

A screenshot from the game Archage showing a trade cart on a dirt path in a tropical jungle. The cart is loaded with various goods and is being pulled by a small, mechanical, four-wheeled vehicle. The background features lush greenery, palm trees, and a rocky hillside. The scene is captured from a high-angle perspective.

Archage Trade System

아키에이지 무역 시스템 역기획서

목차

01

무역 콘텐츠 개요

- 1-1. 무역 콘텐츠 소개
- 1-2 기획 의도
- 1-3 무역의 종류와 목적

02

무역 구성 요소

- 2-1. 무역 시스템에
필요 재화
- 2-2 무역 NPC

03

무역 시스템

- 3-1. 무역 시세
시스템
- 3-2 무역 레벨

04

무역 문제점

- 41. 효율성
- 42 쓸림 현상

05

무역 개선사항

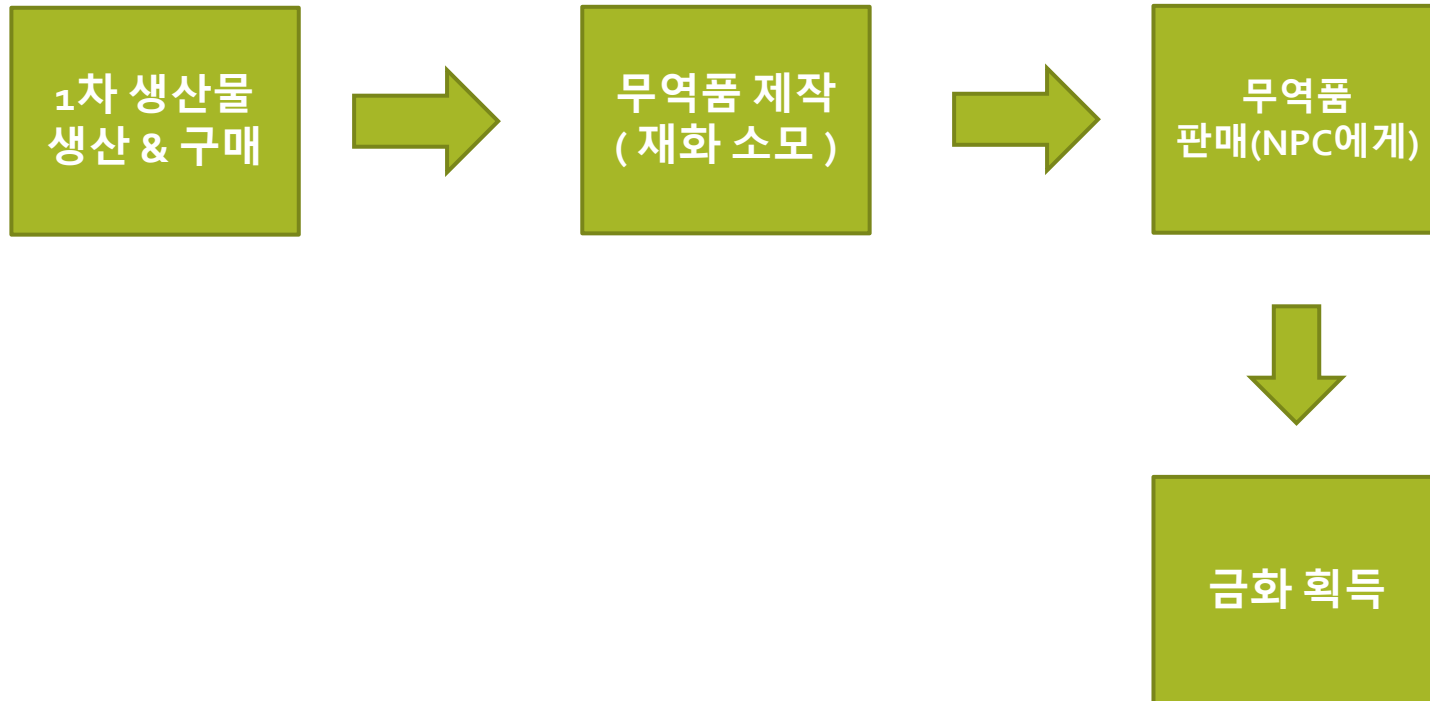
01. 무역 콘텐츠 개요

1. 무역 콘텐츠 소개
2. 기획 의도
3. 무역의 종류

1. 무역 콘텐츠 개요

1-1. 무역 콘텐츠 소개

무역은 1차 생산물(심고 뽑는 각종 채소 곡물 등) 을 이용하여
특정 지역에서 제작할 수 있는 무역품을 가지고 다른 지역의 무역NPC 에게 팔아
수익을 내어 골드를 획득할 수 있는 **게임내 생활 경제활동 시스템입니다.**
특산품을 제작 할 때에 개인 자원들을 소모하게 하여 무한 골드 획득을 제한하여야 한다.



1. 무역 콘텐츠 개요

1-2. 기획 의도

1. 세력이 나누어져 있는 게임의 특성상 여러 부분에서 세력간 충돌을 유도하여 PVP 콘텐츠가 활성화 할 수 있는 방법 중 하나이다.

보통 세력간 게임에서의 세력 전쟁의 중요점은 세력 쟁에서 이겼을 경우 금전적인 이득이 돌아와야 더욱더 활성화가 됩니다. 소수 & 다수의 쟁을 유도할 수 있는 콘텐츠 중의 하나로 자리잡을 수 있습니다.

2. 세력간 PVP 콘텐츠를 활성화 할 수 있는 방법으로만 활용되는 것이 아니라 초식 유저들을 위한 콘텐츠로 활용할 수 있도록 세력끼리 PVP 불가 지역에서 무역을 통해 금화를 획득 할 수 있는 콘텐츠가 될 수 있도록 합니다.

1. 무역 콘텐츠 개요

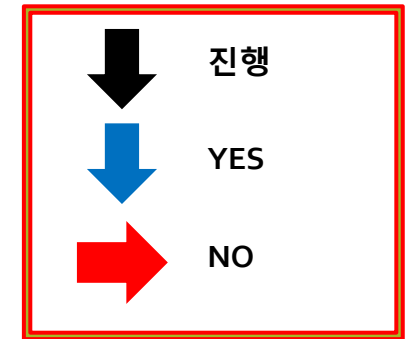
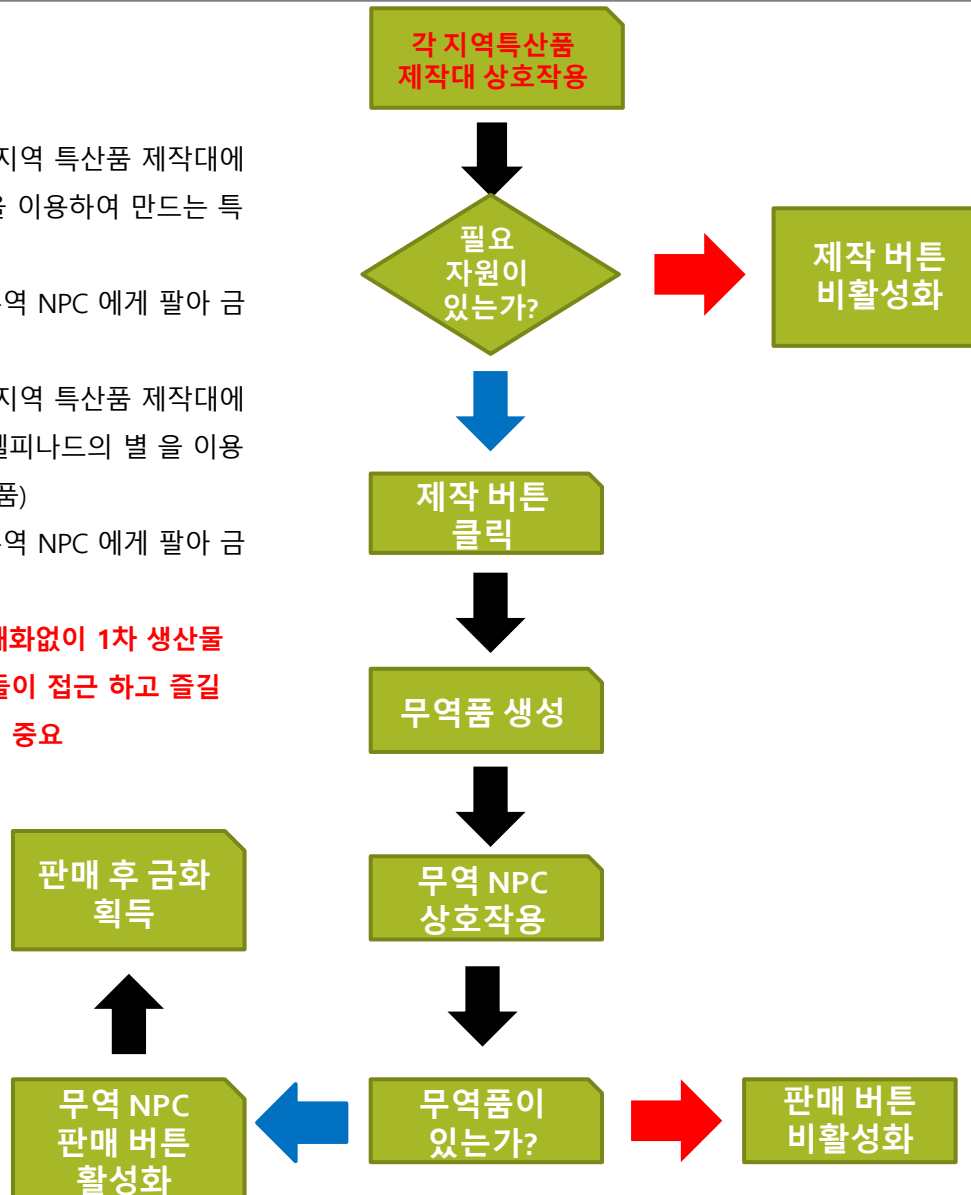
1-3. 무역의 종류와 플로우 차트

1. 일반 무역

일반 특산물 (각 지역 특산물 제작대에
서 1차 생산물들을 이용하여 만드는 특
산물)
을 다른 지역의 무역 NPC 에게 팔아 금
화를 얻는 무역

특제 특산물 (각 지역 특산물 제작대에
서 1차생산물 + 델피나드의 별 을 이용
하여 만드는 특산물)
을 다른 지역의 무역 NPC 에게 팔아 금
화를 얻는 무역

기획의도 : 다른 재화없이 1차 생산물
+@로 쉽게 유저들이 접근 하고 즐길
수 있게 하는 것이 중요



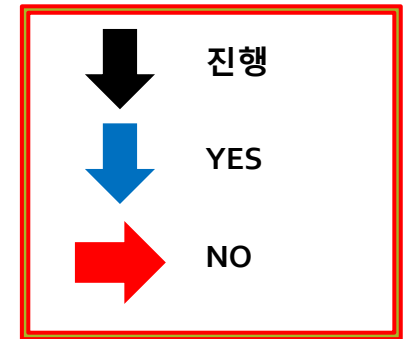
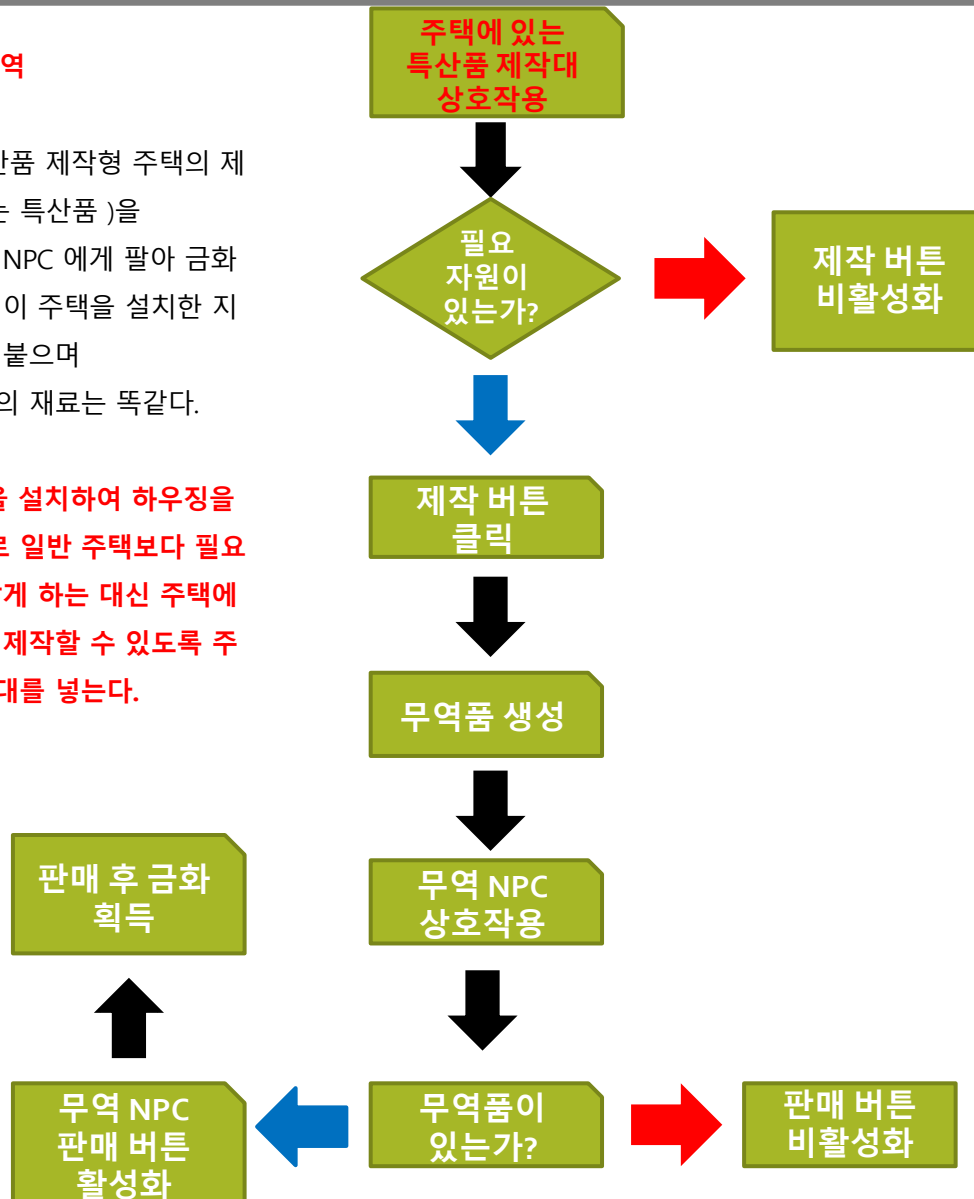
1. 무역 콘텐츠 개요

1-3. 무역의 종류와 플로우 차트

2. 비료 - 상단 무역

비료 특산품 (특산품 제작형 주택의 제작대에서 제작하는 특산품)을 다른 지역의 무역 NPC 에게 팔아 금화를 얻는 무역으로 이 주택을 설치한 지역의 이름이 앞에 붙으며 모든 비료 특산품의 재료는 똑같다.

기획 의도 : 주택을 설치하여 하우스를 유도하기 위함으로 일반 주택보다 필요한 자원들을 더 많게 하는 대신 주택에서 바로 무역품을 제작할 수 있도록 주택에 특산품 제작대를 넣는다.



1. 무역 콘텐츠 개요

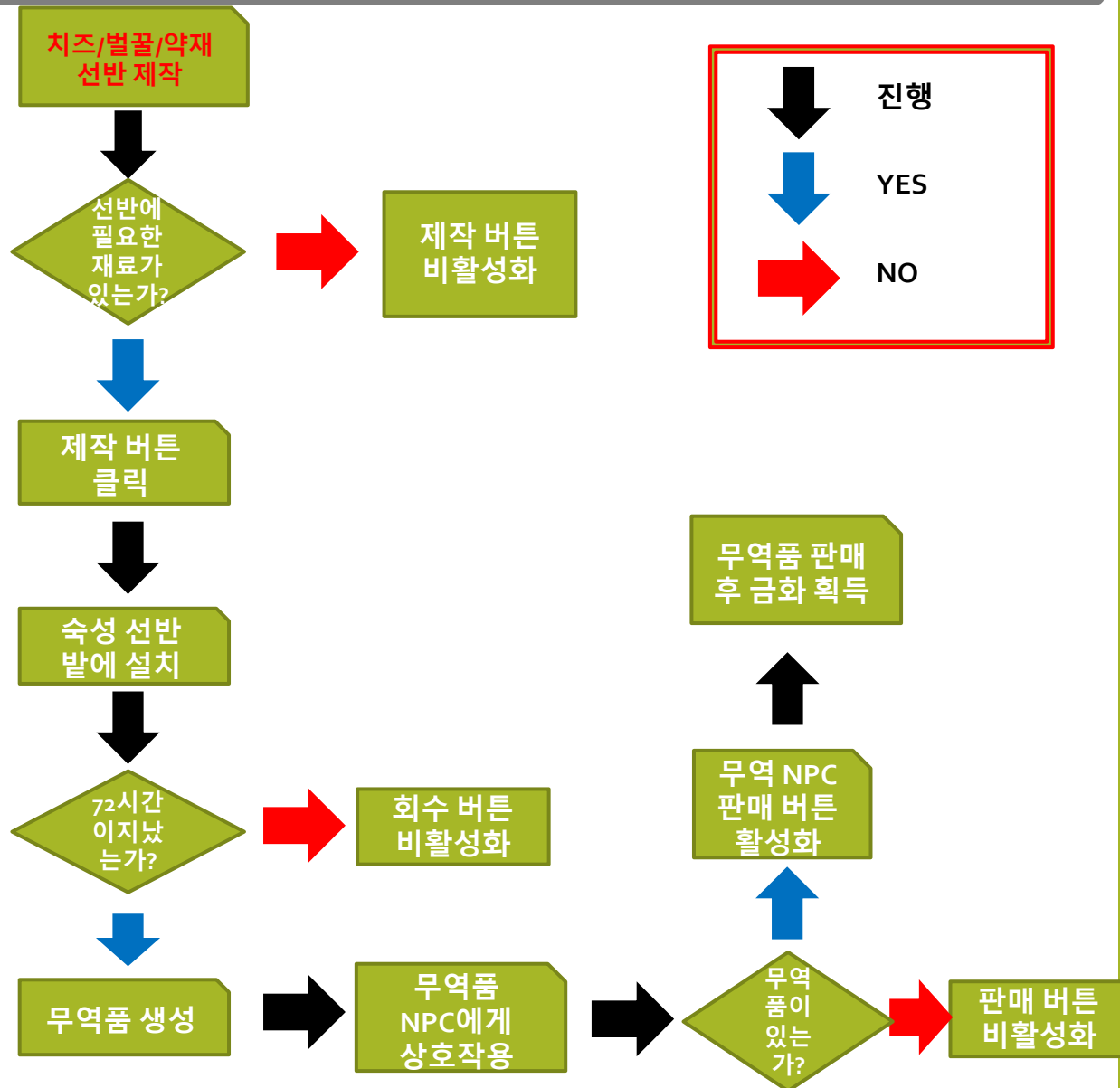
1-3. 무역의 종류와 플로우 차트

3. 속성 무역

속성 특산품 (벌꿀/치즈/약재 선반을 제작하여 발에 설치 후 3일 뒤에 얻을 수 있는 특산품) 을 다른 지역의 무역 NPC 에게 팔아 금화를 얻는 무역

선반을 제작하여 설치 후 3일 뒤에 무역품을 얻어 파는 무역으로 지역에 상관없이 자신의 집이나 발에 두고 무역품을 이동시킬 수 있고 선반 설치, 무역품 획득 시에 노동력이 소모되게 하고 소모 값 만큼의 효율로 금화를 더 획득할 수 있게 하여

기획의도 : 목혀서 파는 색다른 재미를 주기위한 목적



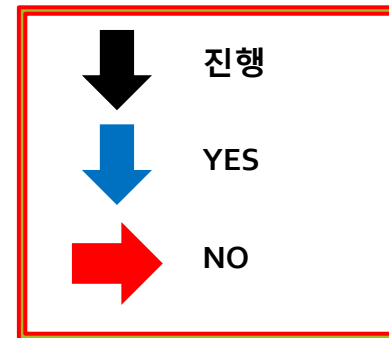
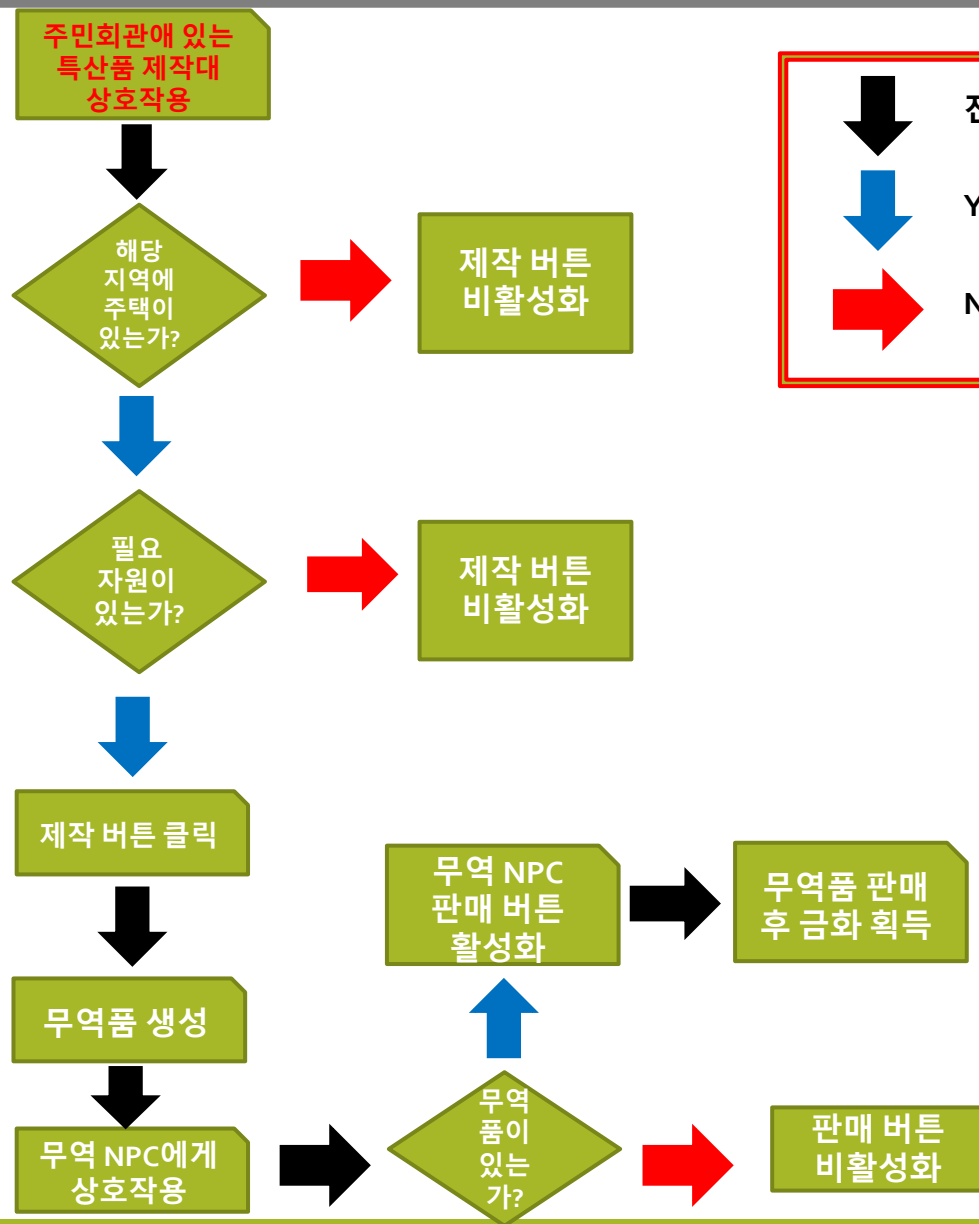
1. 무역 콘텐츠 개요

1-3. 무역의 종류와 플로우 차트

4. 주민 - 상단 무역

주민 특산품 (각 지역의 주민회관 & 광장에서 제작하는 특산품) 을 무역 NPC 에게 팔아 금화를 얻는 무역으로 해당 지역에 주택을 소유해야 제작 할 수 있다.

기획 의도 : 주택을 설치하여 하우스를 유도하기 위함으로 각 마을을 대표하는 특산품을 1차 재료로 소모하게 하여 색다른 재미를 주게 하고 하우스 시스템 접근을 유도



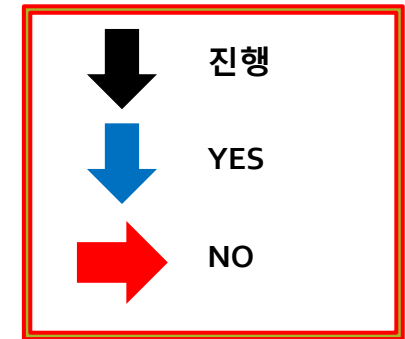
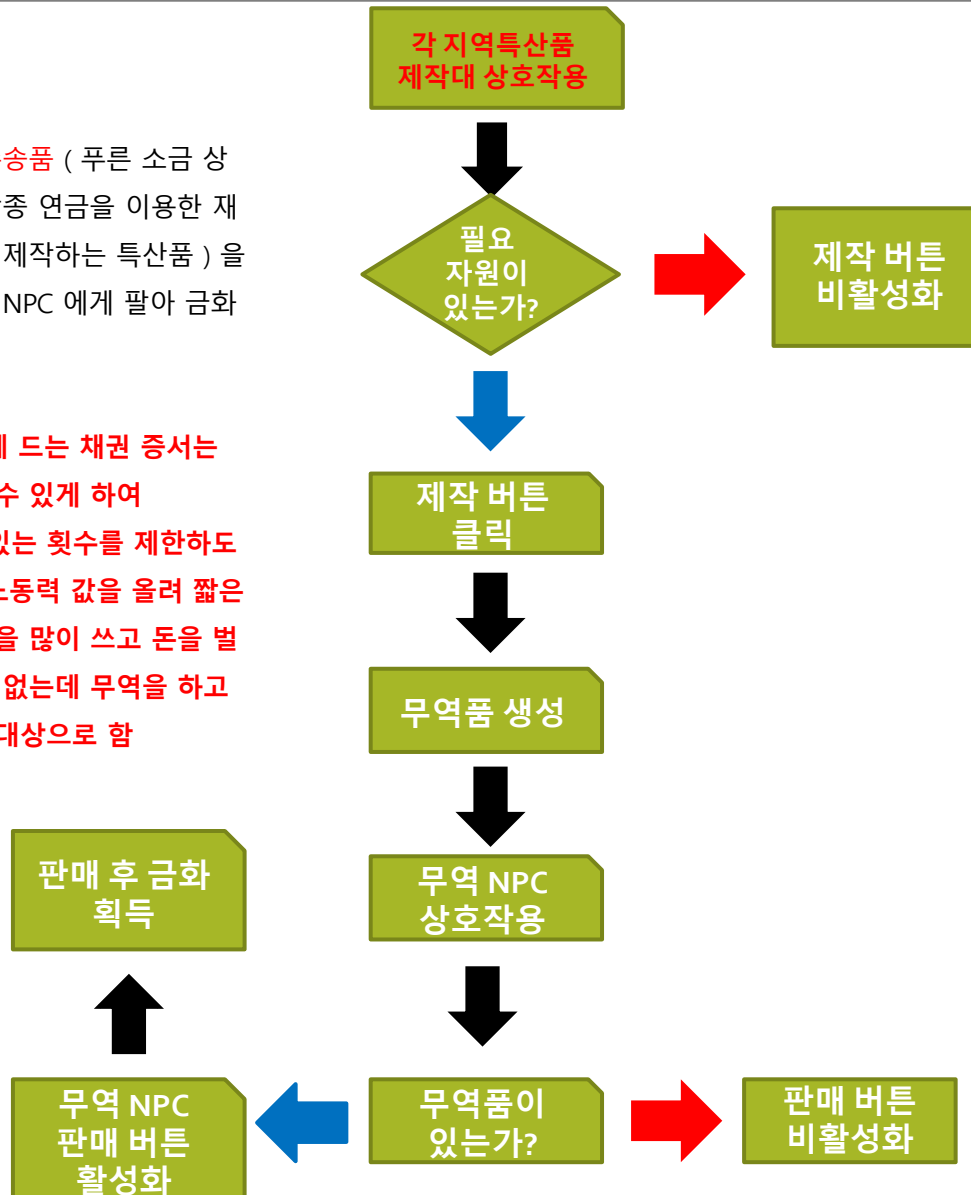
1. 무역 콘텐츠 개요

1-3. 무역의 종류와 플로우 차트

5. 채권 무역

푸른 소금 상회 수송품 (푸른 소금 상회 채권 증서와 각종 연금을 이용한 재료 들을 이용하여 제작하는 특산품) 을 다른 지역의 무역 NPC 에게 팔아 금화를 얻는 무역

기획 의도 : 재료에 드는 채권 증서는 한정적으로 구할 수 있게 하여 하루 무역 할 수 있는 횟수를 제한하도록 하고, 대신에 노동력 값을 올려 짧은 시간 안에 노동력을 많이 쓰고 돈을 벌 수 있도록 시간을 없는데 무역을 하고 싶어하는 사람을 대상으로 함



02. 무역 구성 요소

1. 무역 시스템에 필요한 재화
2. 무역 NPC

2. 무역 구성 요소

2-1. 무역 시스템에 필요한 재화

1. 노동력

장비 업그레이드, 채집, 가공, 생산 등 각 생활 활동을 하는 데 사용되는 **소모성 개인 자원으로** 활동 종류에 따라 노동력 소모량을 다르게 합니다.

무역 시 노동력을 사용하도록 하고 무역 레벨에 따라 소모량이 달라지게 함 (자세한 소모량은 무역시스템 목차에서 쓸 예정)



1) 계정 노동력

- 모든 서버 계정이 공유 되도록 하여 최대 노동력 제한을 5000으로 한다.


2) 서버 노동력

- 특정 서버에서만 사용 할 수 있는 노동력으로 계정 노동력 보다 먼저 사용되고 노동력 충전제 (유료아이템) 을 통해 충전 가능
다른 서버에서 받은 노동력 충전제를 이용하여 다른 서버에서 이득 볼 수 있는 현상을 방지 할 수 있다.

State (상태)	Online(접속중)	Offline(비접속중)
Baic(기본)	5per 5 minute	
Archage Life (for pay)	15 per 5 minute	10 per 5 minute

2. 무역 구성 요소

2-1. 무역 시스템에 필요한 재화



기술

전투 계승자 특화 공용 감정 표현 숙련도

등급 상황 가능 숙련도: 0


기계 2,148 금속 6,370 인쇄 2,901

석공 10,000 재봉 650 가죽 545

무기 0 목공 1,085

특별 건축 975 손재주 230,000 **장사 192,602** 예술 0 탐험 1,050

1



등급 정보

등급	전문화 수량	생활 경험치 증가	사용 노동력 감소	시전 시간 감소
수습공	3 (0)	20%	0%	3%
기능공	1 (2)	40%	5%	6%
숙련공	0 (2)	60%	10%	6%
전문가	0 (1)	80%	15%	6%
장인: 1단	1 (0)	100%	20%	12%
장인: 2단	0 (0)	120%	20%	12%
장인: 3단	0 (0)	140%	20%	12%
장인: 4단	0 (0)	160%	20%	16%
장인: 5단	0 (0)	180%	25%	16%
명인	0 (0)	200%	30%	20%
대가	2	230%	40%	26%

2

(단축키 K를 누르면 나오는 기술 탭 에서 숙련도 탭을 들어가면 자신의 생활레벨에 대해 나오도록 한다.)

UI 요소 설명	
1	장사 숙련도는 무역에 관련된 숙련도로 설정한다.
2	각 숙련도 별로 경험치 증가량 과 노동력 감소량을 정해준다.

무역품 생성시 드는 노동력 = 무역품 생성시 노동력 소모값 - (무역품 생성시 노동력 소모값 - 무역레벨에 따른 노동력 감소량)

$$T_Consumption = T_Consumption - (T_Consumption * T_Reduction)$$

2. 무역 구성 요소

2-2. 무역 NPC

1. 특산품 판매 NPC

특산품 판매 NPC는 교역소

서대륙- 두 왕관, 솔즈리드 반도, 십자별 평원

동대륙 - 동틀녘반도, 노래의 땅, 이니스테르 에 위치 하게 한다.

NPC에게 가까이 가면 상호작용 (단축키F) 가 나오게 하고

상호작용 키를 누르면 판매창이 뜨게 한다.



(특산품 판매 NPC 모습)



(NPC 상호작용 시 나타나는 창)

	UI 요소 설명
1	특산품을 들고 무역 NPC 에게 말을 걸 경우 해당 탭에 특산품의 이름과 물가, 판매 시 얻게 될 금액을 표시합니다.
2	각 특산품 정보를 알려주며 특산품에 이름, 물가, 그 물가가 적용 된 특산품의 금액을 표시합니다.
3	특산품을 들고 무역 NPC 에게 말을 걸 경우 판매 버튼을 활성화 되게 하며 판매를 누를 경우 무역품이 사라지며 판매가 되고, 6시간 뒤 판매한 특산품 금액이 우편을 통해 획득 할 수 있게 합니다.

2. 무역 구성 요소

2-1. 무역 시스템에 필요한 재화

2. 델피나드의 별

주택 도면을 구입하거나 유료 아이템을 상점 등 여러 NPC 에게서 다양한 물품으로 교환 할 수 있는 재화

스토리상 원대륙에서 수천년 전 제작된 순도 높은 금화로써 상인들이 선호하는 스토리성 재화
성과나 퀘스트 보상으로 얻을 수 있고 특별한 행사나 매일 몇 개씩 주도록 설정

3. 푸른 소금 상회 채권 증서

옷감, 가죽, 목재, 철 주괴 를 사용하여 일일마다 초기화 되는

서버 별 자원 비축 퀘스트를 이용하여 획득 (홈페이지에 해당 퀘스트 내용 기재 요망)

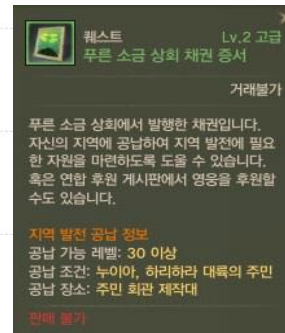
채권 증서를 사용하여 무역품 제작하여 판매

	누이아 대륙	하리하라 대륙
옷감	마리아노플: 60개 릴리엣 구룡자: 100개 두 왕관: 60개 ★활금 평원: 20개	★무지개 별판: 20개 매사냥 고원: 100개
가죽	뼈의 땅: 60개 태초의 요람: 60개 긴 모래들: 100개 하늬 마루: 60개	마하데바: 100개 ★노래의 땅: 20개 초원의 따: 60개 로카의 장기말들: 100개
목재	그위오니드 숲: 100개 솔즈리드 반도: 60개 ★하얀 숲: 20개 지옥 늪지대: 60개	하리하랄라의 폐하: 60개 ★이니스테르: 20개 조원라: 100개 고대의 숲: 100개
철 주괴	★가랑울 평원: 20개 정동 바위산: 100개 십자별 평원: 100개	동틀녘 반도: 60개 불멸 활야: 100개 호랑이 등백 산맥: 100개 ★로칼로카 산맥: 20개



1) 획득 시 귀속을 통해 일정 개수의 무역품을 생산할 수 있도록 함.

2) 스토리 설명 - 스토리에 자연스럽게 이어지도록 스토리 설명



1,2,3 전부 생활 시스템을 이용하여 제작하는 품목

2. 무역 구성 요소

2-2. 무역 NPC

2. 특산품 제작대

각 지역마다 있으며 위치는 지도(단축키 M) -> 기능성 설치물 -> 특산품 제작대 에서
확인 가능



(특산품 제작대 모습)



(특산품 제작대 상호작용 시 나타나는 창)

	UI 요소 설명
1	특산품의 일반 무역 중 특산품을 만들지 특제 특산품을 만들지 선택할 수 있는 창
2	제작 특산품의 이름과 그림을 표시.
3	필요 자원들을 표시하도록 합니다.
4	제작 버튼을 누르면 특산품 제작이 시작되게 합니다.

03. 무역 시스템

1. 무역 물가 시스템
2. 파라미터

3. 무역 시스템

3-1. 무역 물가 시스템

물가 시스템은 최대 130% 부터 무역품 2개 판매 시 마다

1% 씩 감소하며 무역 NPC 한테 일반 무역품, 상단 & 주민 무역품, 숙성 무역품을 팔때마다 수량이 오르며 즉,

유저가 일반 무역품 50개, 상단 & 상단 무역품 30개, 숙성 무역품 10개 를 팔았을 경우 각 무역품의 5개당 1프로의 물가 회복이 되는 시스템

	Maximum (최대 물가)	Reduction rate (물가 감소율)	Recovery rate (물가 회복 율)	Recovery Amount (물가 회복 필요 수량)
T_Normal (일반 무역 품)	130 %	0.5 %	10 %	50
T_Citizen (주민 상단 무역품)	130 %	0.5 %	6 %	30
T_Ripen (숙성 무역 품)	130 %	0.5 %	2 %	10

물가는

현재 물가 = 최대 물가 - (물가 감소율 * 팔린 무역품 개수) 입니다.

$N_price = B_Price - (Reduction\ rate * T_sell\ number) + Recovery\ rate$

따라서 유저가 받는 금화는

무역품 판매 시 실 수령 금화 = 무역품판매시 받는 금화(물가 100퍼센트 기준) * 현재 물가

$S_gold = S_normalgold * N_price$



NPC를 눌러 나오는 창에서

특제, 표준의 단어가 들어간 무역품의 수량이 50개

주민 의 단어가 들어간 무역품의 수량이 30개

치즈/별꿀/약재 의 단어가 들어간 무역품의 수량이 10

개 가 될 경우 물가회복율이 적용이 됩니다.

Recovery amount = True or False

Recovery amount = True 일 때 Recovery rate = 표에 나와 있는대로

Recovery amount = False 일때 Recovery rate = 0

3. 무역 시스템

3-2. 파라미터

명칭	변수형	영문 명칭	해설	비고
상태	String	State	접속중 & 접속중이 아닌지 알 수 있게 함	
기본	String	Basic	아키라이프 (유료 버프형 재화) 를 사용하지 않는 기본 상태	
아키라이프(유료 버프형 재화)	String	Archage Life (for pay)	유료로 구매 할 수 있는 버프 형태의 자원	
무역품 생성시 노동력 소모 값	Float	T_Consumption	무역품 생성 시 노동력 이 소모되는 양을 정해 줌	
무역품 생성시 노동력 감소 값	Float	T_Reduction	무역품 생성시 노동력이 소모되는 값 에서 무역 레벨에 따라 감소 되는 값을 나타냄	감소 값은 무역품 생성시 소모되는 값의 몇% 로 정한다.
일반 무역품	String	T_Normal	일반 무역을 통해 얻는 무역품으로 일반 특산품, 특제 특산품 포함	
주민 & 상단 무역품	String	T_Citizen	각 지역의 주민회관 & 광장 에서 제작하는 특산품	
숙성 무역품	String	T_Ripen	벌꿀/ 치즈/ 약재 선반 설치 후 얻을 수 있는 특산품	
최대 물가	Int	Maximum	무역품 물가의 최대값	
물가 감소율 (1개당)	Float	Reduction rate	무역품이 1개 팔릴 때 마다 감소되는 비율	
물가 회복율 (1개당)	Float	Recovery rate	물가 회복 필요 수량이 채워 졌을 때에 그 수량당 회복 되는 비율	
물가 회복 필요 수량	Bool	Recovery Amount	물가가 회복 되기 위해 필요한 최소 수량이 충족되면 True 충족되지않으면 False 이며 True 의 경우 Recovery rate 가 정해진 수치 만큼 적용 되고 False 일 경우 Recovery rate 는 0이 됩니다.	무역 NPC 에 나오는 각 단어가 포함된 수량개수에 따라 참,거짓이 정해짐
현재 물가	int	N_price	현재 물가로서 무역품	
최대 물가	int	B_Price	최대 물가 값으로 130% 로 설정한다.	
팔린 무역품 개수	int	T_sell number	팔린 무역품 개수로 무역품이 팔린 개수에 따라 물가 감소율이 정해진다.	
무역품 판매 시 실 수령 금화	Int	S_gold	무역품 판매 시 유저가 획득하는 금화값	
무역품 판매 시 얻는 금화 (물가 100퍼센트 기준)	int	S_normalgold	각 무역품마다 정해진 무역품 값	

04. 무역 시스템의 문제점

1. 효율성
2. 쏠림 현상

4. 무역 시스템의 문제점과 개선점

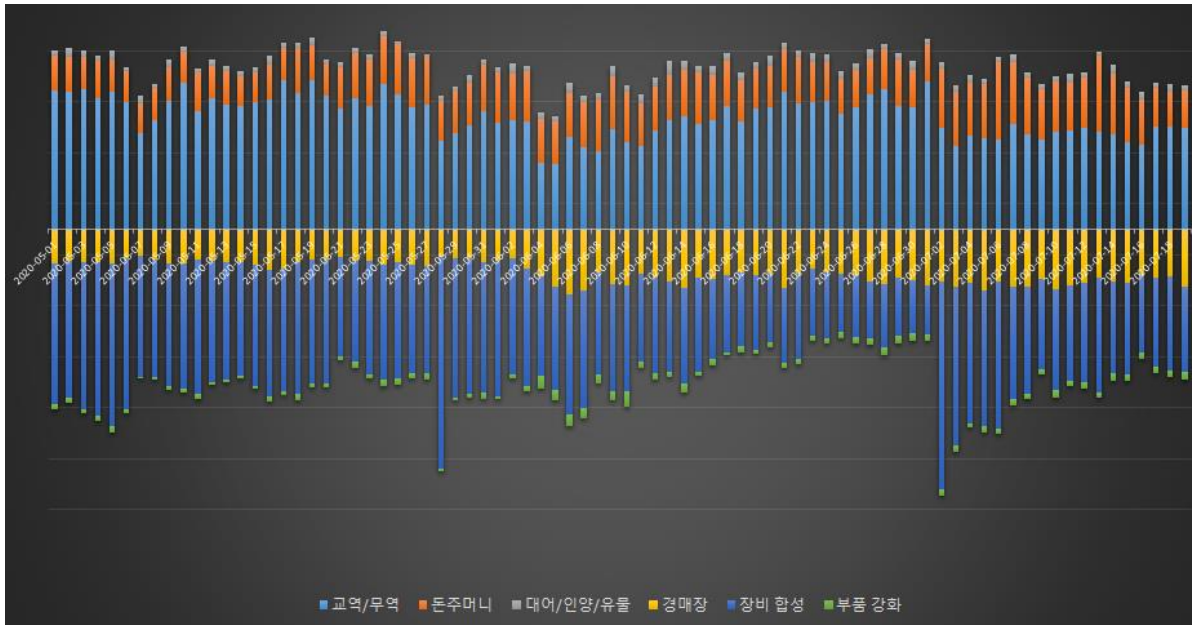
4-1. 효율성

무역을 하는 대다수는 일반 무역과 채권 무역을 통해 돈을 벌고 있고 상대적으로

비료 - 상단 무역이나 숙성 무역의 경우에는 거의 하지 않는 추세입니다.

이는 일반 무역 (그중 델피나드 별을 소모해서 만드는 특제 특산품을 파는 무역)과 채권 무역이 다른 무역에 비해 무역에 필요한 재화 대비 금화 공급율 에 대한 효율이 지나치게 높은 것에 있습니다.

4-2. 쏠림 현상



무역으로 인해 버는 돈이 전체 유저가 버는 금화의 약 70프로를 차지하고 있습니다.

이는 앞서 서술 한 것처럼 일반 무역과 채권 무역이 무역 뿐 아니라 다른 콘텐츠에 비해 효율과 공급율이 높은 것 에 있습니다.

또 여러 많은 콘텐츠가 있음에도 한 콘텐츠에 쏠려 있는 금화 증가율은 분명 문제가 있다고 생각합니다.

(아키에이지 게임에서의 금화 증감 그래프)

05. 무역 시스템의 개선점

4. 무역 시스템의 개선점

다른 금화를 버는 콘텐츠들의 효율의 상승이 필요하고

다른 콘텐츠들보다 장비, 레벨의 제한성이 없기 때문에 다계정을 이용한 무역 활동으로 돈을 벌 수 있는

행동에 패널티가 필요하나 기존 무역 시스템을 즐기는 유저들의 반발을 적게 하기 위해

무역 콘텐츠를 즐기는 레벨에 제한을 두었으면 좋겠습니다.



**THANK
YOU**

김민우
qkfkao413@naver.com