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

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

특수 기능 추가

기타

* + - * 투척 / 소모품
        + 공격용

수류탄 계열

* + - * + 회복용

힐 킷 계열

* + - * + 기타
    - 장비 / 능력
      * 전투 보조
        + 무음화
        + 가속 계열
        + 에임 어시스트
        + 투사체 방어 / 요격
      * 유틸
        + 인카운터를 유리하게 바꿔주는 장비

Ex ) 외계 언어 통역기

* + - * + 워프 가능한 행성 수 증가
  + 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 ] )
  + 적
    - 타입 구분
      * 1
      * 2
      * 3
    - AI – 어려운 적일수록 행동 패턴 다양화
      * 사운드에 반응
      * 엄폐물 사용
      * 체력 낮을 때 살짝 퇴각해서 어그로 핑퐁
* **배경 설정**
  + 메인 스토리
    - 1안 – 전쟁 진행중 / 전쟁통에 마비된 워프 중계기 몰래 재활성해서 적 모성에 워프 폭탄 전송하는 것이 목표.
    - 2안 –
  + 미션 진행 분기
  + 인카운터
    - Asd
    - Asd
* **레벨 디자인**
  + 최초 장비
  + 장비 티어, 티어 별 무기