LBCD 캐릭터 기획서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/11/20

수정일지

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **작성자** | **작성일자** | **작성 내용** | | |
| **구역** | **내용** | |
| 1 | 차경환 | 2023.04.10 | 전체 | 전체 | 기본 내용 작성  개요, 조종주체, PC기획, NPC기획으로 단락을 생성. 기초 내용 작성 |
| 2 | 차경환 | 2023.05.07 | 공통 기획 | 공통 기획 | 상태, 버프/디버프, 종족, 소속을 PC 기획에서 공통 기획으로 구역 변경 |
| PC 기획 | 시야 | 능력치에서 시야를 제거. 시야를 고유한 시스템으로 분할. |
| 성장 | 성장 시스템을 나이와 인격 시스템으로 정리. |
| 커스터마이즈 부위 | 커스터마이즈 부위를 머리와 외견 부위로 정의. |
| 파츠 | 파츠의 세부 단락으로 손, 장착, 아이템 파츠 신설. |
| NPC 기획 | 전체 | 역할, 기능 단락 추가. 하위 세부 단락 생성. |
| 시야 | 관계 세부 단락 추가. |
| 3 | 차경환 | 2023.05.23 | PC 기획 | 성장 | 나이 시스템 개편 |
| 4 | 차경환 | 2023.06.17 | NPC 기획 | 역할 | 역할 별 세부 내용 작성 |
| 기능 | 기능 설명 내용 작성 |
| 5 | 차경환 | 2023.08.07 | 공동 기획 | 능력치 | 사거리 관련 정의 수정. |
| 상태 | 상태 세부 단락 생성 및 몇몇 상태 내용 수정  세부 단락 내용 생성  상태 전환 조건, 중도 전환 가능 상태, 특징 서술 |
| 종족 | 인간, 괴물, 사물, 요정을 추가. 설명하고 이미지 예시 추가. |
| 소속 | 소속 단락 및 개념 삭제. |
| PC 기획 | 성장 | 나이의 특수능력  아동기의 특수능력을 ‘카피능력’에서 ‘거울단계’로 명칭 변경.  청년기, 성인기의 특수능력 명칭 추가  인격  성인기 인격 조각 획득 시 이동속도 증가량 조정  획득 인격 조각수에 따른 단계별 능력 획득 메커니즘에서 단일 능력 활성화 메커니즘으로 변경 |
| 6 | 차경환 | 2023.08.12 | 공통 기획 | 상태 | 공격 상태에서 전환 가능한 상태 기절 추가. |
| 디버프 | 탈진 디버프 설명 변경  취약 디버프 추가. |
| PC 기획 | 시야 | 단계로만 구분되던 시야를 시야변이라는 유동적인 시야 영역으로 재정의 |
| 성장 | 시야 영역이 재정의 됨에 따라 나이 시스템에서 나이별로 시야가 변경되던 부분을 재정의에 맞게 수정 |
| 7 | 차경환 | 2023.09.19 | NPC 기획 | 시야 | 인식 조건 중 시야, 구역, 접촉, 경보의 조건 변경. |
| 시야 범위의 세부 명칭 전체 변경  접촉 범위 -> 접촉 시야  시야 범위 -> 전방 시야  구역 범위 -> 구역 시야  구역 시야의 추가 서술. |
| 8 | 차경환 | 2023.11.11 | 공통 기획 | 상태 | 쓰러짐 상태 설명 추가 |
| PC 기획 | 전체 | 시야, 커스터마이즈 단락 전체 삭제.  손 파츠 내용 세부 수정 |
| NPC 기획 | 역할 | 흐름도 해상도 안좋은 흐름도 교체 및 분할 표현.  놀음꾼 보상을 명확하게 명시. |
| 9 | 차경환 | 2023.11.20 | 공통 기획 | 능력치 | 지구력 능력치를 PC 기획으로 옮김 |

**목차**

[1. 개요 8](#_Toc150576740)

[2. 조종주체 8](#_Toc150576741)

[2.1. PC 8](#_Toc150576742)

[2.2. NPC 8](#_Toc150576743)

[3. 공통 기획 8](#_Toc150576744)

[3.1. 능력치 8](#_Toc150576745)

[3.1.1. 생명력 8](#_Toc150576746)

[3.1.2. 공격력 9](#_Toc150576747)

[3.1.3. 지구력 9](#_Toc150576748)

[3.1.4. 방어력 9](#_Toc150576749)

[3.1.5. 이동속도 10](#_Toc150576750)

[3.1.6. 강인도 10](#_Toc150576751)

[3.1.7. 공격속도 11](#_Toc150576752)

[3.1.8. 사거리 11](#_Toc150576753)

[3.2. 상태 11](#_Toc150576754)

[3.2.1. 기본 12](#_Toc150576755)

[3.2.2. 이동 12](#_Toc150576756)

[3.2.3. 기절 13](#_Toc150576757)

[3.2.4. 전투 13](#_Toc150576758)

[3.2.5. 공격 13](#_Toc150576759)

[3.2.6. 준비 13](#_Toc150576760)

[3.2.7. 피격 13](#_Toc150576761)

[3.2.8. 상호작용 14](#_Toc150576762)

[3.2.9. 쓰러짐 14](#_Toc150576763)

[3.2.10. 죽음 14](#_Toc150576764)

[3.3. 버프/디버프 14](#_Toc150576765)

[3.3.1. 종류 14](#_Toc150576766)

[3.4. 종족 16](#_Toc150576767)

[4. PC 기획 17](#_Toc150576768)

[4.1. 능력치 17](#_Toc150576769)

[4.1.1. 행운 17](#_Toc150576770)

[4.2. 성장 17](#_Toc150576771)

[4.2.1. 나이 17](#_Toc150576772)

[4.2.1.1. 유아기 18](#_Toc150576773)

[4.2.1.2. 아동기 18](#_Toc150576774)

[4.2.1.3. 청년기 18](#_Toc150576775)

[4.2.1.4. 성인기 18](#_Toc150576776)

[4.2.1.5. 노년기 19](#_Toc150576777)

[4.2.2. 인격 19](#_Toc150576778)

[4.2.2.1. 구강기 19](#_Toc150576779)

[4.2.2.2. 항문기 19](#_Toc150576780)

[4.2.2.3. 남근기 19](#_Toc150576781)

[4.2.2.4. 성장기 20](#_Toc150576782)

[4.2.2.5. 잠복기 20](#_Toc150576783)

[4.2.2.6. 생식기 20](#_Toc150576784)

[4.3. 파츠 20](#_Toc150576785)

[4.3.1. 손 파츠 20](#_Toc150576786)

[4.3.2. 장착 파츠 21](#_Toc150576787)

[4.3.3. 아이템 파츠 21](#_Toc150576788)

[5. NPC 기획 21](#_Toc150576789)

[5.1. 시야 21](#_Toc150576790)

[5.1.1. 인식 21](#_Toc150576791)

[5.1.2. 시야 범위 21](#_Toc150576792)

[5.1.2.1. 접촉 시야 22](#_Toc150576793)

[5.1.2.2. 전방 시야 22](#_Toc150576794)

[5.1.2.3. 구역 시야 22](#_Toc150576795)

[5.1.3. 관계 22](#_Toc150576796)

[5.2. 역할 23](#_Toc150576797)

[5.2.1. 상인 23](#_Toc150576798)

[5.2.1.1. 종류 23](#_Toc150576799)

[5.2.1.2. 역할 기능 23](#_Toc150576800)

[5.2.1.2.1. 매입 24](#_Toc150576801)

[5.2.1.2.2. 판매 27](#_Toc150576802)

[5.2.2. 몬스터 28](#_Toc150576803)

[5.2.3. 놀음꾼 28](#_Toc150576804)

[5.2.3.1. 종류 28](#_Toc150576805)

[5.2.3.2. 역할 기능 – 배팅 29](#_Toc150576806)

[5.2.3.2.1. 야바위 30](#_Toc150576807)

[5.2.3.2.2. 룰렛 32](#_Toc150576808)

[5.2.3.2.3. 뽑기 33](#_Toc150576809)

[5.2.4. 의뢰인 33](#_Toc150576810)

[5.2.4.1. 역할 기능 - 퀘스트 진행 34](#_Toc150576811)

[5.2.4.1.1. 퀘스트 수주 35](#_Toc150576812)

[5.2.4.1.2. 퀘스트 갱신 35](#_Toc150576813)

[5.2.4.1.3. 퀘스트 완료 35](#_Toc150576814)

[5.2.5. 주민 35](#_Toc150576815)

[5.3. 기능 35](#_Toc150576816)

[5.3.1. 대화 35](#_Toc150576817)

[5.3.2. 말풍선 표시 35](#_Toc150576818)

[5.3.3. 전투 35](#_Toc150576819)

[5.3.4. 역할 기능 35](#_Toc150576820)

1. 개요

* 본 문서는 LBCD의 캐릭터 기획서이다.
* 캐릭터란 정해진 규칙 내에서 명령자에 의해 명령대로 행동하는 객체이다.

1. 조종주체

* 조종 주체란 캐릭터를 조종하는 명령자를 의미한다.
  1. PC
  + 플레이블 캐릭터는 플레이어가 조종 주체인 캐릭터를 의미한다.
  1. NPC
  + 논플레이블 캐릭터는 컴퓨터가 캐릭터의 조종 주체가 되는 캐릭터를 의미한다.

1. 공통 기획

* 본 단락은 PC, NPC 공통으로 해당되는 내용을 서술한다.
  1. 능력치
  + 능력치는 캐릭터에게 구현해야 하는 능력의 수치를 계량화한 개념이다.
    1. 생명력
    - 생명력은 캐릭터의 목숨을 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 최대값과 동일. |
| 단위 | 생명력 10 : 생명력 1칸 |
| 최대값-최소값 | 생명력의 최대값은 유동적이다.  초기 최대값은 캐릭터마다 달라질 수 있다.  최대값 : 1,000,000  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 적대 캐릭터에게 공격당할 경우.  생명력 감소 디버프에 적용될 경우.  생명력 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  생명력 감소 효과 스킬을 사용할 경우.  특정 높이 이상 낙하해 착지할 경우. |
| 증가 조건 | 생명력 증가 버프에 적용될 경우.  생명력 회복 효과 아이템이 적용될 경우.  생명력 회복 효과 스킬을 사용할 경우.  일정 시간 수치가 감소하지 않은 경우. |
| 생명력이 최소값이 될 경우 | 사망 : 생명력이 최소값과 같다면 캐릭터의 상태를 죽음으로 만든다. |

* + 1. 공격력
    - 공격력은 캐릭터의 공격의 강도를 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 5 |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 1,000,000  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 공격력 감소 디버프에 적용될 경우.  공격력 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  공격력 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 공격력 증가 버프에 적용될 경우.  공격력 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  공격력 증가 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 공격력 적용 공식 | 공격력 \* 보정 계수 = 공격량 |

* + 1. 방어력
    - 방어력은 공격을 막아내는 캐릭터의 능력을 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 15 |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 100,000  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 방어력 감소 디버프에 걸릴 경우.  방어력 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  방어력 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 방어력 증가 버프에 걸릴 겨우.  방어력 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  방어력 증가 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 방어력 적용 공식 | 공격량 – (방어력 \* 보정 계수) = 피해. |

* + 1. 이동속도
    - 이동속도는 캐릭터의 이동 속도를 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 3 |
| 단위 | 1초에 이동하는 거리 |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 100  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 이동속도 감소 디버프에 걸릴 경우.  이동속도 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  이동속도 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 상태가 달리기일 경우.  이동속도 증가 버프에 걸릴 경우.  이동속도 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  이동속도 증가 효과 스킬을 사용할 경우. |

* + 1. 강인도
    - 강인도는 공격을 받았을 때 캐릭터의 상태을 유지하는 능력을 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 최대값과 같다. |
| 최대값-최소값 | 강인도의 최대값은 유동적이다.  초기 최대값은 캐릭터마다 달라질 수 있다.  최대값 : 200  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 공격에 피격당했을 때.  강인도 감소 디버프에 적용될 경우.  강인도 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  강인도 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 강인도 증가 버프에 적용될 경우.  강인도 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  강인도 증가 효과 스킬을 사용할 경우.  일정 시간 강인도가 감소하지 않았을 때. |
| 강인도 적용 공식 | 강인도 – (공격량 \* 1.5) |
| 강인도가 한번에 50이상 줄어들 경우 | 피격 상태에서 일반 상태로 돌아오는 시간이 늘어난다. |
| 강인도가 최소값과 일치할 경우 | 캐릭터가 쓰러짐 상태로 전환된다. 일정 거리만큼 캐릭터의 이동 방향과 반대 방향으로 캐릭터가 이동한다. 강인도의 값이 최대값이 된다. |

* + 1. 공격속도
    - 공격 속도는 캐릭터의 공격 속도를 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 3 |
| 단위 | 초당 공격 횟수 |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 5  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 공격속도 감소 디버프에 걸릴 경우.  공격속도 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  공격속도 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 공격속도 증가 버프에 걸릴 경우.  공격속도 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  공격속도 증가 효과 스킬을 사용할 경우. |

* + 1. 사거리
    - 사거리는 캐릭터의 공격이 영향력을 미치는 거리를 정량화한 개념이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 3 |
| 단위 | 캐릭터로부터 떨어진 거리 |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 30  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 사거리 감소 디버프에 걸릴 경우.  사거리 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  사거리 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 사거리 증가 버프에 걸릴 경우.  사거리 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  사거리 증가 효과 스킬을 사용할 경우. |

* 1. 상태
  + 상태는 캐릭터의 상황을 규격화한 개념이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 기본 | 캐릭터의 상태 변화가 없는 기본적인 상태. |
| 이동 | 캐릭터가 이동중인 상태. |
| 기절 | 캐릭터 조작이 금지된 상태 |
| 전투 | 캐릭터가 공격 대기중인 상태 |
| 공격 | 공격을 진행중인 상태 |
| 준비 | 특정 행동을 하기 위해 대기중인 상태 |
| 피격 | 캐릭터가 공격에 피해를 받고 있는 상태. |
| 상호작용 | 캐릭터가 오브젝트와 상호작용하는 상태. |
| 쓰러짐 | 캐릭터의 강인도가 바닥나 무방비해진 상태 |
| 죽음 | 캐릭터의 생명력 능력치가 바닥나 사망한 상태. |

* + 1. 기본

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 기본을 제외한 다른 모든 상태의 전환 조건이 불충족할 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 모든 상태 가능  단, 사다리 매달린 상태는 이동, 기절, 죽음만 가능 |
| 특징 | 기본 애니메이션이 반복적으로 재생됨  좌우측 방향은 가장 마지막으로 향했던 방향을 가리킴 |

* + 1. 이동

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터가 이동조작을 받을 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 모든 상태 가능  단, 사다리 상하 이동은 기본, 기절, 죽음만 가능 |
| 특징 | 좌측으로 이동하는 경우 캐릭터가 좌측을 향함  우측으로 이동하는 경우 캐릭터가 우측을 향함  이동조작 목록  - 좌우이동(ad) 조작  - 점프 조작(도약, 정점, 추락)  - 하단 내려가기 조작  - 사다리 상하 이동 |

* + 1. 기절

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터가 기절 디버프를 받을 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 피격, 죽음 가능 |
| 특징 | 기절 디버프가 사라지면 자동으로 해제되며 기본 상태로 전환됨 |

* + 1. 전투

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 적대 캐릭터가 시야범위 내에 들어왔을 때  피격 상태가 끝났을 때  공격 상태가 끝났을 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 모든 상태 가능 |
| 특징 | 기본 상태로 전환의 경우  상태 전환 조건이 불충족 하더라도 5초간 전투 상태를 유지함 |

* + 1. 공격

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터가 공격조작을 받을 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 피격, 기절, 죽음 가능 |
| 특징 | 공격조작 목록  - 양손(마우스 좌우클릭) 조작  - 특수능력 조작  - 아이템 사용 |

* + 1. 준비

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 준비 관련 조작을 받을 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 기절, 죽음 가능 |
| 특징 | 받는 강인도 피해량이 50% 증가함  캐릭터 모든 조작이 금지됨  준비 관련 조작을 멈추면 준비 상태가 해제됨  준비 시간을 충족하면 준비상태가 해제되며 후속 동작이 이뤄짐 |

* + 1. 피격

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터가 적대 캐릭터에 의해 피해를 받을 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 죽음 가능 |
| 특징 | 피격 상태는 0.5초간 지속됨  피격 상태 도중 발생한 새로운 피격에 대해서는 새로 피격상태를 시작하지 않음 |

* + 1. 상호작용

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터가 오브젝트 및 비전투 NPC와 상호작용 할 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 피격, 죽음 가능 |
| 특징 | 캐릭터 모든 조작이 금지됨  취소조작을 누르면 상호작용 상태가 취소됨 |

* + 1. 쓰러짐

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터의 강인도가 최소값과 일치할 때 |
| 중도 전환 가능한 상태 | 죽음 가능 |
| 특징 | 모든 캐릭터 조작이 금지됨  디버프가 부여되고 디버프가 끝나면 쓰러짐 상태가 종료됨. |

* + 1. 죽음

|  |  |
| --- | --- |
| 상태 전환 조건 | 캐릭터의 생명력이 0이 되었을 때 |
| 전환 가능한 상태 | 전환 불가능 |
| 특징 | 게임 오버의 조건 |

* 1. 버프/디버프
  + 버프는 적용된 캐릭터에게 긍정적인 작용을 하는 상태이다..
  + 디버프는 적용된 캐릭터에게 부정적인 작용을 하는 상태이다.
    1. 종류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종류** | **명칭** | **설명** |
| 버프 | 신속 | 캐릭터의 이동 속도가 상승하는 상태. |
| 정화 | 모든 디버프를 제거하는 상태. |
| 회복 | 지속시간 동안 점진적으로 정해진 양의 생명력이 회복되는 상태. |
| 공격력 강화 | 캐릭터의 공격력이 상승하는 상태. |
| 디버프 | 기절 | 기절시간의 종료까지 캐릭터의 모든 조작 기능이 비활성화되는 상태. |
| 탈진 | 지구력 재생속도가 상승하고 전투 관련 캐릭터 조작, 달리기 조작이 비활성화되는 상태. |
| 취약 | 캐릭터가 받는 피해량이 %만큼 증가하는 상태. |
| 경직 | 캐릭터의 이동속도가 느려지고 이동조작 외 모든 조작이 금지된 상태 |
| 도트 피해. | 생명력이 시간을 간격으로 정해진 수치만큼 감소하는 상황을 반복하는 상태. |
| 슬로우 | 달리기를 쓸 수 없고 이동속도가 저하되는 상태. |
| 속박 | 캐릭터의 이동관련 행동이 비활성화되는 상태. |

* 1. 종족
  + 형태는 캐릭터의 외형을 속성으로 분류한 임의적인 속성값이다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **명칭** | **외관 묘사** | **이미지 예시** |
| 인간 | 살아있는 정상적인 형태의 호모 사피엔스. | 이 주의 책] 원시인은 네 발로 걸었다? 진화에 얽힌 편견 이야기 - 프리미엄조선 |
| 괴물 | 현실의 동물이 아닌 이형의 생물체 | Creature Designer Ken Barthelmey Talks The Tomorrow War and Creating its  Monster Aliens – Pixologic: ZBrush Blog |
| 사물 | 사물의 형태를 한 몬스터 | 미녀와 야수 OST] 'Human Again' 가사/번역/해석/듣기 : 네이버 블로그 |
| 요정 | 반투명 요정의 형태를 한 몬스터 | 메이플스토리 꿀팁] 라이즈 '테라 버닝' 시 추천하는 10~140레벨 사냥터 – 국민트리 |

1. PC 기획

* 본 단락은 플레이어 캐릭터에게만 해당되는 내용을 기술한다.
  1. 능력치
     1. 지구력
     + 지구력은 캐릭터의 행동 지속능력을 계량한 단위이다.

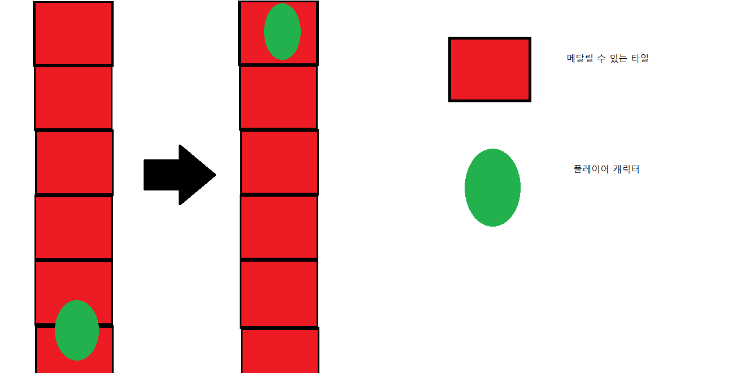
|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 최대값과 동일. |
| 최대값-최소값 | 지구력의 최대값은 유동적이다.  초기 최대값은 캐릭터마다 달라질 수 있다.  최대값 : 50  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 상태가 달리기일 경우.  지구력 감소 디버프에 걸릴 경우.  지구력 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  지구력 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 지구력 증가 버프에 걸릴 경우.  지구력 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  지구력 증가 효과 스킬을 사용할 경우.  지구력이 일정 시간 감소되지 않을 경우. |
| 지구력이 최소값이 될 경우 | 탈진 : 지구력이 최소값과 같다면 최대값까지 회복할 때까지 지구력이 필요한 액션이 금지된다. |

* + 1. 행운
    - 행운은 플레이어의 확률을 긍정적인 방향으로 보정해주는 경향치를 말한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 50 |
| 단위 | % |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 100  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 행운 감소 디버프에 걸릴 경우.  행운 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  행운 감소 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 행운 증가 버프에 걸릴 경우.  행운 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  행운 증가 효과 스킬을 사용할 경우. |
| 스테이지를 클리어 했을 때 | 아이템 드랍 확률(%) \* (1+행운(%)) = 스테이지 드랍 확률(%) |

* 1. 성장
  + 성장은 게임 진행상 캐릭터의 강함, 강해지는 방식을 계량하여 이를 통칭하는 단어이다.
  + LBCD의 성장은 게임 진행으로 자동으로 적용되는 성장, 진행 중 플레이어의 선택으로 적용되는 성장이 있다.
  + 각 성장은 모두 캐릭터의 능력치에 영향을 준다.
    1. 나이
    - 나이 시스템은 게임의 진행도에 따라 플레이어 캐릭터의 성장 단계가 변화하는 시스템이다.
    - 나이 시스템은 단계별로 고유능력이 존재한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 유아기 | 프롤로그, 스테이지 1에서 적용될 나이 |
| 아동기 | 스테이지 2에서 적용될 나이. |
| 청년기 | 스테이지 3에서 적용될 나이. |
| 성인기 | 스테이지 4에서 적용될 나이. |
| 노년기 | 스테이지 5 에필로그, 엔딩에서 적용될 나이. |

* + - 1. 유아기
      * 유아기 단계는 게임 플레이에서 가장 첫번째로 적용되는 나이 단계이다.
      * 유아기 단계는 사용 장비 장착과 소비 장비 사용이 불가하다
      * 유아기 단계는 기본공격이 금지된다.
      * 유아기 단계는 고유능력 음파공격이 활성화된다,
      * 유야기 단계는 이동 속도가 -2 감소한다.
      * 유아기 단계는 시야변의 최소값이 ‘시야 단계 하’의 최소값이 된다.
      * 유아기 단계는 점프 높이가 -2 감소한다.
      * 유아기 단계는 행운이 20 증가한다.
      1. 아동기
      * 아동기 단계부터 사용 장비 장착이 가능하다.
      * 아동기 단계는 소비 장비 사용이 불가하다.
      * 아동기 단계는 기본 공격이 원거리공격으로 설정된다.
      * 아동기 단계는 공격 속도가 -2 감소한다.
      * 아동기 단계는 시야변의 최소값이 ‘시야 단계 하’의 최소값이 된다.
      * 아동기 단계는 고유능력 거울단계가 활성화된다.
      * 원거리 공격은 공격력이 15 증가한다.
      * 원거리 공격은 사거리가 2증가한다.
      1. 청년기
      * 청년기 단계는 소비 장비 사용이 불가하다.
      * 청년기 단계는 이동속도가 0.5 증가한다.
      * 청년기 단계는 점프높이가 1 증가한다.
      * 유아기 단계는 시야변의 최소값이 ‘시야 단계 중’의 최소값이 된다.
      * 청년기 단계는 캐릭터가 매달려 있을 때 점프하면 매달릴 수 있는 가장 윗 타일로 이동한다.
      * 청년기 단계는 고유능력 집단형성이 활성화된다.
      1. 성인기
      * 성인기 단계부터 소비 장비 사용이 가능하다.
      * 성인기 단계는 이동속도가 0.5 증가한다.
      * 성인기 단계는 점프높이가 1 증가한다.
      * 유아기 단계는 시야변의 최소값이 ‘시야 단계 상’의 최소값이 된다.
      * 성인기 단계는 캐릭터가 매달려 있을 때 점프하면 매달릴 수 있는 가장 윗 타일로 이동한다.  
        
      * 성인기 단계는 공격속도가 1.7 증가한다.
      * 성인기 단계는 고유능력 합리화가 활성화된다.
      1. 노년기
      * 노년기 단계는 시야변의 최소값이 ‘시야 단계 하’의 최소값이 된다.
      * 노년기 단계는 이동 속도가 3 감소한다.
      * 노년기 단계는 점프 높이가 3 감소한다.
      * 노년기 단계는 고유능력 지혜의 눈이 활성화된다..
    1. 인격
    - 인격 시스템은 게임 진행 중 플레이어의 선택을 기준으로 캐릭터의 성장이 결정되는 시스템이다.
    - 모든 인격은 활성화 효과가 있다.
    - 플레이 도중 얻은 인격 조각이 요구 조각 수만큼 모으면 활성화 효과를 활성화된다.
      1. 구강기
      * 구강기는 생명력과 지구력 능력치를 강화할 수 있는 인격이다.
      * 인격 조각을 얻을 때 마다 생명력 최대치가 5, 지구력 최대치가 5 증가한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **활성화 효과** | **요구 조각 수** |
| 인격 조각을 통해 얻은 지구력 10당 초당 회복되는 지구력 4 증가 | 5 |

* + - 1. 항문기
      * 항문기는 방어력과 강인도 능력치를 강화할 수 있는 인격이다.
      * 인격 조각을 얻을 때 마다 방어력이 10, 강인도가 10 증가한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **활성화 효과** | **요구 조각 수** |
| 방어력의 10%만큼 강인도 최대치 증가 | 5 |

* + - 1. 남근기
      * 남근기는 공격력과 강인도를 강화할 수 있는 인격이다.
      * 인격 조각을 얻을 때 마다 공격력이 10, 강인도가 5 증가한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **활성화 효과** | **요구 조각 수** |
| 인격 조각으로 얻은 공격력 10% 증가 | 5 |

* + - 1. 성장기
      * 성장기는 생명력과 이동속도를 강화할 수 있는 인격이다.
      * 인격 조각을 얻을 때 마다 생명력 최대치가 10, 이동속도가 0.2 증가한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **활성화 효과** | **요구 조각 수** |
| (획득한 성장기 인격 조각 \* 5)만큼 생명력 최대치 증가 | 5 |

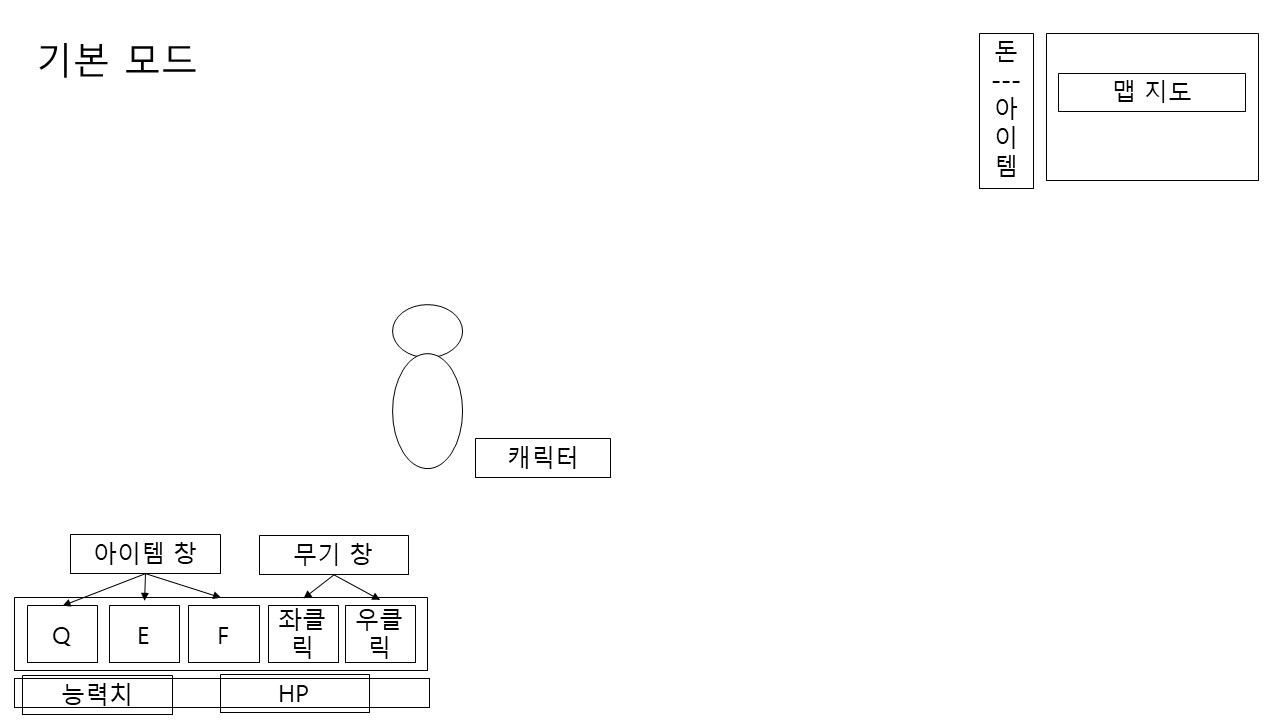
* + - 1. 잠복기
      * 잠복기는 행운과 방어력를 강화할 수 있는 인격이다.
      * 인격 조각을 얻을 때 마다 행운이 5, 방어력이 5 증가한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **활성화 효과** | **요구 조각 수** |
| 피격 시 행운의 확률로 방어량 10% 증가 | 5 |

* + - 1. 생식기
      * 생식기는 공격속도와 사거리를 강화할 수 있는 인격이다.
      * 인격 조각을 얻을 때 마다 공격속도가 0.2, 사거리가 0.25 증가한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **활성화 효과** | **요구 조각 수** |
| 공격속도 1당 공격력 20 증가 | 5 |

* 1. 파츠
  + 파츠는 캐릭터가 아이템을 장착할 수 있는 자리를 말한다.
  + 파츠는 UI를 통해 장착 상황과 장착한 장비의 상태를 파악할 수 있다.
  + 파츠는 한 파츠당 한 종류의 아이템만 장착 가능하다.



손 파츠(무기 창), 아이템 파츠(아이템 창)는 플레이 화면에서 UI로 표기된다.

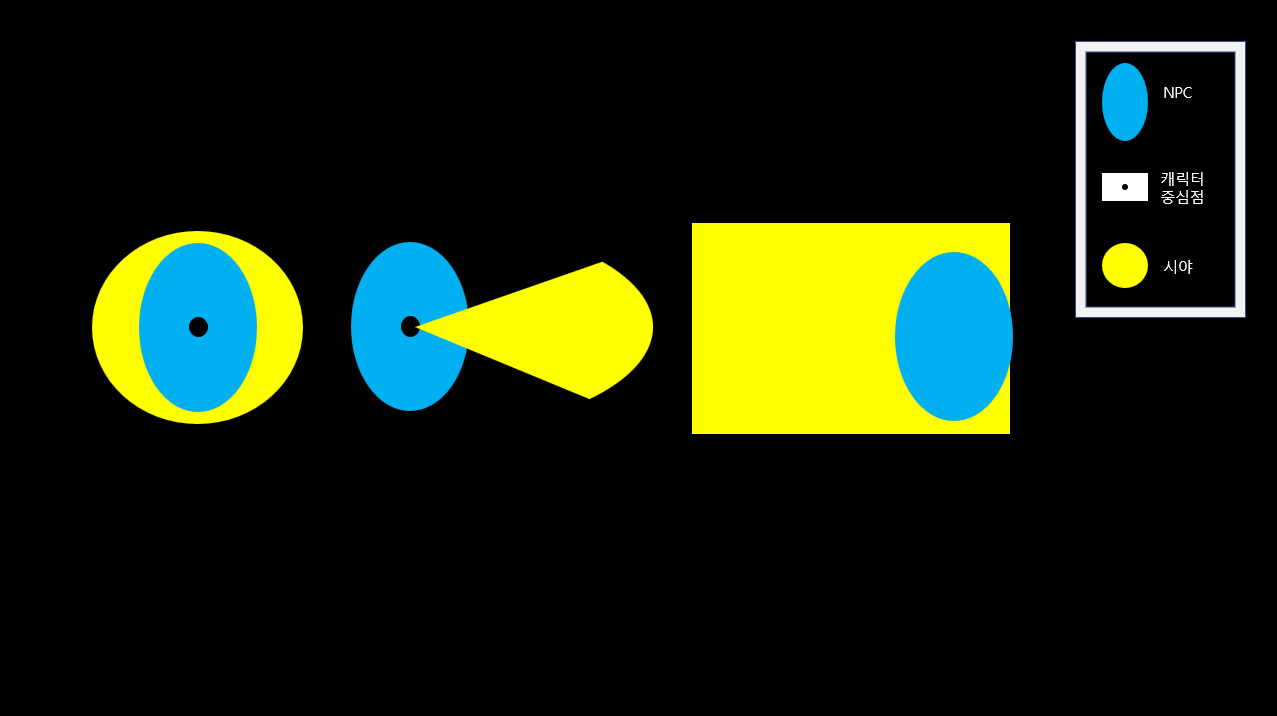
* + 1. 손 파츠
    - 손 파츠는 사용 장비가 장착될 수 있는 파츠이다.
    - 손 파츠는 플레이 화면에서 UI로 확인할 수 있다.
    - 손 파츠는 2개가 존재한다.
    - 손 파츠의 장비는 한 번에 1개만 사용 가능하다.
    1. 장착 파츠
    - 장착 파츠는 액세서리 장비가 장착될 수 있는 파츠이다.
    - 장착 파츠는 4개가 존재하며 동시에 동일한 아이템ID 액세서리 장비는 장착을 금지한다.
    1. 아이템 파츠
    - 아이템 파츠는 소비 장비가 장착될 수 있는 파츠이다.
    - 아이템 파츠는 3개가 존재하며 한번에 단일 종류의 아이템만 장착할 수 있다.

1. NPC 기획

* 본 단락은 논플레이블 캐릭터에게만 해당되는 내용을 기술한다.
  1. 시야
  + NPC의 시야는 NPC가 PC를 확인하여 대응하는 일련의 시스템을 말한다.
    1. 인식
    - 인식은 NPC가 플레이어 캐릭터와 관련 행동을 실행하는 조건이다.
    - 이하의 조건 중 하나 이상 만족하면 NPC는 PC를 인식한 것으로 판단한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **조건** |
| 시야 | 플레이어 캐릭터가 NPC의 전방 시야 안으로 들어 왔을 때. |
| 구역 | 플레이어 캐릭터가 들어온 구역 시야의 5타일 내에 NPC가 있을 때. |
| 접촉 | 플레이어 캐릭터가 NPC의 접촉 시야와 접촉 했을 때. |
| 공격 | 플레이어 캐릭터의 공격이 NPC에게 닿았을 때. |
| 경보 | 5타일 이내의 NPC가 시야, 접촉, 공격을 통해 플레이어를 인식했을 때 |

* + 1. 시야 범위



* + - 시야 범위는 NPC가 PC를 인식할 수 있는 영역이다.
      1. 접촉 시야



* + - * 접촉 시야는 NPC 중심점을 기준으로 원형으로 전개되는 영역이다.
      * 접촉 시야는 반지름 값을 지닌다.
      1. 전방 시야



* + - * 전방 시야는 NPC 중심점을 기준으로 부채꼴로 전개되는 영역이다.
      * 전방 시야는 반지름 값과 각도 값을 지닌다.
      1. 구역 시야



* + - * 구역 시야는 맵 타일을 기준으로 사각형으로 전개되는 영역이다.
      * 구역 시야는 가로 길이, 세로 길이 값을 가진다.
      * 플레이어 캐릭터가 구역 시야에 들어온 경우, 구역 시야로부터 5타일 이내의 모든 NPC가 플레이어 캐릭터를 인식한다.
    1. 관계
    - 관계란 NPC가 플레이어를 인식했을 때 대응하는 방식을 나눈 분류이다.
    - 관계는 고정된 값이 아니고 게임 진행에 따라 변경될 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 우호 | 플레이어 캐릭터를 인식했을 때 전투를 하지 않는 NPC이다.  우호 NPC는 시스템적으로 공격 받을 수 없다. |
| 중립 | 플레이어 캐릭터를 인식했을 때 전투를 하지 않는 NPC이다.  중립 NPC는 플레이어 캐릭터에게 공격받을 경우 적대 관계로 전환된다. |
| 적대 | 플레이어 캐릭터를 인식했을 때 전투 상태가 되는 NPC이다. |

* 1. 역할
  + 역할은 NPC가 게임에서 담당하는 위치를 말한다.
  + 역할 기능은 역할별 고유의 기능이다.
    1. 상인
    - 상인은 플레이어가 아이템을 재화 아이템을 통해 아이템을 구매할 수 있게 돕는 NPC 역할이다.
    - 상인의 기능은 대화와 역할 기능이 있다.
    - 상인의 역할 기능은 매입, 판매가 존재한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 초기 상호작용(1번) | 기능 접근(2번) |
|  | 상호작용 선택 UI |

* + - 1. 종류
      * 상인은 매입, 판매의 대상이 되는 아이템의 분류에 따라 종류가 달라진다.
      * 예를 들어 소비 아이템을 매입, 판매하는 상인의 종류는 ‘소비 아이템 상인’이다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 이름 | 설명 |
| 사용 아이템 상인 | 사용 아이템을 거래할 수 있는 상인의 종류. |
| 장착 아이템 상인 | 장착 아이템을 거래할 수 있는 상인의 종류. |
| 소비 아이템 상인 | 소비 아이템을 거래할 수 있는 상인의 종류. |

* + - 1. 역할 기능
         1. 매입
         * 매입은 플레이어에게 아이템을 대가로 재화 아이템을 재공하는 상인의 역할 기능이다.
         * 상인 종류에 따라 대상이 되는 아이템만 상인의 매입 대상이 된다.
         * 매입가는 아이템 원가의 0.8배로 책정된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **흐름도1** | **흐름도2** |
|  |  |

흐름도1 -> 흐름도2로 이어진다.

|  |
| --- |
| **이미지 예시** |
|  |

* + - * 1. 판매
        + 판매는 플레이어에게 재화 아이템을 대가로 아이템을 재공하는 상인의 역할 기능이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **흐름도1** | **흐름도2** |
|  |  |

흐름도1 -> 흐름도2로 이어진다.

|  |
| --- |
| **이미지 예시** |
|  |

* + 1. 몬스터
    - 몬스터는 플레이어와 직접적으로 전투를 수행하는 NPC 역할이다.
    - 몬스터 역할의 경우 몬스터 콘텐츠 기획서에서 개별적으로 서술한다.
    1. 놀음꾼
    - 놀음꾼은 플레이어에게 재화 아이템을 대가로 아이템을 얻을 기회를 주는 NPC 역할이다.
    - 놀음꾼의 기능은 대화와 역할 기능이 있다.
    - 놀음꾼의 역할 기능은 배팅이 있다.
      1. 종류
      * 놀음꾼의 종류는 배팅의 종류에 따라서 달라진다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 이름 | 설명 |
| 야바위꾼 | 배팅 ‘야바위’ 역할 기능을 제공하는 놀음꾼 NPC. |
| 룰렛 | 배팅 ‘룰렛’ 역할 기능을 제공하는 놀음꾼 NPC. |
| 뽑기 | 배팅 ‘뽑기’ 역할 기능을 제공하는 놀음꾼 NPC. |

* + - 1. 역할 기능 – 배팅
      * 배팅은 여러 종류가 있으며 각기 다르게 구현된다.

|  |
| --- |
| **흐름도** |
|  |

* + - * 1. 야바위
        + 야바위는 재화 아이템으로 파츠 아이템을 얻는 도박을 하는 기능이다.

|  |
| --- |
| **흐름도** |
|  |

|  |
| --- |
| **이미지 예시** |
|  |

* + - * 1. 룰렛
        + 룰렛은 재화 아이템으로 1.2배의 재화 아이템을 얻는 도박을 하는 기능이다.

|  |
| --- |
| **흐름도** |
|  |

* + - * 1. 뽑기
        + 뽑기는 재화 아이템으로 파츠 아이템을 얻는 도박을 하는 기능이다.

|  |
| --- |
| **흐름도** |
|  |

* + 1. 의뢰인
    - 의뢰인은 플레이어에게 퀘스트를 청구하고 보상을 지급하는 NPC 역할이다.
    - 의뢰자의 기능은 대화와 역할 기능이 있다.
    - 의뢰자의 역할 기능은 퀘스트 진행이다.
      1. 역할 기능 - 퀘스트 진행
      * 퀘스트 진행 기능은 퀘스트 수주, 퀘스트 갱신, 퀘스트 완료 3가지 단계로 나뉘게 된다.

|  |
| --- |
| **흐름도** |
|  |

* + - * 1. 퀘스트 수주
        + 퀘스트 수주 단계는 플레이어에게 퀘스트를 부여하는 단계이다.
        + 퀘스트 수주 단계에서 플레이어가 퀘스트를 받을 수 있는 상태인지를 점검한다.
        1. 퀘스트 갱신
        + 퀘스트 갱신 단계는 퀘스트의 조건을 갱신해주는 단계이다.
        + 퀘스트 갱신 단계는 현 단계의 퀘스트 조건을 만족했을 때에만 진행된다.
        + 퀘스트 조건을 갱신할 필요가 없을 경우 생략이 가능하다.
        1. 퀘스트 완료
        + 퀘스트 완료 단계는 퀘스트를 완료하고 보상을 수여하는 단계이다.
        + 퀘스트 완료 단계에서 플레이어가 보상을 받을 수 있는 상태인지 확인한다.
    1. 주민
    - 주민은 대화를 통해 플레이어에게 정보를 제공하는 NPC역할이다.
    - 주민의 기능은 대화가 있다.
  1. 기능
  + 기능이란 NPC가 수행하는 작업을 의미한다.
    1. 대화
    - 대화란 대화 UI위에 시나리오 텍스트를 출력하는 작업이다.
    - 대화시 플레이어와 NPC를 중앙에 두고 카메라가 고정되며 모든 캐릭터 행동 관련 조작이 금지된다.
    - 1회에 해당하는 텍스트가 모두 출력된 후 플레이어가 버튼을 누르면 다음 대사가 출력된다.
    1. 말풍선 표시
    - 말풍선 표시 기능은 플레이어가 접근할 때 말풍선을 표시하는 기능이다.
    - 플레이어의 시야에 들어오는 NPC는 NPC 상단에 말풍선 UI와 대사가 출력된다.
    - 말풍선은 몇 초 뒤 자동으로 사라진다.
    1. 전투
    - 전투란 적대 대상과 전투를 수행하는 작업이다.
    - 전투 기능에 대해서는 전투 기획서에서 다룬다.
    1. 역할 기능
    - 역할 기능이란 NPC 역할 마다 구현된 고유의 기능이다.
    - 역할 기능은 역할 문단에서 서술한다.