**Project Cleania**

**아이템 기획**

작성자 : 한태우

내용

[**1.** **개요** 3](#_Toc82109817)

[1.1. 정의 3](#_Toc82109818)

[1.2. 역할 3](#_Toc82109819)

[**2.** **작성목적** 3](#_Toc82109820)

[**3.** **기획의도** 3](#_Toc82109821)

[**4.** **고려사항** 4](#_Toc82109822)

[**5.** **아이템종류** 4](#_Toc82109823)

[5.1. 화폐 4](#_Toc82109824)

[5.2. 장비 4](#_Toc82109825)

[5.3. 재료 5](#_Toc82109826)

[**6.** **세부사항** 6](#_Toc82109827)

[6.1. 장비 6](#_Toc82109828)

[**7.** **등급** 7](#_Toc82109829)

[7.1. 등급 7](#_Toc82109830)

|  |  |
| --- | --- |
| **history** | |
| 일자 | 내용 |
| 2021-09-08 | 문서 최초 작성 / 개요, 기획의도, 아이템종류, 세부사항, 등급 |
| 2021-09-09 | 세부사항 수정, 작성목적 추가, 아이템종류 수정, 목차 작성 |
| 2021-09-09 | 워터마크 추가 |

# **개요**

* 1. 정의

아이템이란 게임내에서 플레이어가 필요에 따라 여러 형태로 소비(넓은 의미로) 할 수 있는 모든 오브젝트를 의미한다.

* 1. 역할

아이템은 그 자체로 가치를 가지는 아이템과 교환 및 소모를 통해 가치를 형성하는 아이템이 존재하며, 아이템을 획득하고 이를 소비하고 다시 아이템을 획득하는 등의 선 순환구조를 촉진시켜 플레이를 지속시키는데 그 역할이 있다.

# **작성목적**

* 아이템이라는 콘텐츠의 시스템을 설계하고 이를 게임에 적절하게 적용시키기 위한 기획문서이다.

# **기획의도**

* 장비아이템의 파밍(Farming)이 주요 목적인 본 게임의 특성에 따라 다양한 장비아이템을 설계할 수 있도록 그 기반이 되는 장비아이템의 기본구조를 작성한다.
* 파밍을 돕기 위한 보조적인 수단으로써 화폐와 재화를 기획하고 이들의 역할과 소비처를 명세한다.

# **고려사항**

* 모든 재화는 그 사용처를 분명하게 하여 개개의 재화별로 하나 이상의 명확한 사용처를 가지게 한다.
* 장비아이템을 설계할 때 ‘좋은장비옵션’과, ‘나쁜장비옵션’을 구분하여 지속적인 플레이 여지를 열어 둘 수 있도록 설계한다.

# **아이템종류**

* 1. 화폐
     1. 정의  
        교환의 매개(다른 재화 및 서비스와 교환가능), 가치의 저장(축적 가능), 가치의 척도(교환 대상의 가치를 가늠 할 수 있음)라는 세 가지 기능을 수행 할 수 있는 무형의 아이템
     2. 구성
* 클린(Clean)  
  사냥과 퀘스트 등 게임내 활동을 통해서 획득이 가능하며 세계관에서 통용되는 기본 화폐로 다양한 사용처를 가진다.
  + 1. 속성  
       수치적인 보유량은 표시되지만 인벤토리에 직접적으로 물리적 공간을 차지하지는 않는다.
    2. 특징
* 타 재화로 교환이 가능하다.
* 가치를 안정적으로 축적할 수 있다.
* 뚜렷한 수치를 통해 교환 대상이 지닌 가치를 가늠할 수 있다.
  1. 장비
     1. 정의  
        캐릭터가 장착할 수 있는 속성을 가진 아이템으로 캐릭터의 능력치에 큰 영향을 주기 때문에 그 자체로 본 게임을 플레이하는 목적이 되기도 하는 아이템
     2. 구성

|  |  |
| --- | --- |
| 분류 | 설명 |
| 주 무기 | 캐릭터의 공격능력에 가장 큰 영향을 미친다 |
| 보조 무기 | 주 무기를 보조하는 역할을 수행하는 장비 |
| 머리 방어구 | 머리에 장착하는 방어구 아이템 |
| 가슴 방어구 | 몸통에 장착하는 방어구 아이템 |
| 다리 방어구 | 다리에 장착하는 방어구 아이템 |
| 손 방어구 | 손에 장착하는 방어구 아이템 |
| 발 방어구 | 발에 장착하는 방어구 아이템 |
| 보석 | 별도의 보석슬롯에 장착하여, 종류별로 다양한 효과를 제공함 |

* + 1. 속성
       - 인벤토리에 아이콘 등을 통해 가시적으로 표현되며 장비별로 별도의 물리적인 공간을 차지한다.
       - 장비별로 장착이 가능한 고유의 슬롯이 존재하며, 다른 슬롯에는 장착할 수 없다.
       - 장비별로 스탯을 보유하고 있어 캐릭터는 장착한 장비가 가지고 있는 스탯을 얻는다.
    2. 특징
       - 구매, 제작, 드롭 등을 통해 얻을 수 있다.
       - 분해시, 등급에 알맞은 재료아이템을 획득할 수 있다.
  1. 재료
     1. 정의  
        장비아이템의 보조재 역할을 수행하는 아이템
     2. 구성
        + 분해재료 : 장비아이템을 분해해야만 획득 할 수 있는 재료
        + 드랍재료 : 드랍을 통해서만 획득 할 수 있는 재료
     3. 속성
        + 인벤토리에 아이콘 등을 통해 가시적으로 표현되며 장비별로 별도의 물리적인 공간을 차지한다.
     4. 특징
        + 마법부여 등 장비아이템의 파밍을 보조하는 서비스를 이용하는데 활용된다.
        + Npc를 통한 장비아이템의 제작에 활용된다.

# **세부사항**

* 1. 장비

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 기본옵션 | 추가옵션갯수 |
| 주 무기 | 무기공격력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 초당공격속도 |
| 주 스탯 |
| 보조 무기 | 무기공격력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 주 스탯 |
| 머리 방어구 | 방어력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 주 스탯 |
| 가슴 방어구 | 방어력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 주 스탯 |
| 체력 |
| 다리 방어구 | 방어력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 주 스탯 |
| 손 방어구 | 방어력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 주 스탯 |
| 치명타 확률 |
| 발 방어구 | 방어력 | 등급에 따라 차등  (세부내용 테이블 참조) |
| 주 스탯 |
| 이동속도 |

* + - * 보석은 우선순위가 낮아서 보류

# **등급**

* 1. 등급

게임 내 표시되는 등급은 유저가 아이템의 가치를 대략적으로 판단할 수 있는 지표가 된다.  
등급별로 고유의 색상을 나누어 표시하여 직관적으로 아이템의 등급을 알아볼 수 있게 만든다.

|  |  |
| --- | --- |
| 등급 | 색상 |
| 일반 |  |
| 레어 |  |
| 전설 |  |