임시 기획

* **시스템**
  + 장비 / 능력
    - 무기
      * 총기 / 원거리 무기
        + 무기 타입 분류

저격형

탄 효율 높음

타 종류보다 DPS적으로는 손해

고 배율 옵틱이 기본 사양

밸런스형

AR형 – 중간 정도의 탄효율

근접형

샷건형

SMG형 - 반동 큼, 화력 강함, 탄 퍼짐 심함

기타

런처 계열

* + - * + 무기 모드

옵틱 - 옵틱 정도만 모딩 했을 때 직접적으로 모델에 보이도록

반동 관련

탄창 관련

조준 시 안정성

특수 기능 추가

기타

* + - * 투척 / 소모품
        + 공격용

수류탄 계열

데미지형

특정 타입 무력화형

CC형

기타

* + - * + 회복용

힐 킷 계열

HP / 쉴드 회복

탄약 수급

* + - * + 기타
    - 장비 / 능력
      * 전투 보조
        + 무음화
        + 가속 계열
        + 에임 어시스트
        + 투사체 방어 / 요격
        + 탄약 소모 감소
        + 쉴드 ( HP와 같은 형태 )
        + CC
        + 적 하이라이트
      * 유틸
        + 인카운터를 유리하게 바꿔주는 장비

Ex ) 외계 언어 통역기

* + - * + 워프 가능한 행성 수 증가
        + 워프 전에 행성 스캔해서 정보 획득
        + 적군으로 위장
  + 조작
    - 인 게임 내 조작
      * 이동
      * 퀵 밀리
      * 상호작용
      * 멀티를 위한 핑 시스템
    - 워프 장치 조작
      * 중계기가 있는 행성으로만 워프 가능
  + 행성 내 미션
    - 메인 ( 중계기 )
    - 서브 미션 ( 인카운터나 행성 특징에 따른 기타 미션 – 보너스 보상 혹은 메인 미션을 위한 선행조건 [ 난이도 상승을 위한 요소 ] )
      * 로컬 원주민들의 의뢰
      * 가진 장비의 능력으로 추가 정보를 획득하기 위해 별도의 오브젝트와 반응
  + 적
    - 타입 구분
      * 전투형
        + 데미지 위주
        + 메즈 위주
      * 보조
        + 정찰 –> 경보
    - AI – 어려운 적일수록 행동 패턴 다양화
      * 사운드에 반응
      * 엄폐물 사용
      * 체력 낮을 때 퇴각해서 어그로 핑퐁
      * 은폐 사용 가능할 시 사용
* **배경 설정**
  + 메인 스토리
    - 전쟁 진행중 / 전쟁통에 마비된 워프 중계기 몰래 재활성해서 적 모성에 워프 폭탄
  + 인카운터
    - 미지의 생명체 조우 – 랜덤 [+-]
    - 같은 목적으로 먼저 파견되었던 팀의 흔적 or 시체 발견 – 아이템 or 정보 [+]
* **레벨 디자인**
  + 최초 장비
    - 프리셋 3개 중 선택 가능 ( 확정 X )
      * AR 1 [ 화력형 AR ] + ~
      * AR 2 [ 반동 잡기 쉬운 AR ] + ~
      * SMG + ~
  + 장비 티어
    - 희귀도에 따른 세분화 ( 일반 / 특별 / 희귀 )
    - 높은 희귀도 일수록 한가지 플레이 컨셉에 맞는 성능으로 최적화
      * 저격형이면 데미지 높고 연사력이 낮은 쪽으로 극대화
  + 적/섹션 관련
    - 적 모성에 가까워 질수록 적 레벨 증가
    - 워프 수가 증가할수록 (시간이 지날수록) 적의 경계도가 높아져 적 레벨 / 물량 증가
      * 경계도가 어느정도 높아지면 적측에서 추적자 파견 (어려움)