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 /
* 사건이 진행됨에 따라 주시 레벨이 높아짐. 플레이 방식에 따라 그 수준이 상이할 수 있음.
* 인카운터 -> [ + = 플레이어에게 이득, - = 플레이어에게 손해 ]
* 미지의 생명체 조우 – 랜덤 [+-]
* 같은 목적으로 먼저 파견되었던 팀의 흔적 or 시체 발견 – 아이템 or 정보 [+]
* 적국이 아군 부대에 대한 주시 레벨에 따라 현상금을 매김 - 현상금 사냥꾼 출현, 레벨이 액수에 따라 높아짐 [-]
* **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
* 저티어 장비는 능력치 합 10, 능력치 분배가 6 / 4
* 고티어 장비는 능력치 합 10+2 에 9 / 3 같은 식으로
* 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)
* **클래스 화 해야 할 것들 정리**
* 게임 오브젝트
* 플레이어블
* 캐릭터
* 플레이어 캐릭터
* 적 캐릭터
* 소환물
* 언플레이어블
* 아이템
* 장비 / 탄약 ( 바닥에 뿌리거나 하는 것도 생각하여 )
* 미션 용 오브젝트
* 투사체
* 데이터
* 캐릭터 스탯
* 데미지 계열