

Alchemist Story

프로토타입 기획서



읽기 전 주의사항

- 본 문서는 Alchemist Diary의 프로토타입 기획서입니다.
- 본 문서에 기재된 모든 기획사항은 제품판 기획의 일부로서, 프로토타입에서만 적용됩니다. 실제 제품판에서 일부 내용이 변경됩니다.
- 본 문서에서는 각 시스템의 대략적인 내용을 담고 있으며, 상세한 내용은 사양서를 참고해주시기 바랍니다.

캐릭터



캐릭터 스탯 - 체력

- 캐릭터의 신체적인 상태를 수치로 표현한 스탯
- 적의 공격을 받거나 특정 상태가 되었을 때 일정 수치가 감소
- 아이템이나 마법을 통해 즉시 회복 가능
- 매 시간마다 일정 수치가 회복됨
- 0이 될 경우, **기절 상태**가 되어 **집으로 강제 이동**

캐릭터 스탯 - 마나

- 캐릭터가 사용하는 모든 마법 활동에 사용되는 스탯
- 마법을 사용하거나 마법 도구를 제작할 때 소모됨
- **자연 회복을 제외한 어떠한 수단으로도 회복할 수 없음**

캐릭터 스탯 - 활동력

- 캐릭터가 활동하는 능력을 수치로 표현한 스탯
- 생활이나 전투 등 대부분의 활동에서 소모됨
- **아이템 등을 활용해 즉시 회복할 수 있으며, 최대 1000까지 회복**
- **매 시간마다 일정 수치가 감소되며, 최대 -100까지 감소**
- 물약 또는 스킬로 추가 활동력 생성 **최대치 이상으로 생성 불가**
- 활동력 수치가 **0이하면 생성 불가**
- 총 활동력 수치는 **활동력 + 추가 활동력**

캐릭터 스탯 - 배고픔/목마름

- 게임의 난이도를 상승시키는 스탯
- **매 틱마다 일정 수치가 감소하며, 0이 되면 각각 공복/탈수상태가 되어 체력이 빠른 속도로 감소**
- 음식과 음료를 사용해 회복 가능

시스템



일반 - 시간

- 게임 내 시간이 흐르며 시간에 따라 게임 내 이벤트나 환경이 변화되는 시스템



일반 - 휴식

- 일정 시간을 소모하여 캐릭터의 상태를 소폭 회복시키는 시스템
- 안전한 지역에 위치한 의자, 휴식처 등 휴식 가능한 곳에서 수행
- 1일 5시간 내에서 횟수 제한없이 휴식이 가능하며, 휴식 시간에 따라 캐릭터의 체력, 마나, 활동력이 소폭 회복됨

일반 - 수면

- 휴식의 하위 시스템으로, 휴식보다 더 높은 효과를 제공
- 침대, 침낭 등 수면 가능한 곳에서 수행
- 1일 1회 최소 6 ~ 9시간 잘 수 있으며, 잔여 활동력에 따라 수면 가능 시간에 가중치가 부여됨
- 수면 시 수면 시간에 따라 캐릭터의 체력, 마나, 활동력이 대폭 회복되지만, 배고픔과 목마름 수치가 대폭 하락함
- 수면 효과는 수면 가능 시간에 부여된 가중치에 따라 패널티가 부과됨

일반 - 기절

- 체력이 0이 되거나, 활동력이 최저가 될 경우 적용되는 상태
- 위 2가지 조건을 만족하면 즉시 적용되며, 강제로 침대로 이동된다
- 기절 상태에서 원래대로 돌아올 때, 체력과 활동력 수치가 1로 조정됨

일반 - 거래

- 거래 가능한 상점이 가지고 있는 아이템을 게임 재화를 통해 구매하거나 판매할 수 있는 시스템
- 각 상점이 취급하는 아이템만 거래 가능
- 아이템 구매는 모든 상점에서 가능하지만, 아이템 판매는 판매 가능한 상점에서만 가능

일반 - 의뢰

- 의뢰 가능한 상점이나 제작소에서 수행할 수 있는 시스템으로, 제작 의뢰와 납품 의뢰로 나뉨
- 제작 의뢰는 각 상점이나 제작소에서 취급하는 아이템의 제작을 의뢰할 수 있으며, 제작 NPC의 스킬에 따라 제작 가능한 아이템의 등급이 결정
- 납품 의뢰는 각 상점이나 제작소에서 취급하는 재료를 납품하거나 납품 요청을 할 수 있으며, NPC가 위치한 지역, 스킬에 따라 취급하는 재료의 등급과 수량, 가격이 결정됨

생활 - 공통

- 생활은 게임 진행에 필요한 아이템을 플레이어가 직접 제작할 수 있는 환경을 제공하기 위한 시스템
- 생활 시스템을 통해 아이템 제작에 필요한 재료를 소량 획득할 수 있으며, 획득한 재료를 통해 필요한 아이템을 직접 제작하거나, NPC에게 의뢰하여 제작 가능
- 아이템 제작을 위해 설계도, 또는 레시피가 필요하며, 스토리 진행이나 상점 등에서 구할 수 있음
- 재료 수집 시 활동력이 소모되며, 0 이하면 재료 수집을 위한 행동을 취할 수 없음

생활 - 채 집

- 별도의 장비 없이 마법을 사용해 각종 식물을 채집하는 시스템
- 다른 생활 시스템과 달리 마나를 사용하며, 사용된 마나에 따라 채집 효율이 결정됨
- 채집한 식물을 재료로 회복약 같이 캐릭터의 상태에 영향을 주는 약제 아이템을 제작



생활 - 채광

- 곡괭이 등 채광 가능한 장비나 마법을 사용해 광물 등을 채광하는 시스템
- 채광을 통해 획득한 광물은 전투 장비(무기, 방어구 등), 생활 장비(곡괭이, 낚시대 등) 등을 제작에 사용



생활 - 요리

- 식칼 등 조리 가능한 장비를 사용해 요리하는 시스템
- 잡화점과 식료품점에서 구매, 또는 채집하여 얻은 요리 재료를 활용해 다양한 음식을 제작



마음



대장간(Blacksmith)

- 구매 / 판매 / 제작 의뢰 / 납품 의뢰 가능
- 생활 장비를 취급하는 제작소 겸 상점
- 완성된 장비를 구매하거나 채광으로 모은 재료를 판매할 수 있음
- 재료 또는 완제품을 납품할 수 있음
- 장비 제작에 필요한 재료를 모아 대장간에 장비 제작을 의뢰할 수 있음



식료품점(Grocery Store)

- 구매 가능
- 모든 식료품을 취급하는 상점. 단, 지역에 빵집이 있을 경우 빵과 연관된 모든 재료는 판매하지 않음

잡화점(General Store)

- 구매 가능
- 모든 식료품을 취급하는 상점. 단, 지역에 빵집이 있을 경우 빵과 연관된 모든 재료는 판매하지 않음

빵집(Bakery)

- 구매 가능
- 제빵에 특화된 상점
- 빵과 빵을 만들 수 있는 재료를 판매

여관(Inn)

- 구매 가능, 수면 가능
- 상점 기능과 수면 기능을 동시에 이용할 수 있는 장소
- 음식, 음료를 구매할 수 있음
- 게임 재화를 지불하여 잘 수 있음

집 내부



공통

- 플레이어의 캐릭터의 거점으로, 보호석 8개가 집 주변에 배치되어 있어 상시 안전 구역으로 기능
- 야간 한정으로, 각 방에 들어가면 벽등이 자동으로 활성화 됨



마법연구실(Magic Lab)

- 캐릭터의 마법과 연관된 모든 것이 이루어지는 장소로, 모든 종류의 마법 연구와 약제 제작을 할 수 있음
- 연구 테이블과 제조 테이블, 그리고 책장이 배치
- 연구 테이블에서 마법 연구를 수행
- 제조 테이블에서 약제 제작을 수행
- 책장에서 마법과 관련된 이야기를 읽을 수 있음



침실(Bedroom)

- 캐릭터의 개인적인 공간 중 하나로, 침대와 책장이 배치됨
- 침대에서 수면 가능
- 책장에서 캐릭터에 관련된 이야기를 읽을 수 있음



거실(Livingroom)

- 마법을 제외한 집에서 캐릭터의 일상적인 활동이 일어나는 공간이며, 벽난로와 의자, 그리고 책장이 배치됨
- 벽난로는 야간 벽등 대신 활성화시킬 수 있으며, 설정을 통해 변경 가능
- 의자에서 휴식 가능
- 책장에서 게임 내 세계관과 관련된 이야기와 게임 플레이에 관련된 이야기를 읽을 수 있음



부엌(Kitchen)

- 식재료나 음식, 또는 음료 등 보관하고 요리를 할 수 있는 장소
- 조리 테이블과 재료 저장고가 배치됨
- 조리 테이블에서 요리를 할 수 있으며, 부엌 내 재료 저장고와 소지품에 있는 재료를 사용
- 재료 저장고 위에 음료, 기름과 같은 유체를 놓고, 내부에 유체 외 식재료를 보관



아이템



채집 완제품

이름	효과	재료1	재료2
치유 보조제	체력 회복량 증가	치유풀	포션 조제용 병 (소형)
마나 보조제	마나 회복량 증가	마나	
비상 활력약	임시 활동력 생성	활력풀	
치유약	체력 회복	치유풀	
수면 보조제	수면 시 보너스 효과	수면풀	

채집 완제품 - 치유 보조제

이름	효과	재료1	재료2
치유 보조제 I	체력 회복량 50% 증가	치유풀 1개	포션 조제용 병 (소형)
치유 보조제 II	체력 회복량 100% 증가	치유풀 2개	
치유 보조제 III	체력 회복량 150% 증가	치유풀 3개	

채집 완제품 - 마나 보조제

이름	효과	재료1	재료2
마나 보조제 I	마나 회복량 50% 증가	마나 회복량의 n% + 총 마나의 1%	포션 조제용 병 (소형)
마나 보조제 II	마나 회복량 100% 증가		
마나 보조제 III	마나 회복량 150% 증가		

채집 완제품 - 비상 활력약

이름	효과	재료1	재료2
비상 활력약 I	임시 활동력 100 생성	활력풀 1개	포션 조제용 병 (소형)
비상 활력약 II	임시 활동력 200 생성	활력풀 2개	
비상 활력약 III	임시 활동력 300 생성	활력풀 3개	

채집 완제품 - 치유약

이름	효과	재료1	재료2
치유약 I	체력 100 회복	치유풀 1개	포션 조제용 병 (소형)
치유약 II	체력 200 회복	치유풀 3개	
치유약 III	체력 300 회복	치유풀 5개	

채집 완제품 - 수면 보조제

이름	효과	재료1	재료2
수면 보조제	수면 효과 15% 상승	수면풀 1개	포션 조제용 병 (소형)

채광 완제품 - 무기

이름	재료1	재료2
검	셀리온 철 2개	장비 제련제 II 3개
단검	셀리온 철 2개	장비 제련제 II 3개

채광 완제품 - 생활

이름	용도	재료1	재료2
곡괭이	채광	파나스 철 1개	장비 제련제 11개
식칼	요리	파나스 철 1개	장비 제련제 11개

요리 완제품

이름	재료1	재료2	재료3
검은빵	잡곡가루 1개		
흰빵	밀가루 1개	이스트 1개	
베이글	밀가루 1개	이스트 1개	소금 1개

채집 재료

이름	사용처
치유틈	체력 관련 아이템 제작 재료
활력티	활동력 관련 아이템 제작 재료
수면티	수면 보조제 제작 재료

채광 재료

이름	사용처
파나스 철	생활 도구 제작 재료
셀리온 철	무기 제작 재료
알테니아 수정	마법 장비 / 도구 제작 재료

요리 재료

이름	사용처
잡곡가루	검은빵 제작 재료
밀가루	흰빵 제작 재료
소금	요리 제작 재료
이스트	빵 제작 재료

잡화

이름	사용처
포션 조제용 병	포션 제작 재료
장비 제련제 I	도구 제작 재료
장비 제련제 II	무기 제작 재료
마나 결정	마법 무기 / 도구 제작 재료
소금	요리 제작 재료