



DINO TREASURE

목차

1. [기획 의도](#)
2. [무기 컨셉](#)
3. [무기 종류](#)
4. [무기 특성](#)
5. 무기 공격 예시



1. 기획 의도

다이노 트레저는 FPS장르의 게임을 전 연령층이 즐길 수 있도록 캐주얼하고 가볍게 담아낸 게임이다.

미래, VR, 이세계 등 접근할 수 있는 다양한 컨셉들을 통하여 관계자들이 원하는, 유저들이 상상하는 다양한 무기들을 접목시켜 게임 내 재미 요소를 더 할 예정이다.

2. 무기 컨셉

- 다이노 트레저의 무기는 기획 의도에 맞게 캐주얼한 느낌의 무기들이 될 것이다.
- 실제 총기를 모방하거나 직접 가져오는 것이 아닌, 독특하며 특별한 이미지의 무기를 사용할 수 있게끔 기획한다.
- 무기의 탄창 종류는 소형탄, 대형탄, 특수탄으로 나누어서 분류한다.
- 무기의 등급은 커먼, 레어, 유니크 등급으로 나누어서 분류한다.
- 무기는 강화석(젼 조각)을 통하여 강화하여 사용할 수 있다.
- 강화는 최대 +20까지 가능하다.
- 등급이 올라갈 때 해당 무기에 부여된 강화가 있을 시 페널티를 가한다.
- 강화가 오를수록 무기의 특성 개수가 늘어난다.
- 특성 개수는 최대 5개로 제한한다.
- 특성은 랜덤으로 부여한다.

D.A.A.T

3. 무기 종류

분류	내용	
이름	기본총+0	
래퍼런스 이미지		
등급	커먼	
등급 업 여부	불가능	
속성	無(무)	
탄 종류	소형탄	
탄창 용량	30/∞	
비고	3번 고정 무기	

분류	내용	
이름	청담+0	
래퍼런스 이미지		
등급	커먼	
등급 업 여부	가능	
속성	無(무)	
탄 종류	대형탄	
탄창 용량	30/210, 무기 공격 예시 2번 .	


비고	
----	--

분류	내용
이름	블랙호크+0
래퍼런스 이미지	
등급	커먼
등급 업 여부	가능
속성	無(무)
탄 종류	대형탄
탄창 용량	15/150
비고	저격총, 무기 공격 예시 3번.


분류	내용
이름	블랙우지+0
래퍼런스 이미지	
등급	커먼
등급 업 여부	가능
속성	無(무)
탄 종류	소형탄
탄창 용량	30/210
비고	

분류	내용
이름	대룡 벽샷+0
래퍼런스 이미지	
등급	커먼
등급 업 여부	가능
속성	無(무)

이름	아이스 브레스건+0
래퍼런스 이미지	
등급	레어
등급 업 여부	가능
속성	氷(빙)
탄 종류	특수탄
탄창 용량	50/200
비고	지속 발사, 무기 공격 예시 1번 .


분류	내용
이름	고순조+0
래퍼런스 이미지	
등급	레어
등급 업 여부	가능
속성	水(수)
탄 종류	소형탄
탄창 용량	30/210
비고	

분류	내용
이름	쥬스건+0

래퍼런스 이미지	
등급	레어
등급 업 여부	가능
속성	水(수)
탄 종류	대형탄
탄창 용량	30/210
비고	


분류	내용
이름	에어건+0
래퍼런스 이미지	
등급	레어
등급 업 여부	가능
속성	風(풍)
탄 종류	특수탄
탄창 용량	30/210
비고	지속 발사


분류	내용
이름	테슬라 머스켓+0

<div> <div>래퍼런스 이미지</div> <div>  </div> </div>	
등급	레어
등급 업 여부	가능
속성	雷(뇌)
탄 종류	소형탄
탄창 용량	30/210
비고	

분류	내용
이름	파이어 크랙+0
<div> <div>래퍼런스 이미지</div> <div>  </div> </div>	
등급	유니크
등급 업 여부	불가능
속성	火(화)
탄 종류	대형탄
탄창 용량	30/210
비고	폭죽이펙트


분류	내용
이름	빔프로젝터(격투Ver)+0

<div> <div>래퍼런스</div> <div>이미지</div> </div>	
등급	유니크
등급 업 여부	불가능
속성	地(지)
탄 종류	특수탄
탄창 용량	100/300
비고	지속 발사

분류	내용
이름	빔프로젝터(아이돌Ver)+0
<div> <div>래퍼런스</div> <div>이미지</div> </div>	
등급	유니크
등급 업 여부	불가능
속성	草(초)
탄 종류	특수탄
탄창 용량	100/300
비고	지속 발사

분류	내용
이름	유니S건+0
<div> <div>래퍼런스</div> <div>이미지</div> </div>	
등급	유니크
등급 업 여부	불가능

속성	雷(뇌)
탄 종류	특수탄
탄창 용량	50/300
비고	지속 발사

분류	내용
이름	지옥참마도
<div> <div>래퍼런스 이미지</div> <div>  </div> </div>	
등급	유니크
등급 업 여부	불가능
속성	風(풍)
탄 종류	특수탄
탄창 용량	1/1
비고	1회용

4. 무기 특성

4-1 무기 강화에 따른 특성 변화

강화가 오를수록 강화에 성공할 확률은 줄어든다.
강화가 오를수록 특성을 무작위로 획득한다. 강화 별로 특성을 착용 할 수 있는 개수가 다르다.
등급별로 착용 되는 특성은 제한된다. 특성의 개수가 최대 개수 이상이 될 경우 특성의 스탯이 오른다.
커먼 : 2 개
레어 : 3 개
유니크 : 4 개
+아이템(고급배틀패스) +1

커먼->레어 등급이 올라갈 시 특성의 개수는 최소한 2 개이며, N-1=2 보다 높을 경우에는 N-1 의 값으로 특성의 개수가 적용된다.
특성 개수

예시 표	커먼	레어	유니크
기본	1	2	3
+1 강	2	3	4
+2 강	3	4	5
+3 강	4	5	5+1
+4 강	5	5+1	5+2
+5 강	5+1	5+2	5+3

특성의 개수가 5 개 일 경우에는 뒤에 +N 이 붙게 되며, 강화될 때마다 특성의 능력치가 오르게 된다.

4-2 특성 예시

동시에 세 몬스터를 공격할 수 있다
오래 쓸수록 화력이 증가한다
저격 모드에서 럭키샷 확률 +10%
탄창수 +3
저격 모드에서 럭키샷 확률 +20%
럭키샷 데미지 +20%
몬스터 관통 시 데미지 +50%
저격 모드에서 1.5 초 내에 적중 성공 시 럭키샷 100%
맞은 몬스터를 1m 낙백시킨다

럭키샷 발동시 몬스터를 2 초 스톤시킨다
탄창수 +3
맞은 몬스터를 3m 넉백시킨다
럭키샷 발동시 작은 폭발(반경 1m)이 발생한다
럭키샷 발동시 폭발 반경이 3m 로 증가한다
1 발마다 화력 2% 증가
사격 후 탄환이 자동으로 충전된다
분당 발사량 10% 증가
분당 발사량 추가 15% 증가
초당 12 발이 모두 적에게 명중하면 5 초 동안 럭키샷 100%
이동속도 +20%
산탄수 +2
장전속도 +40%
몬스터 사살 시 10 초 동안 럭키샷 확률 10% 증가
사거리 +5m
탄환이 관통된다
10m 이내의 모든 적에게 화력이 30% 증가한다
전기 속성 데미지 +10%
반경 3m 의 스파크 폭발을 일으킨다
탄창수 +3
맞은 상대를 30% 확률로 마비 상태로 만든다
초당 3 발이 모두 한 적에게 명중시킬 경우 3 번째 탄은 럭키샷 100%
일반/엘리트 몬스터에게 럭키샷이 발동할 경우 마비 상태로 만든다
불 속성 데미지 +10%
탄창수 +2
폭발 반경 +3m
폭발에서 3 개의 도탄이 발생한다
폭발에서 5 개의 도탄이 발생한다
이동속도 -10%, 화력 +25%
냉기 속성 데미지 +10%
일반 몬스터를 3 초 이상 공격하면 빙결(스톤) 상태로 만든다
동시에 두 몬스터를 공격할 수 있다
전방 10m 를 향해 냉기의 브레스를 뿜는다.
맞은 몬스터의 이동 속도를 20% 감소시킨다.

5. 무기 공격 예시

1번 예시

2번 예시

3번 예시