LBCD 캐릭터 기획서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/04/10

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 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  | |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  | |
|  |  |  |

**목차**

[1. 개요 5](#_Toc132125923)

[2. 조종주체 5](#_Toc132125924)

[2.1. PC 5](#_Toc132125925)

[2.2. NPC 5](#_Toc132125926)

[3. PC 기획 5](#_Toc132125927)

[3.1. 성장 5](#_Toc132125928)

[3.2. 능력치 5](#_Toc132125929)

[3.2.1. 생명력 5](#_Toc132125930)

[3.2.2. 공격력 6](#_Toc132125931)

[3.2.3. 지구력 6](#_Toc132125932)

[3.2.4. 방어력 6](#_Toc132125933)

[3.2.5. 운 8](#_Toc132125934)

[3.2.6. 민첩 8](#_Toc132125935)

[3.2.7. 강인도 8](#_Toc132125936)

[3.2.8. 호흡 게이지 9](#_Toc132125937)

[3.3. 상태 10](#_Toc132125938)

[3.4. 버프/디버프 10](#_Toc132125939)

[3.5. 형태 11](#_Toc132125940)

[3.6. 소속 11](#_Toc132125941)

[4. NPC 기획 11](#_Toc132125942)

[4.1. 시야 11](#_Toc132125943)

[4.1.1. 인식 11](#_Toc132125944)

[4.1.2. 적대 여부 11](#_Toc132125945)

1. 개요

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

1. 조종주체
   1. PC
   * 플레이어블 캐릭터는 플레이어가 조종 주체인 캐릭터를 의미한다.
   1. NPC
   * 논플레이어블 캐릭터는 컴퓨터가 캐릭터의 조종 주체가 되는 캐릭터를 의미한다.
2. 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. |
| 최대값-최소값 | 생명력의 최대값은 유동적이다.  초기 최대값은 캐릭터마다 달라질 수 있다.  최대값 : 100  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 적대 캐릭터에게 공격당할 경우.  생명력 감소 디버프에 적용될 경우.  생명력 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  생명력 감소 효과 사진을 사용할 경우.  특정 높이 이상 낙하해 착지할 경우. |
| 증가 조건 | 생명력 증가 버프에 적용될 경우.  생명력 회복 효과 아이템이 적용될 경우.  생명력 회복 효과 사진을 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 : 25 |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 1,000,000  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 공격력 감소 디버프에 적용될 경우.  공격력 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  공격력 감소 효과 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 공격력 증가 버프에 적용될 경우.  공격력 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  공격력 증가 효과 사진을 사용할 경우. |
| 공격력 적용 공식 | 공격력 \* 보정 계수 = 공격량. |

* + 1. 지구력
    - 지구력은 캐릭터의 특정 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 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 지구력 증가 버프에 걸릴 경우.  지구력 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  지구력 증가 효과 사진을 사용할 경우.  지구력이 일정 시간 감소되지 않을 경우. |
| 지구력이 최소값이 될 경우 | 탈진 : 지구력이 최소값과 같다면 최대값까지 회복할 때까지 지구력이 필요한 액션이 금지된다. |

* + 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 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 방어력 증가 버프에 걸릴 겨우.  방어력 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  방어력 증가 효과 사진을 사용할 경우. |
| 방어력 적용 공식 | 공격량 – (방어력 \* 보정 계수) = 피해. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 3 |
| 단위 | 1초에 이동하는 미터 수. |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 100  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 민첩 감소 디버프에 걸릴 경우.  민첩 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  민첩 감소 효과 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 상태가 달리기일 경우.  민첩 증가 버프에 걸릴 경우.  민첩 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  민첩 증가 효과 사진을 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 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 강인도 증가 버프에 적용될 경우.  강인도 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  강인도 증가 효과 사진을 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. PC 기획

* 본 단락은 플레이어 캐릭터에게만 해당되는 내용을 기술한다.
  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.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 유아기 | 프롤로그, 스테이지 1에서 적용될 나이 |
| 아동기 | 스테이지 2에서 적용될 나이. |
| 청년기 | 스테이지 3에서 적용될 나이. |
| 성인전기 | 스테이지 4에서 적용될 나이. |
| 성인중기 | 스테이지 5에서 적용될 나이. |
| 성인후기 | 스테이지 6에서 적용될 나이. |
| 노년기 | 스테이지 7, 에필로그, 엔딩에서 적용될 나이. |

* + - 1. 유아기
      * 유아기는 게임 플레이에서 가장 첫번째로 적용되는 나이 단계이다.
      1. 아동기
      2. 청년기
      3. 성인전기
      4. 성인중기
      5. 성인후기
      6. 노년기
    1. 인격
    - 인격 시스템은 게임 진행 중 플레이어의 선택을 기준으로 캐릭터의 성장이 결정되는 시스템이다.
    - 플레이어 캐릭터는 모든 인격이 존재한다.
      1. 구강기
      2. 항문기
      3. 남근기
      4. 성장기
      5. 잠복기
      6. 생식기
  1. 능력치
     1. 운
     + 운은 캐릭터가 지닌 확률 보정의 경향성을 계량한 단위이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 50 |
| 단위 | 백분율(%) |
| 최대값-최소값 | 최대값 : 100  최소값 : -25 |
| 감소 조건 | 운 감소 디버프에 걸릴 경우.  운 감소 효과 아이템이 적용될 경우.  운 감소 효과 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 운 증가 버프에 걸릴 경우.  운 증가 효과 아이템이 적용됐을 경우.  운 증가 효과 사진을 사용할 경우. |
| 운 적용 공식 | 아이템 드랍 확률 = 기본 드랍확률 + (-75 + 운) |

* + 1. 호흡 게이지
    - 호흡 게이지는 캐릭터가 호흡을 참을 수 있는 정도를 계량한 단위이다..

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **셋팅** |
| 기본값 | 기본값 : 최대값과 같다. |
| 최대값-최소값 | 호흡 게이지의 최대값은 유동적이다.  최기 최대값은 캐릭터마다 달라질 수 있다.  최대값 : 500  최소값 : 0 |
| 감소 조건 | 캐릭터가 호흡불가 상태일 경우.  호흡 게이지 감소 효과 사진을 사용할 경우. |
| 증가 조건 | 캐릭터가 호흡불가 상태가 아닐 경우.  호흡 게이지 증가 효과 아이템이 적용될 경우.  호흡 게이지 증가 효과 사진을 사용할 경우. |
| 호흡불가 상태일 경우 호흡 게이지 초당 감소 속도. | 초당 20. |
| 호흡 게이지가 최소값과 같을 경우 | 해당 캐릭터에 도트 피해 디버프 ‘질식’이 적용된다. |

* 1. 상태
  + 상태는 캐릭터의 상황을 규격화한 개념이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 기본 | 캐릭터의 입력이 없는 상태. |
| 이동 | 캐릭터가 이동중인 상태. |
| 피격 | 캐릭터가 공격에 피해를 입은 상태. |
|  |  |
| 상호작용 | 캐릭터가 오브젝트와 상호작용하는 상태. |
| 죽음 | 캐릭터의 생명력 능력치가 바닥나 사망한 상태. |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종류** | **명칭** | **설명** |
| 버프 | 신속 | 캐릭터의 민첩이 상승하는 상태. |
| 정화 | 모든 버프/디버프를 제거하는 상태. |
| 회복 | 지속시간 동안 점진적으로 정해진 양의 생명력이 회복되는 상태. |
| 투영 강화 | 캐릭터의 공격력이 상승하는 상태. |
| 디버프 | 기절 | 기절시간의 종료, 또는 다른 상태가 입력될 때까지 캐릭터의 모든 기능이 비활성화되는 상태. |
| 탈진 | 스테미너 재생속도가 상승하고 달리기 기능이 비활성화되는 상태. |
| 도트 피해. | 생명력이 시간을 간격으로 정해진 수치만큼 감소하는 상황을 반복하는 상태. |
| 호흡불가 | 조건이 충족될 때까지 호흡 게이지를 줄이는 상태. |
| 슬로우 | 달리기를 쓸 수 없고 이동속도가 저하되는 상태. |
| 속박 | 캐릭터의 이동관련 행동이 비활성화되는 상태. |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **명칭** | **설명** | **이미지 예시** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* 1. 소속
  + 소속은 시나리오상으로 캐릭터가 속한 징영이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **시나리오 상 위치** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* 1. 커스터마이즈 부위
  2. 파츠

1. NPC 기획

* ㄴ
  1. 시야
     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 시야 안으로 들어 왔을 때. |
| 구역 | 플레이어 캐릭터가 NPC의 구역 안으로 들어 왔을 때. |
| 접촉 | 플레이어 캐릭터가 NPC와 접촉 했을 때. |
| 공격 | 플레이어 캐릭터의 공격이 NPC에게 닿았을 때. |
|  |  |

* + 1. 적대 여부
    - 적대 여부란 NPC가 플레이어를 인식했을 때