

LOSTARK

로스트 아크 생활 시스템 역기획서

이봉주

목 차

I. 시스템 개요

II. 시스템 구조

III. 데이터 리소스

IV. 개선 방안



SEASON 2
LOST ARK
꿈꾸지 않는 자들의 낙원

❖ 생활 시스템이란?

- 게임 내 각 대륙에 존재하는 필드 곳곳에 존재하는 **생활 오브젝트**를 상호 작용하여 다양한 보상을 모으는 시스템이다.

❖ 생활 시스템 기획 의도

- **필드 활성화**
 - 필드 곳곳에 채집이 가능한 오브젝트를 배치하여 **필드를 활성화** 시키고 **활력을 일으킨다**.
- **콘텐츠 확장**
 - 업적, 수집물, 제작 등 기존 콘텐츠에 채집 시스템 관련 항목을 추가하여 **콘텐츠가 확장되어 플레이 타임을 증가** 시킨다.

❖ 연계 시스템

- 생활 시스템과 연계 된 시스템은 아래와 같다.

영지 시스템	업적 시스템	수집물	에스더 무기
영지 연구 영지 만찬 아이템 제작	생활 업적	세계수의 잎	로맨틱 재료 키트

❖ 채집 과정

1) 오브젝트 상호작용

- 채집이 가능한 오브젝트와 키보드 G or 마우스 우클릭 상호작용 시도
- 낚시는 예외로 낚시 가능한 장소에서 낚시 스킬을 사용해 상호 작용이 가능하다.

2) 플레이어 채집 조건 상태 체크

- 채집 도구를 착용하였는가?
- 채집 레벨을 달성하였는가?
- 보유한 생명의 기운은 충분한가?

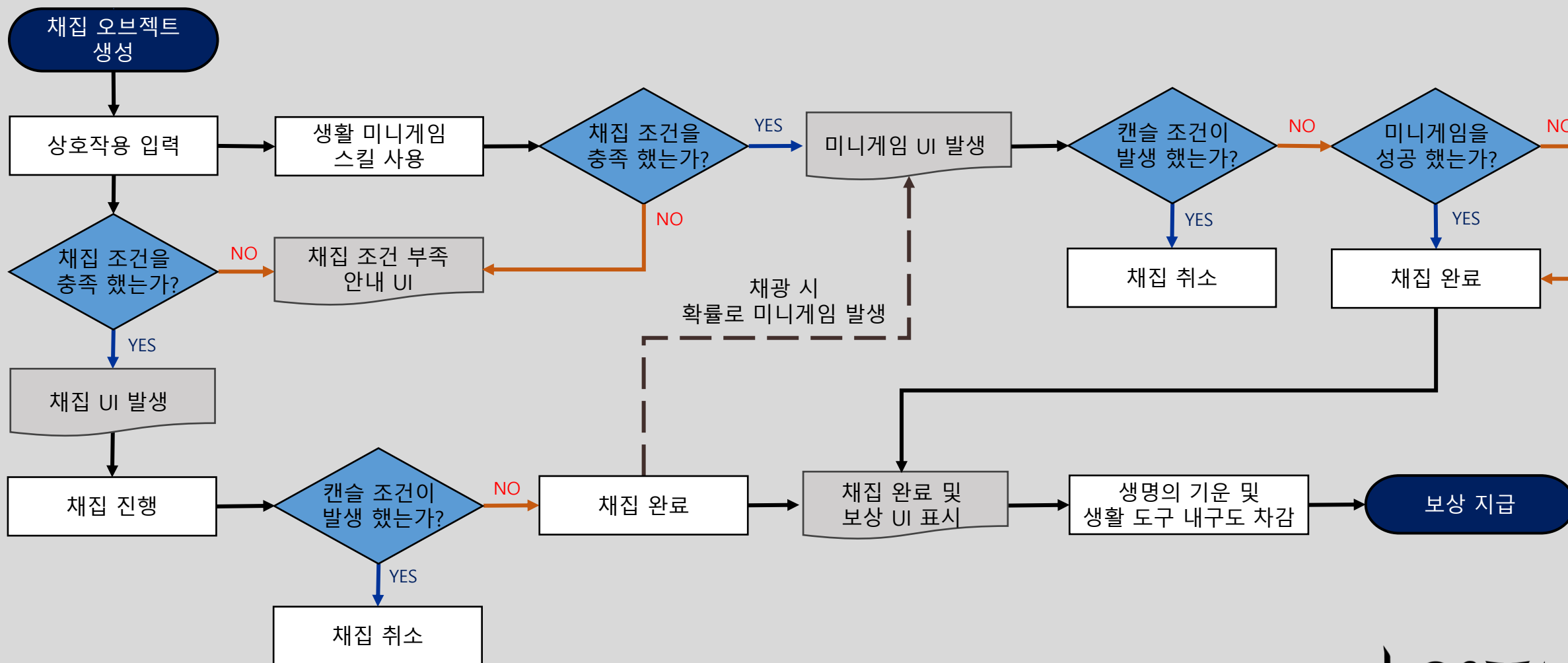
3) 2의 해당 사항 없을 시 채집 시작

4) 채집 캔슬 여부

- 캐릭터가 피격을 당했는가?
- 캐릭터가 이동, 기본공격, 회피, ESC키 입력의 조작을 사용 했는가?







5) 4의 해당사항 없을 시 채집 완료

❖ 채집 과정 플로우 차트



❖ 채집 종류

- 생활 시스템의 채집 방법은 총 6가지의 종류를 가진다.
- 채집의 종류에 따른 정보는 아래와 같다.

채집명	아이콘	도구	획득 아이템	연결 콘텐츠
식물채집		채집 장갑	들꽃, 수줍은 들꽃, 화사한 들꽃 투박한 버섯, 싱싱한 버섯, 화려한 버섯	아이템 제작, 영지 연구
벌목		벌목 도끼	목재, 부드러운 목재, 튼튼한 목재	아이템 제작, 영지 연구 영지 파견 수리
채광		곡괭이	철광석, 묵직한 철광석, 단단한 철광석	아이템 제작, 영지 연구 영지 파견 수리
수렵		마체테	두툼한 생고기, 다듬은 생고기, 질긴 가죽, 오레하 두툼한 생고기	아이템 제작, 영지 연구 영지 만찬
낚시		낚싯대	생선, 붉은 살 생선, 자연산 진주, 오레하 태양 잉어	아이템 제작, 영지 연구 영지 만찬
고고학		삽	고대 유물, 희귀한 유물, 칼다르 유물 오레하 유물	아이템 제작

❖ 생명의 기운 개요

- 생명의 기운은 생활 스킬 사용 시 필요한 자원으로, 오브젝트 상호작용 시 일정량을 소모한다.
- 생명의 기운을 소진 시 더 이상 채집이 불가능하다.
- 생명의 기운의 기본 값은 10,500을 가진다.
- 생명의 기운은 10분 마다 30씩 자연 회복되며 유료 상품으로 회복량을 늘릴 수 있다.
- 이벤트, 마리스샵에서 판매하는 아이템을 사용하여 회복이 가능하다.

❖ 채집 별 생명의 기운 소비량

- 채집별로 생명의 기운 소모량의 차이가 존재하며 정보는 아래와 같다.

채집 종류	1회 소비량
식물 채집, 채광	30

채집 종류	1회 소비량
벌목, 낚시	60

채집 종류	1회 소비량
수렵	90

채집 종류	1회 소비량
고고학	180

❖ 생명의 기운 역할

➤ 인플레이션 방지 역할

- 무한정 채집을 통해 재화가 생성되면 인플레 발생의 위험이 크기 때문에 생명의 기운을 통해 방지 한다.

➤ 채집 종류 별 밸런스 조정 역할

- 채집 별로 소모량을 조정하여 보상 격차가 커지지 않도록 밸런스 조정이 가능하다.

➤ BM 상품 요소

- 생명의 기운 관련 상품을 유료 상점에서 판매하여 이용자에게 과금을 유도한다.

❖ 채집 도구 정보

- 채집 도구는 채집을 하기 위해 필요한 장비로 생활 전용 장비 슬롯에 장착된다. [동일한 종류를 동시에 1개만 장착 가능하다.]
- 채집 도구는 원정대 귀속이며, 착용 시 원정대 단위로 공유 되는 장비이다.
- 채집 종류 마다 도구가 존재하며 고급,희귀,영웅,전설,유물 총 5등급으로 나뉜다.
- 채집 도구는 분해, 거래소를 통한 거래가 불가능하다.
- 고급 등급의 채집 도구는 마을 NPC에게서 구매 가능하며, 그 외 등급의 채집도구는 영지 제작을 통해 획득 가능하다.
- 채집 도구는 구매, 제작 시 등급에 따라 1~5개의 옵션을 확률로 부여 받는다.

등급	획득 방식	옵션 개수	수리 여부	거래 등록	귀속
고급	마을 NPC 구매	1개	가능	불가능	원정대 귀속
희귀	영지 제작	2개			
영웅	영지 제작	3개			
전설	영지 제작	4개			
유물	영지 제작	5개			

❖ 채집 도구 내구도

- 채집 도구는 내구도가 존재한다.
- 채집 도구는 채집 보상 획득 시 현재 내구도가 감소하며, 확률에 따라 최대 내구도가 감소된다.
- 내구도는 전용 수리 NPC에게서 실링을 사용해 최대 내구도 까지 수리가 가능하다.
- 채집 도구의 현재 내구도를 수리 후 복원을 진행 가능하다.
- 최대 내구도는 전용 수리 NPC에게서 복원 키트를 사용해 최대 내구도를 복원 가능하다.

❖ 채집 도구 옵션 정보

- 채집 도구 구매 및 제작 시 확률로 아래 옵션이 부여된다.
- 모든 옵션의 부여 확률은 동일, 옵션 값은 등급 에 따라 지정된 범위 안에서 무작위로 결정된다.

옵션명	고급	희귀	영웅	전설	유물	비고
슈퍼아머 (경직 면역)	100	100	100	100	100	낙시 제외
기본 보상 추가 획득률 증가	5~10%	10~20%	15~30%	30~40%	25~50%	
희귀 재료 획득률 증가	5~10%	10~20%	15~30%	30~40%	25~50%	
특수 획득 확률 증가	0.5%~1%	1~2%	1.5~3%	2~4%	2.5~5%	
내구도 미차감 확률 증가	2.5%~5%	5~10%	7.5%~15%	10~20%	12.5~5%	
채집 속도 증가	1.25%~2.5%	2.5%~5%	3.75%~7.5%	5~10%	6.25~12.5%	낙시 제외
미니게임 보상 추가	5~10%	10~20%	15~30%	20~40%	25~50%	낙시, 고고학 전용
미니게임 난이도 화락	1	1~2	1~2	2~3	2~3	낙시, 고고학 전용
캐스팅 등급 하락	1~2	2~4	4~6	6~8	8~10	낙시, 고고학 전용

❖ 채집 레벨

- 채집 종류 별로 레벨이 존재하며, 채집 활동 시 해당하는 채집의 경험치를 획득 가능하다.
- 채집 레벨은 60레벨 까지 달성 가능하며, 원정대 단위로 공유된다.
- 채집 종류와 상관 없이 레벨 별 경험치는 동일하며 내용은 아래와 같다.

레벨	경험치 량
1 > 2	1612
2 > 3	1712
3 > 4	1812
4 > 5	2225
5 > 6	2325
6 > 7	2737
7 > 8	2837
8 > 9	3252
9 > 10	3352
10 > 11	3765
11 > 12	3865
12 > 13	4277
13 > 14	4377
14 > 15	4790

레벨	경험치 량
15 > 16	5032
16 > 17	5302
17 > 18	5457
18 > 19	6257
19 > 20	6870
20 > 21	7622
21 > 22	7732
22 > 23	7800
23 > 24	8242
24 > 25	9835
25 > 26	9900
26 > 27	11080
27 > 28	12642
28 > 29	14937

레벨	경험치 량
29 > 30	17585
30 > 31	20625
31 > 32	20655
32 > 33	21127
33 > 34	24497
34 > 35	25375
35 > 36	29215
36 > 37	33517
37 > 38	38327
38 > 39	43685
39 > 40	49637
40 > 41	49750
41 > 42	50187
42 > 43	50275

레벨	경험치 량
43 > 44	50462
44 > 45	50575
45 > 46	50637
46 > 47	50775
47 > 48	50987
48 > 49	51100
49 > 50	51875
50 > 51	52393
51 > 52	52916
52 > 53	53975
53 > 54	55594
54 > 55	57818
55 > 56	60709
56 > 57	64531

레벨	경험치 량
57 > 58	68856
58 > 59	74364
59 > 60	81057

❖ 생활 스탯

- 생활 스킬 사용 시 적용되는 전용 스탯이 존재한다.
- 스탯의 종류는 아래와 같다.

스탯	내용	비고
기본 보상 획득률 증가	일반 / 고급 등급 재료에 대한 추가 획득 확률 증가	
희귀 재료 획득률 증가	희귀 등급 재료에 대한 추가 획득 확률 증가	
특수 재료 획득률 증가	일반 / 고급 / 희귀 등급 재료에 대한 추가 획득 확률 증가	
채집 속도 증가	스킬 사용시 채집속도 증가	
내구도 미차감 확률 증가	채집 성공 시 내구도 감소 확률 감소	
경험치 획득 증가	채집 시 획득하는 경험치 양 증가	
미니게임 보상 획득률 증가	미니게임 보상 획득 추가 확률 증가	
미니 게임 보상 획득률 증가	미니게임의 보상 획득 확률 추가 증가	고고학 / 낚시 전용 스탯
낚시 캐스팅 등급	낚시 스킬 사용 시 물고기가 빠른 시간 내 등장할 확률 증가	낚시 전용 스탯

❖ 생활 스탯 성장 방식

- 채집 스탯은 생활 스킬과 채집 도구 옵션, 생활 부적 옵션 3가지를 통해 성장 가능하다.
- 채집 스탯 값 = 기본 값 + [스킬 보너스] + [채집 도구 옵션] + [생활 부적 옵션]

❖ 생활 스킬

- 채집 레벨이 증가 할 때마다 채집을 보정하는 스킬을 획득 할 수 있다.

➤ 생활 스킬 개요

- 생활 스킬은 일반 스킬, 마스터리 스킬 2가지로 구분된다.
- 생활 스킬 레벨은 원정대 단위로 공유 된다.
- 일반 스킬은 1/10/20/30 레벨에 획득 가능한 액티브, 패시브 스킬이다.
- 마스터리 스킬은 1레벨에 획득 가능하며, 채집 별로 3종류 존재한다.
- 마스터리 스킬은 채집 레벨이 증가 할 시 1종류 씩 1레벨 상승한다.

❖ 생활 스킬 성장 방법

- 일반 스킬은 습득 후 성장이 불가능하다.
- 마스터리 스킬은 채집 레벨이 상승 시 스킬1~3 순서대로 1종류 씩 1레벨 자동 성장한다.
- 생활 부적 효과로 마스터리 스킬 레벨을 최대 +4LV 까지 상승 가능하다

스킬 종류	생활 레벨 별 성장 마스터리 스킬																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	...
마스터리 스킬1	○			○			○			○		○		○		○		○		...
마스터리 스킬2		○			○			○			○		○		○		○		○	...
마스터리 스킬3			○			○			○			○		○		○		○		...

❖ 식물 채집 생활 스킬

- 벌목 생활 스킬에 대한 정보는 아래와 같다.

채집 종류	스킬 명	효과	타입1	타입2
식물 채집	식물 고르기	식물을 채집하여 결과를 얻을 수 있게 된다.	일반	패시브
	식생 전문가	버섯류 식물들을 채집 할 수 있게 된다.	일반	패시브
	활력의 정수	식물 채집 성공시 일정 확률로 에테르를 발견한다. 흡수 시 이동속도가 증가하는 버프를 획득한다. 해당 버프는 최대 5회까지 중첩된다. 버프 1스택 당 이동속도 % 증가	일반	패시브
	골든 핑거	활력의 정수 버프가 5중첩이 될 시 골든 핑거 버프를 획득하며 채집속도가 폭발적으로 상승하며 특수 획득 확률이 증가한다. 생명의 기운 추가 30 소모	일반	패시브
	식물 감정사	식물 고르기 시 희귀 재료 획득 확률이 증가	마스터리	패시브
	식물 고르기 장인	식물 채집 시 채집 도구 내구도 차감 확률 감소	마스터리	패시브
	식물 채집의 달인	식물 채집 시 채집속도 증가	마스터리	패시브

❖ 벌목 채집 생활 스킬

- 벌목 생활 스킬에 대한 정보는 아래와 같다.

채집 종류	스킬 명	효과	타입1	타입2
벌목	나무 베기	나무를 베서 결과물을 얻을 수 있게 된다.	일반	패시브
	벌목꾼	풍성한 나무를 벨 수 있게 된다.	일반	패시브
	급속 성장	벌목 오브젝트 묘목에게 사용 시 성목으로 자라나게 된다. 급속 성장을 사용해 자란 나무는 일정 시간이 지나면 사라진다.	일반	액티브
	나무차기	나무를	일반	액티브
	목재 감정사	나무 베기 시 희귀 재료 획득 확률이 증가	마스터리	패시브
	나무베기 장인	나무 베기 시 채집 도구 내구도 차감 확률 감소	마스터리	패시브
	벌목의 달인	나무베기 시 채집속도 증가	마스터리	패시브

❖ 채광 채집 생활 스킬

- 채광 생활 스킬에 대한 정보는 아래와 같다.

채집 종류	스킬 명	효과	타입1	타입2
채광	곡괭이질	광물을 캐서 결과물을 얻을 수 있게 된다.	일반	패시브
	퍼펙트 타이밍	채광 시 확률적으로 퍼펙트 타이밍이 발생한다. 해당 시점에 상호작용 키 입력에 성공하면 희귀재료를 획득 가능하다. (미니게임)	일반	패시브
	달빛 채광사	별목 오브젝트 묘목에게 사용 시 성목으로 자라나게 된다. 급속 성장을 사용해 자란 나무는 일정 시간이 지나면 사라진다.	일반	액티브
	채광 폭탄	채광 폭탄을 설치해 범위 내 광물을 터트린다. 파괴 된 광물에게서 '원석'을 발견 할 수 있다.	일반	액티브
	보석 감정사	곡괭이질 시 희귀 재료 획득 확률이 증가	마스터리	패시브
	곡괭이질 장인	곡괭이질 시 채집 도구 내구도 차감 확률 감소	마스터리	패시브
	채광의 달인	곡괭이질 시 채집속도 증가	마스터리	패시브

❖ 수렵 채집 생활 스킬

- 수렵 생활 스킬에 대한 정보는 아래와 같다.

채집 종류	스킬 명	효과	타입1	타입2
수렵	투척	마체테를 던져 사냥감을 무력화 시킨다. 사냥감에 따라 투척을 일정 수 명중 시킬 경우 사냥감을 잡을 수 있다.	일반	액티브
	수색	사냥감에게 징표를 표시하여 보다 쉽게 식별할 수 있다.	일반	액티브
	사냥꾼의 눈	수색 도중 사냥감이 숨은 식물, 광맥 혹은 지형에 징표를 표시한다. 표시 된 곳을 상호작용 하면 사냥감을 찾을 수 있다.	일반	패시브
	덧 사냥	지도에 표시된 특정 지점에 덧을 놓을 수 있다. 덧은 일정 시간이 지난 후 사냥감을 자동 포획한다. 최대 1개까지 설치 가능	일반	액티브
	추적	추적 단서의 아이템을 사용 가능하게 된다.	일반	패시브
	가축 감정사	갈무리 시 희귀 재료 획득 확률이 증가	마스터리	패시브
	갈무리 장인	갈무리 시 채집 도구 내구도 차감 확률 감소	마스터리	패시브
	수렵의 달인	갈무리 시 채집속도 증가	마스터리	패시브

❖ 낚시 채집 생활 스킬

- 낚시 생활 스킬에 대한 정보는 아래와 같다.

채집 종류	스킬 명	효과	타입1	타입2
낚시	찌낚시	낚시터에서 찌낚시를 사용 가능하게 한다. 물고기가 입질이 생겼을 시 한번 더 사용하여 물고기를 낚을 수 있다.	일반	액티브
	미끼뿌리기	미끼를 뿌려 대물 출현 버프를 얻는다. 버프 획득 중 황금 물고기 출현 확률이 증가된다.	일반	액티브
	통발 낚시	낚시터에 일정 시간 후 물고기를 포획 할 수 있는 통발을 설치한다. 최대 1개까지 설치 가능하다.	일반	패시브
	투망 낚시	찌낚시에 성공하여 짜릿한 손맛 버프 5중첩일 경우 투망을 던져 더 많은 물고기를 획득 할 수 있다. (미니게임)	일반	액티브
	보석 감정사	찌낚시 시 희귀 재료 획득 확률이 증가	마스터리	패시브
	곡괭이질 장인	찌낚시 시 채집 도구 내구도 차감 확률 감소	마스터리	패시브
	채광의 달인	찌낚시 시 채집속도 증가	마스터리	패시브

❖ 고고학 채집 생활 스킬

- 고고학 생활 스킬에 대한 정보는 아래와 같다.

채집 종류	스킬 명	효과	타입1	타입2
고고학	유물탐색	스킬 사용시 캐릭터 주변의 숨겨진 유물을 발견한다. 발견 대상자에게 10초간 접근 권한이 부여된다.	일반	액티브
	음파탐지	소리를 통해 유물까지의 거리를 파악 할 수 있게 된다. 유물이 가까울 수록 탐지 신호가 빠르게 반응한다.	일반	액티브
	트레저헌터	유물 조사시 보물상자를 발견할 확률이 증가한다. 발견한 보물 상자는 일정 시간이 지나면 사라진다.	일반	패시브
	발굴	숨겨진 유물을 발굴한다. 고고학자의 감 5중첩시 사용이 가능하다. 고고학 채집 성공 시 고고학자의 감 버프를 획득 가능하다.	일반	패시브
	탐지견	탐지견을 소환해 유물의 장소를 찾아 낼 수 있게 한다. 탐지견 소환 중 희귀재료의 획득 확률이 모두 증가한다. 탐지견은 소환 후 120초 동안 유지된다.	일반	액티브
	유물 감정사	땅파기 시 희귀 재료 획득 확률이 증가	마스터리	패시브
	땅파기 장인	땅파기 시 채집 도구 내구도 차감 확률 감소	마스터리	패시브
	고고학의 달인	땅파기 시 채집속도 증가	마스터리	패시브

❖ 채집물 오브젝트

- 채집물 오브젝트는 마을을 제외한 필드에서 생성되며 필드 별로 생성되는 오브젝트 종류, 위치는 고정되어있다.
- 채집물의 등급은 고급, 영웅 2가지 등급으로 구분한다.
- 영웅 등급의 오브젝트는 적은 확률로 등장하게 설정한다.

채집 종류	오브젝트 명	채집물 등급	비고
식물채집	홍선화	고급	-
	화려한 설중화	영웅	-
	주근깨 버섯	고급	-
	화려한 요정 버섯	영웅	-
채광	은광석	고급	채광 폭탄 사용 시 은 원석으로 변경
	단단한 산호석	영웅	채광 폭탄 사용 시 산호석 원석으로 변경
벌목	(풍성한) 카일즈 나무	고급	풍성한 타이틀이 붙은 채집물은 3회 채집 가능
	신비한 (풍성한) 벨코 나무	영웅	풍성한 타이틀이 붙은 채집물은 3회 채집 가능
수렵	검은 토끼	고급	수렵 스킬로 1회 적중 시 수렵 가능
	브론디 캐투스	영웅	수렵 스킬로 2회 적중 시 수렵 가능
고고학	유물흔적	고급	-
	오래된 유물흔적	영웅	-

- 해당 문서에서는 3티어 오브젝트만 작성, 그 외 오브젝트는 Object_Table 문서 참조

❖ 생활 미니게임 개요

- 미니게임은 채집 중 보너스 개념으로 특정 스킬 사용, 특정 조건 만족, 채집 성공 시 일정 확률로 발생하여 성공 시 추가 보상을 지급하는 시스템이다.

❖ 미니게임의 역할

- 변칙적인 플레이 요소
 - 채집은 맵을 돌아다니며 상호작용하는 단순 반복 작업이기에 지루함을 느낄 수 있어, 미니게임은 지루함을 어느정도 해소 가능하다.
- 생활 도구 수급 욕구 요소
 - 미니게임 관련 옵션을 생활 도구에 추가하고 해당 옵션을 착용하면 더 쉽고 많은 보상을 얻을 수 있게 하여 도구를 제작하도록 유도한다.
[경제 활성화, 재화 회수]

❖ 미니게임 내용

- 미니 게임은 채광/낙시/고고학 3가지 채집 스킬 사용 시 가능하다.
- 생활 미니게임에 대한 규칙은 생활 미니게임 문서에서 자세히 기술한다.

채집	발동 조건
낙시	짜릿한 손맛 버프 5중첩 시 투망 낙시 스킬 사용 시 확정 발동
채광	채광 스킬 퍼펙트 타이밍 스킬 보유 및 채광 성공 시 확률로 발동
고고학	고고학자의 감 버프 5중첩 시 발굴 스킬 사용 시 확정 발동

❖ 채집 보상

- 채집 성공 시 아래와 같이 보상을 획득할 수 있다.
- 영웅 등급의 오브젝트를 채집 성공 시 고급 등급의 채집물의 2배에 해당하는 보상을 획득 할 수 있다.

보상	유형	연결 콘텐츠	보상 설명
생활 경험치	경험치	생활 레벨, 스킬	채집 시 생활 경험치를 획득 가능하다. 생활 경험치는 채집한 오브젝트 종류별로 차이가 존재한다.
생활 재료	재료	아이템 제작, 영지 연구, 만찬 요리 등	재료 아이템은 일반, 고급, 희귀 등급 3가지로 구분하며 일반 등급 재료는 확정적으로 획득할 수 있으며 고급, 희귀 등급은 확률에 따라 획득할 수 있다.
세계수의 잎	수집품	수집형 포인트 : 세계수의 잎	채집 성공 시 확률로 세계수의 잎 수집품을 획득할 수 있다. 채집 별로 획득 가능한 세계수의 잎 개수가 존재하며 일정 개수마다 보상 획득 가능하다.
플래티넘 필드 입장권	입장권	플래티넘 필드	채집 성공 시 확률로 플래티넘 필드 입장권을 획득할 수 있다. 입장권을 사용해 플래티넘 필드에 입장 가능하다. 플래티넘 필드의 자세한 내용은 플래티넘 필드 기획 문서를 참조한다.
호감도 아이템	호감도	NPC 호감도	채집 성공 시 확률로 NPC 호감도를 올릴 수 있는 아이템을 획득할 수 있다. 드랍되는 호감도 아이템은 필드 별로 차이가 존재한다.

❖ 채집 도구 관련 데이터 (Item_Table)

컬럼명		데이터 타입	설명
아이템 ID	Item_Id	Int	아이템의 고유 번호
아이템명	Item_Name	String	UI에 표시되는 아이템 이름
아이템 유형	Item_Type	Int	아이템의 유형 번호 분류 / 0 : 장비 / 1 : 소비 / 2 : 기타 / 3 : 강화 재료 ...
아이템 설명	Item_Description	String	아이템의 상세 내용 입력
아이템 등급	Item_Grade	Int	아이템의 등급 번호 분류 / 0 : 일반 / 2 : 고급 / 3 : 희귀 / 4 : 전설 / 5 : 유물 ...
귀속 여부	Item_Bound_Type	Int	아이템 귀속 여부 분류 / 0 : 귀속 없음 / 1 : 캐릭터 귀속 / 2 : 원정대 귀속
수리 여부	Item_Repair	Int	아이템 수리 여부 분류 / 0 : 수리 가능 / 1 : 수리 불가능
수리 비용	Item_Repair_Cost	Int	수리에 필요한 실링 비용을 입력 (1Pt 기준)
창고 여부	Is_Storage	Int	개인 창고 수납 가능 여부 입력 / 0 : 창고 보관 가능 / 1 : 창고 보관 불가능
원정대 창고 여부	IS_Expedition_Storage	Int	원정대 창고 수납 가능 여부 입력 / 0 : 원정대 창고 보관 가능 / 1 : 원정대 창고 보관 불가능
파괴 여부	Is_Storage	Int	아이템 파괴 가능 여부 입력 / 0 : 아이템 파괴 가능 / 1 : 아이템 파괴 불가능
분해 여부	IS-Decomposition	Int	아이템 분해 가능 여부 입력 / 0 : 아이템 분해 가능 / 1 : 아이템 분해 불가능
상점 판매 여부	IS_Shop_Sell	Int	상점 판매 가능 여부 입력 / 0 : 상점 판매 가능 / 1 : 상점 판매 불가능
판매가	Sell_Price	Int	상점 판매 가격 입력
아이템 기본 옵션 효과1	Item_option1	Int	아이템 기본 옵션 값을 입력 / 해당 컬럼은 'Buff_Table' 과 연결되는 값입니다. / 기본 옵션 효과는 1~5까지 존재 함
아이템 추가 옵션 효과1	Item_Additional_option1	Int	아이템 추가 옵션 값을 입력 / 해당 컬럼은 'Buff_Table' 과 연결되는 값입니다. / 추가 옵션 효과는 1~5까지 존재 함
...

❖ 오브젝트 관련 데이터 [Object_Table]

컬럼명		데이터 타입	설명
오브젝트 ID	Object_Id	Int	오브젝트의 고유 번호
오브젝트명	Object_Name	String	UI에 표시되는 오브젝트 이름
오브젝트 유형	Object_Type	Int	오브젝트에 대한 유형을 숫자로 분류/ (0 : 배경 오브젝트 / 1 : NPC / 2 : 채집물 / 3 : 구조물 ...)
상호작용 여부	IS_Interaction	Int	상호작용 가능 여부 / (0 : 상호작용 불가, 1 : NPC 상호작용, 2 : 채집물 상호작용, 3 : 구조물 상호작용 ...)
상호작용 조건	Interaction_Condition	String	상호작용 조건 입력 Check_Life_Toll(값) / 채집 도구를 착용 했는지 확인하는 명령어 / 값 = 1 식물 채집도구, 2 벌목, 3 채광, ... Life_Point(값) / 값 = 필요한 생명의 기운 값 Check_Skill(스킬ID,(값)) / 스킬 보유 현황을 체크한다. 스킬 ID는 "Skill_Table" 과 연결된다. / (값 = 0 미보유, 1 보유) ...
오브젝트 아이콘 경로	Object_Icon	String	오브젝트 아이콘 파일 경로를 입력
스폰 지역	Spon_Area	Int	필드에 스폰될 위치를 입력 (X값,Y값,Z값)
획득 가능 아이템 그룹	Drop_Item_Group	Int	상호작용 시 획득 가능한 보상을 입력 / Item_ID(수량) 으로 입력, 복수 입력 가능 Drop_Item_Group_Table과 연결되는 컬럼입니다.
맵 표시 여부	IS_Map	Int	오브젝트 위치를 지도에 표시 여부 입력 / (0 : 표시 안함, 1 : 표시)
재생성 시간	Respawn_Time	Int	오브젝트 재생성 시간을 입력 / (1 = 0.1초)
오브젝트 메쉬	Object_Mesh	String	오브젝트 메쉬 파일 경로 입력
...	

❖ 생활 스킬 관련 데이터 (Skill_Table)

컬럼명		데이터 타입	설명
스킬 ID	Skill_Id	Int	스킬의 고유 번호
스킬명	Skill_Name	String	UI에 표시되는 스킬 이름
스킬 유형1	Skil_Type1	Int	스킬에 대한 유형을 숫자로 분류 (0 : 직업 스킬 / 1 : 생활 스킬)
스킬 유형2	Skill_Type2	Int	스킬에 대한 유형을 숫자로 분류 (0 : 패시브 스킬 / 1 : 액티브 스킬)
스킬 설명	Skill_Description	String	UI에 표시되는 스킬 내용
스킬 효과1	Skill_Effect1	Int	스킬 효과 ID를 입력 (스킬 효과5 까지 존재하나 본문에서는 생략) 'Skill_Table' 과 연결되는 컬럼입니다.
재사용 대기 시간	Skill_Cool_Down	Int	스킬의 재사용 대기시간 값을 입력 (1 = 0.1초)
스킬 획득 조건	Skill_Get_Condition	String	스킬 획득 조건에 대한 내용 Level > (값) LifeLevel > (값)
스킬 획득 조건 내용	Skill_Get_Description	String	UI에 표시되는 스킬 획득 조건 내용
스킬 사용 조건	Skill_Use_Condition	String	스킬 사용에 필요한 조건을 입력
스킬 사용 조건 내용	Skill_Use_Description	String	Check_Skill (스킬ID, (값)) / 스킬 보유 현황을 체크 한다 (값)은 (0 : 미보유, 1 : 보유)로 분류한다. CHeck_Mount (값) / 장비 장착 여부를 체크한다. (값)은 (0 : 미착용, 1 : 착용) 으로 분류한다.
최대 스킬 레벨	Skill_Max_Level	Int	스킬의 최대 레벨 수치
스킬 아이콘 경로	Skill_Icon	String	UI에 표시되는 아이콘 파일 경로
...	

❖ 생활 스킬 관련 데이터 (Skill_Table)

컬럼명		데이터 타입	설명
스킬 ID	Skill_Id	Int	스킬의 고유 번호
스킬명	Skill_Name	String	UI에 표시되는 스킬 이름
스킬 유형1	Skil_Type1	Int	스킬에 대한 유형을 숫자로 분류 (0 : 직업 스킬 / 1 : 생활 스킬)
스킬 유형2	Skill_Type2	Int	스킬에 대한 유형을 숫자로 분류 (0 : 패시브 스킬 / 1 : 액티브 스킬)
스킬 설명	Skill_Description	String	UI에 표시되는 스킬 내용
스킬 효과1	Skill_Effect1	Int	스킬 효과 ID를 입력 (스킬 효과5 까지 존재하나 본문에서는 생략) 'Skill_Table' 과 연결되는 컬럼입니다.
재사용 대기 시간	Skill_Cool_Down	Int	스킬의 재사용 대기시간 값을 입력 (1 = 0.1초)
스킬 획득 조건	Skill_Get_Condition	String	스킬 획득 조건에 대한 내용 Level > (값) LifeLevel > (값)
스킬 획득 조건 내용	Skill_Get_Description	String	UI에 표시되는 스킬 획득 조건 내용
스킬 사용 조건	Skill_Use_Condition	String	스킬 사용에 필요한 조건을 입력
스킬 사용 조건 내용	Skill_Use_Description	String	Check_Skill (스킬ID, (값)) / 스킬 보유 현황을 체크 한다 (값)은 (0 : 미보유, 1 : 보유)로 분류한다. CHeck_Mount (값) / 장비 장착 여부를 체크한다. (값)은 (0 : 미착용, 1 : 착용) 으로 분류한다.
최대 스킬 레벨	Skill_Max_Level	Int	스킬의 최대 레벨 수치
스킬 아이콘 경로	Skill_Icon	String	UI에 표시되는 아이콘 파일 경로
...	

❖ 채집 보상 관련 데이터 (Drop_Group_Table)

컬럼명		데이터 타입	설명
드랍 그룹 ID	Drop_Group_Id	Int	드랍 그룹의 고유 번호 UI에 화면 표시 되지 않는 컬럼입니다.
드랍 그룹 설명	Drop_Group_Description	String	드랍 그룹에 대한 설명 입력 UI에 화면 표시 되지 않는 컬럼입니다.
아이템 ID	Item_Id	Int	드랍될 아이템 ID 입력 Item_Table과 연결되는 컬럼입니다.
생활 경험치	Life_Exp_Point	Int	획득 가능한 생활 경험치 입력
드랍 확률	Drop_Rate	Int	아이템이 드랍 될 확률 / (1,000 = 1%)
드랍 수량	Drop_Value	Int	아이템이 드랍 될 수량 / 단일 값일 경우 해당 숫자 입력, 범위 값일 경우 ~ 사용하여 입력

2023년 9월 기준으로 작성

❖ 문제점

➤ 불균형한 채집 이용률

- 최근 플레이 타임이 짧은 콘텐츠를 선호하는 추세에 따라, 생명의 기운을 가장 빠르게 소모하고 높은 수익의 보상을 획득 가능한 고고학 채집을 주로 플레이하며, 다른 채집 콘텐츠는 이용률이 떨어지게 되어 재료 생산에 불균형이 발생한다.

➤ 작업장

- 이벤트 점핑권을 통해, 주 채집 필드까지 진입이 쉽고 생활 콘텐츠의 쉬운 접근성을 통해 다수의 계정을 사용하여, 생활 매크로, 작업장으로 인한 과한 재료 생산 및 인플레이션의 우려가 있다.

❖ 해결방안

➤ 미니게임 확장

- 미니게임이 존재하지 않는 식물채집, 벌목, 수렵에 미니게임을 추가하여, 추가 보상을 늘리고 생명의 기운 소모를 추가하여 고고학 외에도 채집 콘텐츠의 메리트를 추가한다.

➤ 생활 던전 개선

- 기본 적인 채집을 통해 얻는 아이템의 수량을 조절하고, 연결되는 콘텐츠 플레티넘 필드를 개선하여, 수동조작 시 더 많은 생활 재료를 얻을 수 있게 유도한다. 추가적으로 생활 레벨의 제한이 있는 생활 지도 아이템을 추가하여 꾸준히 플레이한 유저의 메리트를 추가한다.