|  |  |
| --- | --- |
| -Dimensional Odyssey 기획서- | |
| 목  차 | * **게임의 개요**  1. 게임 제목 2. 게임 장르 3. 게임의 의도와 목적 4. 게임 소재, 배경 5. 차별화 요소  * **게임의 목표**  1. 게임 목표 2. 게임 요약 3. 게임 방식  * **게임 내용**   1. 세계관과 스토리 개요   2. 스테이터스   3. 캐릭터 성장   4. 탐험 설정과 방법   5. 차원 별 특징과 캐릭터   6. 세력별 탐험대 건물, 시스템   7. 상인과 퀘스트   8. 장비와 아이템   9. 전투와 인베이드 과정   10. 인터페이스 * **향후 계획**   1.시즌제  2.업데이트와 초기화 |
| 게  임  의  개  요 | * 게임 제목(Dimensional Odyssey)   + “차원의” 라는 뜻을 지닌 Dimensional, “모험”의 뜻을 지닌 Odyssey”를 합하여 여러 다른 차원을 탐험하며 전투하는 게임 * 게임 장르   + PvPvE 루트 로그라이크 RPG * 게임의 의도   + 친숙한 게임인 “리그 오브 레전드”의 전투 방식을 기하며, 루트 슈터 장르인 “Escape From Tarkov”의 루트RPG 쪽 장르를 합쳐 하드코어한 전투와 그에 따른 보상을 얻어 유저들의 흥미를 유발하는 의도를 가진다. * 소재 및 배경   + 과도한 개발과 사용으로 인해 더 이상 얻을 자원이 없어 황폐해진 “**오로리온**” 행성에서, 한 천재 박사가 개발한 차원 이동 포탈을 통해 다른 차원으로 침입(인베이드)해서 탐험하고 적과 싸우고 자원을 가져와 오로리온 행성을 부활시키고, 탐험대의 부를 축적하며 모든 것을 정복하는 게임이다. * 차별화 요소   + 시야가 중요한 다른 AOS장르 게임과 달리 시야 확보 아이템, 아군과 시야 공유가 존재하지 않아 같은 팀을 죽이는 소위 “팀킬”을 할 수도 있으므로, 시야와 피아 식별을 주의하며 난이도 있는 전투를 해야 한다.   + 다른 차원에서 획득한 재화들을 통해 탐험대를 발전시켜서 개성있는 나만의 탐험대를 만드는 목표도 가질 수 있다.   + 수집요소가 있으며, 수집한 아이템을 자신의 탐험대에 전시할 수 있다.   + 각 차원에 강력한 보스가 일정확률로 출현해, RPG 게임 다운 보스레이드도 겪을 수 있으며, 특별한 아이템을 획득할 수 있다.   + 다양한 수수께끼 속의 차원을 탐험한다는 내용으로, 차원(맵)과 아이템을 추가하는 식으로 향후 컨텐츠 확장이 간단하다는 장점이 있다. |
| 게  임  의  목  표 | * 게임 목표   + 일반적인 게임의 궁극적인 목표는 행성의 부활 및 강화, 탐험대의 풍족함이다. 모험을 통해 늘어나는 탐험대의 용병을 성장시키는 것을 목표로 삼을 수 있다. 또한 소속된 세력의 혜택을 위해 재화를 소모하는 것도 하나의 목표가 될 수 있고, 최종적으로 축적된 재화를 통해 탐험대의 설비를 전부 건설하고 세력의 혜택도 받아내며 최고등급 장비를 장착해 인게임 내에서 강한 보스를 격파하거나, 다른 유저에게 나의 수집품들을 자랑할 수 있다. * 게임 방식   + 스토리는 각종 퀘스트로 흘러간다.   + 맵에는 한 차원안에서만 약간의 이득을 취할 수 있는 맵의 오브젝트가 존재한다. 중요 오브젝트 근처에 스폰한 파티들은 우선적으로 선점할 자원이 있어 교전이 일어날 확률이 있어 개인활동이 어렵다. 반대로 중요 오브젝트에서 거리가 있는 파티들은 교전이 일어날 확률이 적기에 개인활동이 수월해진다.   + PvE와 맵의 간단한 퍼즐로 아이템을 획득하고, 더 많은 자원을 획득하기 위해 PvP를 할 수 있다.   + 쉬운 난이도의 PvE와 퍼즐에서는 낮은 등급의 아이템이, 높은 난이도의 PvE나 보스레이드, 퍼즐에서는 높은 등급의 아이템이 나오나, 긴 전투 또는 퍼즐 해결시간과, 소음으로 인해 언제든지 다른 플레이어에게 모든 아이템을 잃을 수 있어 신중한 플레이를 해야 한다.   + 다른 차원에서 획득한 귀중품, 자원, 장비 등은 행성을 복구하고, 세력에 자원을 기부해 세력의 서비스를 늘리거나, 플레이어의 탐험대를 확장하는 식으로 용병에 많은 혜택을 줄 수 있다.   + 인게임 전투 방식은 “리그 오브 레전드” 와 비슷하지만, 아군과 시야 공유를 하지 않고, 시야를 확보하는 수단이 없다.   + 획득해온 재화는 메인 메뉴와 같은 역할을 하는 탐험대에서 사용, 재화나 약탈해온 장비를 이용해 다음 인베이드를 시작하면 된다.   + 인베이드에서 복귀하면, 각 세력의 로비로 귀환한다.   + 로비에서는 상인단과의 거래, 퀘스트 진행 및 자신의 탐험대 관리를 할 수 있다.   + 로비에서 다음 인베이드를 위한 장비와 소모품을 챙기고 다음 인베이드를 진행하면 된다. * 게임 요약   + **젠더** 박사가 제작한 차원이동 포탈을 사용해 자원을 획득해 탐험대를 운영하고, 탐험을 지휘하는 게임이다. |
| 게  임  내  용 | * **세계관과 스토리 개요**   + **젠더**라는 천재 과학자가 있었다. 그는 양자물리학의 천재로, 자원고갈로 인해 점차 빛을 잃어가는 행성 **“오로리온”**에서 행성의 부활을 위해, **젠더**는 다른 차원 너머를 개발해야 한다고 주장했다. 모두가 그런건 불가능 하다며 **젠더**를 비난했지만, 그는 마침내 다른 차원에 간섭해 출입할 수 있는 **“차원 이동 포탈”**을 발명했다. **젠더**는 유명한 **인페르노** 용병단을 고용해 차원 너머 조사를 요청했고, 큰 희생을 치렀지만 귀환한 **인페르노** 용병단이 가져온 미지의 자원과 그 차원에서의 비밀 연구소에서 발견한 **정신예속기** 라는 기계를 노획해왔다. **정신예속기**는 사용자의 정신을 사람의 신체와 비슷한 물체에 예속시켜, 물체를 사용자의 의지대로 움직일 수 있었다. **젠더**는 즉시 전문 차원 탐험 회사 **“젠더테크”**를 설립해 **정신예속기**를 분석해 용병들의 복제품을 개발하고, 계속 용병들을 고용해 매우 적은 희생으로 탐험을 하는 사업을 시작했다. **젠더테크**는 계속해서 무한에 가까운 자원을 가져다주었고, 메말라가던 **오로리온**의 희망이 되었다. 하지만 **젠더**의 독과점을 좋게 보지 않고, 젠더의 계획을 알아낸 **젠더테크**의 간부직이었던 **레나**는 젠더테크의 기술을 훔쳐 점점 약해지거나 젠더테크에 의해 밀려난 회사와 단체들을 설득해 **레나** **연합**을 설립하여 **젠더테크**와 대립하기 시작했다. 독과점으로 세계적인 부를 축적하는 **젠더테크**에 비해 비교적 자유로운 탐험을 추구하며, **젠더테크**의 계획을 무너뜨리려는 **레나** **연합**은 쉬지 않고 탐험하고 있다. 또한 세계에 이름을 떨치는 상인과 장인들도 두 세력에 접근해 이득을 취해내고 있다.   + **젠더테크**     - 차원 이동 포탈로 막대한 이익을 챙기고 있는 기업이며, 그 밑의 탐험단들은 높은 금액을 수수료로 지불하지만, 그만큼 좋은 서비스를 받다.   + **레나** **연합**     - 젠더테크에서 떼어져 나온 연합으로, 젠더테크 급의 서비스는 없지만 자유로운 탐험이 가능하며, 수수료도 매우 적다.   + **정신예속기**     - 정신예속기는 연결된 사물에 사용자의 정신을 예속시켜 사용자의 생각대로 행동하게 한다.     - 연결된 사물이 사용자와 비슷하면 비슷할수록 성능이 높아지고 진짜 사람과 비슷하다.     - 사용 중엔 사용자는 잠들며, 연결된 정신만을 사용해 사물을 움직인다.     - 게임 내에서는 복제 신체에 강화 파츠를 장착해 인베이드를 진행한다.   + **오로리온**     - 한때 고도로 발달된 과학기술과 풍요로운 자원을 사용해 수준 높은 삶을 살던 행성이지만, 자원의 거의 완전한 고갈과 환경 파괴로 거의 멸망 직전인 행성이다.     - 차원 이동 포탈의 등장으로 인해 메말라가던 오로리온은 부흥을 꿈꾸고 있다.   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **스테이터스**   + 체력     - 대체적으로 원거리<특수<근거리 순으로 체력이 높으며, 체력이 0에 달하면 기절 상태에 빠진다.   + 정신력     - 전투나 채광 등 과격한 행동을 행하면 감소하는 수치로, 바닥날 경우 각종 행위의 속도가 감소한다.     - 정신력 회복 관련 아이템이나, 전투나 채광 등 과격한 행동을 하지 않을 시 자연 회복한다.   + 물리 공격력     - 물리 계수 스킬의 데미지를 결정한다.   + 마법 공격력     - 마법 계수 스킬의 데미지를 결정한다.   + 스킬포스     - 마법 공격력 또는 물리 공격력의 양에 따라서 정해지는 능력치이다.     - 캐릭터의 기본 공격 또는 스킬 공격의 데미지는 스킬포스에 비례한다.     - 스킬 데미지 = 스킬 기본 데미지 + (스킬포스 \* 스킬 계수)   + 힘     - 힘의 수치에 따라서 스킬포스의 양을 %로 올려준다.     - Ex)힘 1 당 스킬포스 1% 증가   + 민첩     - 공격 속도와 이동 속도가 증가한다.     - Ex)민첩 1 당 공격 속도 1% 이동 속도 1% 행동 속도 1%가   + 재주     - 각종 행동 속도가 증가한다.     - Ex)회복 아이템 사용 속도 감소, 루팅 시간 감소   + 올스탯     - 힘, 민첩, 재주, 마법 공격력, 물리 공격력, 방어력, 체력, 이동 속도가 증가한다.   + 방어구 관통력     - 캐릭터가 적의 방어의 일정 비율을 무시한다.     - Ex)방어력 100 , 방어구 관통력 30% -> 방어력 70만 적용   + 방어력     - 적의 피해를 백분율로 줄인다.     - 100 \* (100 / (100 + 방어력 \* (방어구 관통력)))% 만큼 데미지를 줄여 받는다.   + 공격 속도     - 기본 공격의 재사용 시간이 감소한다.     - 공격 속도 = 기본 공격 속도 \* (1 + 추가 공격 속도 %)   + 이동 속도     - 캐릭터의 이동 속도에 영향을 준다.   + 치명타 확률     - 치명타를 가할 확률.   + 치명타 피해     - 치명타 적중 시 추가 피해.   + 생명력 흡수     - 입히는 피해량의 일부를 회복한다.   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **캐릭터 성장**   + 캐릭터 별로 레벨을 성장시켜 탐험대 레벨을 올릴 수 있다. (탐험대 레벨 = 캐릭터 레벨의 총 합)   + 레벨은 해당 캐릭터로 인베이드에서 경험치를 얻어 올릴 수 있다.   + 게임 내 재화를 이용해 캐릭터의 스킬 레벨을 증가시킬 수 있다. 스킬 레벨은 최대 10레벨이며, 캐릭터의 레벨을 넘을 수 없다.   + 복제 신체 공방을 업그레이드해 더 높은 체력과 정신력을 지닌 복제 신체를 구매할 수 있다..   + 그 외 장비, 룬 등의 아이템 사용으로 캐릭터의 능력치를 올릴 수 있다.   -------------------------------------------------------------------------------------------   * **탐험 설정과 방법**   + 장비와 장비의 등급     - 등급       * 일반, 레어, 희귀, 에픽, 전설, 저 등급의 아이템이 있으며, 전설 등급의 아이템은 특수한 이름을 가지고 있다.       * 등급에 따라서 제작에 필요한 재료가 바뀐다.   + 복제 신체     - 복제 신체의 각 부위에 강화 파츠(장비)를 장착하고, 그 복제 신체로 인베이드한다. 파츠를 끼우지 않고 인베이드도 가능하다. 기본 복제 신체는 기본 무기만 장착하고 있다.     - 복제 신체 공방 업그레이드를 통해 기본 스테이터스가 약간 더 뛰어난 복제 신체 구매가 가능해진다.   + 장비     - 클래스(근거리, 원거리, 특수)에 맞는 복제 신체 강화 장비가 존재한다.     - 각 용병은 자신에 맞는 무기들을 가지고 있고, 무기당 지향하는 능력치가 약간 다르다.     - 각 장비는 탐험 도중에 사망하면 복제 신체와 함께 전부 잃는다.     - 장비는 제작/획득 시 "룬”을 장착할 수 있는 슬롯이 0에서 최대 3개까지 정해진다.   + 룬     - 무작위 능력치가 부여되어 있는 신비한 돌로써, 등급별로 부여되는 능력치의 양이 다르고, 장착할 수 있는 장비가 다르다. 정해진 한 퀘스트를 클리어하고 건물을 지어야 룬 공방을 지을 수 있다.   + 스킬 시스템     - 각 용병들은 기본 공격과 궁극기와 일반 스킬들로 공격할 수 있다.     - 일반 스킬들은 여러 개가 있고, 그 중 원하는 3가지를 골라 탐험을 시작한다.     - 저주받은 무기가 존재하는데, 복제 신체에 장착 후 교체할 수 없고, 특수한 디버프와 버프를 받고, 정해진 스킬만 사용 가능하다.(8가지 스킬중 랜덤하게 3개가 정해진다.)     ------------------------------------------------------------------------------------------   * **차원 별 특징과 캐릭터**   + 넥서스(Nexus)/차원     - 최고 난이도 차원이다. 프로토스와 비슷한 컨셉의 도시로, ai하나하나가 매우 강력하고 탐험 준비가 많이 필요하다.     - 용병의 고유 장비중 하나인 아티팩트를 낮은 확률로 획득할 수 있는 맵으로써, 아티팩트를 다루는 상인인 **아우로라 르블랑**의 퀘스트가 존재한다.     - 넥서스는 그 어떤 차원 중에서도 고도로 발달된, 신비한 도시이다. 어떤 사유로 인해, 단지 도시를 순찰할 뿐인 경비병과 군인 이외에는 그 어떤 사람도 없다. 과학자이며 상인 조직중 한명인 **아우로라 르블랑**은 넥서스 도시의 변방에 자신의 연구소를 세웠지만, 고도로 훈련된 순찰대인 **넥서스 프라임**에 의해 동료들을 전부 잃고 쫓겨났다.     - 넥서스 기지(Nexus Base)       * 도시의 중심에 있는 엄청난 보안을 가진 넥서스 기지이다. 특정한 표식을 지닌 자들만 들어올 수 있는 마법 장벽을 두르고 있으며, 기지 안의 군인들은 먼저 공격하거나 기지를 약탈하는 것 아니면 공격하지 않는다. 중심에는 엄청난 보상이 있을 것이다.     - 르블랑의 연구소       * **아우로라 르블랑**의 연구소로, 도시 변방에 위치해 있으며, **아우로라 르블랑**의 연구자료와 연구 결과들, 재료들이 그대로 남아 있다. 넥서스 프라임의 순찰범위이다.     - 넥서스 비밀 연구소       * 넥서스 도시의 연구소로, 특정한 카드키가 있어야 입장할 수 있다. 내부는 파괴 불가능한 자동방어체계가 구축되어 있으며, 내부에는 넥서스 도시의 모든 과학 기술이 담겨 있다. 넥서스 프라임의 순찰범위이다.     - 넥서스 마을       * 주민이 거주했던 마을이다. 딱히 순찰하는 병력이 없으며, 주민들의 흔적밖에 없다.     - 넥서스 항구       * 넥서스 북쪽에 존재하는 항구이며, 배를 타고 이동할 수 있다.     - 넥서스 비밀 정원       * 넥서스의 식물로 가꾸어진 정원으로, 매우 희귀한 식물들을 얻을 수 있다.     - 넥서스 프라임(보스)       * 넥서스 프라임은 X, Y, Z 3명의 전사로 구성된 도시의 순찰대이다. 연구소, 기지, 천문대를 순찰한다. 리더 X는 소총/유탄 발사기/레이저 포, Y는 방패와 대검, Z는 두자루의 칼을 사용하며, 플레이어가 근접하면 경고하며 물러나지 않으면 공격한다.       * 넥서스 프라임들은 자신만의 표식을 조건에 맞는 플레이어에게 부여한다. X는 정신력 수치가 가장 낮은 플레이어에게 데미지를 추가로 더 입히는 디버프 표식을 부여한다. Y는 파티 내의 체력 %가 가장 높은 플레이어에게 공격력을 감소시키는 표식을 부여한다. Z는 넥서스 프라임들에게 가장 많은 피해를 입힌 플레이어에게 이동 속도를 감소시키는 표식을 부여한다. 만약 3가지 표식이 동시에 부여된다면, 20~30초동안 3가지 디버프를 두배의 수치로 받게 된다.       * 넥서스 프라임 X는 Y가 호위해주며 엄폐물을 찾아 숨는다. 기본적으로 소총 3점사를 한다.         + 코스믹 캐논: 1초간 준비 자세를 취하며 전방에 5초간 레이저를 발사한다. 어떠한 건물이던 장애물이던 무시하고 맵 끝까지         + 발사되며 초당 최대 체력의 45% 데미지를 입는다.         + 코스모틱 유탄 발사기:3가지 유탄 중 랜덤하게 한 발 발사한다. (충격파, 플라즈마, 공허)       * 넥서스 프라임 Y는 방어적 전투를 하며, X를 보호한다.         + 돌진: X의 일정 범위에 플레이어가 접근하면, 그 플레이어에게 돌진해 충돌하면 3초간 기절한다.         + 방패 강타: 방패에 근접한 적에게 방패로 강타한다. 타격당한 플레이어는 밀려나며 3초간 느려진다.         + 보호 장벽: 근접한 플레이어가 없을 시 보호 장벽을 넓게 펼쳐 모든 원거리 공격을 방어한다.         + 기본 공격: 근접한 적에게 대검을 휘두른다.       * 넥서스 프라임 Z는 X와 Y의 행동과 관계없이 자신의 표식이 새겨진 적을 공격한다.         + 은신: 은신한 Z는 약간의 일렁임이 보이며, 공격받으면 풀린다.         + 칼춤: Z의 체력 %에 반비례해 공격력, 공격 속도, 이동속도가 증가한다.         + 돌진 베기: 세가지 자세로 돌진하며 공격한다. 자세마다 공격 범위가 다르다.   도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  ------------------------------------------------------------------------------------------   * 트롤의 소굴(Troll’s Den)/차원   + - 디멘셔널 오디세이의 가장 쉬운 난이도를 가진 기본적인 차원으로, 가장 쉬운 난이도를 가지며 광석 및 연료의 많은 분포로 재화를 벌기 편하다.     - 트롤 소굴은 트롤이라고 이름 붙은 생명체가 존재하는 동굴이다. 트롤과 다른 위험한 생물들로 가득 차 있지만, 희귀한 광물과 연료자원 등이 많이 분포되어 있다. 또한, 귀중품을 모으는 성향을 가진 트롤 왕이 서식한다. 상인 리디아 그린리프는 트롤의 귀중품을 얻으려고 하고, 무기상인 키에라와 방어구상인 에일린은 단단한 트롤 가죽을 이용하려고 한다.     - Miner’s Folly       * 이전의 광부들의 흔적과 많은 광물들로 가득 찬 방이다. 채굴 도구들이 많이 있으며, 이곳에 있는 특이한 도구로 트롤의 은신처의 광물을 깰 수 있을 것 같다.     - Trap Alley       * 침입자를 막기 위해 설치된 듯한 함적으로 가득 찬 터널이다. 이 통로의 중앙에는 귀중한 아이템이 숨겨진 방이 있다.     - Lake of Shadows (맵)       * 갱도의 끝부분, 구석에 위치한 호수로, 이 곳에서만 서식하는 물고기를 잡을 수 있고, 휴식할 수 있다.     - Troll’s Den (맵)       * 입구가 알 수 없는 바위로 막혀 있는 방으로, 안에는 트롤 왕이 자신의 보물을 지키고 있다.     - 트롤 왕(보스)       * 거대한 트롤으로, 넓은 범위와 강력한 데미지를 가진 공격을 가한다.       * 휘둘러치기, 돌진, 내려 찍기와 같은 간단한 패턴을 보유하고 있지만, 맞으면 매우 치명적이다.     ------------------------------------------------------------------------------------------   * 엘라라 베스퍼(Elala Vesper)/캐릭터/클래스:원거리   + 캐릭터 배경     - 엘라라 베스퍼는 여러 원소(요소)에 친화적인 신체를 가졌다. 그녀는 흡수한 원소를 마법으로 녹여내는 것을 성공했고, 다양한 마법을 사용해 적을 처리하거나 아군을 돕는데 엄청난 실력을 보이며 차원 탐험대에 참여해 활약하고 있다.   + 캐릭터 역할     - 엘라라는 빛, 어둠, 불, 물, 풀의 다섯가지 요소를 원하는 대로 조합해 자신의 마법 화살에 녹여낼 수 있다. 전장의 상태에 따라 상황에 맞게 여러가지 요소의 조합으로 상황에 맞는 마법을 구현해 낼 수 있다. * 스킬   + 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * Granadier/로키 잭슨(Rourke Jaxon)/캐릭터/클래스:원거리   + - 캐릭터 배경       * 로키 잭슨은 심각한 자원 부족으로 몰락한 국가의 군인이다. 그의 고향이 더 이상 거주할 수 없는 상태가 되자 잭슨은 과거를 뒤로 하고, 새로운 목적을 찾아 떠났다. 그는 자신의 경력을 살려, 차원 이동 포탈을 사용해 세계를 개혁하는 탐험대에 지원해 용병으로 활동하게 되었다. 언젠가 그의 국가도 재건되길 바라며.     - 캐릭터 역할       * 전략적 폭격을 전문으로 하는 잭슨은 유탄 발사기를 이용해 장애물에 방해받지 않고 공격할 수 있다. 화염이나 연막과 같은 다양한 특수 유탄을 사용해 적을 처리할 수도 있고, 아군에게 시간을 벌어 줄 수 있다.     - 스킬       * 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * Shilder/넥사리온(Nexarion)/캐릭터/클래스:전사   + - 캐릭터 배경       * 전통적인 방식만 추구하던 엘프 집단에서 현대, 미래적인 기술을 연구하고 동료를 설득하다 추방당한 엘프로, 자신의 신념을 동료들에게 증명하기 위해 연구하고 탐험한다. 엘프들의 싸움 방식에 신기술을 접목하여 정령들과 석궁, 에너지 방패를 사용해 적과 전투하며, 엘프들의 신념을 바꾸기 위해 싸운다.     - 캐릭터 역할       * 적이 접근하기 전에는 석궁으로 견제하며, 접근해 난전이 일어났을 때는 아군을 보호하며 전투하거나 정령의 힘을 빌려 적에게 군중 제어기를 시전하며, 적과 거리를 만들며 전투할 수 있다.     - 스킬       * 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * + Frostrike/유키 아라시(Yuki Arashi)/캐릭터/클래스:전사     - 캐릭터 배경       * 평범하게 태어난 유키 아라시는 검사로써 훈련하고 생활했다. 그가 성인이 되던 날, 자신의 몸에 전류가 흐르거나, 잡은 물건 얼어버리는 등 이상한 일이 생기기 시작했다. 두려웠던 그는 마을에서 나와 검과 함께 능력을 사용하기 시작하며 전세계에 알려지기 시작했다. 그는 인페르노 용병단에 채용되고, 젠더테크의 시작을 알리는 첫 차원탐험에 참가해 공을 세우고 탐험을 계속하고 있다.     - 캐릭터 역할       * 얼음과 전기를 사용하는 근접 전사로, 각 모드에 따라서 스킬이 다른 효과를 입힌다. 팀의 화력을 담당하는 전사 포지션.     - 스킬       * 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * + Whisper/노바 스테어링(Nova Sterling)/캐릭터/클래스:특수     - 캐릭터 배경       * 노바 스테어링은 민간 군대 조직인 ‘네온 스위프트’의 리더로서 뛰어난 리더십과 빠른 사고를 가지고, 뛰어난 작전 능력으로 이름을 떨쳤다. 차원 포탈 탐험에 흥미를 가진 그녀는 네온 스위프트를 탈퇴하고 탐험대의 용병으로써 이름을 떨치고 있다.     - 캐릭터 역할       * 강화 신체로 뛰어난 이동성을 지닌 노바 스테어링은 팀의 시야에 기여할 수 있으며, 잠입과 빠른 전투에 뛰어나다. 뛰어난 장비를 이용해 적의 정보에 교란을 일으키며, 높은 기동성으로 적을 어지럽게 할 수 있다. 때에 따라서는 저격총으로 원거리에서 적에게 총알을 퍼부을 수 있다.     - 스킬       * 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * Blade Dancer/아우로라 발렌타인(Aurora Valentine)/캐릭터/클래스:특수   + 캐릭터 배경     - 아우로라 발렌타인은 어렸을 적 사고로 아주 크게 다친 고아로, 유명한 첨단 기술 과학자인 아우로라 르블랑의 양자로 자랐다. 대부분의 신체를 잃은 발렌타인은 르블랑의 인공 강화신체를 이식받아 생명을 유지하고 있다. 그녀는 사이버네틱 능력을 이식받아 8개의 부유하는 블레이드를 조작하며 전투한다.   + 캐릭터 역할     - 근접과 원거리 전투 모두 뛰어난 전사로, 상대와의 거리를 조절하며 그에 맞는 전투를 구사해 신속하고 파괴적인 공격을 가한다.   + 스킬     - 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * Gunner/릴라 스위프트(Lila Swift)캐릭터/클래스:전사   + 캐릭터 배경     - 릴라 스위프트는 영향력 있는 왕과 왕비 사이에서 태어났다. 그녀는 왕실 교육에도 불구하고, 그녀를 지키는 친위대에게 반해 부모의 반대에도 불구하고 사격술을 배우기 시작했다. 어느 날 성의 지하를 탐험하던 도중, 구석에 잠겨진 상자를 열어 강력하고 특별한 산탄총 세 자루를 얻게 되었다. 이후로 릴라 스위프트는 왕족으로써 삶을 뒤로하고, 훈련을 받으며 차원 탐험대에서 활동하기 시작했다.   + 캐릭터 역할     - 짧은 권총형 산탄총 두 자루와 거대한 산탄총 한 자루를 사용하는 인파이터. 수많은 이동기와 강력한 화력으로 적을 빠르게 처리할 수 있다.   + 스킬     - 파워포인트로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **탐험대 건물과 시스템**   + 로비(각 세력)     - 루트 슈터 게임 장르중 하나인 “The Cycle : Frontier”의 로비와 비슷한 방식으로, 거대한 로비에 탐험대 부장인 캐릭터가 돌아다니며 장비제작, 룬 제작, 물건 구매 판매등을 할 수 있다.     - 탐험 본부에 들어가게 되면, 획득한 장비나 물품 등을 보관하는 창고, 차원 포켓을 관리하거나 업그레이드할 수 있다.   이미지 삽입 중...   * + 건물     - 장비 공방       * 인베이드 내에서 얻은 재료 아이템을 이용해 장비를 제작 가능하다.       * 게임내 재화를 사용해 많은 룬 장착 슬롯 등의 확률을 높일 수 있다.     - 룬 공방       * 같은 룬을 합성해 등급을 올리거나 룬을 제작할 수 있다.       * 게임내 재화를 사용해 높은 등급의 룬 제작 확률을 높일 수 있다.     - 상인 거래소       * 상인의 물건을 사거나 물품을 판매할 수 있다.     - 퀘스트 데스크       * 상인의 퀘스트를 관리할 수 있다.     - 복제 신체 공방       * 복제 신체를 구매하거나 업그레이드 할 수 있다.   + 탐험 본부     - 창고       * 물품과 장비를 보관할 수 있다.       * 업그레이드:용량 증가     - 차원 포켓       * 인베이드 중 약간의 아이템을 사망해도 가지고 올 수 있는 포켓으로, 귀중한 열쇠나 가치나 희귀성이 높은 아이템을 넣는 데 사용한다.       * 업그레이드:용량 증가   + 시스템     - 경매 시스템       * 탐험대끼리 아이템을 사고 팔 수 있다.     - 세력 확장       * 각 세력에 재화나 아이템을 지불해 일정량에 도달하면 세력의 서비스가 업그레이드된다.     - 세력 퀘스트       * 주에 한번 세력 전체에 퀘스트가 주어진다.   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **상인과 퀘스트**   + 상인     - 아우로라 르블랑(Aurora Leblanc)       * 아티팩트을 다루는 상인, 고난도 맵인 Nexus관련 퀘스트가 다수 존재한다.     - 오스카(Oscar)       * 저주받은 무기를 다루는 상인이다. 저주받은 무기를 복제 신체에서 강제로 떼어네주는 서비스를 제공한다.     - 키에라 블랙우드(Kiera Blackwood)       * ‘에일린 블랙우드’의 남동생으로, 부모의 가업 중 무기 사업을 이어받았다. 무기의 맞춤 제작을 전문으로 하며, 무기 관련 아이템을 사들이기도 한다.     - 에일린 블랙우드(Eileen Blackwood)       * ‘키에라 블랙우드’의 누나로, 방어구 사업을 이어받았지만, 차원 탐험대와 계약해 복제 신체의 강화 파츠(장비)를 제작하기 시작했다.     - 탈라사 스톤(Thalassa Stone)       * 탈라사 스톤은 마법 세공사이며, 투척 무기와 마법을 결합한 마법 수류탄과 일회용 마법 캡슐을 판매한다.     - 리디아 그린리프(Lydia Greenleaf)       * 의사 집안에서 태어난 리디아는 고대 약초학과 연금술을 접합해 치료 소모품을 제작하는 약제사이다.       * 귀중품을 모으는 취미가 있어 각종 귀중품을 구매해준다.   + 퀘스트     - 아우로라 르블랑과 오스카의 퀘스트를 예시로 엑셀로 따로 첨부   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **장비와 아이템**   + 장비(강화 파츠)     - 복제 신체에 장착하는 파츠로, 직업군 당 장착할 수 있는 파츠가 다르다.       * 근접-특수 직업군 - 강화 파츠 - 힘 능력치 위주       * 특수-원거리 직업군 - 파워 어시스트 - 민첩 능력치 위주       * 원거리-전사 직업군 - 유연함 파츠 - 재주 능력치 위주     - 부위       * 머리, 상체, 하체, 손, 발, 아티팩트(고유 특수장비, 매우 희귀)   + 소모품(바이탈, 투척물)     - 바이탈       * 체력(Health)         + 기초 수복 키트(Basic Repair Kit): 복제 신체의 손상된 부분을 빠르게 치료. 사용 중 이동속도 크게 감소         + 고급 수술 키트(Advanced Surgery Kit): 뛰어난 성능의 수술 키트로, 손상된 부위를 비교적 빠르게 치료. 사용 중 이동 불가능         + 홀로그램 재생기(Holographic Regenerator): 첨단 복구 아이템으로, 복제 신체의 손상 부분에 홀로그램 영역을 투영해 천천히 복구. 지속 시간동안 천천히 체력이 회복되며 행동 가능         + 나노봇 수리 키트(Nanobot Repair Kit): 나노봇이 손상된 부분을 고속으로 복구. 지속 시간동안 빠르게 체력이 회복되며 행동 가능       * 정신력(Mental)         + 정신력 캡슐(Mental Capsule): 소량의 정신력를 즉시 보충하는 소모품이며, 휴식할 시간 없이 빠르게 정신력를 회복해야 할 때 사용         + 정신력 부스터(Mental Booster): 사용시 일정 시간동안 정신력의 소모를 감소 * 자극제(Stimulater): 큰 장점과 그에 따른 단점을 지니는 복제 신체 자극제로, 상황에 따라서 최고의 선택이 될 수 있다.   + - * + 버서커(Berserker): 수십초간 사용 캐릭터의 공격력을 크게 높임. 대신 방어력이 대폭 감소.         + 오버드라이브(Overdrive): 수십초간 사용 캐릭터의 치명타 확률과 공격 속도를 증가시킴, 정신력 소모가 대폭 증가한다.         + 헤이스트(Haste): 수십초간 이동 속도와 방어력이 증가하지만, 시야가 줄어들고 흐려짐.         + 아드레날린(Adrenaline): ‘기절’ 상태에서 즉시 벗어나고 체력과 정신력를 수십초간 자동 회복하며, 이동 속도와 방어력이 일시적으로 증가, 나머지 스텟이 전부 절반으로 감소.         + 레디 투 다이(Ready to Die): 남은 인베이드 동안 모든 스텟이 두배 증가하지만, 받는 피해가 두배 증가하고 그 어떤 정보도 얻을 수 없게 된다. (미니 맵, 아군 정보, 사운드, 탈출 이펙트 등)     - 전투       * 마법 수류탄         + 일회용 마법을 새긴 수류탄으로, 한번 작동한 후 파괴된다.         + 가격에 따라서 여러 마법을 새길 수 있다.   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **전투와 인베이드 과정**   + 전투     - 획득 가능한 정보       * 인터페이스-단축키로 지정한 아이템과 스킬/스킬의 쿨타임, 미니맵, 체력과 정신력, 아군의 체력       * 시야-아군과 시야를 공유하지 않으며, 피아 식별은 닉네임으로 식별 가능       * 사운드-전투 소리나 발소리 등이 거리에 따라서 크기가 다르게 들림       * AI 몹이나 적 플레이어의 상태 정보는 시야적으로 주어지지 않고 사운드적으로는 예상 가능하다.     - 전투 과정       * 피해를 입힐 수 있는 행동은 기본 공격/스킬/투척물 3가지이다.       * 기본 공격은 기존 쿼터뷰 게임에서 볼 수 있는 타겟팅 방식이 아닌 논-타겟팅 방식으로 시전된다.       * 솔로 플레이부터 최대 3인 파티까지 섞여 만날 수 있으며, 솔로 플레이는 적을 최대한 마주치지 않거나, 기습과 같은 전투 방식을 택해야 하고, 다인큐는 호흡을 맞춰 군중 제어기를 가진 스킬과 버프 스킬을 택해 전투.     - 파밍       * 인게임에서 아이템을 보관할 수 있는 것은 가방, 차원 보관함, 자신의 장비 창 3가지다.       * 맵에는 한정된 수량을 가진 오브젝트(Ex:리그 오브 레전드의 드래곤, 내셔 남작)들이 존재하며, 선점한 플레이어는 유리한 인베이드를 이어갈 수 있다.       * 가방과 차원 주머니는 제한된 무게가 있고, 제한된 무게를 넘으면 이동 속도가 매우 느려지고 정신력 회복이 불가능 해진다.   + 인베이드     - 인베이드 과정       * 기본적으로 인베이드 시작-파밍 or 전투-탈출 과정을 지난다.       * 인베이드 시작 시, 맵 전체적으로 분포된 스폰 포인트에서 랜덤하게 스폰된다. 스폰 포인트는 다른 유저와 너무 빠르게 만나지 않도록 배치한다.       * 맵에는 광석이나 채집물, 적당한 파밍 구역과 몹이 배치되어 있고, 특정한 아이템이 드랍되거나 높은 가치를 가진 아이템이 스폰되는 곳은 강한 몹이 존재하고, 병목지점에 배치된다.       * 착용하고 온 가방의 등급에 따라서 최대로 들 수 있는 아이템의 양이 달라진다.       * 전투에서 체력이 0에 달할 시, 기절 상태에 빠진다. 기절 상태에서는 아드레날린 자극제나, 팀원의 도움으로 정상으로 회복할 수 있다.       * 스폰한 지점에 따라서 탈출 포인트가 2~3개로 정해진다. 탈출 포인트에서 특수한 장치를 이용해 차원 탈출 포탈이 완성되는 1분정도의 시간을 기다리면 탈출이 가능하다.   ------------------------------------------------------------------------------------------   * **인터페이스**   + 로딩 화면   + 탐험대 메인 화면   + 각종 시설 강화   + 상인 구매-판매   + 장비, 소모품 제작   + 룬 공방   + 퀘스트 메신저/퀘스트 창   + 경매장   + 인벤토리, 장비 창   + 차원 선택 화면   + 파티 구하기, 인베이드 준비 화면   + 로딩 화면(해당 차원의 정보)   + 스킬, 체력, 정신력, 미니맵, 파티 정보, 스킬, 단축키 인터페이스   + 인 게임 내 장비창, 인벤토리, 차원 포켓   + 인 게임 내 퀘스트 정보창, 스테이터스   + 일부는 별도 파워포인트 예시 제공 |
| 향  후  계  획 | * **시즌제**   + 루트 RPG 특성상, 게임 내 쌓여가는 재화 양의 조절이 필요하고, 신규 맵 업데이트와 신규 캐릭터 업데이트를 시즌 도중에 진행하기에는 위화감이 들 수 있다.   + 몇 개월 단위로 신규 캐릭터/신규 맵/신규 재료/신규 퀘스트/신규 컨텐츠 등을 추가하며 시즌 초기화를 진행할 것이다.   + 시즌 초, 빠른 성장을 원하는 유저들은 시즌 패스를 구매해 플레이할 수 있다. * **업데이트와 초기화**   + 매 시즌 캐릭터와 맵, 새로운 재료와 아이템, 퀘스트를 업데이트한다.   + 모든 요소가 초기화되고, 업데이트된 내용이 추가된 채로 다음 시즌이 시작한다. |