

Just In Beaver

비버 시스템 기획서

기획 3기 조용환

문서 이력

날짜	버전	작업자	내용	page
25.12.16	Ver.00	조용환	초안 작성	1p ~ 9p
25.12.16	Ver.01	조용환	기획서 폴리싱 및 내용 보충	1p ~ 12p

문서 작성 의도

- 본 문서는 게임 개발에 필요한 비버의 핵심 상호작용 및 이동 시스템의 명확한 정의 및 개발 가이드라인을 제시하는 것을 목적으로 한다.

목차

1. 개요

- 기획 의도
- 시스템 역할
- 용어 정의

2. 조작 방법

- 조작 개요
- 조작법

4. 비버 이동

- 기본 이동
- 특수 이동
- 과적 시스템 의도
- 과적 시스템 로직

5. 갈무리

- 갈무리 정의
- 갈무리 순서도
- 갈무리 조건
- 갈무리 취소
- 줍기

6. 상태 정의

- 피격
- 기절

3. 비버 능력치

- 핵심 스탯 목록

7. 상호 작용

- 현관
- 해달
- 강화

|기획 의도

- 인간의 감시를 피해 오브젝트를 갈무리하고 생존하는 잠입/생존형 환경의 핵심 메커니즘 구축한다.

|시스템 역할

- 본 시스템은 플레이어가 조작하는 비버의 능력치, 이동, 핵심 상호작용, 그리고 상태를 정의하고 구현하기 위한 기반이 됨.
- 맵에 존재하는 오브젝트(가구 등)을 갈무리하여 재료 아이템을 획득하는 것이 목표.

|언어 정의

용어	정의
비버	플레이어가 조작하는 주체
인간	적 NPC, 비버의 위협 요소
오브젝트	가구, 벽 등 맵을 구성하는 요소
재료	오브젝트 갈무리 완료 시 드랍되는 아이템

조작 방법

|조작 개요

- 비버 조작을 위한 키 할당은 두 가지 옵션으로 제공한다.
- 조작법은 옵션(환경 설정)을 통해 변경 가능하다.

|조작법

- Action Key Type



- WASD Type



|핵심 스탯 목록

- 비버의 성장, 무게 시스템 및 인벤토리 시스템 구현을 위한 핵심 스탯을 정의한다.

스탯 항목	정의	초기값	참고사항
HP	비버의 최대 생존력	3	
힘	무게 페널티 감당 한계	20	초기값은 변경될 수 있습니다.
인벤토리 사이즈	소지 가능한 재료 슬롯 수	27	초기값은 변경될 수 있습니다.

|스탯 강화

- 플레이어는 수집한 재료를 비버집 강화 또는 특정 NPC를 통해 스탯을 강화 할 수 있다.

강화 스탯 항목	강화 방법	참고사항
힘	비버집 수달 NPC와 대화	강화 수치와 필요 재화 미정이며 강화 테이블을 통해 관리 예정입니다.

I 기본 이동

구분	내용	비고
걷기	입력 즉시 해당 방향으로 최대 속도 이동	이동은 입력 상태를 홀드하여 이동
방향 전환	이동 키를 통해 방향 전환	좌우 중 한 키와 전후 중 한 키를 동시에 클릭하여 대각선 이동 가능
속도	기본 속도 1로 고정	속도는 미정으로 변경될 수 있습니다.
정지	키홀드 해제 시 해당 위치에서 정지	

I 특수 이동

구분	내용	쿨타임	벨류	비고
점프	지형지물을 올라가기 위한 수직 이동	1초	미정	쿨타임과 높이는 미정
구르기	바라보는 방향으로 일정 거리 도약	3초	미정	쿨타임과 도약 거리는 미정

|과적 시스템 의도

- 하이 리스크-하이 리턴

	의도	<ul style="list-style-type: none">• 재료를 많이 들수록 비버는 느려지고, 인간에게 들킬 확률이 비약적으로 상승
--	----	---

- 성장 동기의 직접적인 체감

	의도	<ul style="list-style-type: none">• 힘 스탯을 강화하여 플레이어는 자신의 성장을 시각적/물리적으로 체감 할 수 있음.
---	----	---

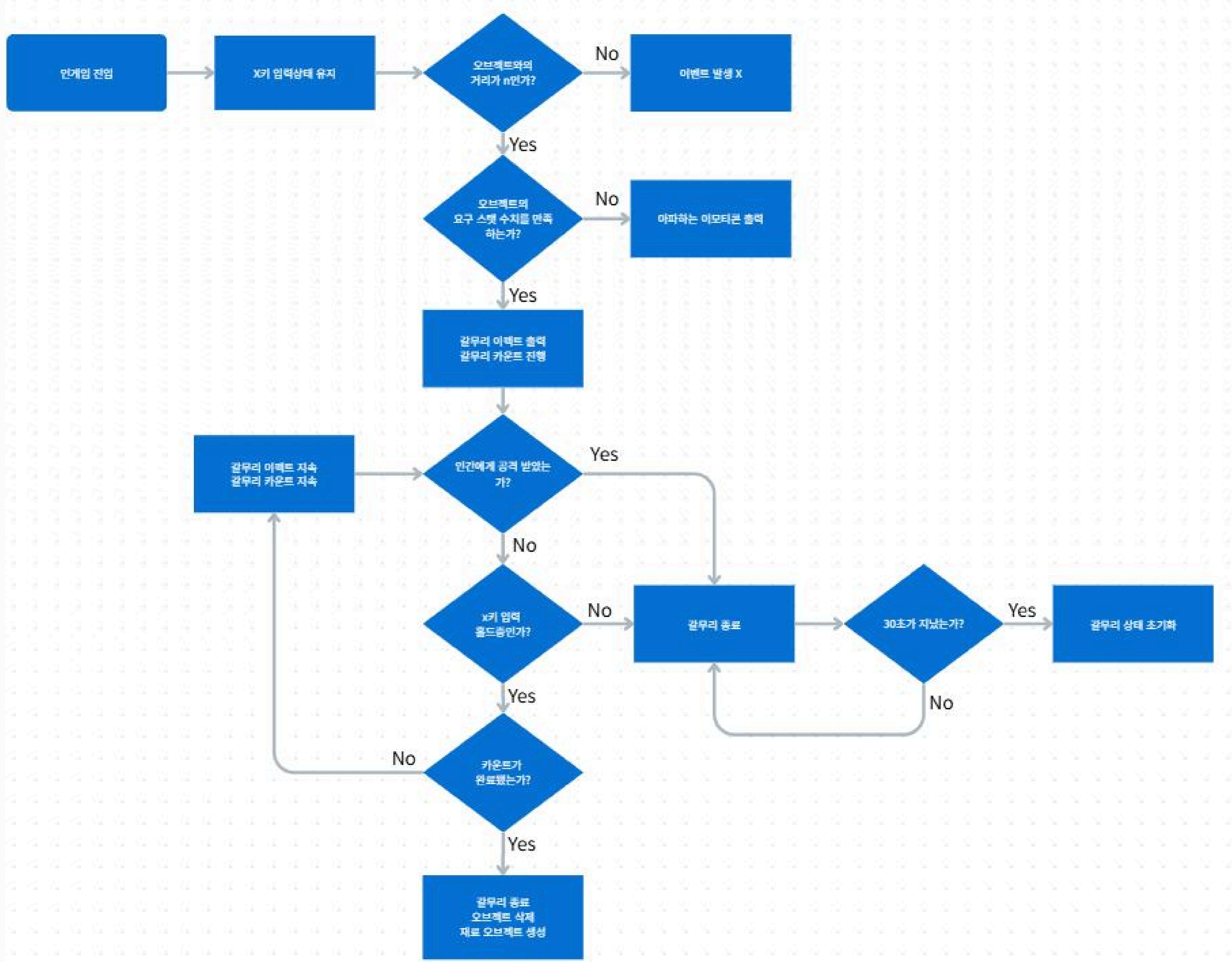
|과적 시스템 정의

항목	내용	비고
기준 스탯	힘, 총 무게	힘 : 비버의 스탯 총 무게 : 인벤토리 내 모든 재료 아이템의 개별 무게 값을 합산
감소 로직	총 무게 > 힘일 경우 페널티 부여	초과된 무게 1당 기본 속도 5% 감소 (임시)
최소 속도	0	최소 속도는 0 이하로 떨어지지 않으며, 0은 정지 상태를 의미

|갈무리 정의

- 오브젝트를 파괴하고 재료로 변환하는 비버의 핵심 액션

|갈무리 순서도



|갈무리 조건

- 갈무리 가능 조건

구분	내용	비고
조건1	비버와 오브젝트 사이의 거리가 최소 n에서 최대 n 일 경우	거리 미정
조건2	오브젝트가 요구하는 최소 비버집 단계를 충족할 경우	현재 미정이며, 추후 오브젝트 테이블에서 관리 예정

- 갈무리 완료

구분	내용	비고
완료 조건	오브젝트 별 필요 시간 동안 갈무리 키를 홀딩하고 이동하지 않아야 함.	오브젝트 별 필요 시간을 갈무리 게이지로 관리한다.
완료 보상	오브젝트가 파괴되고 재료 아이템이 해당 위치에 드랍됨.	
발생 이벤트	갈무리 이벤트 발생시킴.	인간이 경계 상태로 변경되는 트리거

|갈무리 취소

- 갈무리 취소 시 30초간 갈무리 게이지를 유지하고, 유지 기간 동안 재 갈무리 하지 않을 경우 갈무리 게이지를 초기화 한다.
- 갈무리 취소 조건

구분	내용
갈무리 중 킬홀드 해제	갈무리가 취소된다.
갈무리 중 인간에게 피격	갈무리가 취소되고 피격 상태에 진입한다.
갈무리 중 이동	이동, 구르기, 점프 키 입력 시 갈무리가 취소된다.

|줍기

- 정의 : 바닥에 드랍된 재료를 인벤토리에 저장함.
- 제한 사항 : 인벤토리에 빈 슬롯이 없을 경우 오브젝트 줍기 불가능

|피격

구분	내용
정의	인간에게 피격 받은 상태
HP 조건	HP가 1 이상이 경우 발동
HP 변화	비버의 HP -1
버프 효과	3초가 기본 이동 속도가 1.4배로 증가
애니메이션 효과	붉은색으로 점멸되는 효과가 발생

| 기절

구분	내용
정의	HP가 0이 된 상태, 게임 패배
아이템 폐널티	인벤토리 내 소지한 모든 재료 아이템을 삭제
시스템 폐널티	비버집 파괴 게이지를 1 감소 시킴
부활	비버집 스폰 좌표로 이동함.
UI	게임 패배 UI 출력

|현관

- 비버가 탈출하기 위한 위치 (포탈)

구분	내용
탈출 조건	현관 상호 작용 범위 내에서 갈무리 버튼을 3초간 유지
탈출 진행 중	비버 머리 위 게이지가 표기된다.
탈출 취소1	키 홀딩을 해제하거나, 이동 기능을 사용할 경우 취소됨
탈출 취소2	인간에게 피격 당할 경우 취소됨.
참고 사항	탈출이 취소될 경우 게이지는 즉시 초기화돼야 함.
탈출 성공 시1	비버집으로 이동함.
탈출 성공 시2	인벤토리에 보유 중이던 재료가 비보 보유 재화 테이블에 자동 저장됨.

|해달

- 비버집에 거주하며 비버의 성장을 돋는 관리자 캐릭터

구분	내용
역할	비버집 등급 업그레이드 및 스탯 강화 인터페이스 제공
상호 작용	해달 NPC 근처에서 갈무리 키를 누르면 강화 메뉴 UI가 호출

|강화

- 해달 NPC를 통해 진행하며, 탈출 성공으로 저장된 재료를 소모

강화 항목	담당 NPC	소모 자원	강화 효과	비고
비버집 등급	해달	강화 테이블에 따름	갈무리 가능한 오브젝트 종류 해금	소모 자원 및 강화 효과는 미정
힘	해달	강화 테이블에 따름	소지 무게 한계치 증가	소모 자원 및 강화 효과는 미정