적사터 아이템 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.07.13 | 기초 내용 작성 | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc174024734)

[2. 개요 4](#_Toc174024735)

[2.1. 설명 및 정의 4](#_Toc174024736)

[3. 제작 여부에 따라 5](#_Toc174024737)

[3.1. 제작 가능 아이템 5](#_Toc174024738)

[3.1.1. 제작 해금 등급 5](#_Toc174024739)

[3.1.2. 제작 조건 6](#_Toc174024740)

[3.2. 제작 불가능 아이템 6](#_Toc174024741)

[4. 기능에 따라 7](#_Toc174024742)

[4.1. 방어구 아이템 7](#_Toc174024743)

[4.2. 무기 아이템 7](#_Toc174024744)

[4.3. 소모 아이템 7](#_Toc174024745)

[4.4. 퀘스트 아이템 7](#_Toc174024746)

[5. 사용 형태에 따라 8](#_Toc174024747)

[5.1. 사용 횟수 8](#_Toc174024748)

[5.1.1. 단발형 8](#_Toc174024749)

[5.1.2. 횟수형 8](#_Toc174024750)

[5.1.3. 무한형 8](#_Toc174024751)

[5.1.4. 내구도형 8](#_Toc174024752)

[5.2. 사용 구조 8](#_Toc174024753)

[5.2.1. 투척형 8](#_Toc174024754)

[5.2.2. 설치형 8](#_Toc174024755)

[5.2.3. 장착형 8](#_Toc174024756)

[5.2.4. 사용형 8](#_Toc174024757)

[6. 상태 제한에 따라 9](#_Toc174024758)

[6.1. 버리기 불가 9](#_Toc174024759)

[6.2. 판매 불가 9](#_Toc174024760)

1. 개요

적사터 아이템에 대한 기획 문서이다.

* 1. 설명 및 정의

아이템은 플레이어 캐릭터가 습득, 제작, 보수를 통해 획득하여 플레이어가 능동, 수동으로 사용할 수 있는 객체를 의미한다.

습득은 필드에 오브젝트 형태로 생성되어 있는 아이템을 플레이어가 상호작용을 통해 획득하는 획득 방식이다.

제작은 플레이어가 제작 행로 능력을 통해 제작 활성화된 아이템을 제작하여 획득하는 획득 방식이다.

보수는 퀘스트를 완료하여 퀘스트의 보상으로 획득하는 획득 방식이다.

1. 기능

아이템은 시스템 상으로 사용되는 기능에 따라 다양한 종류로 분류될 수 있다.

* 1. 무기 아이템

무기 아이템은 무기 장착칸에 장착할 수 있는 아이템의 종류이다.

무기는 플레이어의 공격에 대한 공격 관련 능력치와 능력을 제공한다.

* 1. 방어구 아이템

방어구 아이템은 방어구 장착칸에 장착할 수 있는 아이템의 종류이다.

방어구는 플레이어 캐릭터가 외부에서 받는 공격에 대한 방어 관련 능력치와 능력을 제공한다.

* 1. 소모 아이템

소모 아이템은 플레이어가 사용할 수 있는 아이템의 종류이다.

소모 아이템은 다양한 효과를 통해 플레이어가 사옹햘 수 있다.

* 1. 퀘스트 아이템

퀘스트 아이템은 퀘스트를 위해 존재하는 아이템의 종류이다.

* 1. 재료 아이템

재료 아이템은 아이템 제작에 소모되는 아이템의 종류이다.

1. 제작 여부

적사터에서 아이템은 제작 가능 아이템과 제작 불가능 아이템으로 나뉜다.

* 1. 제작 가능 아이템

제작 가능 아이템은 ‘제작’을 통하여 획득 가능한 아이템을 말한다.

제작 가능 아이템은 2가지 정보가 정해져야 한다.

아이템은 모든 재료가 충족하며, 제작 해금 등급이 제작 가능이고, 모든 제작 조건이 만족해야 제작이 가능하다.

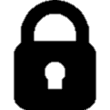
* + 1. 제작 해금 등급

제작 해금 등급은 제작 행로에서 UI 시스템상으로 접근이 가능한지, 제작이 가능한지 결정하는 정도를 등급화한 개념이다.

제작 해금 등급은 총 3가지가 존재한다.

제작 해금 등급은 모든 제작 가능 아이템의 디폴트 값을 저장하는 디폴트 테이블과 유저가 해금한 제작 해금 등급을 관리하는 유저 제작 해금 정보 두 종류로 관리한다.

* + - 1. 미확인



**?**

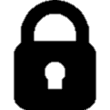
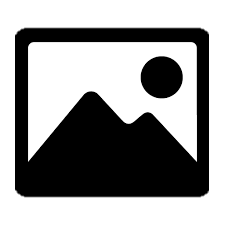
미확인 등급은 플레이어가 정체를 확인 할 수 없는 아이템을 위한 등급이다.

미확인 등급은 제작 행로 UI에서 아이템의 정보를 확인 할 수 없다.

확인할 수 있는 것은 아이템의 존재여부 하나 뿐이다.

미확인 등급은 게임 내 트리거를 통해 설계 없음, 또는 제작 가능 등급으로 변경되어야 UI에 아이템 정보가 표시되며 플레이어가 확인할 수 있다.

* + - 1. 설계 없음



설계 없음 등급은 플레이어가 제작할 아이템 정보를 확인할 수 있으나 제작이 막혀있는 아이템을 위한 등급이다.

설계 없음 등급은 제작 행로 UI에서 아이템 정보를 확인할 수 있다.

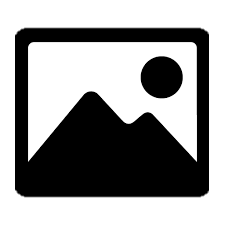
하지만 제작과 관련된 정보는 모두 감춰진다.

설계 없음 등급은 아이템을 게임 내 트리거를 통해 제작 가능 등급으로 변해야 아이템을 제작할 수 있다.

공개되는 정보 : 아이템 배경설정, 아이템 효과 및 설명

비공개되는 정보 : 제작에 필요한 재료, 아이템 능력치

* + - 1. 제작 가능



제작 가능 등급은 플레이어가 아이템 정보를 확인할 수 있고 제작할 수 있는 아이템을 위한 등급이다.

제작 가능 등급은 제작에 필요한 모든 정보가 공개된다.

* + - 1. 제작 불가능

아이템을 제작할 수 없는 특수한 상황이나 제작 불가능 아이템을 위해 존재하는 특수 등급이다.

제작 불가능 등급의 경우 제작 행로 UI에 애초부터 표시 되지도 않는다.

* + 1. 제작 조건

제작 조건은 아이템에 존재하는 제작에 필요한 추가 조건이다.

제작 조건은 정수 수치를 통해서 플레이어의 제작을 통제하는 변수이다.

플레이어가 지닌 제작 조건 수치가 필요한 정수 수치를 달성하지 못했다면 플레이어는 해당 아이템을 제작할 수 없다.

각 아이템마다 필요한 제작 조건이 다르며 일반적인 게임의 기술 레벨에 해당하는 개념이다.

각 제작 조건은 0부터 시작하는 양의 정수값으로 이루어져 있으며 큰 정수는 높은 제작 조건을 의미한다.

아이템에 모든 제작 조건이 반드시 필요하진 않는다. 또한 제작 조건이 없는 경우도 존재한다.

플레이어의 제작 조건 수치는 플레이어가 착용한 아이템, 개방한 행로에 따라서 유동적으로 조정된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **제작 조건 명칭** | **설명** |
| 합성술 | 주로 소모 아이템에 붙을 제작 조건 |
| 재단술 | 주로 방어구 아이템에 붙을 제작 조건 |
| 야금술 | 주로 무기 아이템에 붙을 제작 조건 |

* 1. 제작 불가능 아이템

제작 불가능 아이템은 제작 행로를 통해 제작할 수 없다.

1. 사용 형태
   1. 사용 횟수

아이템을 사용할 수 있는 횟수에 따라 분류할 수 있다.

* + 1. 단발형

아이템을 한 번 사용하면 플레이어의 장비창에서 파괴되는 아이템이다.

* + 1. 횟수형

아이템을 횟수만큼 사용하면 플레이어의 장비창에서 파괴되는 아이템이다.

* + 1. 무한형

횟수와 상관없이 계속해서 사용할 수 있는 아이템이다.

* + 1. 내구도형

내구도 수치가 모두 감소하여 0이되면 플레이어의 장비창에서 파괴되는 아이템이다.

해당 유형의 아이템은 최대 내구도와 사용시 내구도 감소 수치를 관리하는 테이블이 존재한다.

* 1. 사용 구조

사용 구조는 아이템을 플레이어가 사용하는 방식을 분류한 개념이다.

* + 1. 투척형

투척형은 사용시 투사체가 발사되는 사용 방식이다.

투사체가 충돌시 아이템의 효과가 발동되는 방식이다.

* + 1. 설치형

설치형은 사용시 필드에 오브젝트가 생성되는 사용 방식이다.

생성된 아이템 오브젝트에서 아이템의 효과가 발동되는 방식이다.

* + 1. 장착형

장착형은 사용시 시스템상 존재하는 장비칸에 공간을 배정받아 사용 효과가 발동되는 사용 방식이다.

* + 1. 사용형

사용형은 사용시 사용 모션을 거쳐 사용 효과가 발동되는 사용 방식이다.

* + 1. 사용불가형

사용형은 유저가 직접적으로 사용하지 않고 제작재료와 같은 우회적인 방법으로 사용되는 방식이다.

1. 상태 제한

상태 제한은 플레이어가 아이템에 할 수 있는 행동을 제한하는 제약조건을 정의한 것이다.

* 1. 버리기 불가

버리기 불가는 플레이어가 아이템을 버릴 수 없는 상태 제한이다.

* 1. 판매 불가

판매 불가는 플레이어가 아이템을 판매할 수 없는 상태 제한이다.

판매 불가 상태 제한이 존재하는 아이템은 상점 시스템을 통해 판매가 불가능하다.

1. 효과

아이템의 효과는 아이템 장착, 사용 시 발생할 아이템의 능력이다.

아이템은 장착 혹은 사용시 효과가 작용한다.

아이템은 한 번에 다수의 효과가 부여될 수 있다.

아이템의 효과는 기본 효과와 특수 효과로 나뉜다.

기본 효과는 규격화된 수치의 증감이 특징이다.

본 문단에서는 기본 효과만을 다룬다.

아이템의 특수 효과는 아이템 콘텐츠 기획 문서에서 서술한다.

* 1. 효과 분야

효과가 변화시키는 수치의 종류이다.

|  |
| --- |
| **점성** |
| **사금** |
| **사풍** |
| **경화** |
| **공격 속도** |
| **이동 속도** |

기본 효과는 이 수치값들을 증감한다.

* 1. 효과 형태

효과가 효과 분야를 증감하는 형태이다.

|  |
| --- |
| **덧셈 연산** |
| **곱셈 연산** |

기본 연산은 두 연산 중 하나로 테이블의 데이터값을 통해 효과 분야의 수치를 조절한다.