LCBD 아이템 기획서

목차

[1 개요 3](#_Toc150551371)

[1.1 용어 정의 3](#_Toc150551372)

[2 아이템 분류 3](#_Toc150551373)

[2.1 3](#_Toc150551374)

[3 아이템 종류 3](#_Toc150551375)

[3.1 파츠형 아이템 3](#_Toc150551376)

[3.1.1 장착 아이템 3](#_Toc150551377)

[3.1.1.1 무기 3](#_Toc150551378)

[3.1.1.2 액세서리 (장신구) 4](#_Toc150551379)

[3.2 리스트형 아이템 5](#_Toc150551380)

[3.2.1 소비 아이템 5](#_Toc150551381)

[3.2.1.1 회복 및 업그레이드 5](#_Toc150551382)

[3.2.2 퀘스트 아이템 5](#_Toc150551383)

[3.3 재화형 아이템 6](#_Toc150551384)

[3.3.1 픽업아이템 6](#_Toc150551385)

[4 아이템 기본능력 6](#_Toc150551386)

[4.1 아이템 속성 종류 7](#_Toc150551387)

1. 개요

* 아이템은 플레이어 캐릭터를 통하여 사용할 수 있는 기능을 객체로 묶은 개념이다.
  1. 용어 정의
  + 파츠형 아이템 : 파츠 공간이 남아 있어야 플레이어가 습득 가능한 아이템이다.
  + 리스트형 아이템 : 획득 상태가 ‘획득 중’과 ‘미획득’으로 나뉘는 아이템이다. 획득에 필요한 조건이 없다.
  + 재화형 아이템 : 재화로 쓰일 수 있는 아이템이다.
  1. 아이템 구현
  2. 드랍 위치
  + NPC : 상인, 놀음꾼을 통해서 획득할 수 있다.
  + 상자 오브젝트 : 상자와 상호작용 시 획득할 수 있다.
  + 퀘스트 : 퀘스트 클리어 보상으로 획득할 수 있다.
  + 필드 클리어 : 필드가 클리어 판정될 때 획득할 수 있다.
  1. 필드 상 존재 방식
  + 아이템은 객체로 필드 상에 생성된다.
  + 생성된 아이템은 중력이 적용된다.
  + 아이템은 캐릭터와 물리적으로 충돌하지 않는다.
  + 아이템은 상호작용 키를 통해서

1. 아이템 종류
   1. 파츠형 아이템
      1. 손 파츠 아이템

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 등장  나이 | 이름 | 이미지 | 무기  번호 | 무기  공격력 | 무기  사거리 | 효과 | 공격 방식 |
| 아동기 | 뿅망치 | Vector Pixel Art Isolated Toy Hammer Stock Illustration - Download Image  Now - Hammer, Toy, Pixelated - iStock | 0001 | 5 |  |  | 근거리 |
| 베개 | 핑크 베개 일러스트 세계 수면의 날 만화 손으로 그린 ​​일러스트, 분홍색 베개, 세계 수면의 날, 만화 삽화 PNG 일러스트 및  PSD 이미지 무료 다운로드 - Pngtree | 0002 | 7 |  |  | 근거리 |
| 사탕 | 사탕 픽셀 아이콘, 픽셀 아이콘, 상, 사탕 PNG 일러스트 및 PSD 이미지 무료 다운로드 - Pngtree | 0003 | 4 |  | 공격속도 +2 | 원거리 |
| 모래 뭉치 |  | 0004 | 3 |  | 공격속도 +1 | 원거리 |
| 청년기 | 스케이트보드 | 630 imágenes de Skateboard pixel - Imágenes, fotos y vectores de stock |  Shutterstock | 0005 | 10 |  |  | 근거리 |
| 가방 | School bag. Backpack pixel art icon. Isolated on white background vector  illustration. Design for stickers, app and logo. Stock 벡터 | Adobe Stock | 0006 | 14 |  |  | 근거리 |
| 지우개 | drawing eraser game pixel art vector illustration 23875416 Vector Art at  Vecteezy | 0007 | 8 |  | 공격속도 +3 | 원거리 |
| 종이비행기 | Impression métallique for Sale avec l'œuvre « Pixel Paper Airplan » de  l'artiste SpeckleQueer | Redbubble | 0008 | 6 |  | 공격속도 +2 | 원거리 |
| 성인기 | 우산 | Folded Black Umbrella Pixel Art Rain Stock Illustration 2363559827 |  Shutterstock | 0009 | 15 |  |  | 근거리 |
| 키보드 | mouse and keyboard in pixel art style 21848152 Vector Art at Vecteezy | 0010 | 21 |  |  | 근거리 |
| 복권종이 | 옛날 픽셀 스타일의 행운의 복권. 사람들이 스톡 벡터(로열티 프리) 1831944940 | Shutterstock | 0011 | 9 |  |  | 원거리 |
| 비타민 | 픽셀 아트 세트 격리 병원 알약 | 프리미엄 벡터 | 0012 | 12 |  |  | 원거리 |
| 노년기 | 지팡이 | 지팡이 - 무료 패션개 아이콘 | 0013 | 28 |  |  | 근거리 |
| 신문뭉치 | 픽셀 아트 스타일의 신문 | 프리미엄 벡터 | 0014 | 20 |  |  | 근거리 |
| 화투 |  | 0015 | 16 |  | 공격속도 +4 | 원거리 |
| 바둑알 |  | 0016 | 12 |  | 공격속도 +3 | 원거리 |

* + 1. 장착 파츠 아이템
    - 특정 조합 아이템을 모두 장착할 시 일부 장신구들의 효과가 (보통 2배로) 강화되거나, 고유의 추가 효과가 생긴다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 등장  나이 | 이름 | 이미지 | 아이템 번호 | 효과 | 시너지효과 |
| 유아기 | 턱받이 | 아기를위한 귀여운 턱받이의 벡터 일러스트 0명에 대한 스톡 벡터 아트 및 기타 이미지 - 0명, 귀여운, 꿈같은 - iStock | 0100 | 회복아이템 드랍률 +10% |  |
| 쪽쪽이 |  | 0101 |  |  |
| 아동기 | 머리핀 |  | 0102 | 레어아이템 드랍률 +5% |  |
| 삑삑이신발 |  | 0103 | 이동속도 +0.2 |  |
| 청년기 | 명찰 |  | 0104 |  |  |
| 샤프 |  | 0105 | 공격력 +0.1 |  |
| 성인기 | 사원증 |  | 0106 |  |  |
| 커피 | 아이스아메리카노 Images – Browse 64 Stock Photos, Vectors, and Video | Adobe Stock | 0107 |  |  |
| 노년기 | 금반지 |  | 0108 |  |  |
| 돋보기 안경 |  | 0109 | 레어아이템 드랍률 +10% |  |

* + 1. 아이템 파츠 아이템

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 이미지 | 아이템 번호 | 효과 | 지속시간 | 특이사항 |
| 우유 |  | 0200 | 생명력 한 칸 |  | 연속으로 먹을 시 |
| 청양고추 |  | 0201 | 공격력 +0.5 | 15초 |  |
| 한약 |  | 0202 | 지구력 +2 | 15초 |  |
| 멸치 |  | 0203 | 방어력 +1 | 15초 |  |
| 당근 |  | 0204 | 사거리 +0.3 | 15초 |  |
| 빨간버섯 | 픽셀 아트. 다채로운 버섯 | 프리미엄 벡터 | 0205 | 강인도 +1 | 15초 |  |
| 초록버섯 | 0206 | 이동속도 +0.3 | 15초 |  |
| 노란버섯 | 0207 | 공격속도 +0.3 | 15초 |  |
| 검은버섯 | 0208 | 랜덤하게 한 가지 속성을  1 떨어뜨리거나 올린다. | 15초 |  |
| 산삼 | 인삼백색 산삼EPS 10벡터 그림 스톡 벡터(로열티 프리) 1165047076 | Shutterstock | 0209 | 무적이 된다. | 10초 | 드랍율 낮음 |

* 1. 리스트형 아이템
     1. 퀘스트 아이템

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 이미지 | 아이템 번호 | 설명 |
| 일기장 페이지 |  | 0600 | 스테이지 당 한 개씩 존재  모두 모으면 숨은 엔딩 |
| 오르골 |  | 0601 | 유아기 스테이지 클리어 증표 아이템 |
| 타임캡슐 |  | 0602 | 아동기 스테이지 클리어 증표 아이템 |
| 성적표 | 수능 성적을 위조하면 어떤 죄가 성립될까? < 교육 < 사회/국제 < 기사본문 - 대한문화방송 | 0603 | 청년기 스테이지 클리어 증표 아이템 |
| 이력서 | 이력서 및 자기소개서 양식 다운 (일러스트 ai파일) : 네이버 블로그 | 0604 | 성인기 스테이지 클리어 증표 아이템 |
| 사진 | 가족 생각 아이디어 달콤한 16, 단단한 나무 큰 프레임 가족 벽, 애정, 틀 png | PNGEgg | 0605 | 노년기 스테이지 클리어 증표 아이템 |

* 1. 재화형 아이템

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 이미지 | 아이템 번호 | 설명 |
| 열쇠 |  | 0402 | 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다. |
| 동전 |  | 0403 | 아이템 구매가 가능한 화폐 |
| 동전뭉치 |  | 0404 | 동전을 10개 획득할 수 있는 화폐 |
| 지폐 |  | 0405 | 동전을 20개 획득할 수 있는 화폐 |
| 지폐뭉치 |  | 0406 | 동전을 40개 획득할 수 있는 화폐 |

1. 아이템 기본능력

* 아이템이 처음 생성되어질 때 가지고 나오는 아이템의 능력이다.
  1. 아이템 속성 종류
  + 아이템의 속성들에 대한 종류이다.

|  |  |
| --- | --- |
| 속성 이름 | 설명 |
| 물리 공격력 |  |
| 물리 방어력 |  |
| 물리 명중률 |  |
| 물리 회피력 |  |
| 생명력증가 |  |
| 생명력회복능력 |  |
| 최대생명력 증가 |  |
| 이동속도 |  |
| 공격속도 |  |
| 크리티컬 발생확률 |  |
| 생명력 회복 저지 |  |
| 이동 속도 감소 시간 |  |
| 공격 속도 감소 시간 |  |
| 아이템 확률 |  |
| 아이템 경험치 증가 |  |
| 공격 가능 거리 |  |
| 마법 주문서 |  |

.

• 각 아이템에는 사용할 수 있는 나이가 정해져 있다.

• 무기, 방어구, 캐릭터가 복용하게 되는 음식

• 영구/ 반영구/ 비영구적 아이템

• 게임 상에서 캐릭터가 사용할 수 있는 물건

• 무기 사용에는 원거리/ 근거리/ 맨손이 있다.

• 장착하여 사용

• 복용

• 조합 및 제작의 재료

• 강화 주문서

• 돈

• 장착아이템: 캐릭터에 장착하여 사용하는 아이템이다.

• 회복 및 업그레이드 아이템: 캐릭터의 기본 능력을 회복시키거나 캐릭터 속성을 업그레이드

시키는데 사용하는 아이템이다.

• 조합 및 제작 재료: 조합 및 제작에 필요한 아이템이다.

• 퀘스트 아이템: 퀘스트 수행을 위한 아이템으로서 아이템의 파기, 아이템의 매매 등이 불가능한 아이템이다.

• 주문서:

• 돈: 게임 상에서 사용되는 “돈”을 아이템 화 한 것이다.

•몬스터 사냥 후 습득

• 게임 상의 상점으로부터 구입

• 생산 활동을 통한 습득

• 퀘스트 수행 후 습