

게임 기획서

|



INDEX

1. 게임 개요

2. 게임 요약

3. 게임 소개

- 3-1. 생존
- 3-2. 환경
- 3-3. NPC
- 3-4. 디펜스
- 3-5. 기타

4. 엔딩 스토리

01 게임 개요

01 팀 이름: 몰컴중

02 팀 의미: 물리, 컴과, 충문이 만나 몰래 컴퓨터를 하고있다는 뜻

03 게임 제목: **Surfancer**

04 선정 이유: Survival(or Survivor) + Defence(or Defense) + Surface

05 사회적 문제를 표면으로 드러내어 주제로 한 생존과 디펜스 결합 게임.

06 서펜서는 서핑 선수라는 의미또한 있다. 서핑이란 약간의 파도바람에도 주체를 잃으면 물에 빠지기 때문에 환경도 조그만 행동에도 영향을 받을 수 있음을 암시적으로 나타냄으로써 서펜서는 환경 속 주체인 주인공을 나타내기도 한다

01 게임 개요

01 기획 의도

- 02 [극단적인 상황]에서 인간성을 잃지 않고 사람과 환경을 구하는 요건을 넣어 플레이어에게 메시지를 전달하고자 함.]
- 03 게임 내부에서 여러 이벤트를 통해 환경과 더불어 위 난제를 핵심 주제로 다루며 '개인-개인'에 초점을 맞추어 플레이 할 수 있도록 기획하였다
- 04 해피엔딩을 하기 위해선 장기적인 선택을 무조건적으로 고려할 수 밖에 없게 만들어 환경 보존에 대해 장기적인 관점에서 바라볼 수 있도록 함.
- 05 환경 파괴의 심각성을 희화화 시켜 오염에 심각해지고 있는 환경에 반하는 귀여운 캐릭터들과 캐릭터의 잔혹한 변화 등의 연출을 통해 환경문제에 대해 더욱 극단적이게 생각할 수 있게 함
- 06 플레이어의 행동에 따라 게임 내의 환경이 변하며 다시금 변한 환경이 플레이에 영향을 주도록 한다. 이를 통해 현실에서도 환경과 관련하여 신중한 결정을 내리도록 유도함

02 게임 요약



- 01** 시점: top-down view
- 02** 생존+디펜스
- 03** 타일 맵 구조+도트그래픽
- 04** 조작방법: 마우스와 키보드

02 게임 요약



- 01 밤에는 사방에서 몰려오는 몬스터들의 공격을 막고 낮에는 밤에 생존하기 위한 자원을 가지러 다님
- 02 오염도라는 컨셉이 있어서 주인공이 환경파괴를 많이 하게 되면 주변이 오염되고 난이도가 어려워짐

03 게임 소개

01 게임 배경

02 생존

03 NPC

04 환경

05 몬스터 및 디펜스

03 게임 소개

3-1. 게임 배경

과거 빠른 인구 증가로 인해 각 국의 자원의 고갈 속도가 급진적으로 증가하고 환경오염은 더욱이 심각해졌다.

각 나라들은 국가가 패닉에 빠지는 것을 막기 위해 책임을 다른 국가들로 돌리게 된다.

이런 갈등이 고조화 되는 중 사용 가능한 화석연료가 가시적으로 고갈되자 연료의 값이 기하급수적으로 상승하게

되고 강대국들은 그나마 남아있는 화석연료를 차지하기 위해 전쟁을 준비한다

전쟁을 할만큼 강하지 못한 국가들부터 차례로 모든 발전기가 멈추게 되며 이 공포는 삽시간에 전 세계로 퍼지게

되고 전쟁은 생각보다 더 일찍 광범위하게 일어나게 된다.

전쟁이 끝난 이후, 모든것이 활폐화 되고 환경오염은 더욱 심해졌으며 방사능이 바람을 타고 모든 것을 덮기 시작하였다.

극소수의 사람들만이 살아남았으며 그들은 그나마 덜 오염이 된 곳으로 이주하자고 했다.

그렇게 찾은 곳도 과도한 개발로 오염이 진행중인 곳이었으며 사람들은 그곳에서 정착하려고 시도한다.

그러나 정착하고 얼마 지나지 않아 사람들은 이상함을 느꼈는데 밤마다 이상하게 생긴 생물이 사람을 공격한다는 것,

그리고 거기에 다친 사람들도 일정 확률로 시간이 지난 뒤 그것들과 비슷하게 변한다는 것이다.

이런 연유로 사람들은 타워라는 것을 개발하여 밤에 이상한 생물체들로부터 자기 자신을 지켰고 얼마 남지 않은 자원들을 사용하며 버티고 있었다.

그러나 자원을 사용하고 사람이 많아질수록 이상한 생물체들은 더욱 더 몰려오게 되었고, 그룹의 리더는 정착지를 포기하고 각자 타워 기술을 배운 다음 각자 도생하여 위험을 최소화하자고 의견을 내었고 대다수의 사람들은 이를 받아들이고 정착지를 떠나 다시 사람이 살만 한 곳으로 이주를 하게 된다.

주인공도 그중 한명이며 더욱 심해지는 몬스터들의 공격과 환경오염으로 활폐해져 가는 곳에서 살아남고 희망이 없어보이는 곳에서 희망을 찾기위해 고군분투한다.

03 게임 소개-생존

3-2-1 자원



생존-자원

01

청정자원

자연 그대로의 상태에서 획득할 수 있는
천연자원들을 말함

나무의 리젠의 경우 특수한 조건을
따름(이후에 설명)

광물이나 동물들을 포함한 천연자원

03 게임 소개-생존

3-2-1자원



생존-자원

02

가공자원

고철 등 이미 가공되어 진 아이템들을 말함

몇몇 가공자원을 획득하기 위해서 다른
아이템이 필요(방사능복)

가기 어려운 곳에는 그곳에서만 얻을 수
있는 아이템이나 청사진 등을 제공하여
플레이어가 위험을 감수 할 수 있도록
설정함

03 게임 소개 - 생존

3-2-2. 조합



*재료: 금 은 구리 고철 등을 말함

돌, 고철, 은, 금 효율 예시

10 20 50 100

생존-조합

-레벨링, 스킬 등을 없애고 단순
채집, 조합만으로 캐릭터가 성장하도록 함

-조합에 들어가는 원료의 종류를 적게 하고
개수를 달리 하여 플레이어에게 부담을 많이
주지 않게 기획

-주로 사용하는 자원은 나무와 고철 이
두 가지로 기획함

조합식 예시

칼 = 나무 4 재료 * 8

곡괭이 = 나무 6 재료 4

활 = 나무 2 재료 8

화살 X10 = 나무 2 재료 1

상자 = 나무 12

03 게임 소개 - 생존

3-아이템

생존-아이템

01



중요아이템 예시

왼쪽부터

EM, 백신, 식물성연료

02

엔딩을 보기 위해 필요한 몇몇 아이템들이
존재함

*재료: 금 은 구리 고철 등을 말함

돌, 고철, 은, 금 효율 예시

10 20 50 100



03 게임 소개-생존

3-아이템

03



“EM”

- 실제로 있는 물질이며 게임 내에서는 오염도를 높이는 물질들(비료, 농약, 등등) 대용으로 사용 가능하게 함
- 플레이어가 게임 내에서 배운 지식을 활용하여 행동으로 이어질 수 있을 것이라 기대

03 게임 소개-NPC

3-아이템

NPC

01

-아포칼립스적인 배경이지만 살아남은 사람은 어느정도 있음

-엔딩에 많은 영향을 미치도록 NPC들을 설계함

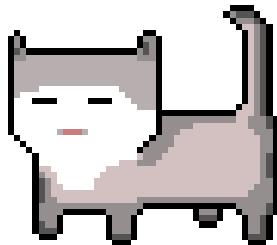
-특수한 NPC는 거래나 퀘스트가 가능

-NPC를 만나는 조건 3가지(중 1)

1. 낮에 라디오에서 구해달라는 무전을 수신하고 인물을 구해줌->시간이 지나면 다시는 구하지 못함

2. 탐험하다가 만날 수 있음-> 이때 모종의 거래를 하거나 일정 호감도 혹은 그룹에서 빼내 오기 가능

3. 밤에 무전신호가 잡혀 위험을 무릅쓰고 감



03 게임 소개-NPC

3-아이템

02



NPC 예시

고양이

구하는 조건: 낚시로 얻은 생선주기

역할: 해충이나 쥐로 인한 식량 손실 이벤트를 막아줌

역할: 애용이. 때때로 쥐나 생선을 물어옴. -> 다음 중 하나의 효과 발동 ->
굶주림30 해소 스테미너10 감소 / 굶주림 10 해소 스테미너 30감소)

동물 애호가

구하는 조건: 동물을 여러마리 가지고 있을 경우 공감대 형성을 통해 확보

역할: 다른 동물이 있는 위치에 대해 얘기해줌(하루에 한번씩)

환경

타일맵으로 설정한 이유이자 플레이어의 행동에 가장 큰 영향을 받고 영향을 주는 요소



- 육각 타일맵 구조를 사용하여 한정된 자원과 한정된 공간이라는 컨셉을 적용, 건축이나 자원 등은 타일맵에서 이루어 지도록 함.
- 다만 플레이어나 동물, 몬스터의 경우에는 타일맵에 영향을 받지 않도록 함

타일 한 칸은 “오염도”라는 특징이 있음

이 오염도에 따라서 특정 청정자원의 리젠주기가 바뀜

또 전반적인 맵의 오염도에 따라서 특정 이벤트가 발생함(자연재해)

환경-오염도

오염도 컨셉

타일맵 하나에는 오염도가 존재하며 0을 중심으로 -n는 오염이 덜 된 상태(자연에 가까운 상태) +n는 오염이 된 상태로 표시함, 그리고 이 오염도는 총 두 가지에 영향을 받음



오염도가 높아지는 경우->주인공이 석탄 발전기를 돌리거나 농사 결과물의 증대를 위해 농약을 만들어 사용할 경우

오염도가 낮아지는 경우->주인공이 오염물질을 제거, 주위에 나무가 많은 경우 느리게 오염도가 낮아짐(자연의 정화작용 표현)

오염도가 있는 곳에서는 체력회복이나 스태마나의 회복속도를 낮춤, 방사능지역 같은 경우에는 방사능 복이 없으면 들어갈 수 없도록 설정함

환경-오염도와 자원의 생성



오염도가 높을 경우 타일을 빨간색에 가깝게 표시하고, 오염도가 낮을 경우 초록색에 가깝게 사용

오염도에 따라 청정자원 리젠 주기 조절

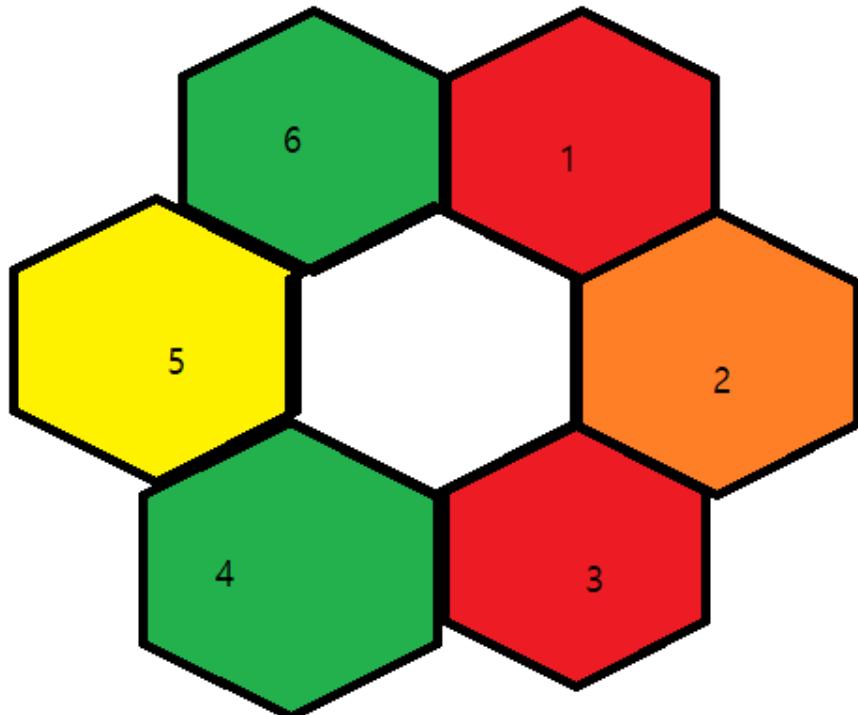
나무/풀/정화기가 있을 경우 주변타일의 오염도가 낮아짐

EX) 청정자원 -나무 의 경우

- 1) 오염 2~3단계: 리젠 안됨
- 2) 오염 1단계: 30일에 한개
- 3) 정화 1단계: 20일에 한개
- 4) 정화 2단계: 10일에 한개
- 5) 정화 3단계: 5일에 한개

플레이어가 직접 나무를 심는 것도 가능함

환경-오염도와 자원의 생성



가운데 타일의 오염도-> 이웃한 타일의 오염도의 평균값을 첫째자리에서 반올림

1,3번타일의 오염도=6

4,6번 타일의 오염도=-4

2번타일 오염도=3

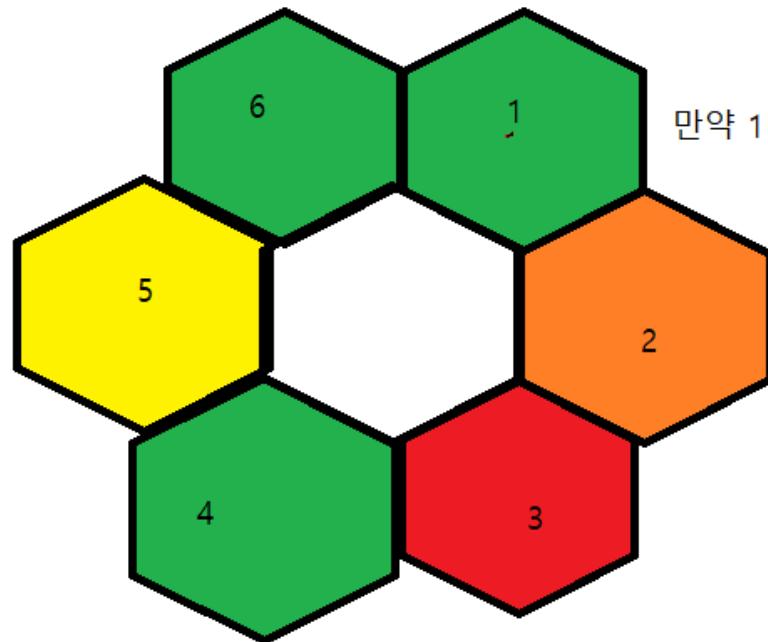
5번타일 오염도=0

총합: 7

평균: 1.~~

가운데의 오염도=1

환경-오염도와 자원의 생성



만약 1번을 정화해 1번의 오염도가 낮아질 경우

1 4 6 번 타일 오염도 -4

2번 타일 오염도 3

5번타일 오염도 0

3번타일 오염도 6

총합: -3 평균 -0.5

중간타일 오염도=-1

환경-자연재해



일정 기간마다 자연 재해가 발생하여 맵의 무작위 지형이 변할 수 있도록 함, 이는 플레이어의 행동에 따라서 강도(세기)나 특성이 달라지게 하여 환경 혹은 자연에 대한 경각심을 주도록 설정함

오염도가 높지 않을 경우 큰 영향은 없지만
오염도가 높을 경우 플레이어에게 극한의 상황을
만들도록 함

Ex) 발전기를 많이 돌려 오염도가 높아지게 되면 산성비가 와집(플레이어의 구조물)의 내구성이 떨어지도록 함

불을 많이 지필수록 이산화탄소가 증가해 산성비가 많이 내리게 되고 토양을 산성화시켜 일시적으로 식물이 자랄 수 없게 됨

연료를 많이 사용할수록 지구의 온도가 높아지고 폭우가 내리게 됨.
비가 오면 물 수급 가능 하나 추위와 산사태 위험

03 게임 소개 – 몬스터와 디펜스

몬스터와 디펜스 – 오염도와 디펜스의 관계

01

낮에 자원을 모으고 다녔다면 밤에는 이 자원을 사용하여 몬스터를 막아야 함



몬스터는 밤에 플레이어가 있는 곳으로 접근하며 플레이어는 특수한 타워로 이를 막을 수 있고 직접 무기를 들고 상대할 수 있음

낮에 했던 행동에 의해 밤의 디펜스 레벨(or 이벤트)에 영향을 미치게 함

Ex)

나무를 많이 벨수록 몬스터의 이속이 증가함

낮에 마스크를 쓰고 다니지 않았다면 호흡이 어려워져 플레이어의 이속 또는 시야가 줄음

03 게임 소개 – 몬스터와 디펜스

몬스터와 디펜스 – 오염도와 웨이브

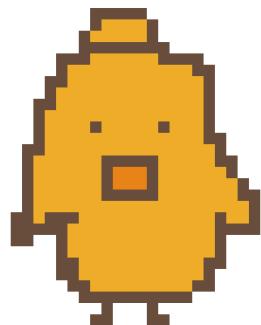
02

일정 주기마다 평소보다 많은 수의 몬스터가 몰려오도록 설정하여 게임에 끊임없는 변수를 주도록 함

일정수준만큼 오염도가 올라가거나 특정 지역을 들어갔을 경우 다음 날 밤에 보스몬스터 등장

맵의 오염도가 높을수록 몬스터의 레벨 up

타워(제작 직접+수리 등) + 조종(복면이나 마스크를 쓰고 / 움직이면서 직접 타격 가능)



<- 낮의 몬스터
밤의 몬스터->



03 게임 소개 – 몬스터와 디펜스

몬스터와 디펜스 – 몬스터 공격 우선순위

03



몬스터 AI 컨셉

최우선 공격대상: 주인공

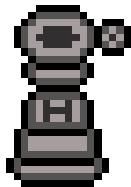
만약 주인공에게 갈 모든 길이 벽같은 것으로 막혀있을 경우 가장 내구도가 약한 길을 부수고 가도록 함

03 게임 소개 – 몬스터와 디펜스

몬스터와 디펜스 – 타워 컨셉

04

타워 컨셉



길막 타워: 나무 x 10 (공격 안하고 방어만 함)

함정 타워: 풀 x 10 (몬스터를 잠시 묶어둠)

기본 타워: 돌 x 20 은 x 10 (공격하는 가장 기본 타워)

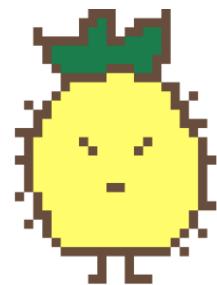
EM 타워: 돌 x 20 은 x 10 + EM 용액 (공격하면 적이 느려짐)



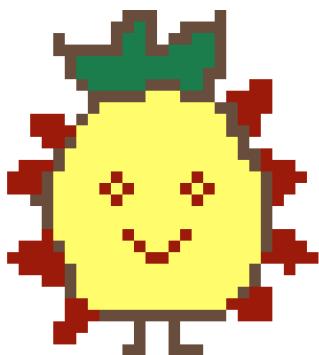
타워 철거 후 이동 가능(단 제작 시 동원했던 아이템 그대로 돌려주진 않음)

03 게임 소개 – 몬스터와 디펜스

기타(맵, 특수장소 컨셉)

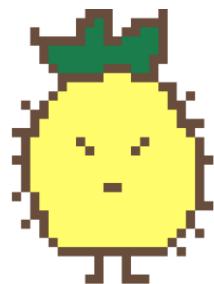


- 오픈월드 형식으로 맵을 스스로 탐험
- 공격을 받으면 가방이 찢어져 많은 짐을 넣을 수 없거나 부상당할 경우 이동속도가 느려짐
- UI에서 특정 아이템을 얻어야만 보이는 것들이 있음
- Ex) 주변지도를 얻으면 맵 열람이나 미니맵 활성화



03 게임 소개 – 몬스터와 디펜스

기타(맵, 특수장소 컨셉)



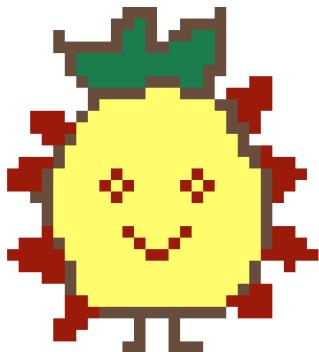
- 스킬이나 특성은 없음
- 맵의 일부분에 배경이나 과거 일어난 일을 알 수 있게 하는 장치가
분포

Ex)

버려진 공장-> 플레이어가 가동을 중지할 때까지 주위의 오염도를 높임
오염된 호수: 플레이어가 정화하기 전까지 어떤 물고기도 잡을 수 없음

호수: 낚시 가능

정수기 또는 동사무소: EM을 받을 수 있는 장소



엔딩



[1 번 엔딩]

: 숨겨져 있는 옛 우주선을 찾아 이 땅을 떠나는 것

엔딩 완료 조건: 사람 4 명(식물학자+ 수의사+ 그냥친구+아무나 한명) 동물 3 마리(반려동물 하나_아무동물이나. 강아지 고양이)이상 구출해야 1 번 엔딩 가능

1 번 이벤트: 라디오에서 다음과 같은 말이 나옴:

새로운 개척지를 향한 405 번째 우주선 발사를 또 실패하였습니다. 원인은 연료의 부족(석유나 석탄 고갈&생성불가) '

2 번 이벤트들은 순차적이 아님

2.1 번 이벤트: 지도 찾기(우주선위치 확보-> 행성 모양이 표시되어 있으나 우주선이 있다는 것은 모름) (지도는 다른 이벤트에서 쓰일 수도 있음) M 눌렀을때 게임 맵과 다른 개별적인 아이템

- 조건: 전체 맵을 30 퍼 이상 탐방했을때(=열었을때) 주어짐

2.2 번 이벤트: 레시피발견(아이템 설명: 알 수 없는 레시피다 누군가에게 보여주면 해독할 수 있을 것 같다) -> 플레이어는 우주선 연료 레시피라는 것을 모름 -> 누군가에게 보여줄지는 자유

- 조건: 식물(과일, 야채 등)채집 중 10 퍼센트의 확률로 획득 가능
- 방법: 해당 레시피를 식물학자에게 보여주면 식물학자가 레시피를 보고 필요한 재료를 요구한다.
- 스토리: 플레이어가 레시피를 줍고 npc 들에게 보여준다. 식물학자만이 해당 레시피가 식물연료를 위한 레시피라는것을 알고 필요한 재료를 요구한다.

3 번 이벤트: 연료 개발

- 조건: 식물학자에게 레시피를 보여주면(레시피 보유 상태로 식물학자랑 대화_일일이 아이템을 보여주는 것은 비현실적이기때문) 필요한 재료 알려줌
- 방법: 식물학자가 요구한 재료를 준다.
- 스토리: 식물학자에게 레시피를 보여주자

'엇 이것은..?! 우주선에 쓰일 수 있는 자연연료 레시피인데..! 완성된 레시피를 볼 수 있다니?! 자네가 관심이 있다면 재료를 가져다주게 내가 만들어 볼 수 있을 것 같아!'

필요한 재료를 제공하자 식물학자가 연료 제작 3 번에 걸쳐 다른 재료 요구(단기간에 바로 재료가 완성되지 않게 함)

4 번 이벤트(마지막) 탑승직전 사람 or 동물 부족 알림 (팝업창) (아래 예시)

'동물들을 데려가려면 수의사가 필요할것 같은데?'

'우울증이 걸릴지도 모르니 사람이 두명정돈 더 필요하겠어'

5 번 이벤트: 연료주입:

-조건: 충분한 친환경 연료를 만들어 보관해야함+연료가 주입될 동안 우주선을 지켜야함

(우주선이 집 안에 있는 것이 아니라서 아마 플레이어는 새로운 거점을 우주선 주변을 삼은 뒤 살벌한 디펜스를 해야 할 것으로 보임+ 우주선 연료주입의 경우 약 1~3 일 정도의 시간이 걸리도록 하고 연료주입으로 인한 진동 or 소리로 많은 몬스터들이 오도록 설정하면은 난이도가 괜찮을 것 같음)

6 번 이벤트 [엔딩]: 도착한 행성이 지구였다. 지금 살던 곳은 제 2 의 지구였던것

-> 예전 지구는 오랜 시간이 지나 자동 정화가 된 것 (인간이 본성적으로; 지구지키기 변하지 않으면 지구는 파괴될 수 밖에 없다는 메세지 암시)

[2 번 엔딩]

: 모든 생존기구들을 정화+환경파괴 최소화로 했을 시 지구가 돌아오는 것(지구 테라포밍)_좀 쉬워야함

1 번 이벤트: 처음으로 나무를 심음

조건: 나무를 심고 처음으로 오염된 땅을 정화시킴

*2.? 이벤트: 순서 상관 없음

2.1 번 이벤트: 물이 깨끗해짐

- 조건: 자연자원을 이용한 정수시스템 제작(단축키에 특정 기계를 제작)
방법: 굵은 자갈, 모래, 숯가루, 망(거즈) or 천도 가능 을 모아서 간이정수기 제작해서 물을 흘려보냄.

2.2 이벤트: 자연세제 만들기

- 조건: 플레이어 집에 랜덤으로 방문하는 ???이 세제를 찾는다. 줄까? 선택지에서 이를 주지 않고 '대안을 찾는다'를 선택 -> 자연세제를 만들 수 있는 레시피가 제작서 목록에 등장

[레시피 1: 정제수+소금+설탕+EM 원액]

EM 원액: 집 근처 고정 리젠되는 EM 정수기 설치 상시 상호작용 가능케 함

'Em 원액을 받을 수 있다'

2.3 번 이벤트 해양 쓰레기-> 30 개 이상 줍기

- 조건: 바다에 가면 팝업창이 뜨며 '쓰레기들이 많다 주우면 뭔가 얻을 수 있을지도?'
-> 쓰레기들이 많은 상호작용 키 눌러 획득 가능 일정 확률로 다른 이벤트에 쓰일 철, 금속, 로프 등 아이템 얻을 수 있음 줍기전엔 그냥 해양쓰레기로만 보임

2.4 번 폐수, 중금속 등 버려진 공장에 찾아가 폐수 막기

- 지나가다 버려진 공장 발견 -> 팝업창 버려진 공장이 있다 들어가볼까? -> 예(팝업창이 두개 뜸 첫번째 창은 1.1, 1.2 두개 중 하나 일어남

1.1'철, 광석 등을 획득했다!

1.2 '방사능에 오염됐다 -> 약먹어야함 / 공장의 철더미에 깔렸다->체력 소모 / 폐수를 마셔버렸다 -> 정제수 필요'

2. 폐수를 막았다 1/10

아니오(아무일도 일어나지 않음)

2.5 번 이벤트 생활하수 -> 음식찌꺼기 EM 원액

2.6 번 이벤트: 토양이 깨끗해짐

- 조건: 비오는날 나무나 돌이나 땅에 상호작용할때 일정확률(50 퍼)로 지렁이를 얻을 수 있음. 낚시에 사용 가능하지만 토양에 사용시 지렁이를 통해 토양 정화 (50 마리)

3 번 이벤트: 미세먼지 사라짐

- 조건: 나무를 심는다(묘목을 얻는 방법: 토양이 깨끗해지면 식물학자 머리에 느낌표가 뜨고 연구해서 줌) -> 집 근처 아무곳이나 심고 자라는데 체력바가 생성되고 7 일이 걸리므로 그동안 몬스터의 공격에 체력이 다닳아 죽으면 안됨(지켜야함)

4 번 이벤트: 주인공이 테라포밍을 하다 발생한 갈등 or 사고로 정신을 잃음-> 20년 뒤에 깨어남-> 초록빛의 지구

- 조건: 1명이라도 사람 구하기-> 그 사람이 누가 됐든 그동안 보살펴줌

5 번 이벤트[엔딩]: 침대에서 일어나 창가를 보니 창틀에 새싹이 있는 화분하나를 발견...
"이건 뭐지..? 내 프로젝트는..! " ????:일어나셨어요? 한번 나가보셔요" (문을 열어보자_상호작용)
문을 열어보니 파란하늘+잔디밭+뛰어노는 애들이 깔려있음 주인공은 안심 + 뿌듯하며 엔딩

[3 번 엔딩_배드]

몬스터가 나오게 된 배경+왜 인간을 공격하고 돌연변이가 될 수밖에 없는지를 설명해주는 엔딩

1 번 이벤트

- 조건 1: 디펜스에 실패 but 체력 5 분의 1 이하로 생존 -> '알 수 없음'상태 -> 메디킷으로 치료를 해도 되지만 안해도 목숨에 지장은 없을 것 같다.-> 10 일 지나면 발동

'팔과 다리에서 뭔가 꺼름칙한 느낌이 든다...'

-> 조건 1 완료 되면 팝업창 발동: '상처가 조금씩 벌어지기 시작한다...' '하지만 썩 나쁘지 않은 기분이다'-> 치료할까? 안하면 2 번이벤트로 이동

- 조건 2: 오염된 지역에 10 일 이상 있으면 발동 -> '알 수 없음' 상태 -> 메디킷으로 치료를 해도 되지만 안해도 목숨에 지장은 없을 것 같다. -> 치료 10 일 동안 안하면 발동

-> 조건 2 완료 되면 팝업창 발동: '몸에 냄새나고 커다란 반점이 생겼다...' '하지만 썩 나쁘지 않은 기분이다' -> 치료할까? 안하면 2 번이벤트로 이동

- 조건 3: 낮에 특정 오염된 몬스터와 싸워 이기되 플레이어의 체력 5 분의 1 이하가 되어야함 -> 5,6 번 이벤트로 바로 이동(중독된 상태로 부활)

->팝업창 발동 '분명 이겼는데.. 왜 정신을 잃은거지?' -> '상처가 조금씩 벌어지기 시작한다...' '하지만 썩 나쁘지 않은 기분이다'-> 치료할까? 안하면 2 번이벤트로 이동

2 번 이벤트

- 조건: 채소 먹기
- 팝업: '윽... 채소를 먹자마자 토했다. 더 이상 배고프지 않다 무슨일이지?'
- 팝업: 상태가 변했습니다. 목마름->갈증 / '굶주림'은 잠겼습니다. / '스테미너'는 잠겼습니다.

- 상태 1: 여전히 '알 수 없음' 갈증 물모양이 아닌 피모양으로 바뀐 굶주림은 잠겨서 오르지도 줄지도 않음 갈증만 줄음 갈증은 뭘로 채우지? -> 사람
- 상태 2: 낮에 돌아다니면 밤보다 갈증이 두배로 떨어짐
- 상태변화: 사람 죽이기 상호작용 생김

3 번 이벤트

- 조건: 감염된 상태로 스타미너가 10 이하로 떨어짐
- 설명: 정신이 몽롱해지면서 더 이상 인간으로서의 이성을 유지하기 힘들어짐
'속이 왜이렇게 메스껍지... 뭔가 내 몸에 이상이 일어난 것 같다...'

4 번 이벤트

- 조건: 3 번 이벤트 후에 밤이 찾아온다...
- 설명: 팝업
'밤인데 몬스터의 공격이 없다 나가볼까?'
- 밤에 몬스터가 공격을 안함. 궁금해서 밖으로 나가봄. 시야가 탁 트임. 오염된 몬스터가 가까이 다가가도 공격하지 않음.
- 상태변화: '밤: 시야확보, 지도의 X 구역을 입장할 수 있게 되었습니다.'

5 번 이벤트

- 조건: 4 번 이벤트 후 인간시절때 들어가지 못한 구역에서 상호작용
'안에서 무슨 소리가 들리는 것 같다 -> 들어갈까? [yes / no]'

6 번 이벤트

- 스토리:
 - 1) 엄청나게 거대생물체가 앓고 있다 이야기를 들어주자
 - 2) 옆에 작은 오염물질이 몸으로 설명을 하기 시작
 - 3) 작은 오염물질설명: 인간 -> 플라스크 -> 작은 오염물질 죽음 -> 거대 생물체 아픔-> 약이 필요 99/100 -> last 1 약= 화살표 화살표를 따라가면 you(주인공이 마지막 제물)
 - 4) 작은 오염물질의 눈이 빨개지며 웃음

5) 뒤돌아 보는 순간 거대 생물체의 입이 보임

7 번 이벤트 (엔딩)

- 스토리

- 1) 거대생물체가 회복함

- 2) 이제 파괴만이 남음