

DOUGLAS : THE REVENANT

더글라스 : 죽지않는 소년

PROJECT_DT GDD

안창신

개인 프로젝트

목차

1. [게임 개요](#) / 3p

1. 게임 소개
2. 게임의 특징
3. 게임 기획 의도

2. [게임 플레이](#) / 5p

1. 코어 플레이
2. 서브 플레이

3. [세계관 & 설정](#) / 7p

1. 세계관
2. 인트로
3. 스토리

4. [캐릭터](#) / 9p

1. 캐릭터 & 백스토리
2. 캐릭터 속성

5. [아이템](#) / 16p

1. 장비 부류
2. 기타 부류

6. [몬스터](#) / 18p

1. 몬스터 설정
2. 몬스터 종류
3. 몬스터 등급 분류

7. [NPC](#) / 20p

1. NPC 설정
2. NPC 종류

8. [레벨 디자인](#) / 21p

1. 구조
2. 마을
3. 필드
4. 던전

9. [UI 디자인](#) / 23p

1. 구조
2. 고려할 사항

게임개요

1. 게임 소개

- 장르 : 판타지, 3인칭, 액션, RPG, 어드벤처, 카툰 셰이딩.
- 플랫폼 : 콘솔 (PS, XBOX, Steam)
- 플레이 레퍼런스 : 파이널 판타지 15, 테일즈 오브 어라이즈.
- 아트 레퍼런스 : 완다와 거상, ICO.
- DOUGLAS : THE REVENANT (이하 '더글라스')는 '죽지 않는 소년'이 죽음을 찾아 나서는 이야기이다.
모험을 떠나 동료들 만나고 다양한 사람들의 이야기를 들으면서 죽음을 찾던 소년이 삶을 찾게 되는 과정을 담는다.
플레이어는 던전과 몬스터를 사냥하면서 다양한 장비를 수집하고 레벨업을 통해 스킬을 배우면서 성장해야하며 주인공의 죽음을 찾아야 한다.

2. 게임 특징

1. 주인공인 더글라스의 죽지않는 몸을 이용해 다양한 기믹을 활용할 수 있으며, 개인적으로 사용하는 스킬 외에도 모험 중 만나게되는 동료와의 연계 스킬을 통해 몬스터를 처치해 나갈 수 있다.
2. 동료들과의 전투에서 플레이 캐릭터를 변경해 싸워나갈 수 있으며, 각자의 개성이 있는 캐릭터를 활용해 나갈 수 있다.
3. 동료와 NPC들에게 다양한 이야기를 들으며 인연도를 올릴 수 있다. 인연도가 상승하면 각 캐릭터와 NPC의 추가적인 스토리를 감상할 수 있다.
4. 죽음을 받아들이는 과정과 삶을 찾아나가는 과정을 다루는 과정에서 깊이있는 스토리를 만날 수 있다.
5. 카툰 셰이딩을 이용해 무거운 스토리를 보다 가볍게 플레이 할 수 있도록 설정하였다.

3. 게임 기획 의도.

- 삶에 대한 생각.
플레이어가 게임 내의 여러 인물들이 가진 다양한 이야기를 통해 희망에 대해 한번 생각해보도록 하는 것이 게임의 궁극적인 목표이다.
플레이어는 삶의 의지를 모두 상실한 주인공의 입장에서 죽음을 찾아 나서지만 끝내 다시한번 살아보고자 마음먹게되는 과정을 접하게 된다.
이를 통해 주인공을 통해 플레이어에게 앞으로 나아갈 수 있는 희망 혹은 삶에 대해 다시금 생각해 볼 수 있는 계기를 전달하고자 한다.

PROJECT_DT GDD

- 추억 속 언제나 있었던 동료.

게임의 주요 타겟층은 20 ~ 40대의 PRG에 익숙한 게임 플레이어들이다.

주요 타겟층은 어린시절 게임이나 미디어를 통해 다양한 ‘동료들의 이야기’를 접해왔다.

그런 주요 타겟층들에게 플레이 과정에서 동료들과의 연계와 인연을 강조해 보여주고자 한다.

이를 통해 동료와의 관계에서 느낄수 있는 다양한 감정들을 상기시켜는 ‘그때의 감동’을 주는 것이 목표이다.

게임 플레이

1. 코어 플레이

- 어드벤처

플레이어는 메인 스토리라인을 따라 마을 - 필드 - 던전을 이동한다.

스토리 진행에 따라 플레이어가 갈 수 있는 마을 - 필드 - 던전은 증가한다.

지나온 마을 - 필드 - 던전은 자유롭게 오갈 수 있다.

- 전투

플레이어는 이동시엔 공격을 할 수 없는 일반 상태이다. 단, 소모성 아이템은 사용할 수 있다.

필드와 던전에서 몬스터의 일정 범위 접촉 시 전투용 필드로 이동하며 전투 상태로 전환된다.

전투 상태로 전환시 공격과 스킬사용이 가능하다.

전투는 최대 4명의 캐릭터까지 참여가 가능하며 플레이어 컨트롤 캐릭터를 바꿀 수 있다.

컨트롤 캐릭터 외의 동료 캐릭터들은 AI 플레이로 유지된다.

메인 퀘스트 및 서브 퀘스트에 경우 컷신 이후 바로 전투 상태로 넘어갈 수 있다.

전투가 끝나면 전투용 필드를 벗어나 일반 상태로 돌아간다.

- 성장

메인 스토리 라인을 통해 플레이어는 기본적인 경험치와 아이템을 습득할 수 있다.

이후 서브 퀘스트나 필드와 던전을 자유롭게 오가며 추가적인 경험치와 아이템, 스킬포인트를 습득할 수 있다.

경험치 누적으로 레벨업을 하며, 레벨업과 동시에 스킬 포인트를 획득한다.

이를 통해 액티브, 패시브 스킬을 배워 성장 할 수 있다.

- 파밍

몬스터를 사냥함으로써 각 몬스터의 드랍 테이블에 따라 장비, 소모품, 재료를 획득할 수 있다.

재료 아이템을 통해 장비 강화, 장비 및 소모품 제작, 퀘스트 등을 수행할 수 있다.

소모품을 통해 전투시 도움이 되는 효과들을 받을 수 있다.

- 퀘스트

플레이어는 메인 스토리라인 즉, 메인 퀘스트를 향시 수행한 상태이다.

메인 퀘스트의 진행은 강제되지 않는다.

플레이어는 메인 퀘스트 진행 중에도 서브 퀘스트를 진행하거나 필드와 던전을 자유롭게 오갈 수 있다.

각각의 서브퀘스트들은 메인 퀘스트의 진행에 따라 조금씩 해금된다.

2. 서브 플레이

- 인연도

캐릭터 : 인연 대화, 인연 퀘스트, 전투 등을 통해 인연도 레벨을 쌓을 수 있다.

특정 인연도 레벨 도달 시 추가적인 인연 퀘스트를 수행할 수 있다.

- 인연 퀘스트 : 일정 인연도 레벨 혹은 캐릭터 일정 레벨 도달 시 진행 가능.

캐릭터별 스토리와 관련된 퀘스트를 진행. 퀘스트 완료 시 캐릭터와의 인연도 레벨을 올릴 수 있다.

- 인연 대화 : 일정 인연도 혹은 일정 조건 달성시 진행 가능.

캐릭터와의 대화 중 선택지를 골라 이야기를 진행하며 캐릭터와의 인연도 레벨을 올릴 수 있다.

(이 외에도 인연도 레벨을 올릴 수 있는 콘텐츠들을 추가할 예정)

인연도 레벨이 높은 캐릭터와 함께 전투시 일정 메리트를 획득할 수 있다.

- 연계 스킬 사용.
- 전투 불능 상태 및 붕괴 상태 회복까지 걸리는 시간 감소.

NPC : 서브 퀘스트를 통해 인연도를 쌓을 수 있다.

특정 인연도 도달 시 추가적인 인연 퀘스트와 동시에 일정 메리트를 얻을 수 있다.

- 상점 물품의 수 증가 혹은 할인.
- 고품질의 퀘스트 보상.

- 캠핑 & 요리

필드 내의 일정 캠핑 공간에 도달시 캠핑을 진행할 수 있다.

캠핑에서는 요리와 대화, **HP** 및 **MP** 회복이 가능하다.

캠핑에서만 할 수 있는 인연 대화는 캐릭터의 인연도를 올릴 수 있다.

요리는 캐릭터들에게 특정 버프를 제공한다.

- 의뢰소

의뢰소의 **NPC**를 통해 의뢰소 퀘스트 수행 가능하다.

의뢰소 퀘스트를 수행할 때 마다 인게임 화폐 및 경험치 같은 일정 보상과 함께 모험가 랭크가 상승한다.

모험가 랭크에 따라 공격력, 방어력 및 아이템 드롭률 상승 등의 메리트가 있다.

세계관 & 설정

1. 세계관

테이아 세계관 본문 :  테이아 설정 - 공사중

'눈부신 나무'는 테이아 행성을 만들었고, 다양한 종족 탄생시켰다.

누구나 아는 신화의 이야기 속에서 각각의 생명체들은 살아왔고, 생존을 위해 행동해왔다.

많은 이들은 이 신화에 큰 관심을 가지지는 않는다. 그저 지금, 현재의 자신의 삶이 더 윤택하고 행복하기를 바랄 뿐이었다.

하지만 행복이라는 것은 상대적인 것이었고, 누군가가 행복하다면 누군가는 불행해야 했다. 무엇이 정답인지는 모르는

생명체들은 그저 타인의 행복을 바라보고, 자신이 초라하다 생각하여 시기하고 질투하며 자신이 행복하기를 바랐다.

그리고 그 바람은 폭력적인 방법으로 나타났다. 그렇게 폭력은 점점 커져만 갔고 결국 역사속에는 '전쟁'이 자리잡았다.

'신들의 전쟁'이라는 최초의 전쟁 이후부터 생명체들은 종족 혹은 무리의 생존을 위해, 더 많은 영토와 식량을 위해, 자신의 행복을 지키기 위해 마비노스 대륙의 수많은 나라들은 전쟁을 일으켰다.

그러던 중 '마왕'이라는 자들이 등장이었다.

강인한 마력을 무기로 마족은 거침없이 진군했다.

마왕은 영토를 확장하며 그들이 차지한 땅에는 죽음의 공포와 가족을 잃는 슬픔만이 맴돌았다.

자신의 행복을 잃을까 두려워한 많은 국가들은 서로간의 전쟁을 미루고 마왕에 대적하기로 하여 연합을 만들었고, 수많은 나라와 마족간의 전쟁은 또 다시 수 많은 목숨을 앗아갔다.

수백년간 마왕의 등장과 소멸이 반복됨과 동시에 많은 국가가 멸망하고 건국되기도 반복되었다.

이 과정에서 수많은 '용사'가 나타났고 '마지막 용사'에 의해 마지막 마왕의 토벌됨으로서 영원할 것 같았던 전쟁은 막을 내렸다.

지금껏 전쟁을 계속해온 나라들은 전쟁에 지쳐 휴전을 하거나 동맹을 이어나가기로 했다.

전쟁의 상처를 치료하고 무너진 것들을 복구하기 위한 평화였다.

백성들은 드디어 찾아온 평화에 열광했고 환영했다.

하지만 그때까지 많은 이들은 몰랐다.

영원한 전쟁은 없으며, 영원한 평화도 없었다.

모두의 기억 속에서 전쟁의 아픔이 잊혀지기도 전, 결국 '마왕'이라는 재앙은, 다시 세상에 모습을 나타냈다

2. 인트로

‘더글라스’는 ‘뿌리의 저주’를 받아 죽지 않는 몸으로 태어났지만 이 저주를 탐하고자 하는 자들을 피해 살아왔다. 수많은 시간을 도망치던 더글라스는 마침내 한 마을, 칼스 샤이어에 정착해 마을 사람들과 행복하게 살아가게 된다. 그러나 갑작스러운 마왕의 침공에 칼스 샤이어의 주민들이 학살당하게 된다. 더글라스가 죽지 않는 몸, ‘불사자’임을 알게된 마왕군의 군단장은 더글라스를 묶고 그의 앞에서 사랑하는 사람을 죽이고 만다. 마을 사람들이 모두 죽는 것을 지켜볼 수 밖에 없던 더글라스는 결국 상실감에 빠져 그 자리에 묶인채 셀 수 없는 시간을 보내고 만다. 어느날, 폐허를 뒤지며 물건을 주워가는 노인, 카론에 의해 풀려난 더글라스는 카론에게서 ‘뿌리의 저주’를 극복해 결국은 죽음을 맞이한 한 불사자의 이야기를 듣게된다. 카론의 이야기를 들은 더글라스는 결국 죽음을 찾기위한 모험을 떠나기로 한다.

3. 스토리

Part 1. (구체화 예정)

인트로 이후 플레이어는 더글라스의 입장에서 스토리를 진행하게 된다. ‘폐허 : 칼스 샤이어’를 벗어나 뿌리의 저주를 극복할 수 있는 방법을 찾아 모험을 떠나게 되고, 각각의 사연이 있는 동료들을 만나게 된다. 다양한 지역을 모험하던 더글라스와 그의 동료들은 ‘마왕’이 출현했다는 소식을 듣게된다. ‘뿌리의 저주’를 풀 수 있는 열쇠가 마왕에게 있다는 정보를 얻게된 더글라스는 자신의 ‘죽음’과 관련해 동료들과 갈등을 하게되고 결국 홀로 마왕성을 향하게 된다.

Part 2.

(공사중)

캐릭터

1. 캐릭터 & 백스토리

더글라스 리벨리오 (본명 : 헤이디스 레버넌트) / 하데스 모티프

종족 : 인간/남/???세 (외관상 10대 후반) - 마비노스 대륙 전역에 분포한 종족.

마력색 : 검정색 - 뿌리의 저주를 받은 죽음의 마력

백스토리 : 죽음을 찾아나선 불사자.

불사의 저주를 가지고 태어나 이 힘을 원하는 자들에게 고문과 도망을 반복하며 살아왔다.

칼스 사이어에 정착했으나 마왕군에 의해 모든것을 잃고 상실감에 빠진다.

카론에 의해 불사의 저주도 끊어낼 수 있는 것을 알게된 더글라스는 죽음을 찾아 나선다.

페르시 문 프림로즈 / 페르세포네 모티프

종족 : 인간/여/21세 - 마비노스 대륙 전역에 분포한 종족.

마력색 : 하얀색 - 가지의 축복을 받은 생명의 마력

백스토리 : 용사의 운명을 벗어나려는 용사.

용사 가문, 프림로즈가의 영애.

‘어둠을 몰아내고 빛으로 밝히려’ 라는 운명을 내려받았다는 이유로 내쫓기 듯 집을 나왔다.

그녀의 마음은 용사가 되기를 거부하나 오랫동안 용사라는 주입식 교육을 받아왔기에 가문의 울타리에서 벗어나지 못한다.

세상에 나온 자유와 용사로서의 숙명에서 갈등하던 중 더글라스를 만나게된다.

에이우스 실마이어 / 오이디푸스 모티프

종족 : 인간/남/34세

마력색 : 초록색 - 바람을 다루는 마력.

백스토리 : 한순간의 실수로 친구를 잃고 마족에게 눈을 빼앗긴 눈 먼 검사.

한때 기사단장이었으나 잘못된 판단으로 마족에게 친구와 부하들 그리고 두 눈을 모두 잃게 되었다.

산 속에 기거해 공기의 흐름을 읽어가며 겨우 살아가고 있었으나 더글라스를 만나고 자신을 이렇게 만든 마족에게 복수하기 위해 모험을 떠난다.

PROJECT_DT GDD

라에 에이오르스 / 반지의 제왕 레골라스 모티프

종족 : 엘프/여/700세로 추정. - 마비노스 대륙의 숲 전역에서 살아가는 종족.

마력색 : 파란색 - 물을 다루는 마력.

백스토리 : 과거의 기억으로 인해 인간을 원망하는 엘프

에이오르스 숲의 기거하는 엘프로 엘프 장로의 둘째 딸이다.

그녀의 언니는 인간을 사랑했지만, 인간의 배신으로 언니를 잃게되고 이후 에이오르스의 엘프들은 인간을 원망했다.

엘프와 인간의 전쟁이 발발하기 전 더글라스를 만나게된다.

란초다스 수탄트라타 / 세얼간이 란초 모티프

종족 : 아수르/남/나이 : 32세 - 마비노스 북쪽에 위치한 '베다'에서 살아가는 종족.

마력색 : 베이지색 - 대지를 다루는 마력.

백스토리 : 계급사회에서 벗어나 자유를 찾아 나선 요리사.

베다의 귀족 집안이었던 란초다스는 세상물정은 몰랐지만 요리에 호기심이 많은 청년이었다.

비록 천한 신분이었지만 요리사였던 아수르와 친하게 지내게된다. 허나 오명을 쓴 친구는 길거리에서 잔혹한 조롱과 고문을 받다 사망하게 된다.

그 광경을 본 란초다스는 신분사회에 대한 불만이 생겨났고 결국 베다에서 신분의 상징인 여러개의 팔중 2개만을 남기고 모두 자르고 베다에서 도망친다.

이후 친구와의 약속을 지키기위해 '진미'를 찾아 모험을 떠나고, 더글라스를 만나게된다.

니알라 아크몬드 / 크툴루 신화 니알라토텍 모티프

종족 : 마족/여/???세

마력색 : 보라색 - 공간을 다루는 마력.

백스토리 : 인간을 사랑한 마족.

평범한 크리처라면 발을 들일 수 없는 땅, '공백'.

그녀에게 주어진 임무는 공백에 들어오는 모든 이를 죽이는 것이었다.

몇년을 그렇게 보내던 그녀에게 한 인간 모험가를 만나게된다.

처음엔 죽이려 했으나 심심하던 차에 남자와 말을 나누게되고 그의 모험담을 들으며 그와 사랑에 빠진다.

이 사실은 금방 다른 마족에 귀에 들어가게된다.

결국 배신자로 낙인찍힌 니알라는 감옥행, 모험가는 마족에 손에 잔인하게 살해당한다.

사지가 묶여 영원한 고통을 겪어야할 니알라의 앞에 더글라스가 나타난다.

(추가 예정)

2. 캐릭터 속성

LV

- 각 캐릭터는 레벨을 가지게되며 일정 경험치 축적마다 레벨 업을 하게 된다.
- 경험치는 전투, 퀘스트 수행 등으로 획득이 가능하다.
- 캐릭터의 레벨에 일정 이상 낮은 몬스터와 전투해도 경험치 지급이 줄거나 없게 된다.

SP

- 스킬을 배울 수 있는 포인트이다.
- 레벨업, 전투 보상, 퀘스트 보상으로 받아낼 수 있다.
- 레벨업시 대량 전투 및 퀘스트 보상은 소량으로 지급한다.
- 캐릭터의 레벨에 일정 이상 낮은 몬스터와 전투해도 **SP** 지급이 줄거나 없게 된다.

HP

- 체력. 피격시 감소하며 모두 소진시 캐릭터는 전투 불능 상태가 된다. (단, 더글라스 캐릭터는 **HP 존재 X**)
- 스킬 및 회복형 소모품으로 회복이 가능하며 모든 캐릭터가 전투 불능 상태(단, 더글라스는 초붕괴 상태)가 되면 게임 오버된다.
- 레벨이 오르면 기본적으로 **HP MAX**가 상승하며 장비의 효과로 **HP MAX**의 추가 증가가 가능하다.
- 전투가 끝난 후엔 잔량 수치가 유지되며 전투 불능 상태로 전투가 끝날 시 **HP 1**로 부활한다.

MP

- 마나, 스킬 사용시 감소하며 모두 소진시 스킬을 사용할 수 없게 된다. (단, 더글라스 캐릭터는 **MP 존재 X**)
- 회복형 소모품으로 회복이 가능하며 일정시간 스킬을 사용하지 않으면 소량씩 회복한다.
- 레벨이 오르면 기본적으로 **MP MAX**가 상승하며 장비의 효과로 **MP MAX**의 추가 증가가 가능하다.
- 전투가 끝난 후엔 잔량 수치가 유지된다.

SRP

- 더글라스 전용 스트레스 게이지. 피격 시 혹은 일정 스킬 사용시 차오르며 모두 차면 붕괴 상태가 되며 붕괴 상태 중 **SRP**가 소량씩 감소한다.
- 붕괴 상태 중 일정 **SRP** 감소시 다시 전투 상태로 돌아간다.
- 일정 시간 피격이 없을 시에도 **SRP**는 조금씩 감소한다.
- 동료 캐릭터가 근처로 와 상호 작용하면 붕괴 상태 해체 시간이 가속화 된다.
- 레벨이 오르면 기본적으로 **SRP MAX**가 상승하며 장비의 효과로 **SRP MAX**의 추가 증가가 가능하다.
- 전투 후 잔량 수치가 유지되며 일정 시간이 지나면 점차 감소한다.

물리 공격력

- 적에게 물리 데미지를 주는 정도.
- 레벨이 오르면 기본적으로 물리 공격력이 상승하며 장비의 효과로 물리 공격력의 추가 증가가 가능하다.
- 아이템 및 버프형 스킬로 증가가 가능하다.

PROJECT_DT GDD

마법 공격력

- 적에게 마법 데미지를 주는 정도.
- 레벨이 오르면 기본적으로 마법 공격력이 상승하며 장비의 효과로 마법 공격력의 추가 증가가 가능하다.
- 아이템 및 버프형 스킬로 증가가 가능하다.

크리티컬

- 물리 공격 및 마법 공격 시 일정 확률로 기존 데미지보다 줄 수 있는 큰 데미지.
- 타격 시 마다 적용되며 각각의 캐릭터가 가진 확률로 전환된다.
- 크리티컬 확률과 크리티컬 데미지 증가로 분류된다.

크리티컬 확률

퍼센트 단위로 사용. 캐릭터의 타격 시 적용된다.

ex) 캐릭터 기본 크리티컬 확률 + 장비 크리티컬 확률 + 소모품 크리티컬 확률
+ 버프형 스킬 크리티컬 확률 = 50%

- 캐릭터가 타격시 50% 확률로 크리티컬 데미지가 들어간다.

크리티컬 데미지 증가

퍼센트 단위로 사용. 캐릭터의 타격 시 적용된다.

ex) 장비 크리티컬 데미지 증가 + 아이템 크리티컬 데미지 증가 + 버프형 스킬 크리티컬 데미지 증가
= 크리티컬 데미지 20% 증가.

- 캐릭터가 타격시 크리티컬이 발생 했을 때
- 기본 크리티컬 데미지 + (기본 크리티컬 데미지 * 20%) = 총 크리티컬 데미지가 들어간다.

방어력

- 적에게 피격되는 데미지를 줄이는 정도.
- 레벨이 오르면 기본적으로 방어력이 상승하며 장비의 효과로 방어력의 추가 증가가 가능하다.
- 아이템 및 버프형 스킬로 증가가 가능하다.

공격속도

- 퍼센트 단위로 사용. 공격 및 물리 스킬 사용에 대한 속도를 증가시켜주는 값이다.
- 각각의 스킬들은 기본을 100%로 설정한다.
- ex) .[발도] 총 시간 1초, 공격 속도 20% 증가일 경우 $1.00 - 0.20 = 0.8$ 초
- 아이템 및 스킬의 효과로 공격 속도의 추가 증가가 가능하다.
- 필살기와 인연 연계 스킬은 적용 X

캐스팅 속도

- 퍼센트 단위로 사용. 공격 및 마법 스킬 사용에 대한 속도를 증가시켜주는 값이다.
- 각각의 스킬들은 기본을 100%로 설정한다.
- ex) .[파이어볼] 캐스팅 1초, 캐스팅 속도 20% 증가일 경우 $1.00 - 0.20 = 0.8$ 초
- 아이템 및 스킬의 효과로 공격 속도의 추가 증가가 가능하다.
- 필살기와 인연 연계 스킬은 적용 X

상태이상 내성

- 퍼센트 단위로 사용. 적의 상태이상 시간과 데미지의 퍼센트만큼을 제외할 수 있다.
- ex) [중독] 지속시간 10초, 초당 데미지 100. 상태이상 내성 20%일 경우 $10.0 - 2.0 = 8.0$ 초.
초당 데미지 80 플레이어는 결과적으로 640 데미지를 받게된다.
- 레벨이 오르면 기본적으로 상태이상 내성이 상승하며 아이템 및 스킬의 효과로 상태이상 내성의 추가 증가가 가능하다.

필살기 게이지 (네이밍 변경 예정)

- 적에게 데미지를 줄 시 혹은 퍼펙트 회피에 성공했을 시 차오르는 게이지이다.
- 각각의 캐릭터에게 필살기 게이지가 있으며 MAX에 도달했을 경우 증가하지 않는다.
- 피격시 소량 감소한다.
- 전투 후 잔량 수치가 유지된다.

인연 게이지 (네이밍 변경 예정)

- 전투 시작 시 차오르며 전투가 끝나면 증가는 없지만 잔량 수치는 유지되는 게이지이다.
- 각각의 캐릭터에게 인연 게이지가 있으며 MAX에 도달했을 경우 증가하지 않는다.
- 인연도 레벨이 높은 캐릭터일수록 차오르는 속도가 증가한다.

3. 캐릭터 행동

일반 상태

- 마을 및 비전투 시 유지하는 상태로 이동과 상호작용, 소모품 사용이 가능하다.
- 상호작용 시, NPC 종류에 따라 상호작용의 결과가 다르다.

전투 상태

- 몬스터 접촉 및 일부 퀘스트 이후 진행 될 수 있는 상태로 일반 공격 및 스킬 사용, 소모품 사용, 특정 상호작용이 가능하다.
- 몬스터의 전멸시 혹은 캐릭터들의 전멸시까지 유지된다.

전투 불가 상태

- HP가 0이 될 시 전투 불가 상태가 되며 아무런 행동도 하지 못하는 상태가 된다.
- 전투 불가 상태일 때 필드에는 남게되며 전투 참여 캐릭터 변경이 가능하다. 단, 캐릭터 변경시 필드에서 사라진다.
- 모든 캐릭터가 전투 불능 상태(단, 더글라스는 초붕괴 상태)가 되면 게임 오버된다.
- 전투 불능 상태인 캐릭터에게 다가가 상호작용을 하면 일정 시간 후 전투상태로 돌아갈 수 있다.

PROJECT_DT GDD

붕괴 상태

- 더글라스 전용 상태.
- 더글라스의 **SRP**가 **MAX**이 될 시 붕괴 상태가 되며 아무런 행동도 하지 못하는 상태가 된다.
- 붕괴 상태 중 **SRP**가 소량씩 감소한다.
- 붕괴 상태 중 일정 **SRP** 감소시 다시 전투 상태로 돌아간다.
- 일정 시간 피격이 없을 시에도 **SRP**는 조금씩 감소한다.
- 붕괴 상태가 일정 횟수가 반복되면 '초붕괴 상태'가 되며 초붕괴가 일어난 전투에 다시 참여하지 못하게 된다.
- 초붕괴 상태일 때 필드에는 남게되며 전투 참여 캐릭터 변경이 가능하다. 단, 캐릭터 변경시 더글라스가 필드에서 사라진다.
- 초붕괴 상태의 카운트는 전투가 끝나면 사라진다.
- 더글라스가 초붕괴 상태이고 다른 캐릭터들이 전투 불능 상태가 되면 게임 오버된다.
- 붕괴 상태인 더글라스에게 다가가 회복을 도와줄 수도 있다.

일반 공격

- **MP**소모 없이 실행할 수 있는 공격으로 데미지 수치가 스킬에 비해 낮다.
- 한 사이클의 일반 공격 후엔 약간의 딜레이가 있다.

스킬

- 각각의 캐릭터가 가지는 기술. 크게 액티브, 패시브, 버프형 으로 나뉜다. 액티브와 버프형의 경우 사용시 **MP**를 소모한다. 패시브의 경우 **MP**소모 없이 상시 효과로 적용된다.
- 액티브와 버프형 스킬의 경우 일정 쿨타임이 있으며 일부 패시브에도 쿨타임이 있다.

회피

- 순간적인 이동과 무적이 적용되는 이동기이다.
- 회피시 일정시간 무적이 부여되며 사용후 약간의 딜레이가 있다.
- 적의 공격 타이밍에 일정 시간내로 회피하면 퍼펙트 회피 판정이 되며 필살기 게이지가 크게 상승한다.

필살기 (네이밍 변경 예정)

- 필살기 게이지가 **100%**일 때 필살기 게이지를 사용해 사용할 수 있다.
- **MP**는 소모하지 않는다.
- 강한 광역 범위형 데미지와 함께 일정 시간 몬스터를 그로기 상태로 만든다.
- 배정된 키를 눌러 사용할 수 있으며 피격 중에도 사용이 가능하다.
- 사용시 전용 컷신이 나온다.

인연 연계 스킬 (네이밍 변경 예정)

PROJECT_DT GDD

- 전투의 참여하는 4명의 캐릭터 중 2명 이상의 캐릭터의 인연 게이지가 일정 수치 달성했을 경우 MP소모대신 사용할 캐릭터들의 인연 게이지를 소모해 사용할 수 있는 특수 스킬이다.
- 강한 광역 범위형 데미지와 함께 일정 시간 몬스터를 그로기 상태로 만든다.
- 인연 스킬은 플레이 중인 캐릭터와 나머지 3명의 캐릭터에게 배정된 키를 입력하면 원하는 캐릭터와 연계 스킬을 사용할 수 있다.
- ex) 본인 = 숫자키 1번, 2번째 캐릭터 = 숫자키 2번. 인연 게이지가 모두 차있는 상태에서 2번 누를시 2번 캐릭터와의 인연 스킬 사용. 1번을 누를 시 인연 게이지가 차 있는 캐릭터 중 랜덤으로 사용한다.
- 사용시 전용 컷신이 나온다.

일반 상호작용

- 일반 상태 중 할 수 있는 상호작용.
- 상점을 이용하거나 재료 아이템을 채집할 때 사용할 수 있다.
- NPC 및 오브젝트에 다가가 사용할 수 있다.

전투 상호작용

- 전투 상태 중 할 수 있는 상호작용.
- 보스 몬스터 상대 중 일부 전투용 기믹을 이용할 때 사용할 수 있다.
- 전투 기믹용 오브젝트에 다가가 사용할 수 있다.
- 전투 불능 상태 및 붕괴 상태인 캐릭터에게 다가가 전투 상태의 복귀를 도와줄 수도 있다.

아이템

장비 부류

1. 무기

- 캐릭터의 공격력을 올릴 수 있는 장비.
- 각 캐릭터는 고유 무기군이 있으며 타 무기군은 착용할 수 없다.
- 캐릭터당 1개씩만 착용이 가능하다.
- 무기별로 외형이 바뀌게 된다.

2. 방어구

- 캐릭터의 방어력을 올릴 수 있는 장비.
- 방어구는 공통으로 캐릭터에 상관없이 모두 착용할 수 있다.
- 부위는 1부위로 통일하며 캐릭터당 1개씩만 착용이 가능하다.
- 외형의 변경은 없다.

3. 악세서리

- 캐릭터의 공격력 상승과 방어력 상승을 포함한 다양한 효과가 있는 장비.
- 악세서는 공통으로 캐릭터에 상관없이 모두 착용할 수 있다.
- 캐릭터당 2개씩 착용이 가능하다.
- 캐릭터의 속성 중 **SP**를 제외한 다양한 속성을 올리거나 경험치나 드랍률 상승등의 편의성 기능을 상향할 수도 있다.

4. 비주얼 파츠

- 캐릭터의 외형을 담당하는 장비. (Like 아바타)
- 특정 효과는 없으며 외형 변화의 효과만 있다.
- 무기, 헤어, 얼굴, 모자, 상의, 하의, 신발 파츠로 나뉘며 각각의 비주얼 파츠를 착용할 수 있다.
- 무기의 경우 기본적으로 획득한 무기의 비주얼 파츠를 제공한다.

기타 부류

5. 소모품

- 언제든지 사용할 수 있는 아이템으로 일회성 효과를 제공한다.
- 일반적으로 사용시 잔여 개수가 줄어들게 된다.
- 단, 무한 사용이 가능한 소모품들도 존재한다.
- 회복형, 버프형, 공격형, 도구형으로 나뉘게 된다.
- 회복형 : 일정 스테이터스를 회복하는데 사용하는 소모품. SRP, HP 및 MP 회복 등의 효과를 지닌다..
- 버프형 : 일정시간 효과를 제공하는 소모품. 공격력 상승, 상태이상 내성 상승 등의 효과를 지닌다.
- 공격형 : 사용시 적에게 데미지를 줄 수 있는 소모품.
- 도구형 : 일반 상태에서 사용할 수 있는 소모품. 캠프 파이어 키트 등 일정 상황을 진입할 때 사용할 수 있다.

6. 재료

- 특수한 경우에 사용할 수 있는 아이템으로 사용은 불가능하며 직접적인 효과가 없다.
- 강화성 재료 : 장비의 강화에 사용되는 재료이다.
- 장비 제작성 재료 : 장비를 제작할 때 사용되는 재료이다.
- 소모품 제작성 재료 : 소모품을 제작할 때 사용되는 재료이다.
- 재화성 재료 : 상점에 판매시 인게임 재화를 얻을 수 있다.
- 퀘스트용 재료 : 퀘스트 클리어 조건에만 사용되는 재료이다.

몬스터

1. 몬스터 설정

몬스터의 역할

- 몬스터와의 전투 시 플레이어는 몬스터의 종류에 따라 일정량의 경험치, **SP**, 인연도, 아이템을 획득할 수 있다.
- 몬스터와의 전투에서 패배(모든 캐릭터가 초붕과 및 전투 불능 상태)할 경우 보상 획득이 불가하다.

몬스터의 속성

- 체력 : 피격시 감소되며 0이 될 시 몬스터는 사망한다. 스킬을 통해 회복할 수 있다.
- 공격력 : 플레이어에게 데미지를 주는 정도이다.
- 마법 방어력 : 마법 공격에 대한 내성 정도이다. 수치가 높을 수록 마법 공격에 대한 데미지가 감소한다.
- 물리 방어력 : 물리 공격에 대한 내성 정도이다. 수치가 높을 수록 물리 공격에 대한 데미지가 감소한다.
- 상태 이상 내성 : 상태이상에 대한 내성이다. 퍼센트 단위로 사용. 적의 상태이상 시간과 데미지의 퍼센트만큼을 제외할 수 있다.
- [중독] 지속시간 10초, 초당 데미지 100. 상태이상 내성 20%일 경우 $10.0 - 2.0 = 8.0$ 초.
초당 데미지 80 플레이어는 결과적으로 640 데미지를 받게된다.

몬스터의 행동

- 일반 공격 : 비교적 빠른 행동으로 쿨타임 없이 사용한다.
- 스킬 : 비교적 긴 선딜레이를 가지고 있으며 쿨타임이 존재해 연속으로 사용이 불가능하다. 일정 데미지 및 일정 상태가 되면 발동이 취소될 수도 있다.
- 필살기 : 보스형만 포함. 보스별 각기다른 조건이 달성되면 발동한다. 특정 기믹을 통해 파훼가 가능하다.
- 페이즈 필살기 : 보스형만 포함. 일정 HP가 소모되어 페이즈 전환시에 발동한다. 특정 기믹을 통해 파훼가 가능하다.

몬스터의 레벨

- 스토리 진행에 따라 해금되는 필드에 따라 몬스터의 스탯이 고정되어있으며 플레이어의 캐릭터 레벨과 일정 레벨 차이가 있는 몬스터의 경우 경험치와 **SP** 획득이 줄거나 불가하다.

몬스터의 리젠

PROJECT_DT GDD

- 전투를 마친 몬스터는 필드에서 사라지며 일정 시간이 지나면 다시 같은 자리에 리젠한다.
- 단, 플레이어가 다른 필드로 나갔다 재 진입 했을 시 필드의 모든 몬스터라 리젠된다.
- 리젠이 되지 않는 몬스터도 존재한다.

몬스터와의 전투 방식

일반

- 몬스터의 일정 범위 내로 접근할 경우 전투용 필드로 이동하며 전투상태로 들어간다.
- 몬스터와 접촉 시 주변 범위를 탐색하고 주변에 있는 몬스터들도 전투에 합류한다.
- ex) 오우거에 닿았을 경우 일정 범위의 주변 탐색, 일정 범위 내에 오우거가 2마리가 있을 경우 총 오우거 3마리와 전투를 하게 된다.
- 몬스터는 일정 범위를 탐색, 플레이어가 있을 시 달려들게 된다.

퀘스트

- 퀘스트형 몬스터의 경우 컷신 및 대화 이후 바로 전투용 필드로 이동하여 전투상태로 진입하게된다.

2. 몬스터 종류

몬스터는 기본적으로 @형 몬스터로 카테고리를 구분하며 여기서 @는 베이스가 되는 형태를 의미한다.

같은 카테고리 내에서 크기나 색 혹은 추가적인 파츠 등으로 몬스터의 종류를 구분한다.

ex)

늑대형 몬스터 - 위울프 : 일반적인 늑대의 형태이다.

늑대형 몬스터 - 실버울프 : 일반적인 늑대에서 전체적인 색이 은빛을 띄운다.

늑대형 몬스터 - 보스 : 카이저 울프 : 크기가 거대하며 앞발에 칼날이 달려있는 늑대이다.

3. 몬스터 등급 분류

	일반	필드 보스	던전 보스	퀘스트 보스
리젠 여부	O	O	X	X
위치	필드 및 던전	필드	던전	전용 공간
특징	무리 형성 일부 몬스터 네임드 네임드 : 스탯과 보상 증가.	단독 개체 일부 복수 개체	단독 개체 일부 복수 개체	보스형 혹은 일반형 단독 개체 일부 복수 개체

[목차](#)

NPC

1. NPC 설정

NPC의 역할

- NPC는 기본적으로 마을에 존재하며 필드에 존재할 경우도 있다.
- NPC와는 상호작용이 가능하며 NPC의 종류마다 상호작용 시 수행할 수 있는 행동이 달라진다.

NPC의 행동

- NPC는 기본적으로 자신들의 위치에서 이동하지 않는다.
- 단, 퀘스트 진행시 일부 NPC가 위치를 이동할 수 있다.
- 기본적으로 플레이어와 상호작용 전까지 특별한 행동을 취하지 않는다.
- NPC의 종류마다 플레이어가 NPC를 통해 할 수 있는 행동이 존재한다.

NPC의 속성

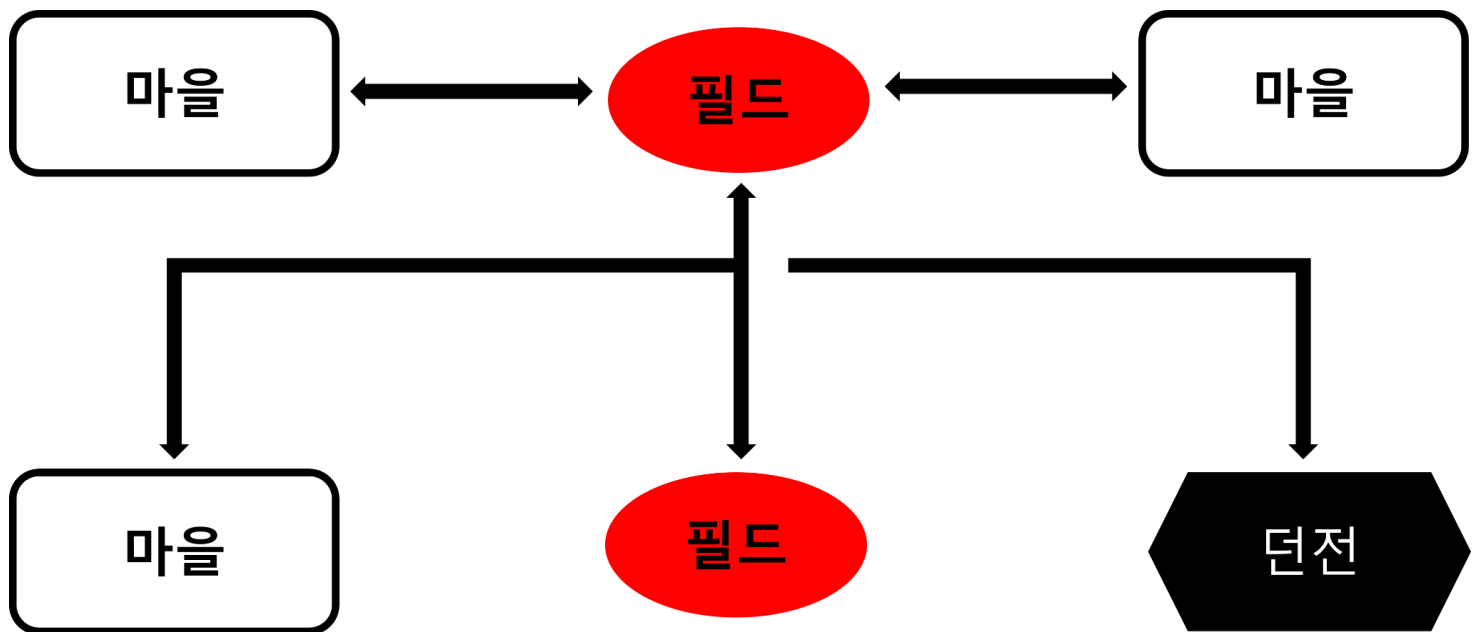
- NPC는 전투를 따로 하지 않기 때문에 스테이터스는 따로 존재하지 않는다.
- 일부 NPC는 각각의 인연도 레벨이 존재한다.
- 인연도 레벨이 높을 수록 상점 물품의 수 증가 혹은 할인, 고품질의 퀘스트 보상 등 플레이어에게 주어지는 혜택이 늘어나게 된다.
- 특정 행동이 가능한 NPC에 경우 플레이어에게 NPC 머리 위나 지도에 시각적으로 정보를 전달한다.
- ex) 퀘스트가 있는 NPC의 경우 NPC 머리 위와 지도에 느낌표 마크가 있다.

2. NPC 종류

- 모든 NPC에는 대화 기능이 내장되어있다.
- 플레이어가 다가가 상호작용 시 '대화' 선택이 가능하게 된다.
- 일부 NPC의 경우 상호작용 시 '대화' 선택 외에도 다른 것이 선택이 가능하다.
- 대표적으로 '퀘스트'와 '상점 이용'이 존재한다.
- ex) 머리 위에 느낌표 마크와 상점 이용 마크가 있는 NPC에게 상호작용시 플레이어에게 '대화', '상점 이용', '퀘스트' 선택지가 주어진다.
- 콘텐츠에 따라 NPC 종류를 추가한다.

레벨 디자인

1. 구조



기본 요소

마을 : NPC 밀집 공간.

필드 : 몬스터 밀집 공간.

던전 : 목표 지향형 공간.

이동

- 플레이어는 마을과 필드를 자유롭게 오고 갈 수 있다.
- 이미 지나온 마을을 한정으로 트래블 패스를 이동해 필드를 거치지 않고 즉시 이동이 가능하다.
- 트래블 패스는 일부 상황을 제외한 언제든지 사용이 가능하다.
- 마을과 마을 사이 혹은 필드와 던전 사이의 필드는 여러개일 수 있다.
- 필드마다 캠프 가능 공간이 존재한다.
- 던전은 열린 던전과 닫힌 던전이 존재한다.
- 닫힌 던전의 경우 조건부가 충족 하였을 때 열리게 되며 '열린 던전'으로 전환된다.
- 열린 던전의 경우 진입은 자유로우나 입장 시 던전 클리어 혹은 게임 오버로만 나올 수 있다.
- 클리어가 안된 던전 내에서는 트래블 패스가 불가능 하다. 클리어된 던전은 던전 내에서는 트래블 패스를 자유롭게 를 쓸 수 있다.

2. 마을

NPC 밀집형 공간으로 플레이어에게 다양한 서비스와 콘텐츠를 제공하는 공간.

플레이어가 머무를 수 있는 공간으로 퀘스트의 진행과 성장 및 강화를 위해 필수로 가야하는 공간이다.

퀘스트의 진행과 전투를 준비하기 위한 공간이다.

플레이어는 일반 상태로만 있을 수 있으며 전투 상태로 진입할 수 없다.

마을 내 플레이어 이용 가능 콘텐츠 (추가 예정)

1. 여관 : HP 및 MP 등의 스테이터스 회복. 창고 이용.
2. 강화 : 장비 강화.
3. 제작 : 장비 및 소모품 제작.
4. 상점 : 장비 및 소모품, 재료 아이템 구매 및 판매.
5. 퀘스트 : 퀘스트 수락 및 완료.

3. 필드

몬스터 밀집형 공간으로 플레이어에게 전투 콘텐츠를 제공하는 공간.

주로 마을과 마을을 이어주는 공간으로 플레이어가 메인 스토리 라인을 지나며 필수로 가야하는 공간.

플레이어의 성장과 파밍이 가능한 공간이다.

플레이어는 일반 상태로 이동할 있을 수 있으며 몬스터와 접촉 시 전투 필드로 이동하게 된다.

전투 필드는 서있던 필드가 배경이며, 플레이어는 일반 상태에서 전투 상태로 전환된다.

필드 내 플레이어 이용 가능 콘텐츠 (추가 예정)

1. 전투 : 몬스터와의 전투 가능.
2. 캠프 : HP 및 MP 등의 스테이터스 회복. 창고 이용.
3. 퀘스트 : 퀘스트 수락 및 완료.

4. 던전 (공백)

목표 지향형 공간으로 플레이어에게 전투 콘텐츠를 제공하는 공간.

주로 필드 내에 존재하는 공간으로 플레이어가 파밍과 성장, 도전을 위해 가야하는 공간이다.

일부 던전은 메인 스토리 라인을 지나며 필수로 가야하는 공간이다..

플레이어의 성장과 파밍이 가능한 공간이다.

플레이어는 일반 상태로 이동할 있을 수 있으며 몬스터와 접촉 시 전투 필드로 이동하게 된다.

전투 필드는 서있던 던전이 배경이며, 플레이어는 일반 상태에서 전투 상태로 전환된다.

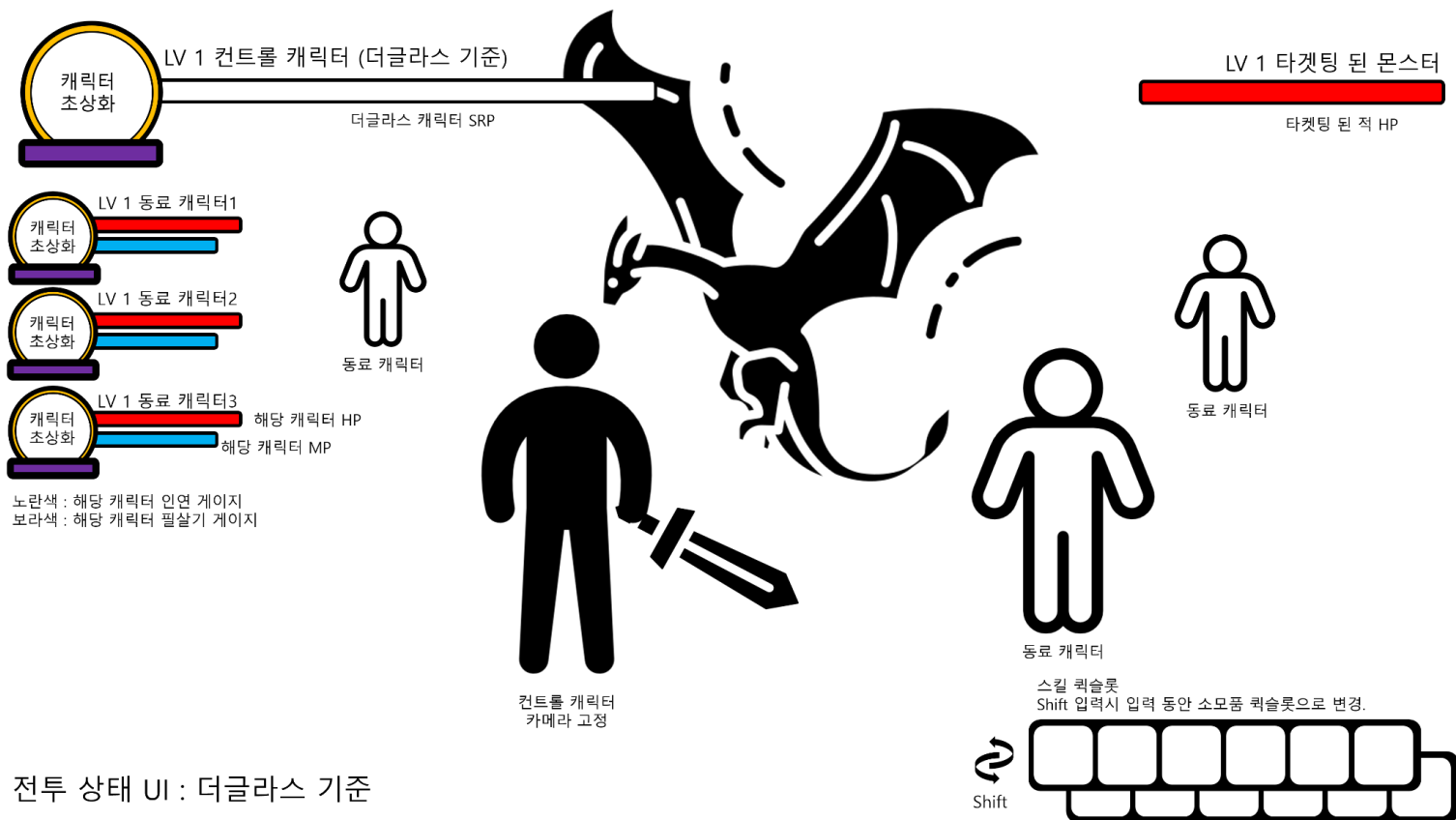
필드 내 플레이어 이용 가능 콘텐츠 (추가 예정)

1. 전투 : 몬스터와의 전투 가능.
2. 세계수의 이슬 : HP 및 MP 등의 스테이터스 회복.

UI 디자인

1. 구조 예시(수정 및 추가 예정)

Case.1 : 전투상태 UI : 컨트롤 캐릭터 더글라스 기준

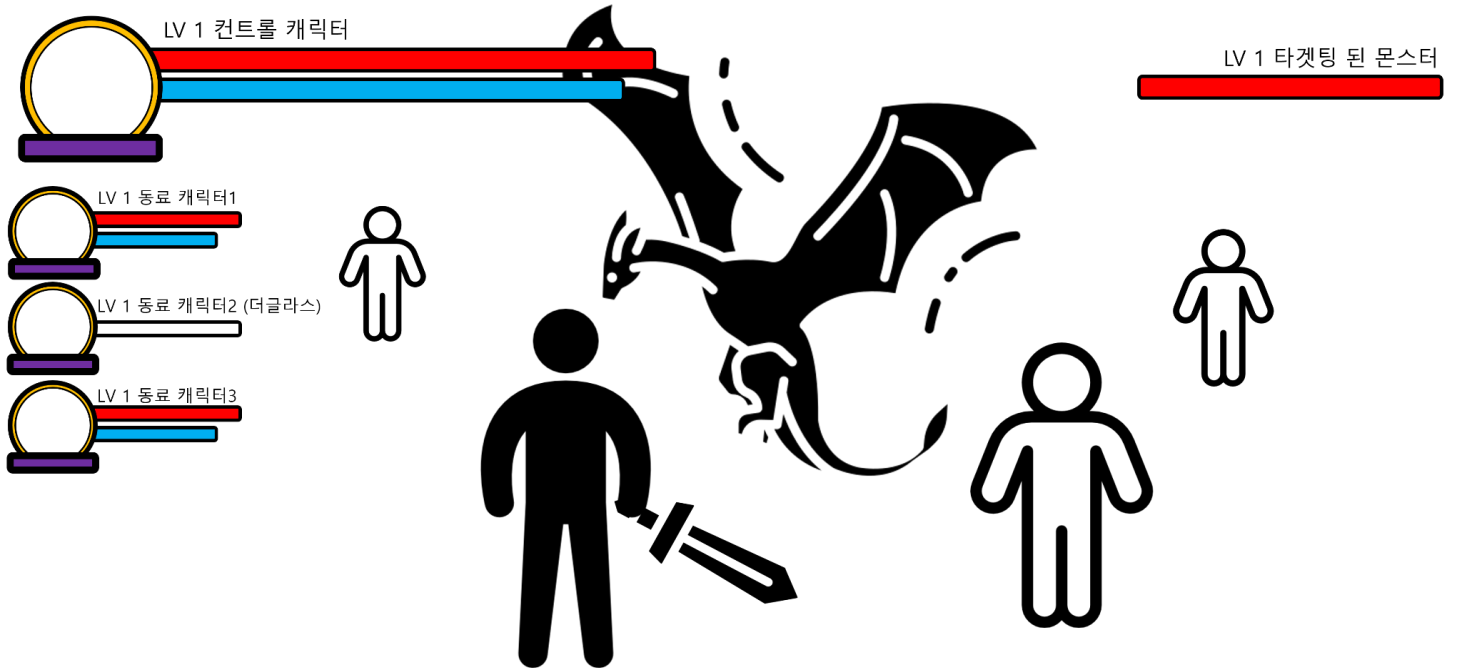


전투 상태 UI : 더글라스 기준

추가설명

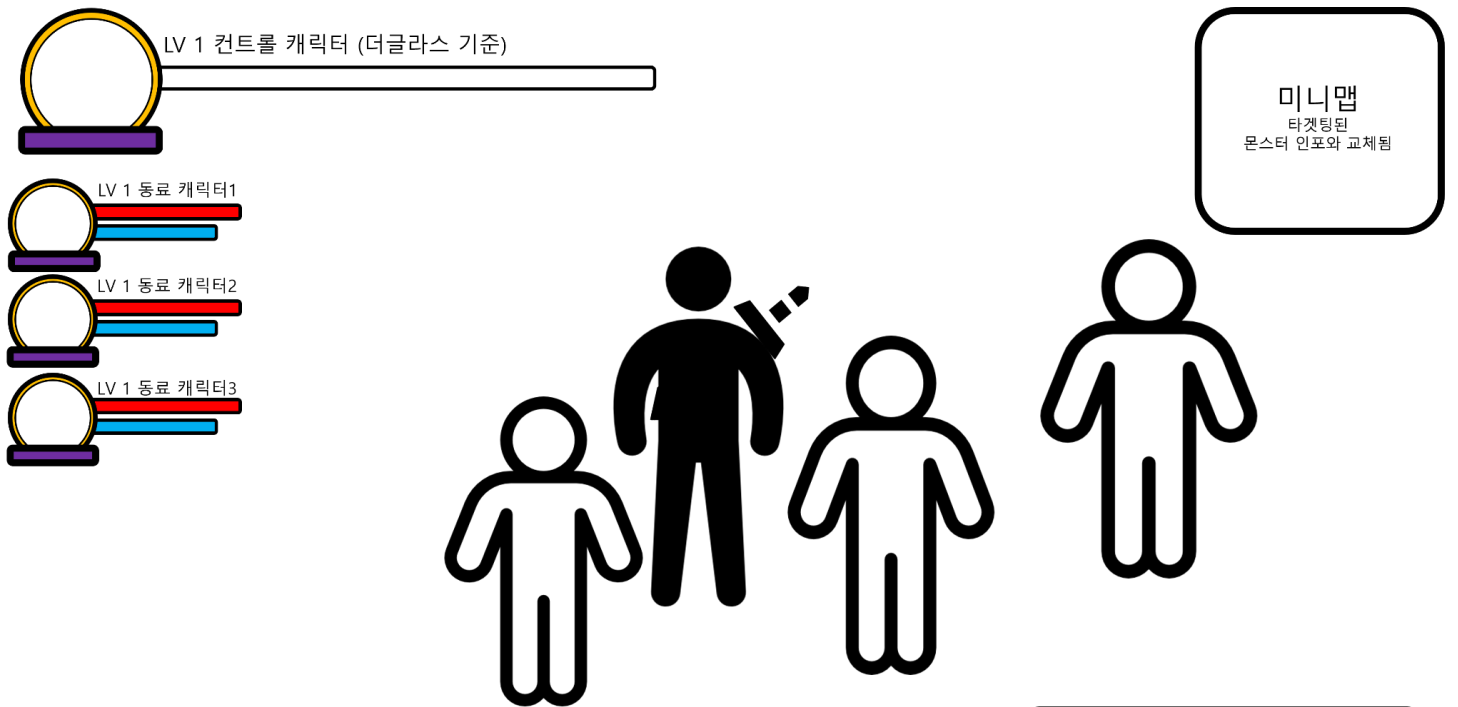
- 마우스를 통해 컨트롤 캐릭터를 기준으로 한 카메라 방향 전환이 가능하다.

Case.2 : 전투상태 UI : 컨트롤 캐릭터 더글라스외 캐릭터 기준



전투 상태 UI : 타 캐릭터 기준

Case.3 : 일반 상태 UI : 필드 및 던전 / 컨트롤 캐릭터 더글라스 기준

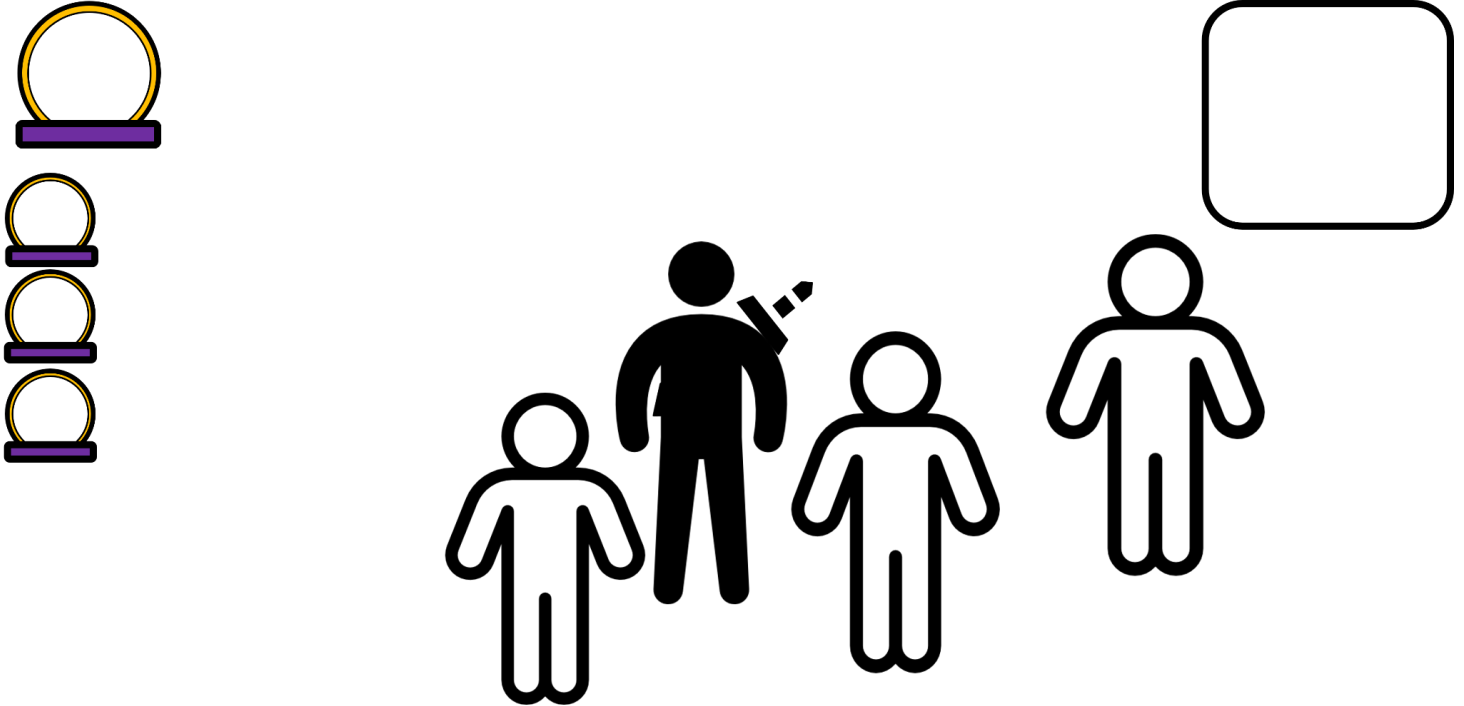


일반 상태 UI : 필드 및 던전 기준

Case.4 : 일반 상태 UI : 마을

(이동키 이외의 키 입력 없을 시 **UI** 일부 삭제)

(단, 이동키 이외의 키 입력시 **Case.3**로 전환)



일반 상태 UI : 마을 기준 (이동키 이외의 키 입력 없을 시 UI 일부 삭제)

2. 고려할 사항.

일관성 : 폰트 및 디자인 요소를 일관성 있게 유지하며 디자인한다.

UX 고려 : 플레이어들의 UX를 고려, 너무 익숙하지 않은 UI는 사용하지 않는다.

직관성 : 게임 플레이에 필요한 정보를 직관성 있게 제공한다.

기타 추가해야할 **GDD**는 차후 추가 작성한다.