**시스템 문서**

**목차**

1. **아웃게임 시스템**
   1. 개요
   2. 비행선
2. **인게임 시스템 개요**
   1. 개요
   2. 구역별 설명
   3. 조작
   4. 의뢰
      1. 의뢰 시스템 개요
      2. 의뢰 플로우 차트
      3. 의뢰의 종류
   5. 결과창
   6. 축제
      1. 축제 시스템 개요
      2. 축제 플로우 차트
      3. 축제의 종류
   7. 인벤토리
   8. 상점
3. **UI**
   1. 개요
   2. 마을 UI
   3. 의뢰 UI
4. **아웃게임 시스템**
   1. **개요**
      1. 플레이어가 주거하는 공간의 비행선을 나타내는 시스템
      2. 플레이어가 게임을 시작하기 전에 의뢰를 받고 준비하는 과정을 나타낸다.
      3. 비행선내 공간은 방, 입구로 이뤄져 있다.
   2. **비행선**
      1. 방(예시 : 보더랜드 3 생츄어리 호)
         * 플레이어가 쉬면서 정리하는 공간
         * PC와 상호작용하여 의뢰를 받을 수 있음

의뢰메일은 최대 4개가 오면서

* + - * 침대와 상호작용을 하여 게임을 저장할 수 있음
      * 방문 앞에 있는 거울을 통해 장비를 정비할 수 있음

무기, 장신구 2개를 변경할 수 있다.

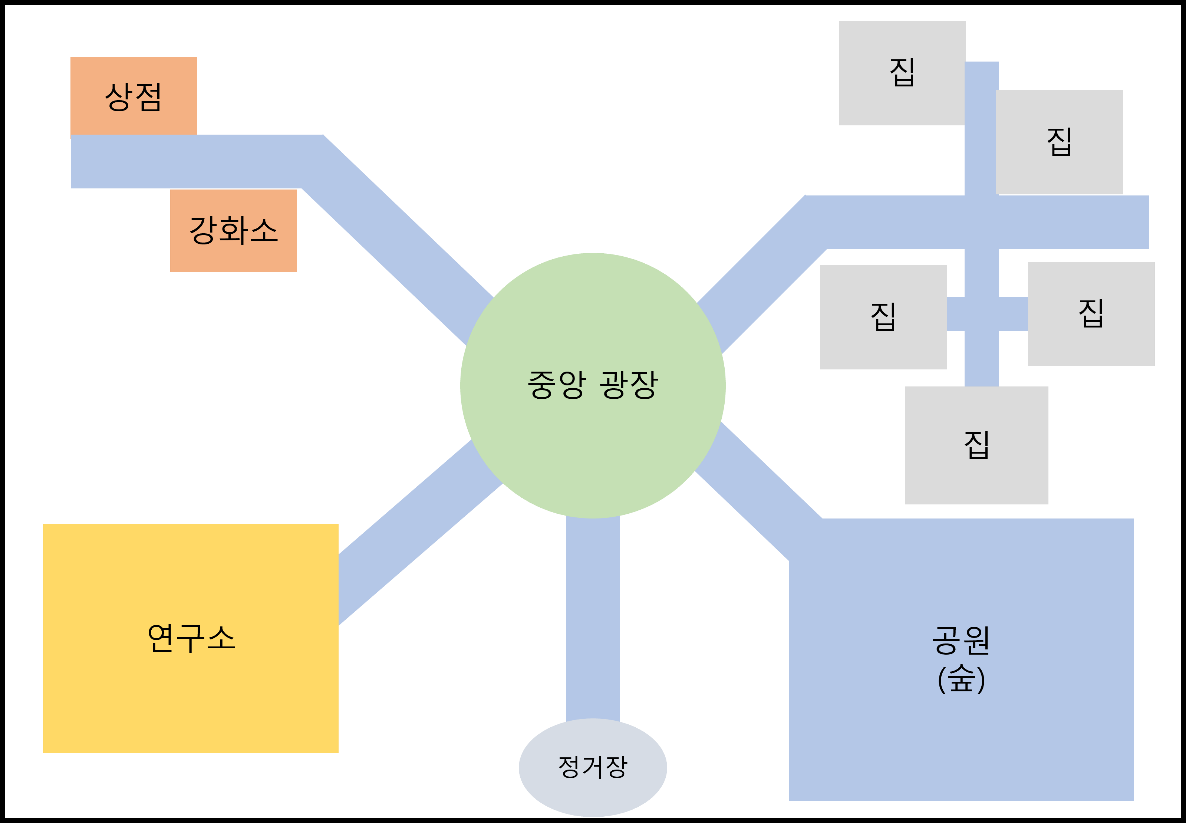
이때 보여지는 인벤토리는 유저의 창고안에 있는 것이다.

* + - * 창고는 아이템분류별로 나눠져 있으며 하나의 창고를 상호작용하여 볼 수 있다.

아이템 분류는 소모품, 무기, 장신구 3가지로 나뉜다.

각 아이템 분류별로 최대 30개를 넣어 놓을 수 있다.

1. **인게임 시스템**
   1. **개요**

****

* + 1. 플레이어가 의뢰를 해결하기 위해 돌아다니는 공간이다.
    2. 중앙에 관리자 탑이 있고 각 구역으로 가는 길이 있는 구조
    3. 중앙을 통해 가고자 하는 방향으로 나아갈 수 있도록 구조를 기획
    4. 이미지속 빈 공간은 도시의 특징에 맞는 나무 혹은 건축물들이 존재
  1. **구역별 설명**
     1. 중앙광장
        + 관리자 탑을 중심으로 도시의 중심부가 되는 지역
        + 의뢰인을 만날 수 있는 장소
        + 의뢰인 외에도 이벤트성 상점, 지나가는 NPC와 이야기 가능
     2. 주거지
        + NPC들이 주로 살고 있는 공간
        + 생활과 관련된 의뢰를 수행하는 공간
     3. 상점가
        + 강화 및 상점 시스템을 이용할 수 있는 구역
        + 강화소와 상점이 존재하며 문과 상호작용하여 이용할 수 있다.
     4. 공원
        + 낚시, 축제 같은 이벤트성 미니게임이 열리는 공간이다.
        + 공원 안의 깊은 곳에서 몬스터가 출현한다.
     5. 연구소
        + 도시의 날씨와 특징 관련하여 연구하는 곳
        + 연구를 하나 만들어진 몬스터를 처치하는 것 같은 의뢰가 들어옴
     6. 정거장
        + 플레이어가 비행선에서 내리거나 다른 도시를 가기전에 들리는 곳
  2. **조작**
     1. Tab키: 태블릿을 열어서 받은 의뢰들의 내용을 확인할 수 있다.
        + 태블릿은 받은 의뢰목록을 나타내며, 의뢰를 클릭하면 의뢰주의 위치로 안내한다.
     2. 이동: W,A,S,D,space(점프),Shift(대쉬)
     3. 스킬: 우클릭(일반 액티브 스킬), Q(버프 스킬), E(궁극기)
     4. 상호 작용: F
     5. 지도: M
     6. 소모품 아이템 사용: C
  3. **의뢰**
     1. **개요**
        + 의뢰를 통해서 재화를 벌고 스토리를 진행할 수 있다.
        + 의뢰를 비행선에서 수락을 하고 마을에서 의뢰주에게 설명을 받은 후 의뢰를 수행한다.
        + 의뢰를 제한된 시간안에 모두 클리어하는 것이 목표이다.
        + 의뢰의 종류에는 장비수리, 전투, 대화, 물건 찾기가 있다.
        + 각 의뢰들을 통해 다양한 퍼즐을 즐길 수 있다.
     2. **의뢰 플로우 차트**

**텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

* + - * 1. 의뢰를 비행선에서 선택하여서 수락을 한다.
        2. 받은 의뢰의 의뢰주를 마을에서 찾아서 의뢰에 대한 설명을 받는다.
        3. 설명을 모두 듣고 난 후 의뢰 시작 버튼을 통해서 의뢰를 시작한다.
        4. 제한된 시간안에 의뢰를 진행한다.
        5. 시간이 모두 지나거나 목표를 모두 완수했을 경우 결과창을 나타낸다.

의뢰 성공

조건: 의뢰 목표를 50% 이상 성공했을 경우

전부 완수했을 경우 100%의 보상을 받을 수 있다.

만약 목표를 하나라도 성공하지 못하였을 경우 50%의 보상을 받는다.

의뢰 실패

조건: 의뢰 목표를 50% 이하로 성공했을 경우

의뢰를 실패하고 나면 재시도 ui가 나타나면서 재시도를 할 수 있다.

의뢰 재시도 횟수는 의뢰 당 2번이며, 모두 소모했을 경우 의뢰는 실패한다.

* + - * 1. 결과에 따라 보상을 받거나 의뢰가 실패된 상태로 의뢰주와 만났던 장소로 돌아온다.
    1. **의뢰의 종류**
       - **장비 수리**

텍스트, 전자기기이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**(예시: PC시뮬레이터)**

**개요**

장비 수리 의뢰는 고장 난 부위에 맞는 장비를 사용하여 수리하는 것이 목표이다.

시작하기 전 의뢰에 사용될 장비를 상점에서 미리 준비할 수 있다.

**플레이방식**

현재 장착한 장비와 상호작용을 할 수 있는 부위가 표시가 된다.

상호작용할 부위에 마우스를 가져가고 홀드를 하면 사용이 된다.

사용하는데 있어 1~5초정도 걸린다.

사용하는 동안 마우스 주변에 게이지가 차오르며 모두 차면 수리가 완료된다.

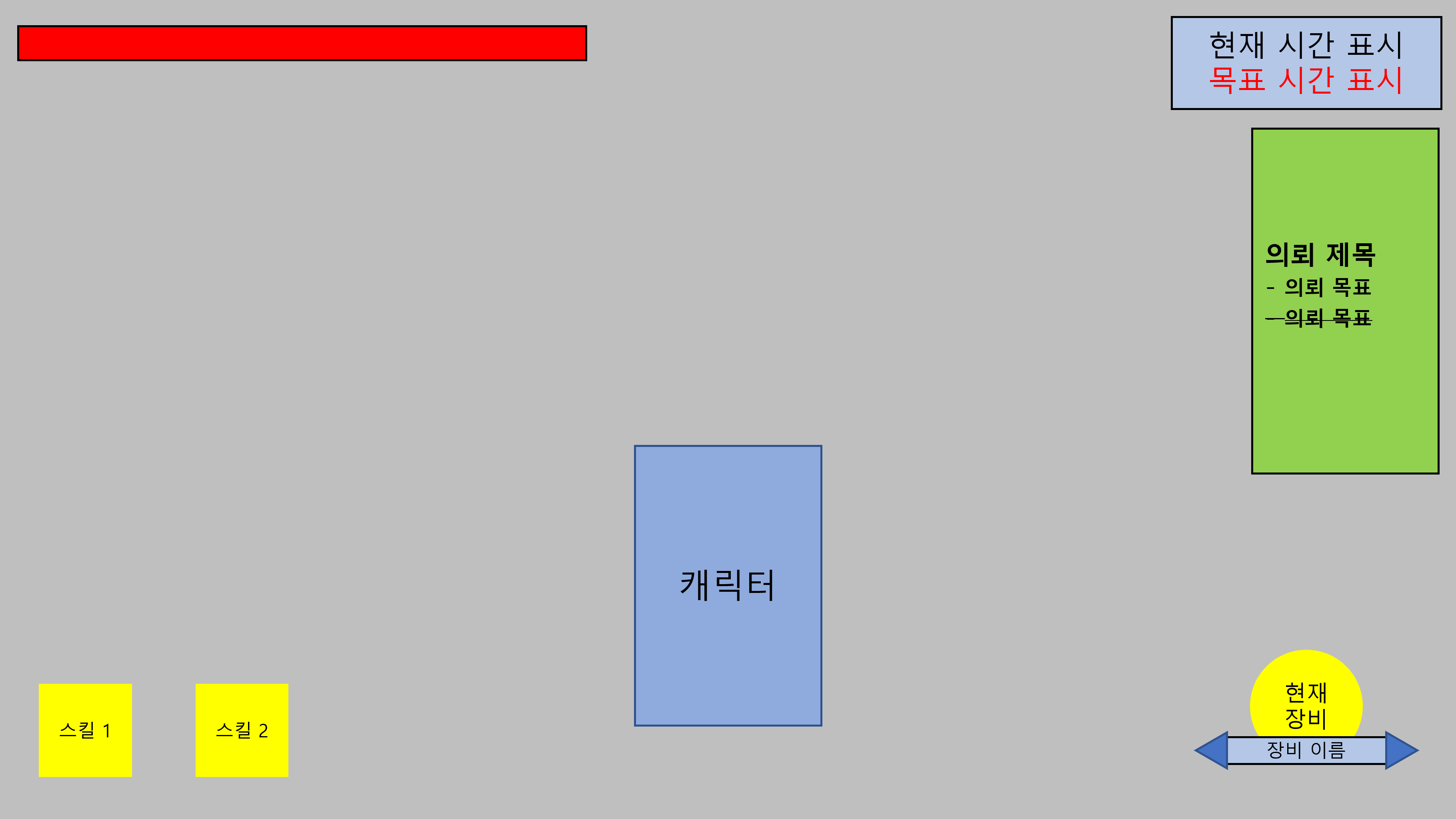
장비의 아이콘을 클릭하거나 숫자키를 통해서 장비를 변경할 수 있다.

장비마다 내구도가 있으며, 사용을 할 때마다 내구도가 1씩 감소한다.

각 장비들은 여러 개 챙길 수 있으며, 내구도가 0이되면 사라진다.

의뢰를 수행 중에 게임내 시간은 현실시간의 5배 빠르게 흘러간다.

* + - * **전투**

****

**개요**

간단한 조작과 스킬을 이용하여 목표를 전부 처치하는 의뢰이다.

해당 의뢰에서는 유저의 컨트롤을 중요시한다.

**플레이 방식**

정해진 공간에서 플레이어를 향해 오는 적들을 잡는 방식이다.

마우스 좌클릭을 통해 기본 공격을 한다.

기본공격은 최대 3번까지 이어서 나가며, 각 공격 사이의 간격은 0.5초이다.

스킬은 2가지로 q와 e에 배정 되어있다.

무기 종류별 스킬이 존재한다.

무기의 종류에는 마법(중거리), 총(원거리), 검(근거리)가 있다.

* + - * **대화**

**개요**

NPC의 갈등 해결 혹은 의견 취합을 도와주는 의뢰이다.

대화내용이 퍼즐 모양이어서 해당 퍼즐들을 이어 붙이는 방식

**플레이 방식**

**갈등 해결(수정 예정)**

의뢰주 NPC가 상대방과 이야기하는데 있어 도움을 주는 의뢰이다.

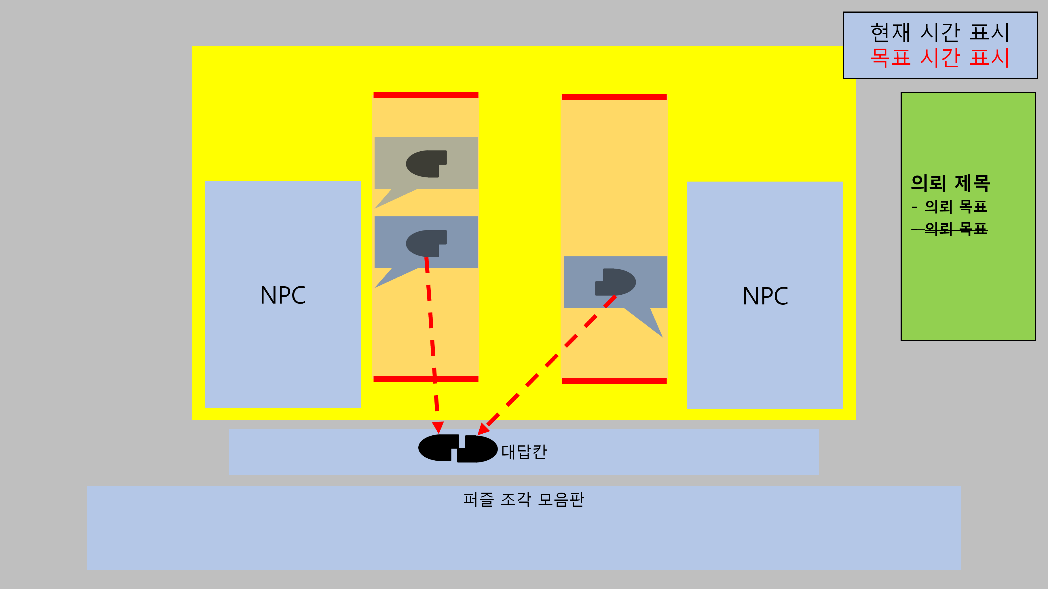
플레이어는 현재 있는 퍼즐 조각 모음판을 이용해서 의뢰주가 어떤 형식으로 대답을 하면 좋을지 제안을 한다.

조각을 모두 소모하였을 때 상대 NPC의 기분 게이지가 50%이하면 성공이다.

날카로운 대답 조각을 사용하였을 경우 상대 NPC의 기분 게이지가 증가한다.

둥근 대답 조각을 사용하였을 경우 상대 NPC의 기분 게이지가 감소한다.

**의견 조합**

****

NPC들에게서 나오는 말풍선 조각들을 조합하여 하나의 말풍선으로 맞춘다.

NPC에게서 나온 말풍선은 점점 위로 올라가며 특정 위치에 도달하면 사라진다.

말풍선 조각을 클릭하게 되면 말풍선들이 올라가는 시간이 느려진다.

조각 칸에는 그간 나온 말풍선 조각을 모아 놓았다가 나중에 대답할 수 있다.

특정 개수 이상 맞추게 되면 의뢰가 성공하게 된다.

* + - * **물건 찾기**

**잔디이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

(예시: 포켓몬스터)

**개요**

정해진 맵 안에서 돌아다니면서 목표 물품을 찾는 방식의 의뢰이다.

맵을 구경하면서 숨겨진 위치를 찾는 것이다.

**플레이 방식**

의뢰주가 찾아줬으면 하는 물품을 들은 후 찾아야하는 위치로 이동한다.

정해진 공간안에서 자유롭게 돌아다니면서 아이템을 찾는다.

정해진 공간 밖으로 나가려고 하면 가드레일 같은 것이 표시되면서 못 나간다.

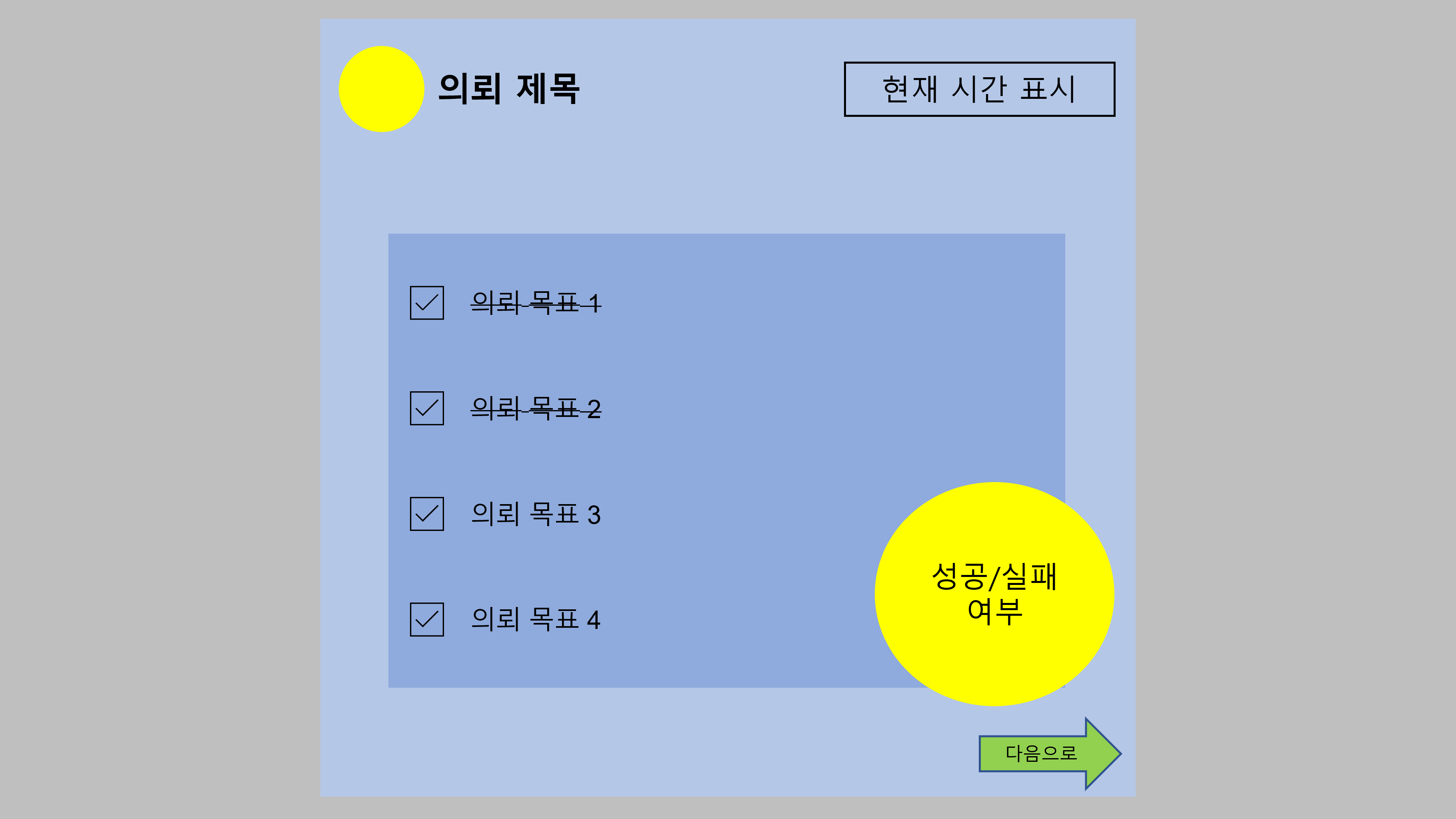
아이템이 있을 법한 장소는 빛기둥 이펙트로 표시한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

빛기둥과 상호작용하면 해당 아이템에 관한 UI가 등장한다.

* 1. **결과창**

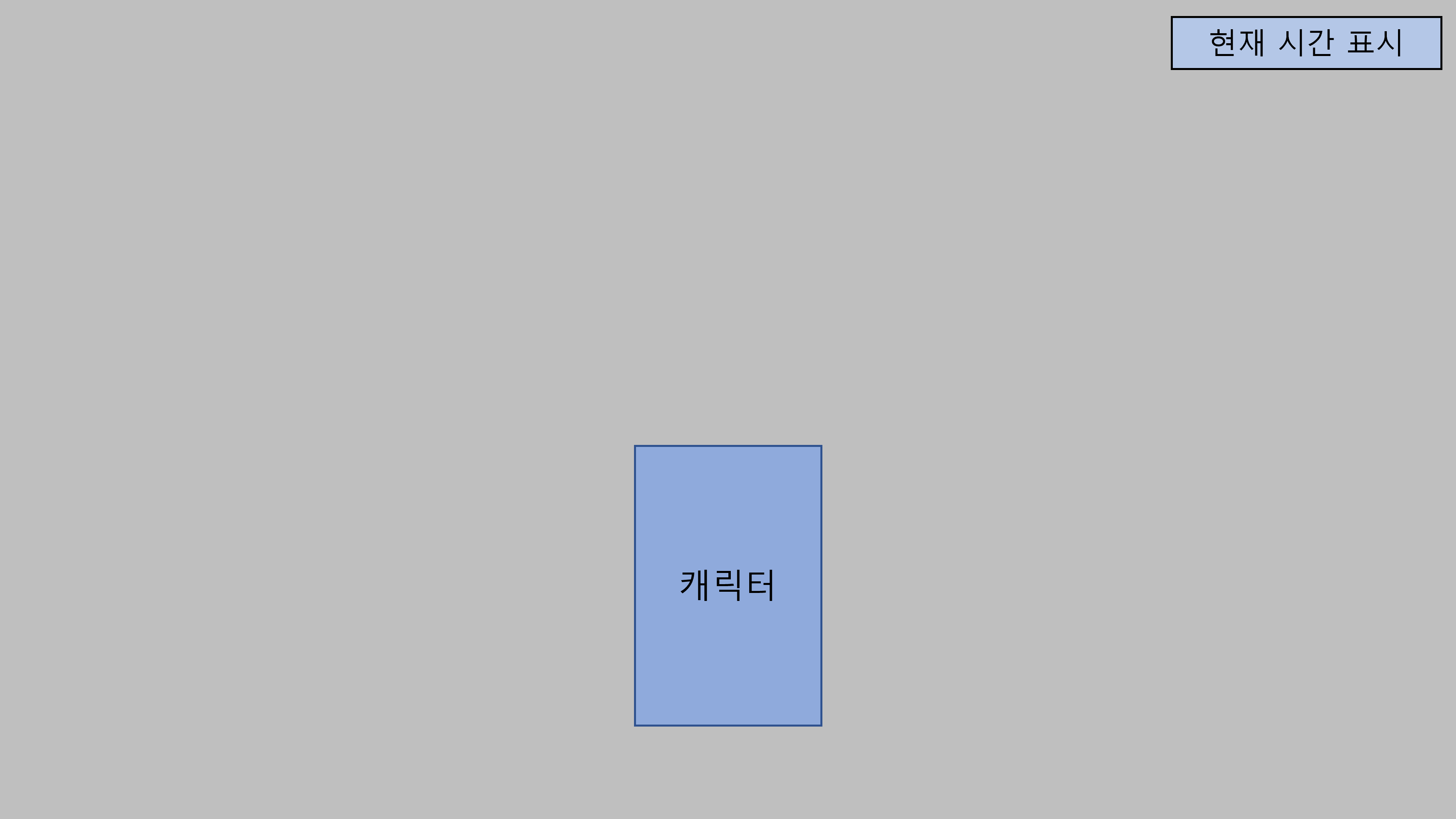
****

* + 1. 의뢰가 종료된 후 의뢰에 관한 결과를 나타내는 시스템이다.
    2. 의뢰의 목표가 체크 리스트형식으로 나열된다.
    3. 목표 완료 여부에 따라 성공 혹은 실패 도장이 찍히게 되고 다음으로 버튼이 등장한다.
    4. 다음으로 버튼을 누르게 되면 성공하였을 경우 의뢰주와 만났던 위치로 돌아온다.
    5. 실패하였을 경우 재도전 UI가 나오면서 재도전을 할 수 있다.
       - 재도전 기회를 모두 소모하여 실패했을 경우 의뢰주와 만났던 위치로 돌아온다.
  1. **축제 시스템(추후 추가 예정)**
     1. 공원 구역에서 할 수 있는 플레이 방식 중 하나
     2. 비행선에서 하루를 시작하기 전 축제가 있는 날이면 표시를 한다.
     3. 축제날 하는 의뢰들은 보상이 좀더 강해지고, 주로 축제 관련 의뢰가 들어온다.
     4. 축제의 종류
        + 낚시

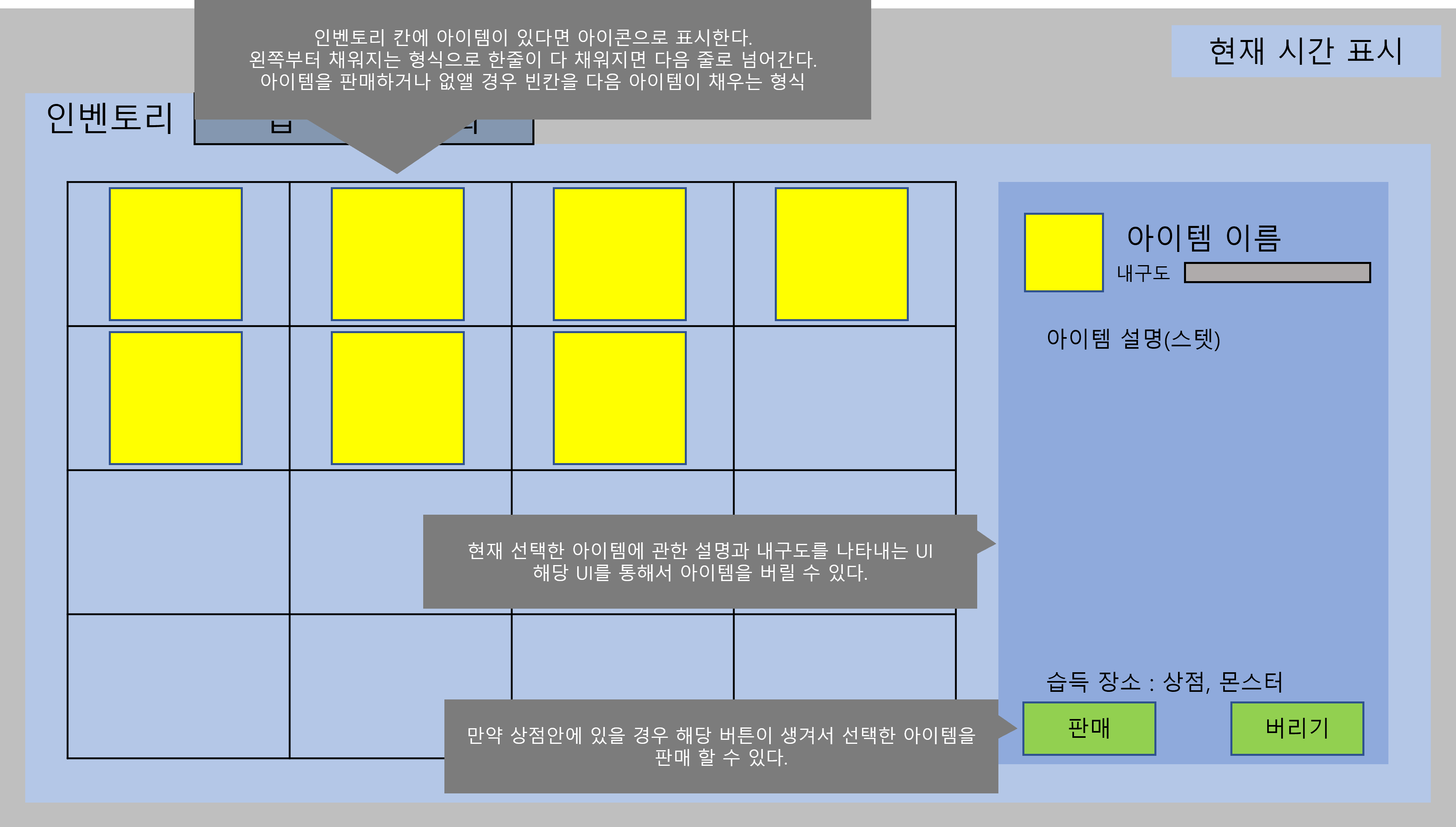
공원 구역 속 연못입구에 있는 낚시꾼 NPC를 통해 진행이 가능하다.

* + - * 물품 맞추기
      * 사진 찍기
  1. **인벤토리**
     1. 인벤토리 시스템은 3개의 탭을 통해서 관리하는 형태
     2. 태블릿을 조작하여 장비확인, 맵확인, 의뢰확인을 한다.
     3. 장비확인은 현재 가지고 있는 아이템들의 설명과 내구도를 확인하는 형태이다.
     4. 맵은 현재 위치확인, 맵 둘러보기, 순간이동이 가능하다.
     5. 의뢰 확인은 현재 받은 의뢰의 설명과 위치를 안내하는 기능을 한다.
  2. **상점**
     1. 젤다 야숨의 상점처럼 돌아다니면서 아이템을 구매할 수 있음
     2. 마을마다 1~2개씩 존재
     3. 무기와 장신구는 진열이 되어있고 아티펙트는 상점주인 앞 진열장에 있음
     4. 상점 주인 옆 진열장에는 소모품 구매가능
     5. 인벤토리가 가득 찼다면 비행선안의 창고로 배송이 된다.
     6. 현재 장착 무기와 다른 타입의 무기를 구매 시 바로 비행선의 창고로 가게 된다.

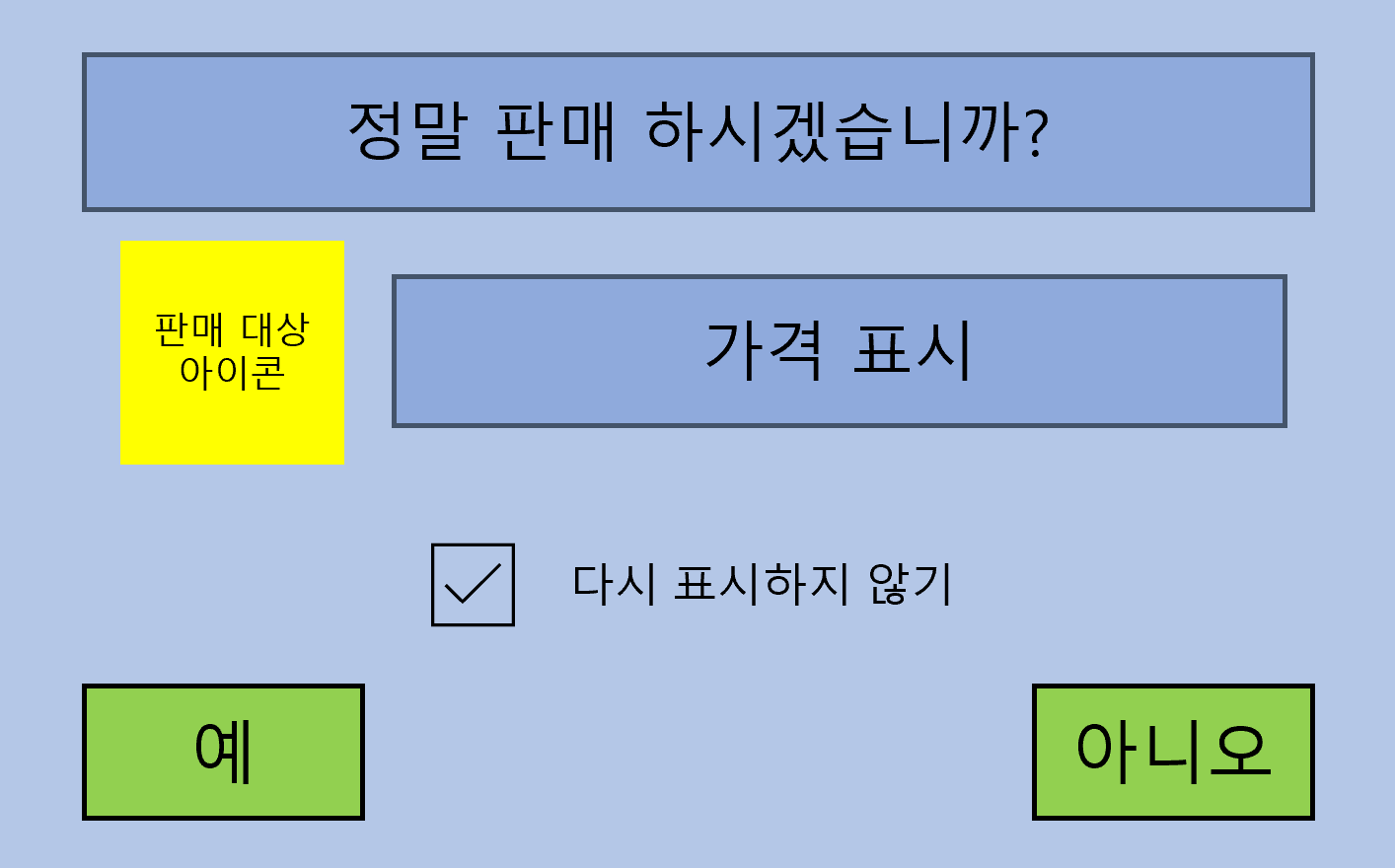
1. **UI**
   1. **마을 UI**

****

* + - * 시간 외에는 아무 UI가 보이지 않는다.
      * 의뢰주에 해당하는 NPC머리 위에 화살표 표시되어 알아볼 수 있는 형태
      * 그 외의 기능들은 인벤토리 창 UI를 통해 사용이 가능하다.
  1. **인벤토리 UI**
     1. **인벤토리**

****

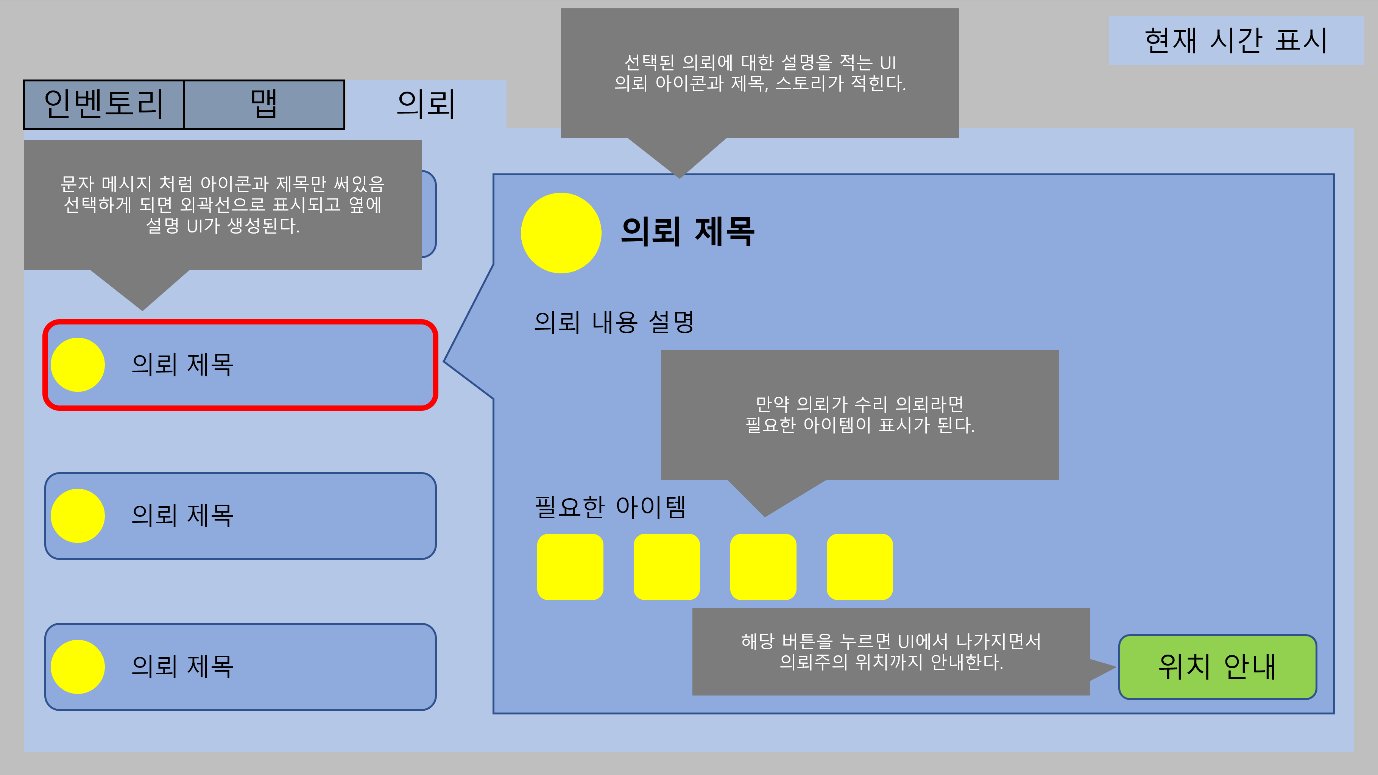
* + - * 선택된 아이템이 없을 경우 옆의 설명서는 빈칸으로 되어있는다.
      * 선택된 아이템 아이콘은 외곽선으로 표시가 되며 옆에 설명이 적혀진다.
      * 상점안에 있을 경우 판매 버튼을 클릭하여 아이템을 판매할 수 있다.



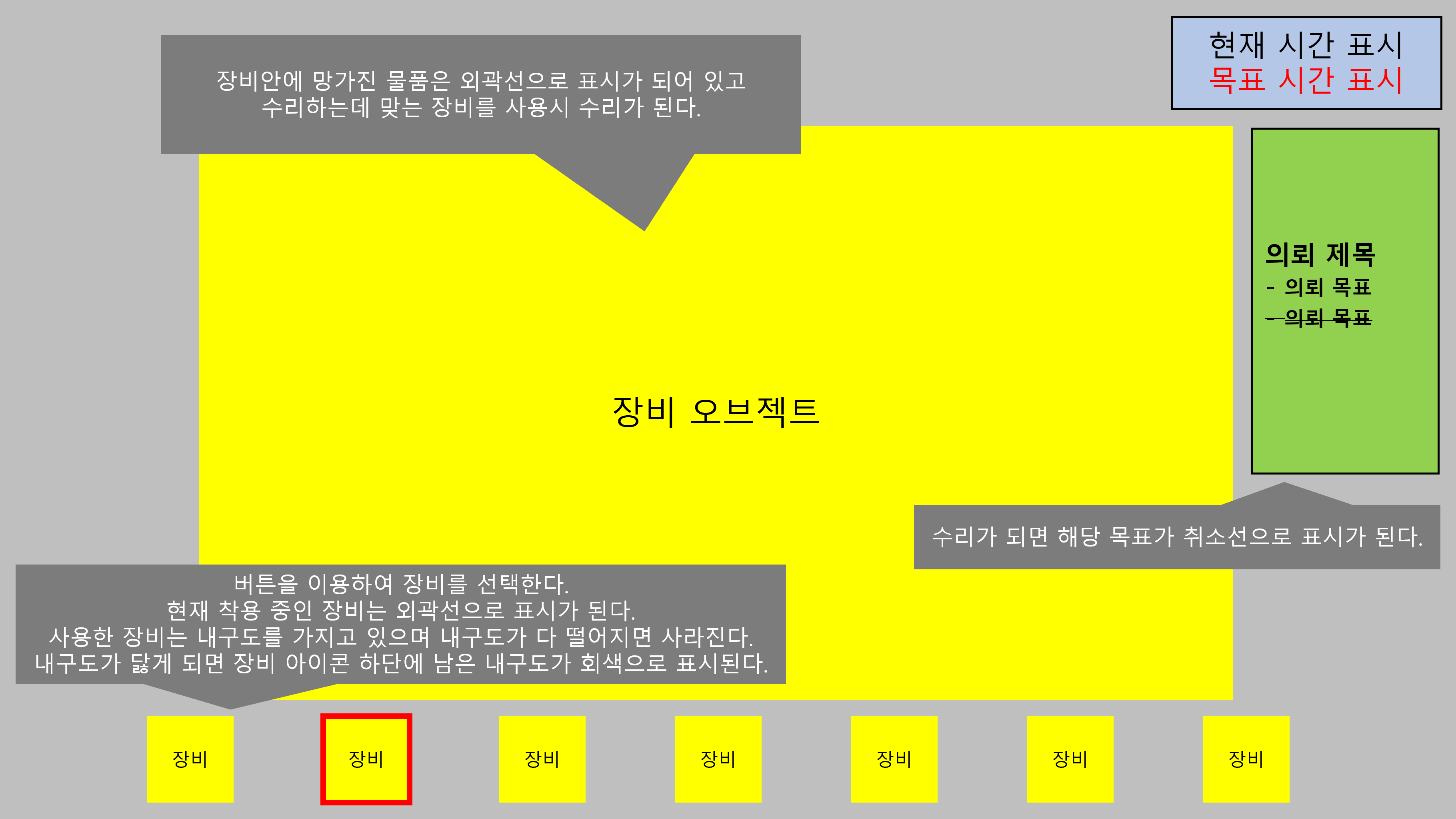
* + - * 판매버튼을 누르고 나면 해당 아이템의 가격과 함께 판매 UI가 등장한다.
      * 버리기 버튼을 클릭하였을 시 동일한 형태의 UI가 나오지만 제목만 바뀐다.
      * 다시 표시하지 않기를 체크하고 예를 클릭하게 되면 그 뒤로는 해당 UI가 뜨지 않는다.
    1. **맵**

****

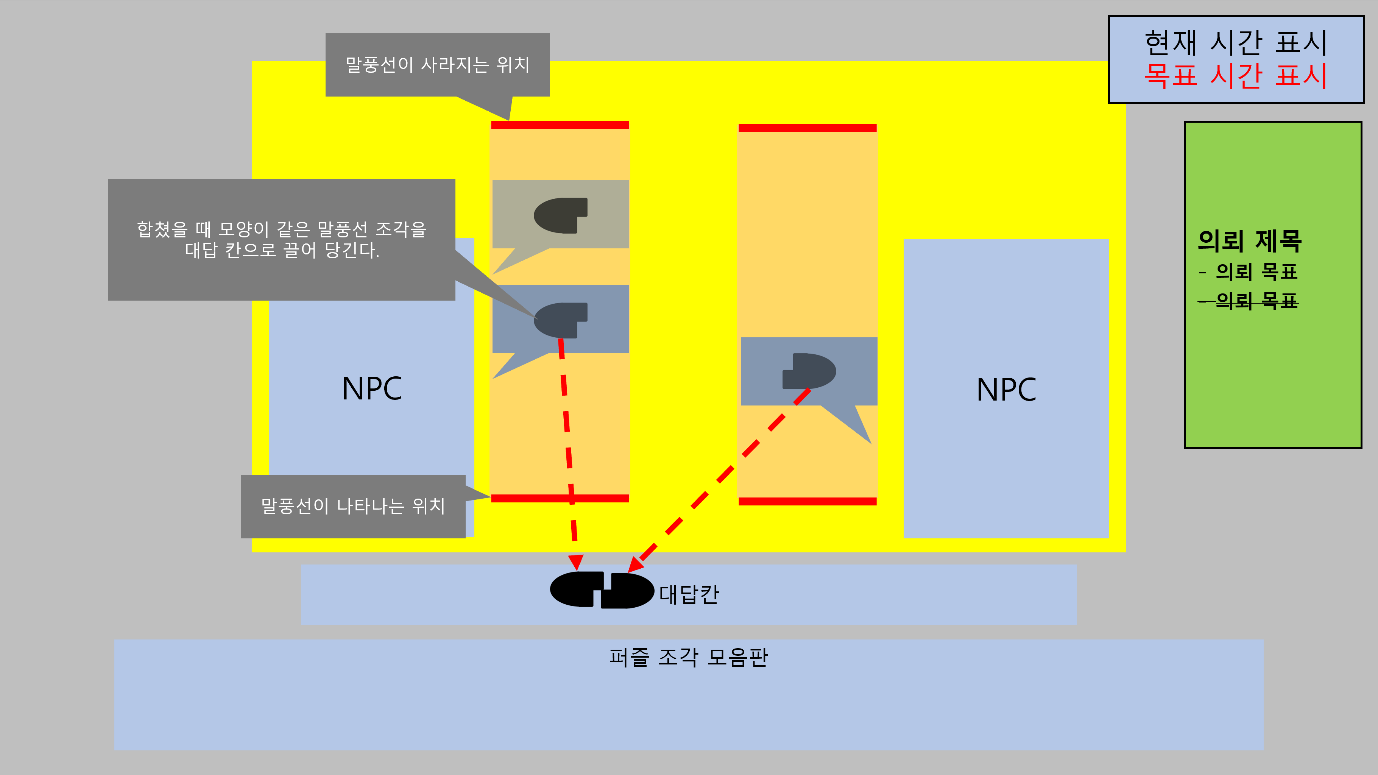
* + - * 맵 이미지는 게임의 전체 맵을 45도
    1. **의뢰확인**

****

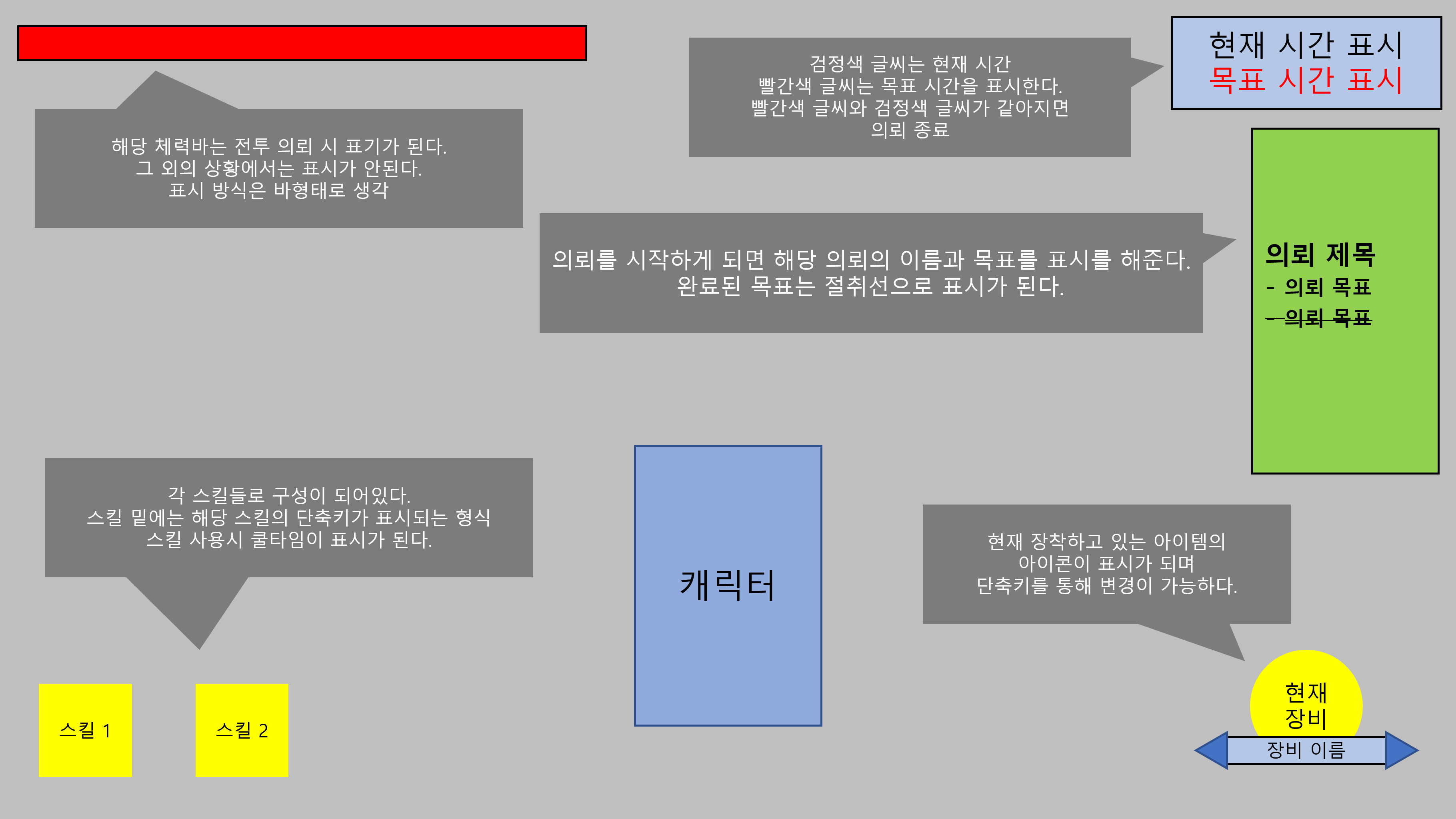
* 1. **의뢰 UI**
     1. **장비 수리**

****

* + 1. **대화 의뢰**

****

* + 1. **전투 의뢰**

****