

# 플로우 차트 정리

작성자 : 조성혜

업데이트 날짜	내용	작성자
2024-04-05	게임플레이/퀘스트/전투 플로우차트 작성	조성혜

## 게임플레이

1. 찰리가 침대(저장한다/캐릭터선택\_슬롯선택)-시스템 설정
2. 쓰레기 분리수거-반복 작업

### 1-1번

플레이어가 궁전(플레이어 집)침대에 올라간다.(침대에 눕는다)

저장할 리소스가 있는지 확인한다.

있으면 저장 슬롯을 선택하고 없으면 침대에서 일어난다

저장할 슬롯을 선택한다.

슬롯에 데이터가 있는가?

저장한다/안한다

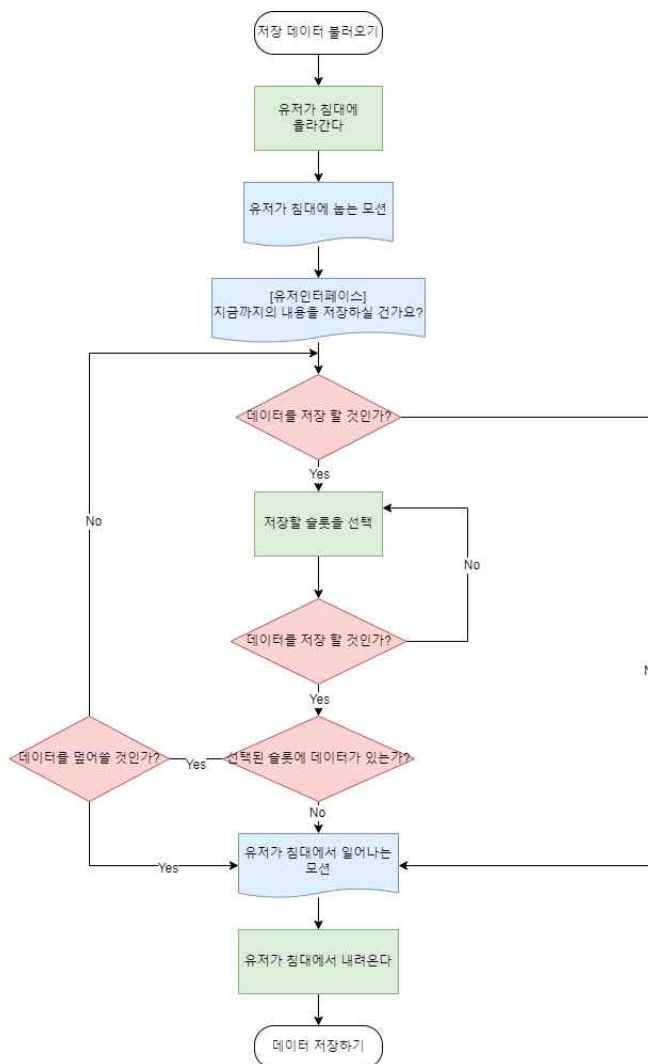
### 2번

바닥에 떨어진 물건을 확인한다.(쓰레기인지 아닌지, 그러나 물건도 분리수거하여 버리기 가능)

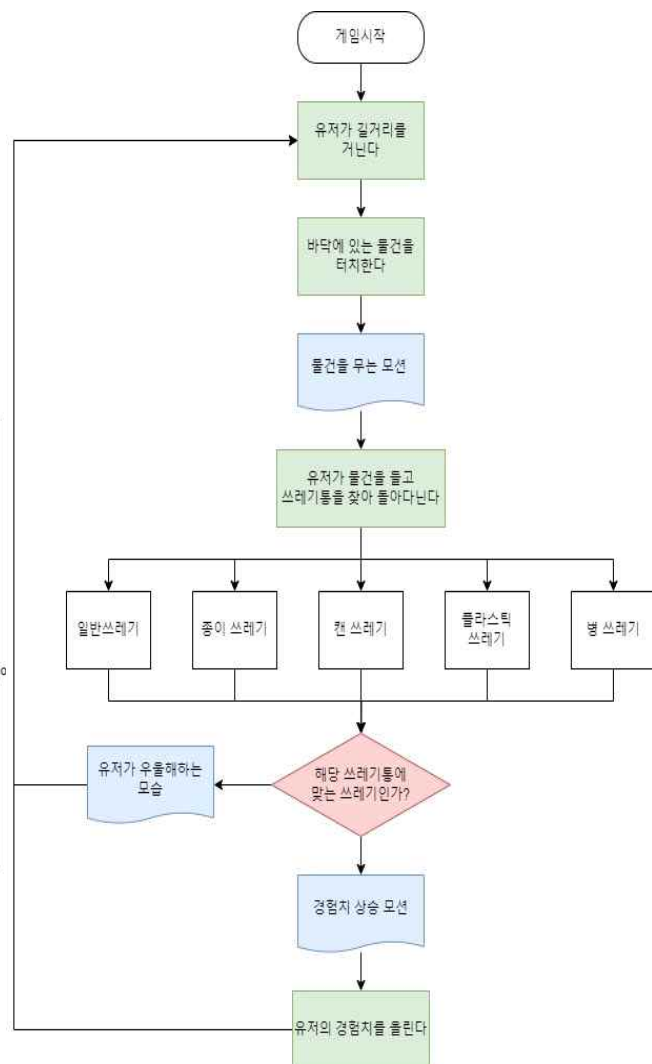
쓰레기가 일반쓰레기/종이/캔/병/플라스틱 중에 해당되는가?

해당 쓰레기통에 물건을 버린다.

플레이어가 경험치를 얻는다(레벨업 요소) 잘못버리면 경험치 없음



게임플레이 1-1



게임플레이 2

## 퀘스트

1. ?똥 NPC(할머니) 발견(알맞게 장 봐오기)
  2. 아이의 잃어버린 곰인형(동일한 곰인형인지 아닌지)
  3. 배고픈 동물에게 맞는 음식 가져다주기
  4. 비둘기 무리와 조우
- 

### 1번

?똥 NPC를 발견하고 해당 NPC가 범위안에 들어올 경우 클릭하여 대화시작  
해당 NPC가 들고있는 미션지를 확인  
시장에 가서 알맞은 물건을 사온다  
다시 NPC에게 가져다준다  
NPC가 물건을 확인하고 맞으면 경험치와 돈, 틀리면 다시 가져올 수 있게하기

### 2번

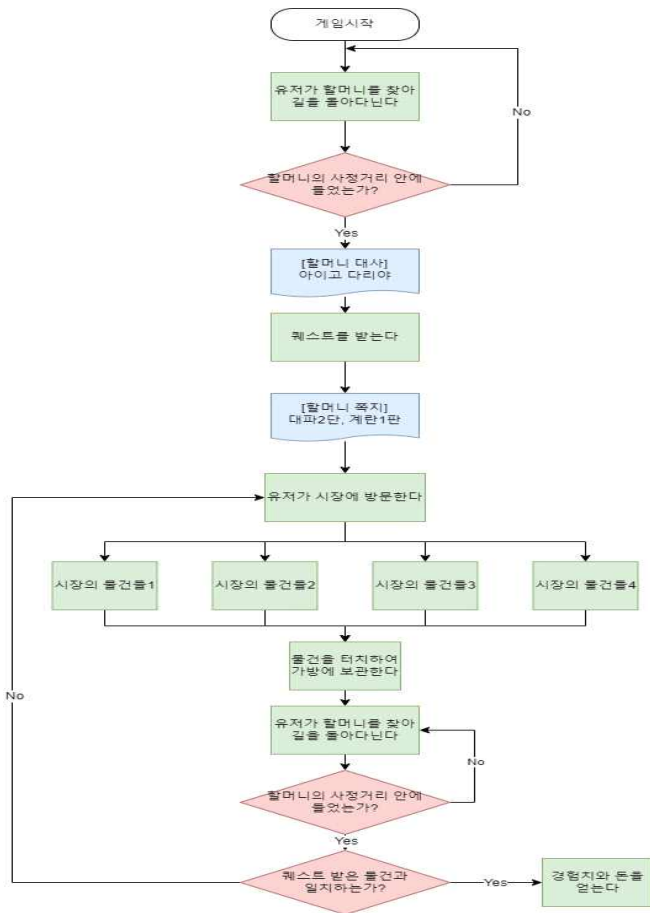
길가에 울고있는 아이 머리 위에 ?발견  
NPC가 범위안에 들어올 경우 클릭할 수 있고 대화가 시작된다.  
아이의 곰인형 그림을 확인하고 그림과 똑같은 곰인형 확인  
곰돌이 트리거는 이때 활성화를 푼다  
길거리에 떨어진 인형들 확인해보기  
곰인형이 맞으면 경험치 획득, 틀리면 다시 찾아오기

### 3번

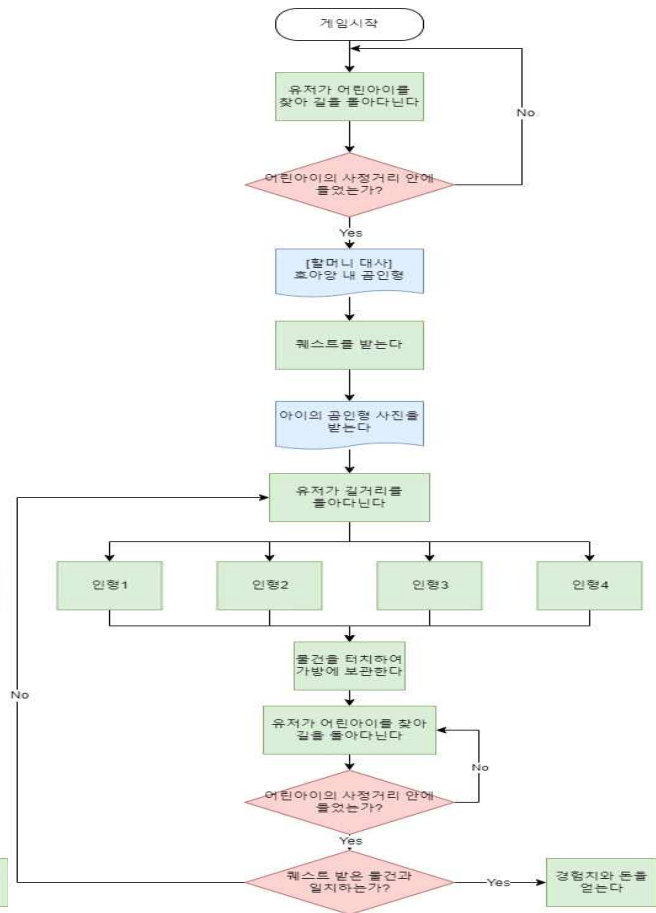
어디선가 소리가 들리고 그 소리에 이끌려 찰리가 움직일 수 있게 한다  
동물 NPC에게 !가 떠있고 클릭하여 대화 시작  
각 동물이 한마디씩하고 그것에 맞는 음식 가져와서 전달해 주기  
원하는 음식이면 많은 경험치/틀리면 적은 경험치

### 4번

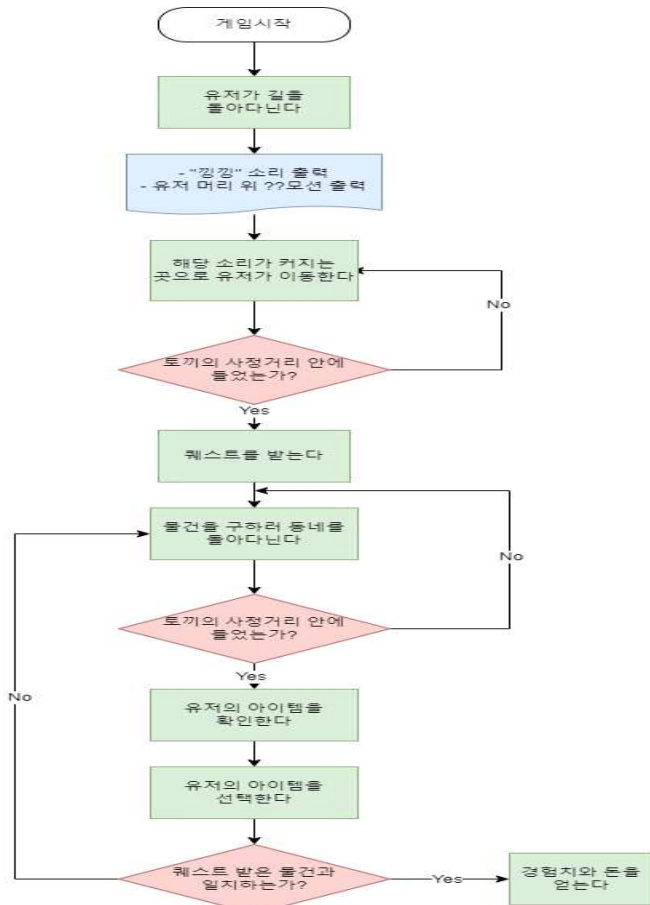
찰리가 50레벨이 되었을 때  
눈앞에 주인을 보고 따라갈 수 있도록 한다.  
반려카페로 가는 길은 하나뿐이고 그 길을 비둘기떼가 걸어들어와 막아버린다  
비둘기 앞쪽으로 다가갈 경우, 비둘기가 푸드덕 거리며 (저리가!라는 대사를 출력한다)  
NPC에게 말을 건다  
봉구에게 말을 걸었을 때에만 봉구가 도와주러 온다  
봉구를 따라 길가로 달려간다  
길가에 있는 비둘기떼를 봉구가 쫓아준다  
찰리가 해당 길을 건너간다



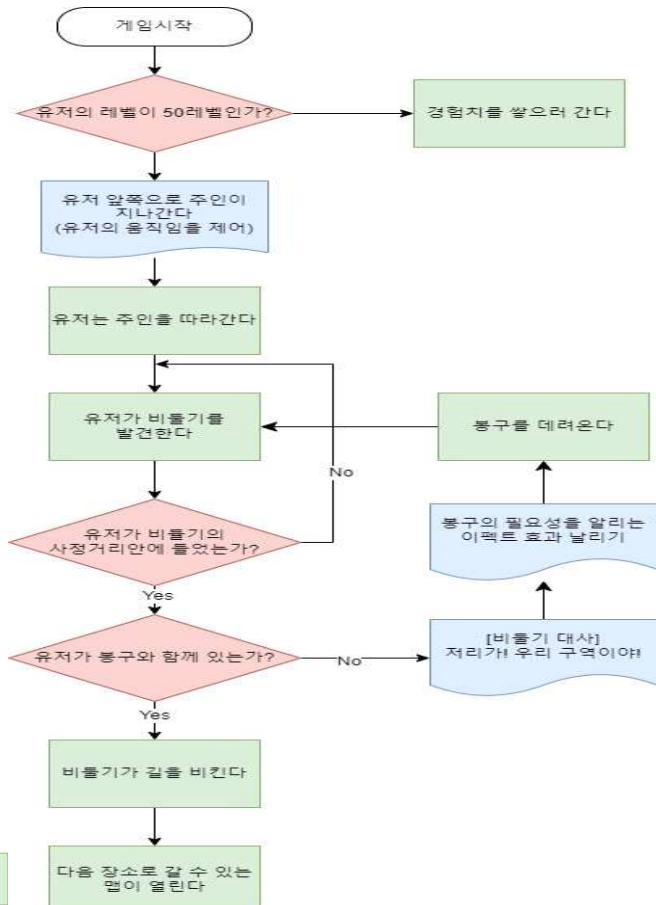
퀘스트 1



퀘스트 2



퀘스트 3



퀘스트 4

## 전투

1. 봉구를 구하기 위한 전투(도베르만 무리)
2. 놀이터 전투1(레오)
3. 놀이터 전투2(강호)
4. 동물 사냥꾼과의 전투

---

### 1번 10레벨

플레이어가 10레벨이 되었을 때 봉구의 집으로 갈 수 있는 키워드(?)를 하나 던짐.

플레이어가 뼈다귀 근처로 갔을 때, 옆쪽으로 도베르만 무리 입장.

플레이어가 뼈다귀를 하나 집어들 수 있는 상황을 제작.

크게 한번 짓고, 강호에게 뼈다귀를 던져 뼈다귀가 머리에 맞으면 전투 시작.

남은 뼈다귀를 한 번 더 물고 전투하기

뼈다귀로 도베르만 무리를 때린다.

도베르만의 기력이 0으로 떨어지면 승리.

도베르만 무리가 도망가고 봉구와 친해짐.

### 2번 20레벨 이상

놀이터에서 레오에게 가방을 빼앗김

레오와의 전투 시작(오브제를 이용한 전투 시작)

레오가 놀이터 오브제의 이곳저곳으로 달려감.

놀이터에 특정 오브제(수돗가, 그네, 모래사장, 회전무대, 미끄럼틀, 짚라인, 트램펄린, 시소)들이 배치되어 있음.

**수돗가**->수돗가에서 물을 틀어 레오가 맞고 본인의 소지품과 가방을 떨구고 도망침(전투완료)

**그네**->탑승하여 원하는곳(직선상)으로 멀리 날아갈 수 있음(전투 미완료)

**모래사장**->플레이어가 레오에게 모래를 날려 일시적으로 시야를 차단(모래사장/수돗가 오브제 사용 시 처치 가능)

**회전무대**->레오를 어지럽게 하여 이동속도를 감소시킬 수 있음(전투 미완료)

**짚라인**->탑승하여 원하는 장소까지 빠르게 갈 수 있음(전투 미완료)

**트램펄린**->탑승하여 원하는곳으로 날아갈 수 있음(전투 미완료)

**시소**->레오가 탑승하고 있을 때에 점프하여 탈 경우 레오를 멀리 날려버릴 수 있음(전투 미완료)

각 종 오브제를 사용하여 해당되는 오브제를 사용하면 전투 완료

### 3번 20레벨 이상

2번 전투가 끝나면 시나리오 무비가 재생되며 끝나고 바로 강호와 전투 시작

해결책인 오브제를 선택하여 공격함

상대의 체력이 0이 되면 전투 완료

완료 후 경험치 얻기

### 4번 40레벨 이상

플레이어가 40레벨 이상인 상태인지 확인

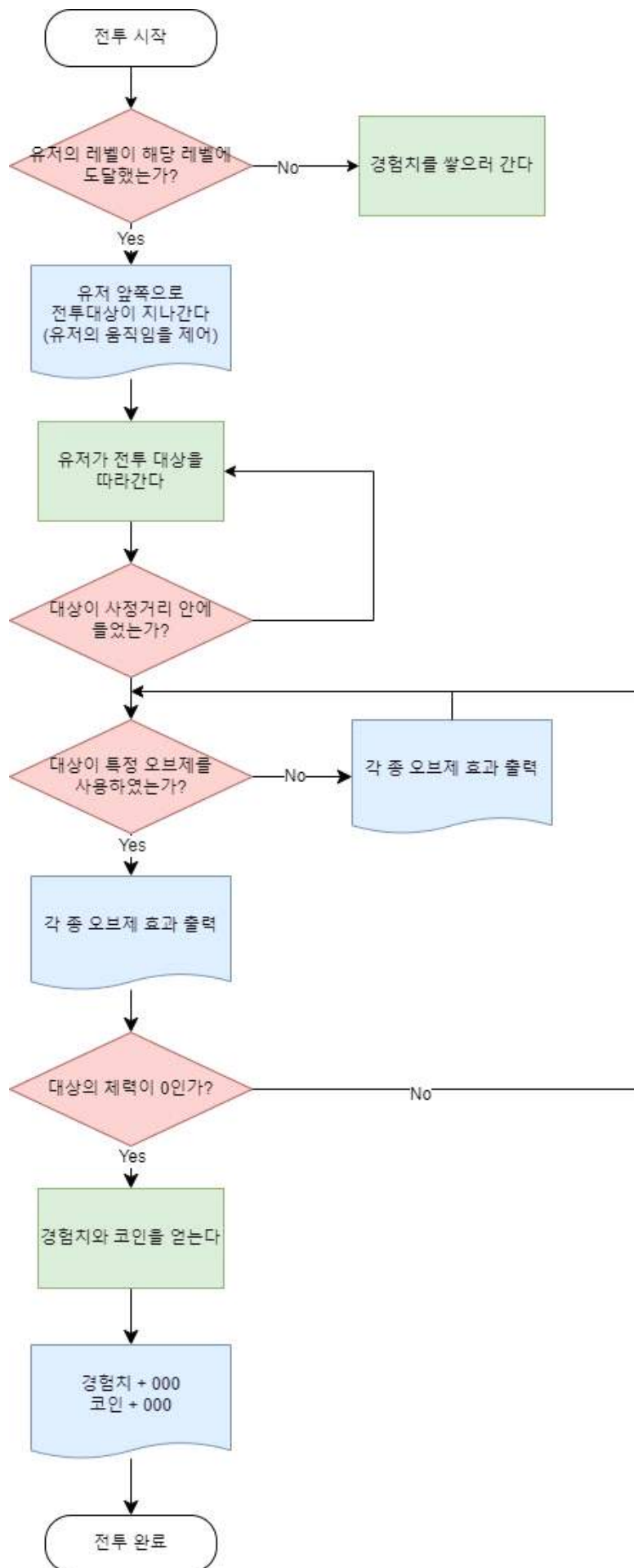
숲속에 들어가면 동물 사냥꾼 등장

주변 오브제 활용하기

**돌**->돌을 물어 던진다

**나무**->나무를 흔들어 나무에 있는 열매가 떨어진다

오브제와 스킬을 사용하여 동물 사냥꾼의 기력을 0으로 떨어트린다(승리, 경험치)



전체 전투 플로우차트