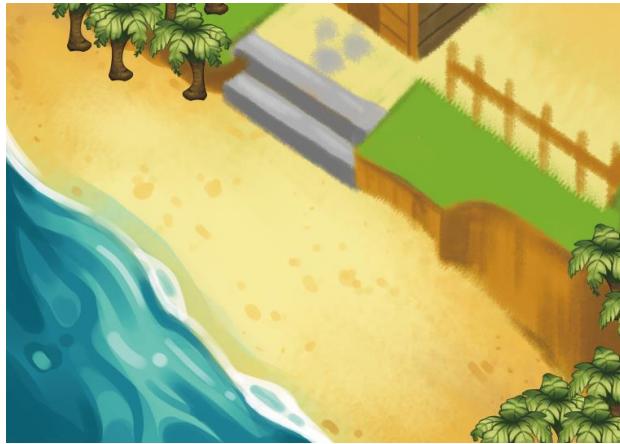
5. 플로우 5-7 인게임 메인 ui



5. 플로우 5-8 공격



1. 시놉시스



마녀와 마법사의 인식이 좋지 않은 세계.

외딴 섬 바닷가에서 마녀 할머니와 꼬마 마녀 “솔이”, 그리고 솔이의 쌍둥이 동생 “파도” 가 살고 있었다.
섬에 공장이 생기고 마을이 부유해지면서 섬에는 점점 쓰레기가 늘어나게 되었다.

그러던 어느 날, 쓰레기들이 생명을 갖게 되고 공격적으로 변하며
쓰레기에 공격받은 사람들은 저주에 걸려 잠이 들게 되었다.

솔이와 파도가 숲에 나무 열매를 따러 나갔다가,
파도가 솔이 대신 쓰레기에 공격받아 잠이 드는 저주에 걸리고 만다.

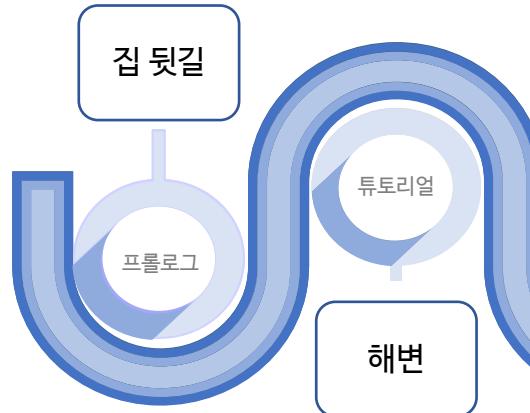
주인공 솔이는 파도의 저주를 풀고 쓰레기 괴물을 처치하기 위해
쓰레기를 주우며 공장으로 향한다.

2. 타임라인

- 프롤로그.

주인공 '솔이'의 쌍둥이 동생 '파도'가
솔이 대신 저주에 걸리게 되고,
솔이는 파도의 저주를 풀기 위해 집을 떠난다.

- 이동 튜토리얼



- 전투, 상호작용, 스킬 튜토리얼.

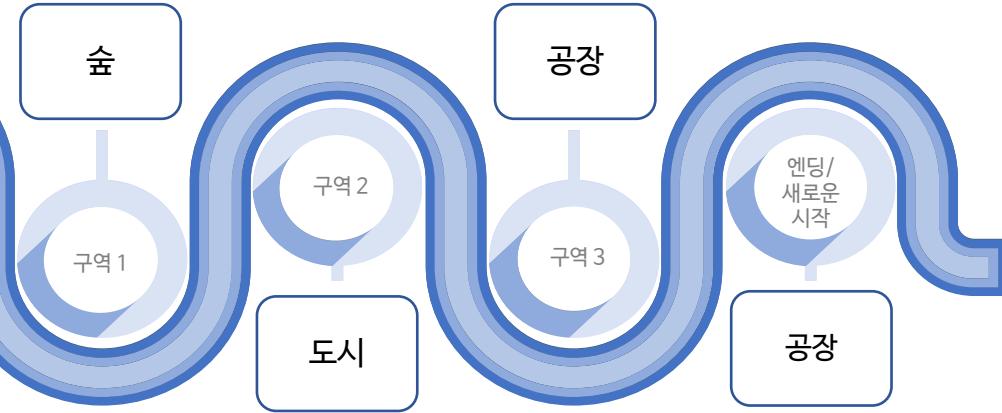
파도를 저주에 걸리게 한 쓰레기 괴물을
찾아냈지만, 그 괴물들은 그저 말단일 뿐이었다.
앞으로 더 강한 괴물들을 상대해야 한다는 사실을
알게 되고, 본격적인 모험을 떠나게 된다.

보스 몬스터 : 비닐리우스

- 대장간, 유물, 유적지 튜토리얼.

직대자 '여왕벌'을 도와주어 조력자를 얻고,
꽃 스킬을 해금하여 전투에 이용할 수 있게 된다.
또, 어떤 마법사가 쓰레기에 마법을 거는 모습을
목격하고 마법사를 따라 도시로 가기로 한다.

보스 몬스터 : 타이어본



사람들이 저주에 걸려 도시 여기저기 쓰러져 있는 모습을 보고 솔이는 충격을 받는다.

또, 다른 사람들이 쓰러져 있는 사람들을
짐짝 취급하며 쓰레기 다루듯 하는 모습,
그럼에도 불구하고 쓰레기를 생산하는 모습을 보고
솔이는 환멸이 나게 된다.

보스 몬스터 : 오일리

솔이는 마침내 마법사를 만나게 된다.

마법사는 이기적이고 환경을 파괴하는 사람들을
극도로 싫어해 환경을 파괴하지 않도록 모두
짐재워 버리려고 한다.

마법사는 솔이와 꼭 닮은 클론을 만들어
솔이가 자신과의 싸움을 하도록 밭을 묶어 두려 한다.

보스 몬스터 : 아이언 위치

솔이가 저주를 풀어달라고 요구하지만,
마법사는 다른 섬도 저주를 걸기 위해
떠나버리고 만다.

솔이는 저주를 풀기 위해
마법사를 따라 다른 섬으로 떠난다.

3. 공간적, 시간적 배경



공간적 배경

해변과 숲은 아직 개발이 덜 되어
자연과 더불어 필요한 만큼만 얻어 살아가지만,
섬의 반대편에 위치한 마을과 공장에서는
자연이 파괴되고 오염되어 있으며
쓰레기로 뒤덮여 있고 나무가 마구 베어져 있다.



시간적 배경

용사와 마녀, 마법사가 존재하는 세계의 섬 마을로
현대의 과학기술이 사용되는 현대 배경.

마녀와 마법사의 인식이 좋지 않고 배척당하는
분위기이기에 주인공 솔이와 파도, 할머니는
섬에서도 가장 외곽의 해변에서 살고 있다.

1. PC

플레이어 캐릭터 기본 정책

- 전투를 진행하는 캐릭터는 "체력"과 "스테미너" 를 소유하고 있다.
- 전투를 진행하는 캐릭터는 "체력"이 0이 될 경우, 집에서 다시 부활하도록 하며 해당 모험에서 저장되지 않은 데이터는 일괄 소멸된다.
 - a. 저장 항목
- 전투를 진행하는 캐릭터는 "스테미너"가 0이 되거나, 쿨타임이 존재하는 경우 스킬을 사용할 수 없다.
- 일반 공격 시 "스테미너" 를 일정량 회복하며, 스킬 사용시 "스테미너" 를 소모한다.
- 플레이어 기본 이동 속도는 1초 당 3m로 고정하도록 한다. (3m : 캐릭터 2배 크기)

장르 : 2D 캐주얼 어드벤처
시점 : 3인칭 퀘터뷰

- 1) 위에서 내려다보는 데포르메 디자인
- 2) 미국 카툰 풍 배경과 어우러지면서도 모바일 게임인 만큼 작은 크기임에도 눈에 잘 띠는 명도, 채도.



1. PC

1-1 솔이 소개



솔이, Sol

- 메인 플레이어 캐릭터.
- 성별 : 여성
- 종족 : 마족 (인간형)
- 키 : 160cm
- 몸무게 : 48kg
- 키워드 : 마녀 / 정의로움 / 열정 / 누나 / 소녀
- 성격 : 정이 많고 밝으며 약간의 다혈질.
정의로운 성격으로 쟁쟁이 동생 '파도'를 저주에 빠트린
쓰레기 괴물을 모두 처치하고, 파도의 저주를 풀기 위해
모험하는 우리의 사랑스러운 주인공.

1. PC

1-2 솔이 설명



특징

- 플레이어블 캐릭터.
- 플레이어가 직접 조작하며 전투하는 캐릭터.
- 애니메이션
대기 : Sol_Wait_No Weapon
이동 : Sol_Walk_No Weapon
공격 : Sol_Hit_No Weapon
피격 : Sol_Hurt_No Weapon
- 착용한 장비에 따라 들고 있는 무기가 달라짐.
- 장비
한 손 무기 : Bat, Broon, Frying pan, Garden Knife, Shovel, Wood, Book
양 손 무기 : Axe
원거리 무기 : Flower, Mike

1. PC 1-3 솔이 테이블



코드	항목	변동 여부	이름	타입	Default	최소값	최대값	설명
A00001	플레이어	기본 수치	PC_Sol	string	솔이	-	-	플레이어 캐릭터의 이름
A00002	공격력	장비 변동 수치	Strong	int	5	5	30	캐릭터의 데미지 수치. 장비 미착용 시 최소값, 장비에 따라 변동됨.
A00003	체력	기본 수치	HP	Int	200	0	200	캐릭터의 체력 수치
A00004	스테미너	기본 수치	Stemina	Int	200	0	200	캐릭터의 스테미너 수치
A00005	이동 속도	기본 수치	Move_Speed	Int	1	0.5	2	캐릭터의 이동 속도
A00006	공격 속도	장비 변동 수치	Hit_Speed	int	1	1	5	캐릭터의 공격 속도 장비 미착용 시 최소값, 장비에 따라 변동됨.

1. PC

1-3 솔이애니메이션



Sol_Wait_No Weapon



Sol_Walk_No Weapon



Sol_Hit_No Weapon



Sol_Hurt_No Weapon

2. NPC 2-1 파도 소개



파도, Pado

- 비 플레이어 캐릭터.
- 성별 : 남성
- 종족 : 마족 (인간형)
- 키 : 160cm
- 몸무게 : 48kg
- 키워드 : [남동생](#) / [신중](#) / [지적](#) / [소심](#) / [차분](#)
- 성격 : 신중하고 조용하다.
소심하지만 상냥한 성격으로 쌍둥이 누나인 '솔이'를 많이 사랑하고 아낀다.
쓰레기 괴물에 솔이 대신 공격당해 저주에 걸려 잠 들어 있는 상태이다.

2. NPC

2-2. 파도 설명



특징

- 비 플레이어 캐릭터.
- 집 내부에 위치한 비전투 캐릭터.
- 주인공 대신 저주에 걸려 잠에 든 캐릭터로 자고 있도록 함.
- 애니메이션
취침 : Pado_Sleep

2. NPC 2-2. 파도 설명



대화 ui 예시 .

- 프롤로그에서 플레이어와 대화하는 npc 겸 스토리 캐릭터.
- 프롤로그 이후 상호작용 시 “zzz…” 등의 일방적인 대사.

2. NPC 2-3 다나 소개



다나, Dana

- 비 플레이어 캐릭터.
- 성별 : 여성
- 종족 : 마족 (인간형)
- 키 : 170cm
- 몸무게 : 58kg
- 키워드 : [할머니](#) / [인자함](#) / [강함](#) / [마녀](#) / [미스테리](#)
- 성격 : 누구보다도 강인하고 냉철하지만,
솔이와 파도에게만은 한없이 다정하고 따뜻한 할머니.
쓰레기 괴물을 처리하기 위해 도시로 떠나는 솔이를
맡리려 하지만, 솔이의 고집을 꺾을 수 없어
늘 걱정하고 있다.

2. NPC

2-4. 다나 설명



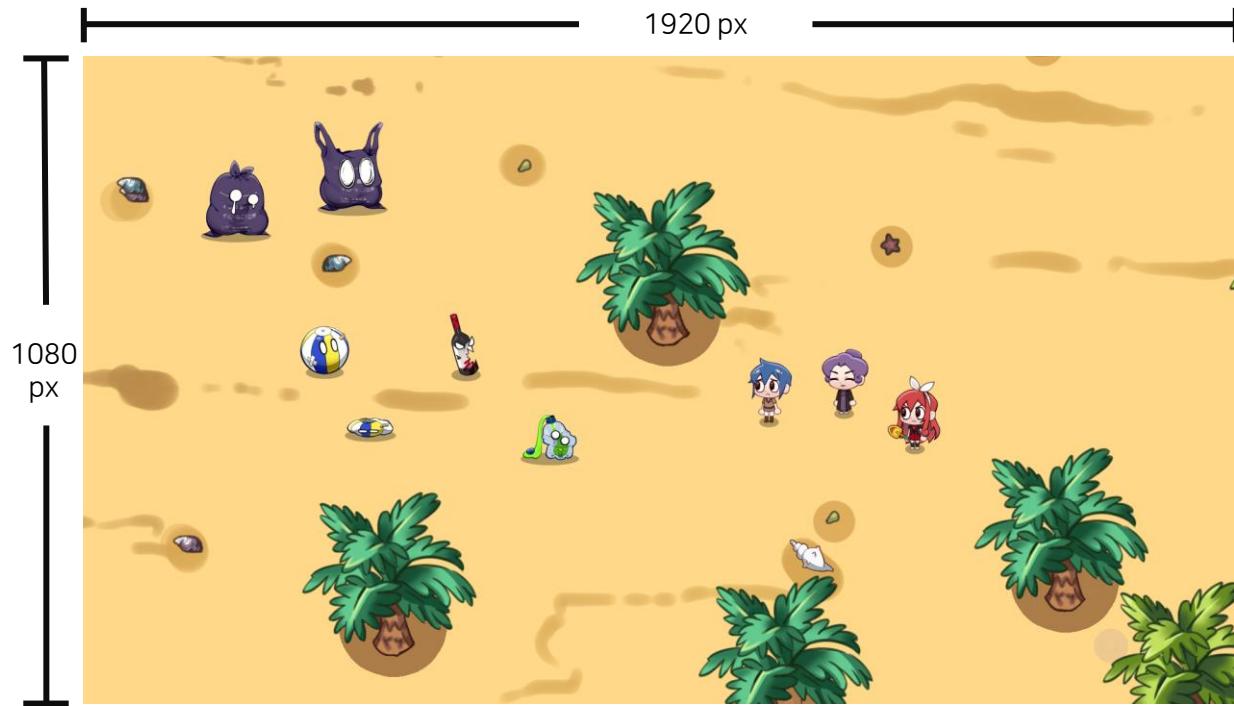
특징

- 무기 상점 NPC
- 집 내부에 위치한 비전투 캐릭터.
- 주인공 가족의 유일한 보호자이므로 집 내부에 서있도록 함.
- 애니메이션
대기 : Dana_Wait

3. 비율



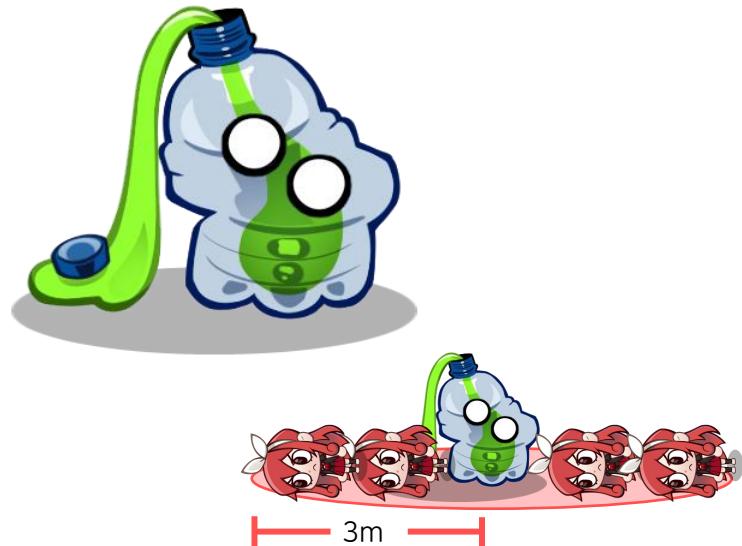
인게임 적용 비율 : 260x260 px
메인 캐릭터 크기 : 89x132 px
캐릭터 등신 : 2등신
캐릭터 키 : 1.5m



1. 전체 몬스터

코드	이름	영문	등장	난이도	공격 스타일	공격력	HP	이속	공속	쿨	공격 특징	비고	드랍
B00001	페트릭	Mon_Petric	All	★★★★★	중거리 공격	15	60	2	2	5초	플레이어에게 근접할 시, 끈적한 액체로 플레이어 공격. 쿨타임 : 5초	채찍, 부채꼴 범위.	체력 포션 1
B00002	글라스타	Mon_Glasstar	All	★★★★★	원거리 공격	20	40	1	3	2초	플레이어 발견 시, 플레이어에게 액체 투사체 던져 공격. 쿨타임 : 2초	투사체, 직선 범위.	스테미너 포션 1
B00003	비치볼로	Mon_Beachballo	Beach	★★★★★	근거리 공격	30	70	3	1	10초	찌그러져 있다가 플레이어 발견 시 튕겨나가며 반창고가 일정 간격으로 떨어짐. 떨어진 사이로 겹정색	근거리, 원형 범위.	체력 포션 2
B00004	비닐리우스 1세	Mon_Vinylius I	Beach, Forest, City	★★★☆☆	원거리 공격	-	500	1	-	10초	플레이어 발견 시, 10조마다 페트릭, 글라스타, 비치볼로 소환. (플레이어 시야 내에 20마리 이상인 경우 중지) 남은 HP가 50이하일 시 15초 카운트 다운, 카운트 다운이 끝나면 Unknown 소환.	원거리, 여러 개의 원형 범위.	체력, 스테미너 포션 각각 3개씩

2. 페트릭 2-1 페트릭 설명



페트릭.

외관 : 찌그러진 페트병에서 끈적한 액체가 흐르는 모습.

공격 스타일 : 액체를 채찍처럼 사용하여 공격한다.

중거리 공격.

인식 범위 : 520X520 π px

상황	애니메이션
대기 상태	Petric_Wait
플레이어를 향해 이동 상태	Petric_Walk
플레이어에게 공격	Petric_Hit
플레이어에게 피격	Petric_hurt
사망	Petric_die

2. 페트릭 2-2 페트릭 애니메이션



Petric_Wait



Petric_Walk

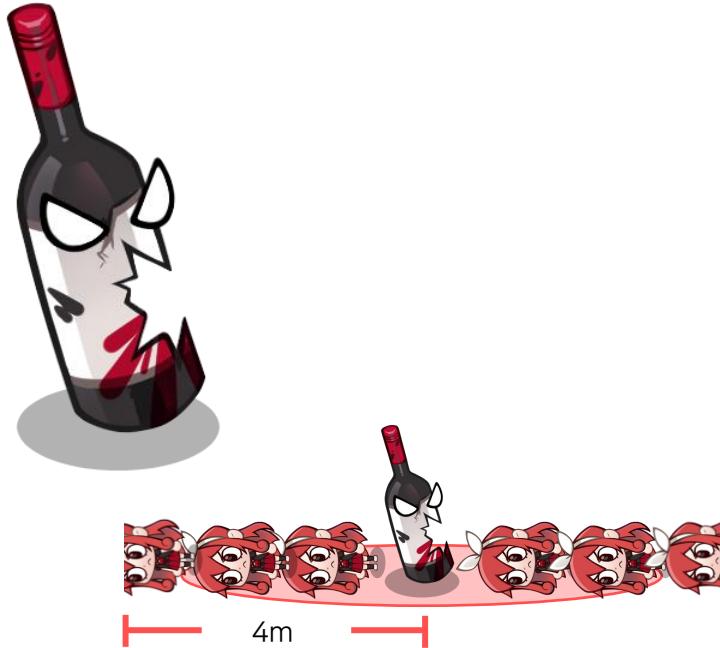


Petric_Hit



Petric_Hurt

3. 글라스타 3-1 글라스타 설명



글라스타.

외관 : 와인병이 깨져 있는 모습.

공격 스타일 : 깨진 구멍에서 와인 물방울이 튀며 공격한다.

원거리 공격.

인식 범위 : 676x676 π px

상황	애니메이션
대기 상태	Glastar_Wait
플레이어를 향해 이동 상태	Glastar_Walk
플레이어에게 공격	Glastar_Hit
플레이어에게 피격	Glastar_hurt
사망	Glastar_die

3. 글라스타 3-2 글라스타 애니메이션



Glastar_Wait



Glastar_Walk



Glastar_Hit



Glastar_Hurt

4. 비치볼로 4-1 비치볼로 설명



비치볼로.

외관 : 바람 빠진 비치볼. 평소에는 찌그러진 상태로 있다.
플레이어를 인식한 경우 빵빵하게 부풀어오른다.

공격 스타일 : 반창고가 떨어지며 오염된 기체를 뿌리며 공격한다.

원거리 공격.

인식 범위 : 676x676 π px

상황	애니메이션
대기 상태	Beach Ballo_Wait
플레이어 발견	Beach Ballo_Meet
공격 준비 변신. 빵빵해지는 애니메이션	Beach Ballo_Change
플레이어를 향해 이동 상태	Beach Ballo_Walk
플레이어에게 공격	Beach Ballo_Hit
플레이어에게 피격	Beach Ballo_hurt
사망	Beach Ballo_die

4. 비치볼로 4-2 비치볼로 애니메이션 1



Beach Ballo_Wait



Beach Ballo_Meet



Beach Ballo_Change



Beach Ballo_Hit

4. 비치볼로 4-3 비치볼로 애니메이션 2



Beach Ballo_Hurt



Beach Ballo_Die

5. 비닐리우스 1세 5-1 비치볼로 설명



비닐리우스 1세.

외관 : 무엇인가가 가득 차 있는 비닐봉지.

가만히 서 있으며 발 아래 마법진이
원거리, 광범위 피해.

인식 범위 : $100\pi \text{ m}^2$

상황	애니메이션
플레이어 미 발견 시	Vinylus_Wait
10초마다 몬스터 소환 시	Vinylus_Summon
15초 카운트 다운	Vinylus_Change
플레이어 발견 시, 플레이어 향해 이동	Vinylus_Walk
플레이어에게 피격	Vinylus_hurt
사망	Vinylus_die

5. 비닐리우스 1세 5-2 비치볼로 애니메이션 1



Vinylus_Wait



Vinylus_Summon



Vinylus_Change

5. 비닐리우스 1세 5-3 비치볼로 애니메이션 2



Vinylus_Walk



Vinylus_Die

1. 조작



2. 전투

2-1 로비 기본 정책



로비.

- 게임 접속 시 로비에서 시작.
- 상호작용 포인트로 이동 후 상호작용 버튼 시 해당 오브젝트와 상호작용 가능
 - 인게임 진입 시에는 따로 버튼이 나타나지 않으며 화면이 어두워졌다 다시 밝아짐.
- 이후 인게임 바로 진입.
- 전투 중 로비로 돌아오면 몬스터 위치 초기화.
- 전투 중 로비로 돌아오면 소모한 체력 및 스테미너 일괄 회복
- 디스플레이에는 항상 체력, 스테미너, 설정, 자원 바 존재
- PAUSE 버튼을 터치 시 게임이 정지된다.
- 플레이어의 기본 이동 속도는 1초 당 3m (캐릭터 2배크기)
- 스테이지 내에서 오브젝트와 공격이 동시에 실행될 경우, 기본적으로 공격 우선 실행.
단, 집 (로비)으로 돌아올 때에는 예외.

2. 전투

2-2 스테이지 기본 정책



스테이지

- 스테이지 진입 시 오른쪽 하단부에 상호작용 ui가 나타남
- 왼쪽 아래 항상 조작 ui가 나타나며 근처에 몬스터가 있는 경우
상호작용 버튼이 일반 조작 버튼으로 변경됨.
(공격 우선 적용, 집에 들어갈 시에는 예외)
- 화면 드래그 시 조작 ui가 해당 방향으로 움직이며 플레이어가 이동.
- 집 (로비) 입장 시 저장되며 저장 도중, 혹은 스테이지 내에서 게임 종료 시 이후 접속에서 마지막 저장 시점으로 돌아옴.
- 스테이지 진입 시 스타팅 지점에 캐릭터가 위치한다.
- 전투가 시작되면 스폰 데이터에 따라 몬스터가 스폰 된다.

2. 전투

2-2 전투 기본 정책



전투

- 몬스터가 플레이어를 인식하면 플레이어를 따라오며 **공격**한다.
- 몬스터마다 인식 범위가 다르며 특정 조건을 충족하면 전투가 해제된다.
-
- 플레이어의 HP가 0이 되면 **전투가 실패**로 종료되며 해당 모험의 미저장 정보는 일괄 소멸한다.
- 스테이지 최초 진입 시에는 스테이지가 잠기며 다음 스테이지로 이동이 불가능하다.
- 해당 스테이지의 모든 몬스터를 처치하고 퀘스트를 전부 해결하면 다음 스테이지로 이동이 가능하다.
- 플레이어는 장비 별로 전용 스킬을 사용할 수 있다.
- 몬스터가 플레이어를 따라올 때
플레이어가 다른 쪽으로 이동하거나 인식 범위를 벗어나는 경우,
몬스터는 기본 스폰 장소로 다시 돌아가며 체력을 회복한다.

2. 전투

2-3 체력 시스템

스테미너 회복

- 플레이어의 스테미너 최대치는 200
 - 스킬 소모 MP 수치보다 떨어지면 스킬을 사용할 수 없다.
- 몹에게 일반공격 시 무기 별로 평타 한 대 당 회복 스테미너 수치는 각각 다르다.
- 몹을 처치 시 HP 포션과 MP 포션을 드랍한다. (몹 별로 드랍하는 포션이 다르다.)
- MP 회복 포션을 마시면 20초간, 1초당 1씩 HP를 회복한다.

MP 포션 외에도 게임을 저장하면 스테미너가 100% (200으로) 회복된다.

2. 전투

2~4 HP 포션



체력 회복

- 플레이어의 체력 최대치는 200
 - 0 이하로 떨어지면 사망한다.
- 몸에게 피격 시 체력이 감소한다.
- 몸을 처치 시 HP 포션과 MP 포션을 드랍한다. (몸 별로 드랍하는 포션이 다르다.)
- HP 회복 포션을 마시면 20초간, 1초당 1씩 HP를 회복한다.

HP 포션 외에도 게임을 저장하면 체력이 100% (200으로) 회복된다.

2. 전투

2-5 MP 포션



스테미너 회복

- 플레이어의 스테미너 최대치는 200
 - 스킬 소모 MP 수치보다 떨어지면 스킬을 사용할 수 없다.
- 몹에게 일반공격 시 무기 별로 평타 한 대 당 회복 스테미너 수치는 각각 다르다.
- 몹을 처치 시 HP 포션과 MP 포션을 드랍한다. (몹 별로 드랍하는 포션이 다르다.)
- MP 회복 포션을 마시면 20초간, 1초당 1씩 HP를 회복한다.

MP 포션 외에도 게임을 저장하면 스테미너가 100% (200으로) 회복된다.

3. 퀘스트 3-1 해변으로 가자.



프롤로그가 끝난 시점.

“우선 해변으로 가자” 독백 대화창 UI 등장.

모든 대화창 UI는 화면을 터치하면 다음 대화로 넘어가며 모든 대화가 끝난 후 대화창이 사라지고 조작이 가능하다.

좌측에 [해변으로 가자] 퀘스트 창 등장.



<- 접촉 시 “밖으로 나갈까?” 팝업 등장.

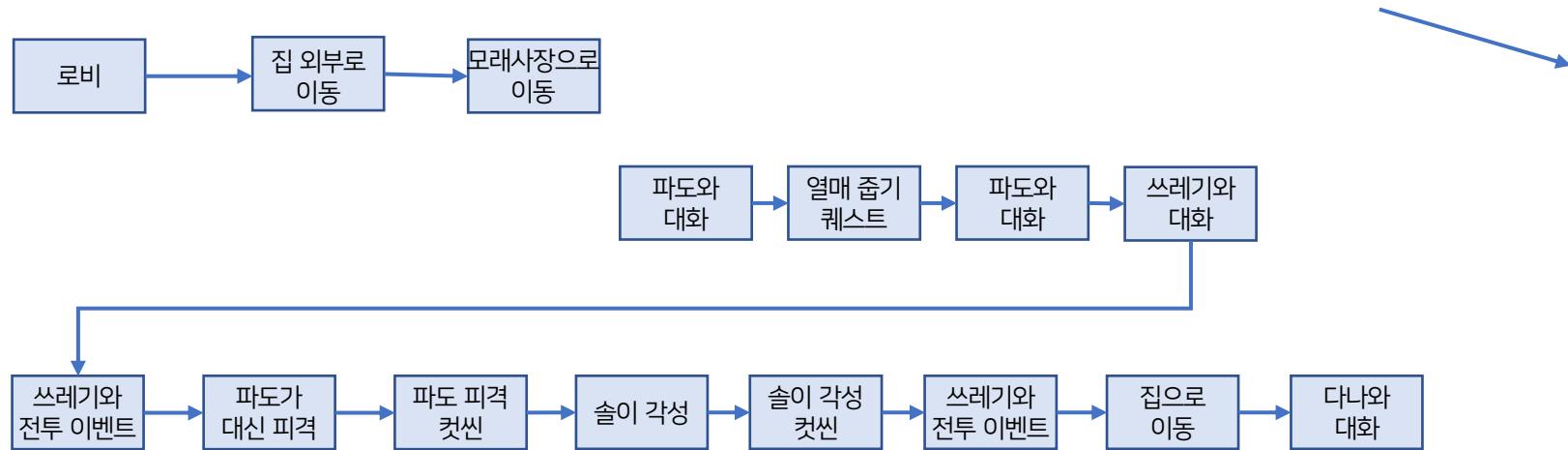
예 : 해변으로 이동하여 배경 씬이 해변으로 전환된다.

아니오 : 플레이어는 접촉 위치에 그대로 위치한다.

-> 접촉 지점 바깥으로 나갔다가 다시 접촉 시에 “밖으로 나갈까?” 팝업 재등장.

5. 플로우

5-3 스테이지 1.
해변



3. 퀘스트 3-2 나뭇가지를 줍자.



[해변으로 가자] 퀘스트 창 사라짐.

“쓰레기 괴물들은 내가 상대하기엔 너무 위험해.” 독백 대화창 UI 등장.

“무기가 될 만한 것을 찾아야 겠어.”

“나뭇가지가 아마 집 근처에 있었을 텐데.”

좌측에 [나뭇가지를 줍자] 퀘스트 창 등장.

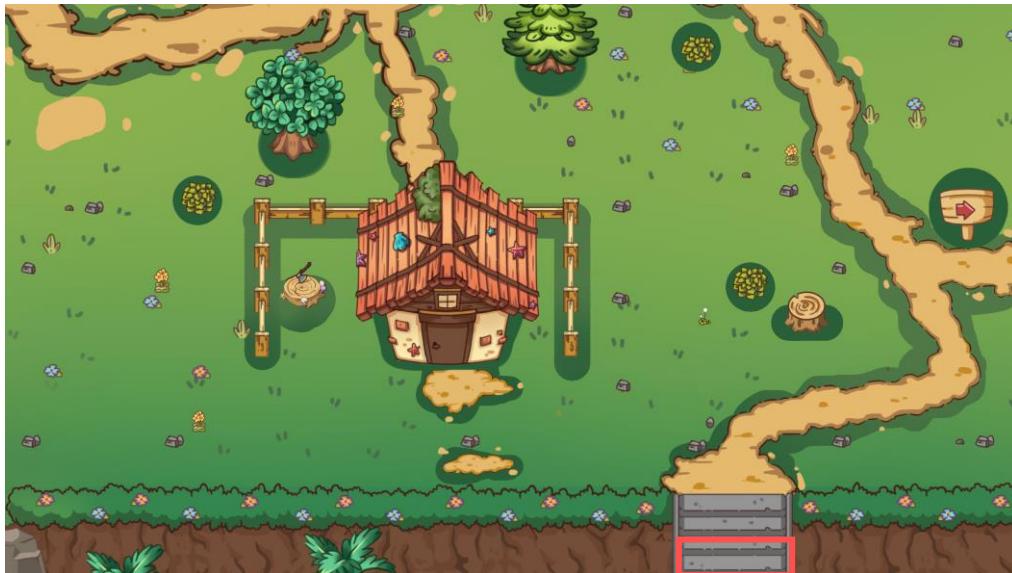


<- 해당 오브젝트에 상호작용 시 나뭇가지 획득.
무기로 나뭇가지 사용 가능.



<- 인벤토리 슬롯에 나뭇가지가 등록됨.
무기 내구도는 공격 버튼에서 보여줌.

3. 퀘스트 3-3 모래사장으로 가자.



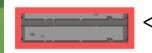
나뭇가지 획득 시 [나뭇가지를 줍자] 퀘스트 창 사라짐.

“쓰레기 괴물들이 어디쯤 있을까.” 독백 대화창 UI 등장.

“분명 바다로 밀려 온 쓰레기들이 있을 거야.”

“모래사장으로 가자.”

좌측에 [모래사장으로 가자] 퀘스트 창 등장.

 <- 해당 오브젝트에 접촉 시 화면이 모래사장 아래쪽으로 슬라이드되며 전환.
단, 씬 변경이 아닌 카메라 이동.

3. 퀘스트 3-4 페트릭과 글라스타를 3마리씩 처치하자



모래사장 입장 시 [모래사장으로 가자] 퀘스트 창 사라짐.

“어..? 저.. 저것들은..!” 독백 대화창 UI 등장.

“파도를 공격한 쓰레기 괴물들이잖아…!”

좌측에 [페트릭과 글라스타를 3마리씩 처치하자] 퀘스트 창 등장.

퀘스트 아래 작은 폰트로

페트릭 [n/3]

글라스타 [n/3]

페트릭 기준 전체 hp : 60
나뭇가지 평타 데미지 : 12 (5대)

3마리 이상 잡았을 경우에는 더 이상 카운트하지 않는다.

두 몬스터 다 3마리씩 처치했을 경우,
[페트릭과 글라스타를 3마리씩 처치하자] 퀘스트 창 사라짐.

3. 퀘스트 3-5 나뭇가지 스킬을 이용해 쓰레기 괴물 5마리를 처치하자.



스킬 버튼이 이전까지는 회색이었다가, 색이 나타남.
빨간 화살표 가 나타나 스킬 버튼을 가리키며 깜빡 거림.

<- 예시 이미지는 삽으로 되어있지만 실제 버튼은 나뭇가지.

스킬 버튼을 누르면 Sol_hit_Wood 애니메이션 및 Wood_Attack 이펙트 나타남.

좌측에 [나뭇가지 스킬을 이용해 쓰레기 괴물 5마리를 처치하자] 퀘스트 창 등장.

나뭇가지 스킬 : 바라보는 방향 5m 이내의 몬스터 관통 찌르기 공격.

스킬 쿨타임 : 10초

스킬 데미지 : 30

나뭇가지 내구도 : 100. (100대 때리면 사라짐)

3. 퀘스트 3-6 비치볼로를 혼내주자.



5마리의 몬스터를 처치하면 [나뭇가지 스킬~ 처치하자] 퀘스트 창 사라짐.

“우린 그냥 버려진 쓰레기일 뿐이야!”

“네 동생따위 알 게 뭐야, 쓰레기를 마구 버리는 인간들이 제일 나빠!” – 페트릭, 글라스타

“이야압!” – 솔이

“킥킥, 개들은 그냥 말단 짜끄레기일 뿐이라구!”

“너도 한 패나?!” – 솔이

“나? 날 저런 허점들과 비교하지 말라구!

이 몸은 하룻강아지를 혼내주러 온 비치볼로 님이시다!” – 비치볼로

좌측에 [비치볼로를 혼내주자] 퀘스트 창 등장

비치볼로 [n/3]

(비치볼로를 처치할 때마다 카운트하며, 이미 비치볼로 3마리를 잡은 상황인 경우
퀘스트 진행 없이 바로 카운트를 마치고 대화 창이 등장한다.)

3마리를 모두 잡은 경우 퀘스트 [비치볼로를 혼내주자] 사라짐.

3. 퀘스트 3-7 비닐리우스와 대화하자



“이.. 이 몸을 김히.. 대장님께 다 이를 테다!”

“너도 비닐리우스 님의 부하가 되어라!” – 비치볼로

??? : “나는 비닐리우스!”

좌측에 [비닐리우스와 대화하자] 퀘스트 창 등장

“내 동생이 쓰레기에게 공격받아 쓰러졌어. 쓰레기, 너는 뭐 아는 거 있어?” – 솔이

“인간들은 모두 쓰러져야 해! 자연을 파괴하고 말이야.”

“날 버린 인간들도 마찬가지, 그리고 너! 너도 쓰러져야 해!” – 비닐리우스

“못된 인간들, 못된 인간들!” – 페트릭, 글라스타, 비치볼로

“얘들아, 나와서 저 인간을 잡아라!” – 비닐리우스

“잡자! 잡자! 쓰러트리자!” – 페트릭, 글라스타, 비치볼로

[비닐리우스와 대화하자] 퀘스트 창 사라짐.

3. 퀘스트 3-8 비닐리우스를 처치하자.



좌측에 [비닐리우스를 처치하자] 퀘스트 창 등장.

비닐리우스 처치 시 [비닐리우스를 처치하자] 퀘스트 창 사라짐.

“내가 졌어? 진짜?! 난 믿을 수 없어! 다시 해, 다시!” – 비닐리우스

“대장….” – 페트릭, 글라스타, 비치볼로

“으아아악!”

“그래, 저주에 걸린 네 동생 때문에 우릴 모두 쓰러트리겠다고!”

“어디 한 번 해봐라, 될 것 같은지!”

“숲을 지나 도시로 갈 수록 우리와는 비교도 안 되는 괴물들이 가득해!”

“공장. 공장으로 가면 뭐, 만날 수 있을지도 모르지. 위대한 흑마법사님을!” – 비닐리우스

퀘스트 [비닐리우스를 처치하자] 사라짐

3. 퀘스트 3-8 비닐리우스를 처치하자.



좌측에 [비닐리우스를 처치하자] 퀘스트 창 등장.

비닐리우스 처치 시 [비닐리우스를 처치하자] 퀘스트 창 사라짐.

“내가 졌어? 진짜?! 난 믿을 수 없어! 다시 해, 다시!” – 비닐리우스

“대장….” – 페트릭, 글라스타, 비치볼로

“으아아악!”

“그래, 저주에 걸린 네 동생 때문에 우릴 모두 쓰러트리겠다고!”

“어디 한 번 해봐라, 될 것 같은지!”

“숲을 지나 도시로 갈 수록 우리와는 비교도 안 되는 괴물들이 가득해!”

“공장. 공장으로 가면 뭐, 만날 수 있을지도 모르지. 위대한 흑마법사님을!” – 비닐리우스

퀘스트 [비닐리우스를 처치하자] 사라짐

3. 퀘스트 3-9 숲으로 가자.



"숲…도시…공장? 우선, 숲을 먼저 가야겠지!"

"숲으로 가 보자!" - 솔이

좌측에 [숲으로 가자] 퀘스트 창 등장.

4. 장비

4-1 장비 기본 정책

캐릭터 장비

- 캐릭터는 전투를 진행하기 위해 장비를 소지.
- 만약, 장비가 없을 시 No Weapon 상태로, 주먹 공격.
- 캐릭터 전투는 타수 개념으로, 몬스터마다 일정 타수를 타격하면 처치하는 형태.
- 장비는 소모품으로 내구도가 떨어지면 반드시 파괴된다.
- 장비마다 내구도가 정해져 있음.
- 장비는 화면 중앙 하단의 인벤 슬롯에서 확인할 수 있으며 인벤 슬롯이 꽉 찬 경우, 새로운 장비를 얻을 수 없다.
 - “**인벤토리가 꽉 찼어!**”
- 방금 장비를 변경한 직후에는 다른 장비로 변경하기까지 5초의 쿨타임이 발생한다.
- 장비 별 일반 공격 속도와 스킬 쿨타임이 각각 존재한다.

장비 내구도

- 무기 내구도는 공격 버튼으로 보여주도록 한다.
 - 내구도가 줄어들면 공격 버튼 바가 줄어듦.



- 내구도가 전부 줄어들어 무기가 파손될 경우, 인벤 슬롯에는 파손된 무기 이미지.
 - 해당 상황 시, 장착 된 무기는 없이 주먹으로 공격한다.

4. 장비

4-2 장비 종류

코드	이름	영문	공격 스타일	공격력	공격 속도	스킬 쿨	스킬 데미지	스킬 소모 스테미너	내구도
D00001	주먹	Fist	근거리 공격	10	1 (5초)	-	-	-	-
D00002	나뭇가지	Branch	근거리 공격	12	3 (1.25초)	10초	45	30	100
D00003	삽	Shovel	근거리 공격	25	2 (2.5초)	15초	60	45	300
D00004	방망이	Bat	근거리 공격	10/15/20 연속 공격 콤보 (3회) 시 데미지.	3 (1.25초)	-	-	-	500
D00005	프라이팬	Frying Fan	근거리 공격	5	20	30초	50	60	300
D00006	정원 칼	Garden Knife	근거리 공격	15	2 (2.5초)	20초	100	50	200

4. 장비

4-3 장비별 스킬

공격 스타일	무기 종류	특징
근접 무기	방망이	방망이를 휘둘러 적을 날리며 3회 연속 공격.
	나뭇가지	창. 나뭇가지로 적을 찌른다.
	삽	고드름으로 적을 찌른다. 적의 이동속도가 감소한다.
	마법학개론	마법학개론을 읽어 플레이어가 잠에 든다.
	로맨스소설	로맨스소설을 읽어 주위의 몬스터들이 매혹에 걸린다.
	도끼	도끼를 휘두른다. 뒤에서 공격 시 가하는 데미지 2배.
	프라이팬	프라이팬을 휘두르며 적을 날려버린다.
	빗자루	빗자루가 플레이어 주위를 빙글빙글 돌며 주위의 몬스터를 쓸어버린다.
원거리 무기	요술 지팡이	원거리 범위 공격. 해당 위치로 낙뢰가 떨어지며 적 감전.
	마이크	노래를 불러 시야 내의 모든 적에게 광역 CC기 및 광역 딜링.
	꽃	바닥에서 꽃이 자라나며 여왕벌이 나타나 주위 몬스터 대신 공격.
	부메랑	표적 방향으로 날리면 돌아온다. 이동하면서 날리면 포물선으로 날아 돌아온다.
	독버섯	독버섯을 날려 적을 맞추면 터지며 적이 중독돼 도트 데미지를 입는다.
	립스틱	립스틱을 발라 플레이어의 얼굴에 30초간 적들이 분노하여 받는 데미지 2배
	안경	안경에서 빛이 나오며 적을 공격하며 빛은 일정 시간동안 다시 채워지는 형식. 안경을 써 30초간 적들이 플레이어를 만만하게 봐 가하는 데미지 2배.
	상한 바게트	바게트를 먹고 방귀를 뀌어 플레이어의 뒤쪽에 있는 적들은 중독되어 도트 데미지
	통기타	통기타를 쳐 적에게 음파 공격. 음파 공격을 맞은 적은 기절한다.

4. 장비

4-4 주먹



주먹

- 장비를 착용하지 않았을 시 주먹으로 공격.
- 해당 상황 시 걷기 및 피격, 타격, 대기 애니메이션은 기본 No Weapon 애니메이션을 사용하도록 한다.
- 타격 이펙트는 모두 동일한 기본 평타 이펙트로 진행하도록 한다.
- 주먹의 데미지는 10이며 스킬은 없다.
 - 페트릭 (60) : 6대
 - 글라스타 (40) : 4대
 - 비치볼로 (70) : 7대
 - 비닐리우스 (500) : 50대

4. 장비

4-5 나뭇가지



나뭇가지

- 퀘스트 진행을 통해 획득 가능.

- 나뭇가지의 데미지는 12.

- 페트릭 (60) : 5대
- 글라스타 (40) : 4대
- 비치볼로 (70) : 6대
- 비닐리우스 (500) : 42대

- 스킬 사용 시 나뭇가지 데미지는 45.

상태	애니메이션	설명
대기	Sol_Wait_Wood	나뭇가지를 들고 서 있다.
평타 공격	Sol_Hit_Wood	나뭇가지를 휘두른다.
피격	Sol_Hurt_Wood	나뭇가지를 든 채로 피격 당한다.
이동	Sol_Walk_Wood	나뭇가지를 들고 이동한다.
스킬 공격	Sol_Skill_Wood	나뭇가지를 들고 앞으로 찌른다.

4. 장비

4-6 도끼



도끼

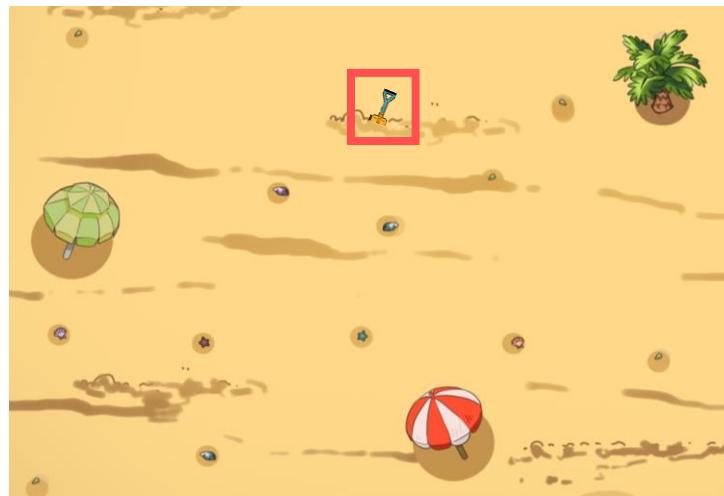
- 오브젝트 Stump 1에 상호작용 시 획득 가능.



상태	애니메이션	설명
대기	Sol_Wait_Axe	도끼를 들고 서 있다.
평타 공격	Sol_Hit_Axe	도끼를 휘두른다.
피격	Sol_Hurt_Axe	도끼를 든 채로 피격 당한다.
이동	Sol_Walk_Axe	도끼를 들고 이동한다.
스킬 공격	Sol_Cast_Axe	명상. (마법 이용한 도끼. 캐스팅)

4. 장비

4-7 삽



삽

- 오브젝트 Shovel에 상호작용 시 획득 가능.

- 삽 적용 후 대기상태 : Sol_Wait_Shovel
- 삽 적용 후 평타 공격 : Sol_Hit_Shovel
- 삽 적용 후 피격 시 : Sol_Hurt_Shovel
- 삽 적용 후 이동 시 : Sol_Walk_Shovel

최초 상호작용 시

“흙을 팔 수 있는 삽이야!”

“어?”

[장비 '삽' 을 획득하였습니다!]

4. 장비

4-9 방망이



방망이

- 숲 스테이지에서 습득 가능.

- 임시로 슬롯에 넣어 두고 선택 시 무기를 변경하여 사용하도록 함.

- 방망이 적용 후 대기상태 : Sol_Wait_Bat

- 방망이 적용 후 평타 공격 : Sol_Hit_Bat

- 방망이 적용 후 피격 시 : Sol_Hurt_Bat

- 방망이 적용 후 이동 시 : Sol_Walk_Bat

- 방망이의 데미지는 연속 공격 콤보에 따라 다르게 나타난다.

- 기본 공격 10, 2회 연속 공격 시 15, 3회 연속 공격 시 20.

- 콤보 인식 시간은 1초.

- 페트릭 (60) : 기본 6대 (10,10,10,10,10,10),

2회 공격 6대 (10,15,10,15,10,15),

3회 공격 5대 (10,15,20,10,15)

글라스타 (40) : 기본 4대, 2회공격 4대, 3회 공격 3대

비치볼로 (70) : 기본 7대, 2회공격 6대, 3회 공격 5대

4. 장비

4-10 마법학개론/로맨스소설



상태	애니메이션	설명
대기	Sol_Wait_MGbook	마법학개론/로맨스소설 (통칭 책)을 들고 서 있다.
평타 공격	Sol_Hit_MGbook	책을 휘두른다.
피격	Sol_Hurt_MGbook	책을 든 채로 피격 당한다.
이동	Sol_Walk_MGbook	책을 들고 이동한다.
스킬	Sol_Cast_MGbook	책을 읽는다.

한 손 무기 애니메이션.

추가 작업분량

마법학개론 – 집 내부 하단 책꽂이
로맨스소설 – 오두막집 책꽂이

4. 장비

4-10 마법학개론/로맨스소설



상태	애니메이션	설명
대기	Sol_Wait_Lipstick	립스틱을 들고 서 있다.
평타 공격	Sol_Hit_Lipstick	립스틱을 휘두른다.
피격	Sol_Hurt_Lipstick	립스틱을 든 채로 피격 당한다.
이동	Sol_Walk_Lipstick	립스틱을 들고 이동한다.
스킬	Sol_Cast_Lipstick	1. 솔이가 뒤를 돌아본다. 2. 립스틱을 덕지덕지 바른 얼굴을 보여준다. (몬스터 방향으로 얼굴 돌림)

한 손 무기 애니메이션.

추가 작업분량

립스틱 – 집 내부 왼쪽 하단 서랍 상호작용

4. 장비

4-10 마법학개론/로맨스소설



상태	애니메이션	설명
대기	Sol_Wait_Wand	마법지팡이를 들고 서 있다.
평타 공격/스킬	Sol_Hit_Wand	마법지팡이를 휘두른다.
피격	Sol_Hurt_Wand	마법지팡이를 든 채로 피격 당한다.
이동	Sol_Walk_Wand	마법지팡이를 들고 이동한다.

 한 손 무기 애니메이션.**마법지팡이 – 오두막집 내부 나무 상자 상호작용**

1. 집 내부



1. 집 내부 1-1 침대1

저장 오브젝트

- 침대 근처에서 상호작용 버튼 터치 시 저장 가능.
- 저장 시에는 “**쉬고 일어나자!**” 문구 출력
- 문구 아래에 “**예**”, “**아니오**” 버튼
- 버튼 아래에 “**저장 중 종료 시, 저장되지 않은 데이터는 사라집니다!**” 경고 문구 반드시 출력

침대에 상호작용하지 않고 게임을 종료할 경우,
저장되지 않은 데이터는 전부 사라짐.

1. 집 내부 1-1 침대1



저장 정보

1. 저장된 게임 불러올 시 반드시 **침대에서 시작**.
2. 게임을 저장하면 **체력과 스테미너** 반드시 100% 회복.
3. 착용한 **무기의 종류, 내구도**. (단, 퀘스트 필수 무기는 내구도가 다 닳을 시 인벤 슬롯에 저장)
4. 보유한 **체력 포션과 스테미너 포션** 개수
5. 보유한 **자원**의 개수 (쓰레기, 수정)
6. **퀘스트의 진행도**
7. 쓰레기 괴물 **처치 현황** (다시 리스폰되지 않음.
단, 전투 도중 집으로 이동하여 저장했을 경우 돋 체력 회복 및 스폰위치로 이동.)
8. 획득한 **무기의 위치** 값 (다시 얻을 수 없음)
9. 해금된 **스테이지** (다시 해금할 필요 없음)
10. 인게임에서 설정한 **환경 설정**
11. **인벤 슬롯**

1. 집 내부 1-2 침대2



상호작용 npc

- 침대 근처에서 상호작용 버튼 터치 시 대화 가능.
- 상호작용 시 파도 대사 랜덤 출력

번호	인물	대사
1	파도
2	파도	싹...싹....
3	파도	zzz....
4	파도	도롱...도로롱...
5	파도	흠흠...~

1. 집 내부 1-3 책꽂이1

상호작용 오브젝트

- 책꽂이 근처에서 상호작용 가능.

- **최초** 상호작용 시 “파도와 내 책들이 꽂혀 있어!”

- **2회차** 상호작용 시

“파도와 내 책들이 꽂혀 있어!”

“…어?”

“파도가 좋아하던 [로맨스 소설] 이네!”

알림 '장비 [로맨스 소설]을 획득하였습니다!

장비 **로맨스 소설** 획득

- **3회차** 상호작용부터는 “파도와 내 책들이 꽂혀 있어!”

1. 집 내부 1~4 서랍

상호작용 오브젝트

- 서랍 근처에서 상호작용 가능.
- 상호작용 시 “집동사니가 들어 있는 서랍이야!”

1. 집 내부 1-5 벽난로

상호작용 오브젝트

- 벽난로 근처에서 상호작용 가능.

- 상호작용 시

“켁, 켕!”

“재로 가득 찬 벽난로야!”

1. 집 내부 1-6 주방

상호작용 오브젝트

- 싱크대 근처에서 상호작용 가능.

- **최초** 상호작용 시 “할머니가 요리를 해주시는 주방이야!”

- **2회차** 상호작용 시

“할머니가 요리를 해주시는 주방이야!”

“…어?”

“할머니의 [달걀 프라이 프라이팬] 이네!”

알림 '장비 [달걀 프라이 프라이팬]을 획득하였습니다!

장비 **달걀 프라이 프라이팬** 획득

- **3회차** 상호작용부터는 “할머니가 요리를 해주시는 주방이야!”

1. 집 내부 1-7 다나



상호작용 npc

- 다나 근처에서 상호작용 가능.
- 상호작용 시 다나 대사 중 랜덤으로 출력

번호	인물	대사
1	다나	술아..
2	다나	술아, 안 가면 안 되겠니.
3	다나
4	다나	잉, 쫓쯧.
5	다나	마족을 굽어살피시는 신이시여…

1. 집 내부 1-8 책꽂이 2

상호작용 오브젝트

- 책꽂이2 근처에서 상호작용 가능.

- **최초** 상호작용 시

“여러 마법 서적들이 꽂혀 있어!”

“...어?”

“내가 배우고 있는 [마법학개론] 이네!”

알림 '장비 [마법학개론]을 획득하였습니다!'

장비 **마법학개론** 획득

- **2회차** 상호작용부터는 “여러 마법 서적들이 꽂혀 있어!”

1. 집 내부 1-9 빗자루

상호작용 오브젝트

- 빗자루 근처에서 상호작용 가능.

- **최초** 상호작용 시

“[빗자루]야!”
“쓸만하겠는데!”

알림 '장비 [빗자루]를 획득하였습니다!'

장비 **빗자루** 획득

- 이후 배경에서 빗자루가 사라짐.

1. 집 내부 1-10 연금술 솔

상호작용 오브젝트

- 연금술 솔 근처에서 상호작용 가능.
- 상호작용 시
“연금술 솔이야!”

1. 집 내부 1-10 연금술 솔

상호작용 오브젝트

- 연금술 솔 근처에서 상호작용 가능.
- 상호작용 시
“연금술 솔이야!”

1. 집 내부 1-11 스테이지 진입



씬 변경 오브젝트

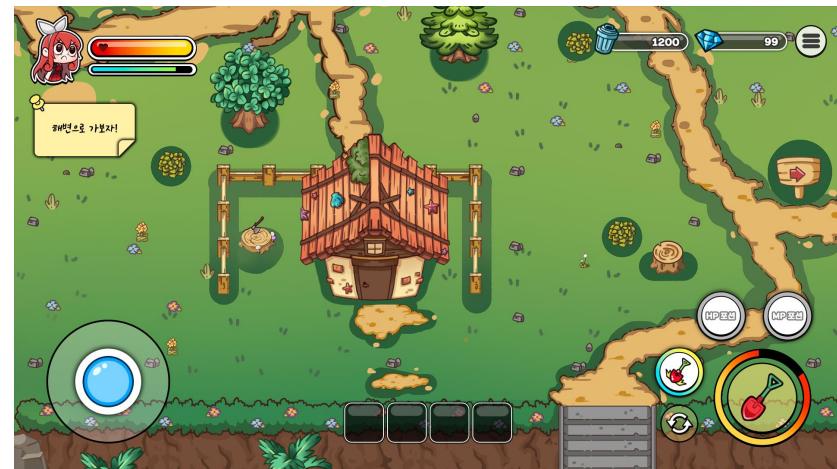
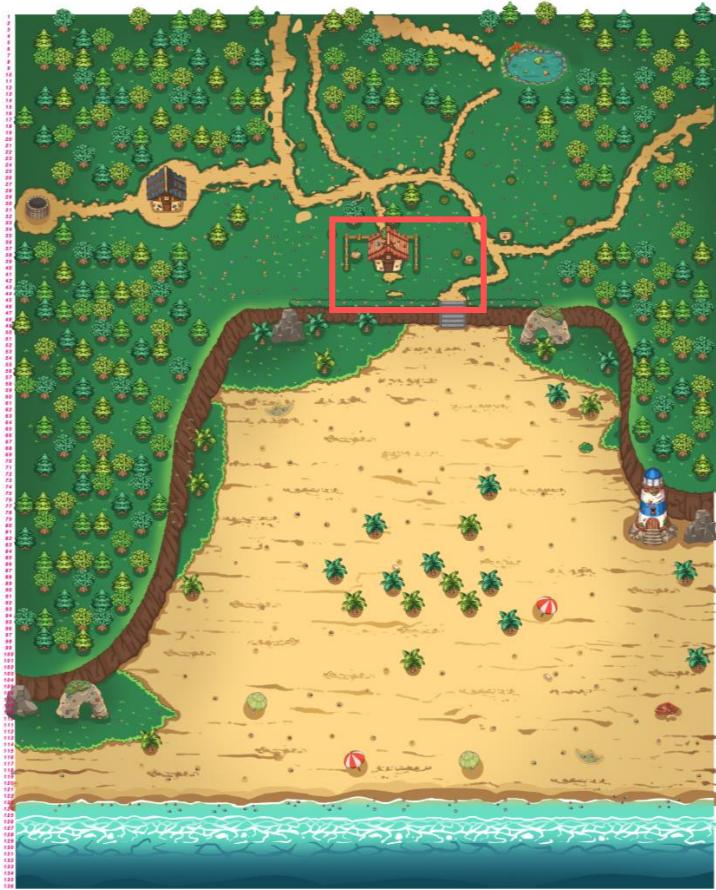
- 에서 상호작용 버튼 터치 시 스테이지로 이동 가능
 - 상호작용 시에는 “밖으로 나갈까?” 문구 출력
 - 문구 아래에 “예”, “아니오” 버튼

예 : 해변으로 이동하며 배경 씬이 해변으로 전환된다.

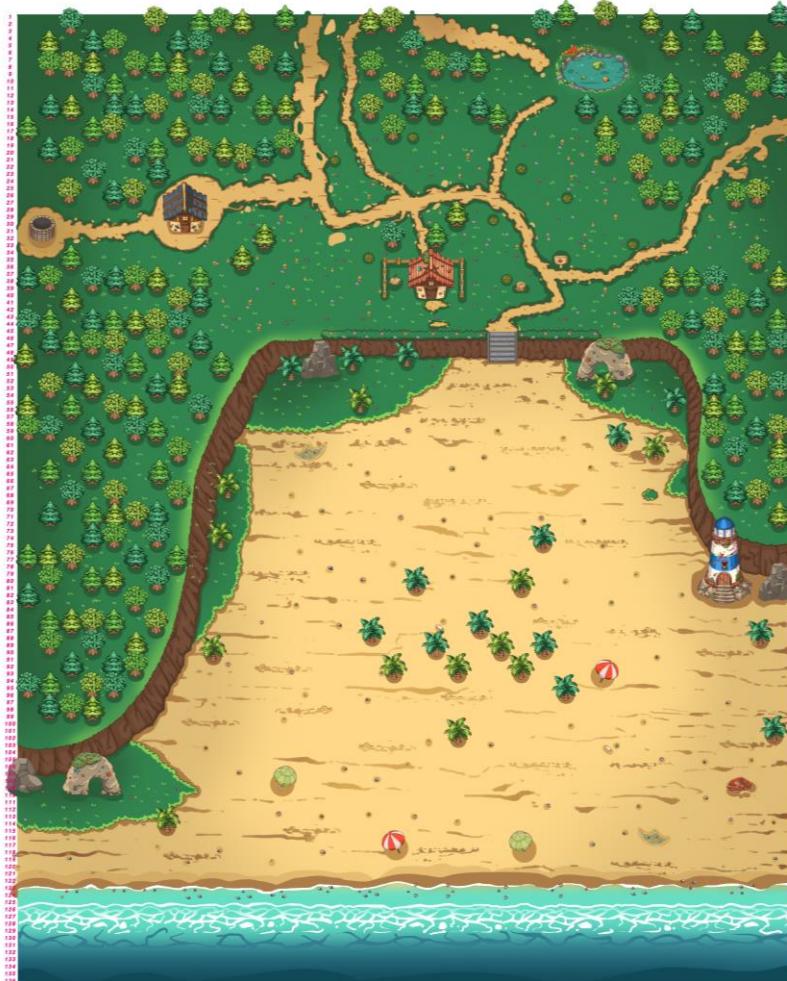
아니오 : 플레이어는 접촉 위치에 그대로 위치한다.

-> 접촉 지점 바깥으로 나갔다가 다시 접촉 시에 “밖으로 나갈까?” 팝업 재등장.

2. 해변



2. 해변



2. 해변

2-1 집



로비

- 집 내부 (로비) 에서 나오면 해당 위치에서 생성되며 쓴 해변으로 변경.
- 을 밟고 상호작용 버튼 터치 시 집으로 입장, 집 내부로 쓴 변경.

2. 해변

2-2 창고

상호작용 오브젝트

- 창고 근처에서 상호작용 가능.

- 을 밟고 상호작용 버튼 터치 시

“먼지가 가득 쌓인 창고야!”

2. 해변

2-3 연못

텔레포트 오브젝트

- 연못 근처에서 상호작용 가능.

- 을 밟고 상호작용 버튼 터치 시

“어푸 어푸!”
“어디로 이동할까?”

- 전체 맵의 약도를 보여주며 해금된 스테이지의 텔레포트 오브젝트 아이콘 활성화.

- 활성화된 아이콘 터치 시 “해당 위치로 텔레포트할까?” 팝업

예 : 해당 오브젝트로 카메라 위치가 전환되며 플레이어 로테이션이 해당 오브젝트 앞으로 변경.

아니오 : 플레이어는 접촉 위치에 그대로 위치한다.
-> 접촉 지점에서 다시 상호작용 시 팝업 재등장.

2. 해변 2-4 등대

상호작용 오브젝트

- 등대 근처에서 상호작용 가능.

- 을 밟고 상호작용 버튼 터치 시

“사람들이 오래전에 사용했던 낡은 등대야!”

2. 해변

2-5 보트



상호작용 오브젝트

- 보트 근처에서 상호작용 가능.

-  을 밟고 상호작용 버튼 터치 시

“부서지고 낡은 보트야. 수리해야 탈 수 있어!”

1. 캐릭터

분류	목록	조건	설명
이동	Effect_chawalk	조이스틱을 컨트롤하여 플레이어 이동 시 발생하는 이펙트	플레이어의 발 밑에서 흙이 튕기며 먼지가 나는 이펙트
전투	Effect_chahurt	플레이어가 몬스터 공격에 피격 시 발생하는 이펙트	스파크가 튕겨 조각이 나는 이펙트
	Effect_chadie	플레이어의 hp가 0이 되어 사망 할 시 발생하는 이펙트	쓰러진 플레이어가 빨간 꽃잎이 되어 바람에 날아가는 이펙트
이벤트	Effect_chafire	프롤로그에서 플레이어 각성 상태 시 발생하는 이펙트	플레이어가 하얀색으로 불타고 있는 오오라 이펙트
회복	Effect_heal	플레이어가 체력 포션을 먹고 회복하는 이펙트	플레이어 주위에 초록색 반짝이와 +가 나타나는 이펙트
	Effect_stem	플레이어가 스테미너 포션을 먹고 회복하는 이펙트	플레이어 주위에 파란색 반짝이와 +가 나타나는 이펙트 (색만 변경)

2. 무기

2-1 근거리

분류	목록	실행 조건	설명
근접 무기 타격	나뭇가지_평타	나뭇가지 착용 후 평타	직선으로 하얗게 찌르는 이펙트 기본 하얗게 휘둘러지는 이펙트
	삽_평타	삽 착용 후 평타	
	프라이팬_평타	프라이팬 착용 후 평타	
	도끼_평타	도끼 착용 후 평타	
	빗자루_평타	빗자루 착용 후 평타	
	방망이_평타	방망이 착용 후 평타	
	마법학개론_평타	마법학개론 착용 후 평타	
	로맨스소설_평타	로맨스소설 착용 후 평타	
	정원칼_평타	정원칼 착용 후 평타	
근접 무기 스킬	나뭇가지_스킬	나뭇가지 착용 후 스킬	직선 방향으로 관통, 잔상. 역시 직선 하얗게 찌르는 이펙트
	삽_스킬	삽 착용 후 스킬	삽을 위에서 콩 내려 찍는 이펙트.
	프라이팬_스킬	프라이팬 착용 후 스킬	차지형 스킬. 꾹 눌러 차지하면 발동. 무기가 움직일 때 뒤에 속도선, 타격 시 큰 스파크.
	도끼_스킬	도끼 착용 후 스킬	가로세로로 4등분 공격 이펙트 (직선으로 가로 세로, 하얀색)
	빗자루_스킬	빗자루 착용 후 스킬	주위를 넓게 한 바퀴 휘두를 (방망이처럼) (사거리 가장 넓음)
	방망이_스킬	방망이 착용 후 스킬	기본 공격 2회, 위에서 아래로, 왼쪽에서 오른쪽으로 타격 이펙트

주황색 : 퀘스트 필수 무기.

2. 무기 2-2 원거리

분류	목록	실행 조건	얻는 위치	설명
원거리 무기 타격	꽃_평타	꽃 착용 후 평타	맵 곳곳에 위치한 꽃 습득 시 사용 가능. 한 번 습득한 꽃은 재습득 시 30분의 시간이 소요.	꽃을 던져 타격
	마이크_평타	마이크 착용 후 평타	집 뒤쪽 나무들 사이에 위치한 마이크 습득 시 사용 가능.	마이크를 휘둘러 타격
원거리 무기 스킬	꽃_스킬	꽃 착용 후 스킬	-	마법으로 꽃을 바닥에서 자라게 하고, 꽃 속에서 여왕벌이 나타남. 여왕벌 조종하여 공격.
	마이크_스킬	마이크 착용 후 스킬	-	솔이가 마이크로 노래를 부름. 화면 전제가 흔들리며 지그재그의 이펙트가 화면 여기저기로 날아감. 시야에 잡힌 모든 몬스터가 스킬 시전 시간동안 기절 및 광역 피해 일정 시간동안 천천히 채워지는 형식의 스킬.
	마법학개론_스킬	마법학개론 착용 후 스킬	-	솔이가 마법학개론을 읽음. 솔이가 그대로 5초간 기절해 잠듦.
	로맨스소설_스킬	로맨스소설 착용 후 스킬	-	솔이가 로맨스소설을 읽음. 솔이가 5초간 주위의 몬스터들을 설레게 만들어 둔화가 걸린 채 천천히 다가 옴.

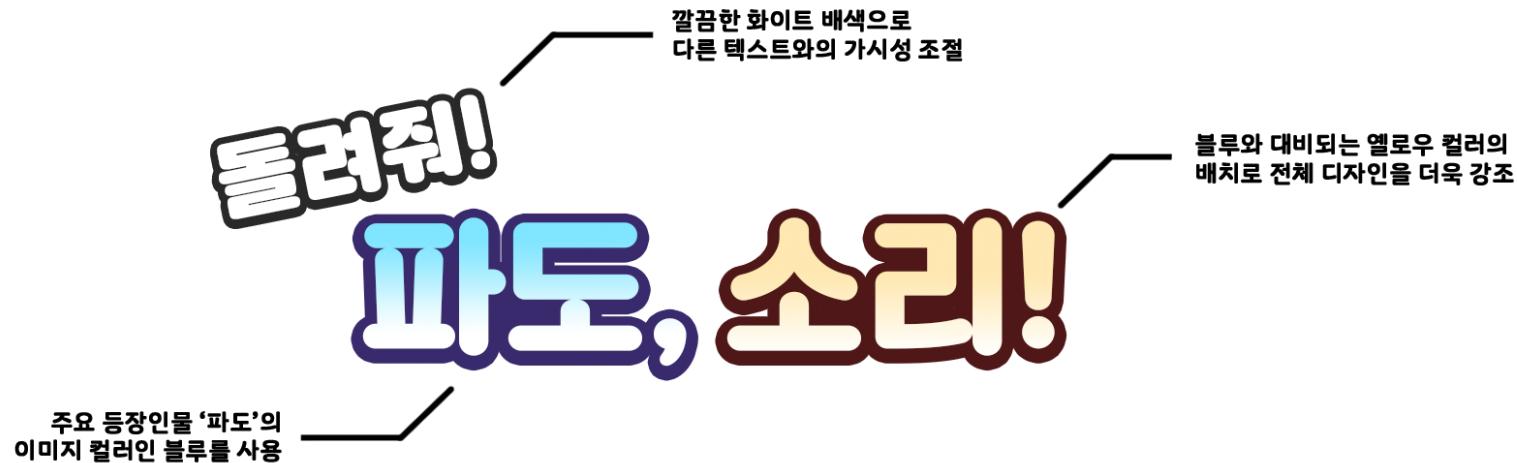
3. 몬스터

대상	분류	목록	조건	설명
몬스터 공통	이동	Effect_walk	몬스터가 플레이어를 인식한 후, 플레이어를 향해 이동할 때 나타나는 이펙트	이동하는 몬스터의 발 뒤쪽으로 작은 흙먼지가 뿔뿔발생한다.
		Effect_meet	플레이어가 몬스터 인식 범위 내로 접근할 시, 캐릭터를 인식했음을 알려주는 이펙트	몬스터의 머리 위로 느낌표가 나타난다.
	전투	Effect_wait	플레이어가 몬스터 인식 범위에서 벗어날 경우, 몬스터가 스온 지점으로 돌아가기 직전을 알려주는 이펙트	몬스터의 머리 위로 ...가 나타난다.
		Effect_hurt	몬스터가 플레이어에게 피격당할 때 나타나는 이펙트	피격당한 몬스터에서 플레이어 방향으로 스파크가 일어난다.
		Effect_die	몬스터의 잔여 hp가 0이 되어 사라질 때 나타나는 이펙트	몬스터가 구름에 훨씬이고, 구름이 사라지며 먼지처럼 날아간다.
페트릭	공격 패턴	Effect_petric	플레이어가 페트릭의 인식 범위내에 접근해, 페트릭이 공격할 때 나타나는 이펙트	(오염된 액체로 페트릭이 플레이어에게 채찍 공격을 가하는 애니메이션) 채찍 주위로 끈적한 점액질이 플레이어에게 튄다.
글라스타	공격 패턴	Effect_glastar	플레이어가 글라스타의 인식 범위내에 접근해, 글라스타가 공격할 때 나타나는 이펙트	(글라스타가 뒤로 몸을 세묜가 앞으로 숙이며 공격하는 애니메이션) 깨진 병 사이에서 와인 끌방울이 튀어나와 플레이어에게 날아간다.
비치볼로	전투	Effect_beachchange	플레이어가 비치볼로의 인식 범위 내에 접근해, 비치볼로가 빽빽해질 때 나타나는 이펙트	프라이팬 이펙트에서 달걀을 가리키는 삼각형의 강조 이펙트처럼, 빽빽해진 비치볼로를 삼각형으로 강조하도록 한다.
		Effect_beachballo	플레이어가 비치볼로의 인식 범위내에 접근해, 비치볼로가 공격할 때 나타나는 이펙트	(비치볼로 공격 애니메이션에서 반창고가 떨어질 때) 떨어진 반창고 구멍에서 시커먼 오염 기체가 뿜어져나와 플레이어 공격.
	전투	Effect_beachdie1	비치볼로의 잔여 hp가 0이 되어 사망할 때 나타나는 이펙트	(비치볼로에서 바람이 빠지며 비치볼로가 쓰러지는 애니메이션) 터진 것처럼 번쩍 하며 비치볼로 주위에 노란 별스파크가 나타남
		Effect_beachdie2	비치볼로의 잔여 hp가 0이 되어 사망할 때 나타나는 이펙트	비치볼로가 쓰러지면 시커먼 오염 기체가 비치볼로를 감싸다 하늘로 먼지처럼 사라진다.
비닐리우스 1세	공격 패턴	Effect_vinylsummon1	플레이어가 비닐리우스의 인식 범위 내에 접근해, 비닐리우스가 몬스터들을 소환할 때 나타나는 이펙트	비닐리우스의 비닐봉지가 열릴 때 열린 사이로 선으로 된 회오리가 나타남.
		Effect_vinylsummon2	플레이어가 비닐리우스의 인식 범위 내에 접근해, 비닐리우스가 몬스터들을 소환할 때 나타나는 이펙트	(1과 이어짐) 플레이어의 현재 포지션에 빨간색 타원형의 소환 범위를 보여준다.
		Effect_vinylsummon3	플레이어가 비닐리우스의 인식 범위 내에 접근해, 비닐리우스가 몬스터들을 소환할 때 나타나는 이펙트	(페트릭, 글라스타, 비치볼로가 소환 범위 하나 당 하나씩 랜덤히 생성됨) 몬스터가 소환될 때, 보라색 전기 구름(안개)이 파지직거리며 나타남
		Effect_vinyluschange	비닐리우스의 잔여 hp가 20 이하가 될 때 카운트다운하는 상황에서 나타나는 이펙트	비닐리우스의 봉투손잡이가 파닥거릴 때 파닥거리는 방향으로 선을 걸쳐 나타냄.
		Effect_vinylusbomb1	비닐리우스의 카운트다운이 끝났을 때 나타나는 공격 범위 이펙트	비닐리우스 기준으로 반경 36π m'에 원(투시 들어가므로 타원)으로 공격 범위가 나타나는데, 비닐리우스에서부터 공격 범위까지 빨간색으로 3초에 걸쳐 가득 찬
		Effect_vinylusbomb2	비닐리우스의 공격 범위 이펙트가 끝났을 경우 나타나는 이펙트	공격 범위 전체에 걸쳐서 평하고 폭파된다. 하얀 먼지구름과 빨갛고 노란 스파크의 폭파 이펙트로

4. 환경 및 ui

분류	목록	실행 조건	설명
환경 이펙트	환경_1	해변 구역 스테이지에 있을 시 디폴트로 나타나는 이펙트	햇빛 이펙트
	환경_2	해변의 집 근처 숲 부근과, 숲 구역 스테이지에 있을 시 디폴트로 나타나는 이펙트	집 근처에서는 햇빛과 나뭇잎 이펙트가 동시에. 초반에는 햇빛 이펙트, 중반부터는 나뭇잎이 날리는 이펙트
	환경_3	도시 구역 스테이지에 있을 시 디폴트로 나타나는 이펙트	여기저기에서 반딧불처럼 전구 빛이 반짝이는 이펙트
	환경_4	공장 구역 스테이지에 있을 시 디폴트로 나타나는 환경 이펙트	매연이 흩날리는 이펙트
상호 작용 이펙트	발견	유물, 보물 상자 발견 시 나타나는 상호 작용 이펙트	유물, 보물상자를 빛이 감쌈
UI 이펙트	UI_터치	화면 터치 시 발생하는 이펙트	하얗게 빛으로 반짝이는 이펙트
	UI_화살표	튜토리얼에서 플레이어가 한 눈에 알아보도록 화살표로 보여주는 이펙트.	잘 보이도록 하기 위해 빨갛고 말랑말랑한 화살표가 공처럼 둥실둥실거리는 이펙트

1. 타이틀

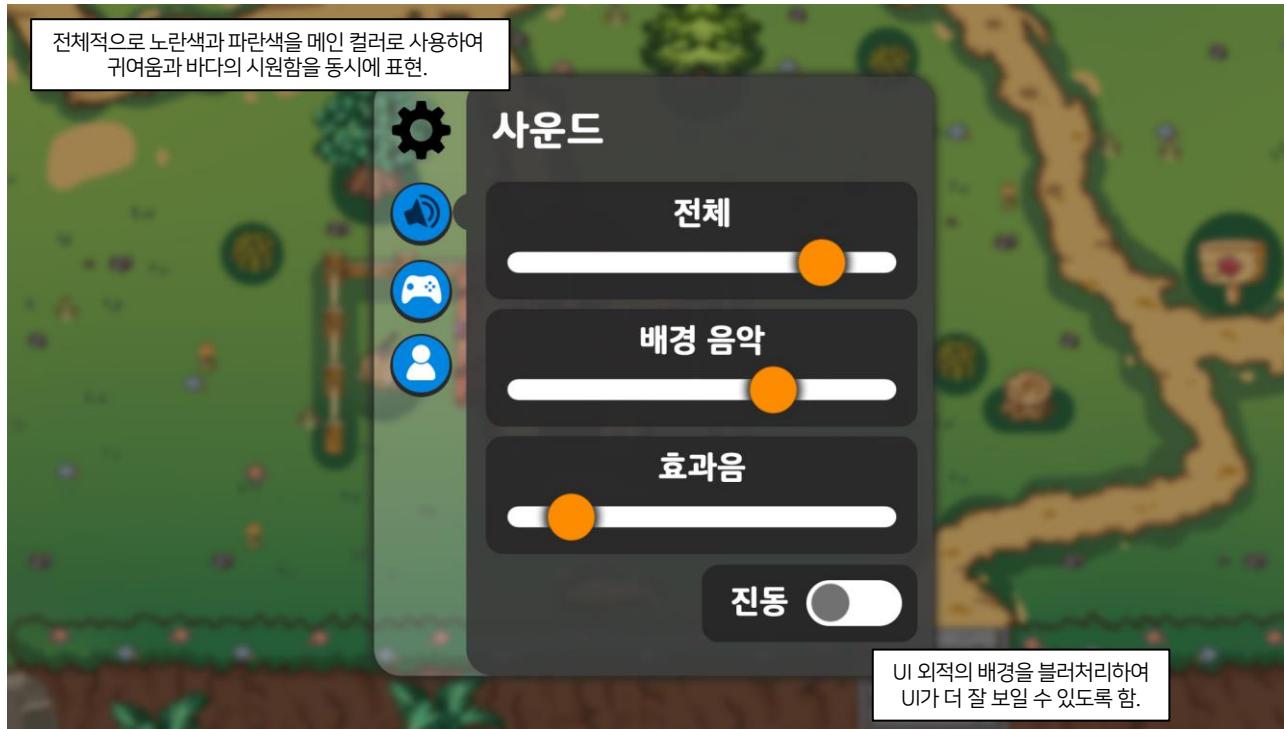


2. 게임 화면



필드 상에 보이는 기본적인 UI. 이동, 공격, 인벤토리, 체력, 재화, PAUSE로 구성되어 있다.

3. 설정



4. PAUSE



5. 대화 창

