< Sky : 빛의 아이들 > 컨텐츠 순환 구조 정리

**날개 빛** : 맵에 흩어져 있는 날개 빛을 수집하면 망토의 최대 날개 수가 증가하여 더 많은 날개짓을 할 수 있다.

**빛 에너지** : 날기 위해 필요한 에너지이다. 스테미너라고 생각하면 편하다. 날개 칸마다 꽉 차있을 때 정상적으로 날 수 있고 그 외에는 정상적으로 날 수 없다.

**양초** : 해당 게임의 화폐, 맵에 흩어져 있는 양초 및 암흑 버섯을 태워서 얻을 수 있는 빛 알갱이를 일정치 이상 모으면 얻을 수 있다.

**하늘양초** : 어려운 난이도의 최종 맵에 굳어있는 아이들을 구하면 얻을 수 있는 하늘 빛 알갱이를 일정치 이상 모으면 얻을 수 있다.

**시즌양초** : 새로운 맵이 업데이트 되면 특정 기간 동안 시즌이벤트가 개최된다. 이때 발생하는 주황색 양초에서 얻을 수 있는 빛 알갱이 또는 유료화 모델을 통해 얻을 수 있는 특별 재화.

**하트** : 양초를 3개 소모하여 게임 친구 또는 NPC에게 하트와 교환할 수 있다. 양초 상위 재화.

1. 초반 레벨의 게임 플레이 컨텐츠 순환 구조

**맵 진행 순서**

여명의 섬 -> 햇빛 초원 -> 비밀의 숲 -> 승리의 계곡 -> 황금 황무지 -> 지식의 도서관 -> 에덴의 눈 -> 여명의 섬…

처음 게임을 시작할 경우 여명의 섬의 끝자락에서 시작하게 된다.

초반 레벨의 컨텐츠 구조는 다음과 같다.

1. 맵을 여행하다 보면 찾을 수 있는 날개 빛을 수집.
2. 맵 곳곳에 숨겨져 있는 길 잃은 영혼들에게 빛을 밝혀주어 길을 안내.
3. 길 잃은 영혼들을 일정 수 이상 안내해주면 막혀 있던 길을 뚫고 지나가 새로운 지역을 탐색.

컨텐츠의 순환구조는 다음과 같다.

맵을 탐색하여 **날개 빛을 획득 ->**

획득한 날개로 더 넓은 맵을 탐사하여 **길 잃은 영혼을 탐색, 길안내 ->**

길 잃은 영혼을 일정 수 이상 안내하여야 갈 수 있는 **새로운 지역 탐색 ->**

날개 빛을 획득… **반복**

1. 초반 레벨의 특정 자원 혹은 소모성 컨텐츠의 순환 구조

유저는 맵을 탐색하며 얻을 수 있는 양초나 버섯 등에서 얻을 수 있는 빛 알갱이를 모아 양초로 만들 수 있다.

**하지만,** 맵에 배치되어 있는 양초 혹은 버섯에서 얻을 수 있는 빛 알갱이는 하루 단위로 재생성 되므로 맵을 다시 입장한다 하여 빛 알갱이를 얻을 수 없다.

초반 레벨의 소모성 컨텐츠는 다음과 같다.

1. **양초** : 빛 알갱이를 모아 만들 수 있는 재화

* 길을 찾아준 영혼들을 통해 새로운 제스쳐나 하트를 획득할 수 있다.
* 새로운 제스쳐를 통해 숨겨진 맵을 탐색할 수 있다.

1. **하트** : 길을 찾아준 영혼 또는 친구를 통해 얻을 수 있는 상위 재화.

* 새로운 치장 아이템(귀엽고 이쁘고 멋지다)를 구매할 수 있다.

소모성 컨텐츠의 순환 구조는 다음과 같다.

맵을 탐색하여 **빛 알갱이를 수집** ->

빛 알갱이를 모아 **양초를 생성** ->

양초를 이용하여 **제스쳐 혹은 하트를 구매** ->

구매한 제스쳐를 통해 **새로운 맵 탐색(더 많은 빛 알갱이 획득)**, 구매한 하트를 통해 **치장 아이템 구매(자기 표현감 충족)** ->

소모된 재화를 채우기 위해 다시 맵을 탐색…. **반복**

