캐릭터

* 다양한 무기를 사용? ex) 엘든링, 몬헌
  + 장점: 사용해 보고 싶은 무기가 있다면 획득 후 바로 사용할 수 있다.
  + 단점: 모션, 이펙트가 무기에 종속되어 있어 캐릭터 자체의 특징을 살리기 힘들다.
  + 우리 게임은 부캐들을 키워서 계정의 체급을 높이는 게임이 아니다. 캐릭터의 특징을 제대로 경험하기 위해서는 다른 캐릭터도 키워봐야 한다.
  + 하나의 데이터 슬롯에 저장된 캐릭터로 엔딩까지 보는 것이 메인인 게임에서 여러 캐릭터의 다양한 특징이 중요한가?
* 다양한 클래스 선택? Ex) 로아, 던파
  + 장점: 캐릭터 별 특징이 다양하다.
  + 단점: 키우고 싶은 캐릭터가 있을 때 처음부터 키우는 지루한 과정을 거쳐야 한다. 캐릭터의 특징을 제대로 경험하려면 여러 캐릭터를 키워야 하는데 이 게임은 여러 캐릭터를 키우는 게임이 아니다.
* 다양한 무기 사용
* 인간
* 에르고 획득 방법
  + 도축(죽였을 때 고정된 양의 에르고 획득)
  + 추출(죽였을 때 확률적으로 다른 양의 에르고 획득)
  + 정제(1차 가공 시 손실율 감소, 획득량 증가)
  + 강탈(공격 적중 마다 소량의 에고를 빼앗음)
  + 거래(더 높은 가격에 판매 가능)

전투 시스템

카르마와 에고는 각각 동양 철학과 심리학에서 중요한 개념입니다. 두 개념은 인간의 행동, 경험, 정체성에 깊은 영향을 미치며, 서로 연관되어 있으나 그 본질과 의미는 다릅니다.

### 카르마 (Karma)

1. **정의**:
   * 카르마는 산스크리트어로 '행동'이나 '행위'를 뜻하며, 불교, 힌두교, 자이나교 등에서 중요한 철학적 개념입니다.
   * 이는 사람이 행한 모든 행위가 미래의 결과를 초래한다는 인과의 법칙을 의미합니다.
2. **주요 개념**:
   * **인과법칙**: 모든 행동에는 그에 상응하는 결과가 따릅니다. 선한 행동은 긍정적인 결과를, 악한 행동은 부정적인 결과를 초래합니다.
   * **윤회**: 카르마는 윤회의 과정에서 중요한 역할을 합니다. 현재의 삶에서의 행동이 미래의 삶에 영향을 미칩니다.
   * **업보**: 개인의 카르마는 그들의 현재와 미래의 운명과 경험을 결정짓습니다.
3. **목표**:
   * 불교에서는 카르마를 이해하고 좋은 카르마를 쌓아 윤회의 고리를 벗어나 해탈(열반)에 도달하는 것이 목표입니다.

### 에고 (Ego)

1. **정의**:
   * 에고는 라틴어로 '나'를 뜻하며, 심리학에서 개인의 자아나 자아정체성을 나타냅니다. 특히 프로이트의 정신분석 이론에서 중요한 개념입니다.
2. **프로이트의 3가지 자아 구조**:
   * **이드 (Id)**: 본능적 욕구와 충동을 따르는 부분입니다.
   * **에고 (Ego)**: 현실 원리에 따라 이드의 충동을 조절하며, 외부 세계와의 상호작용을 담당합니다.
   * **슈퍼에고 (Superego)**: 도덕적 기준과 이상을 내면화한 부분입니다.
3. **기능**:
   * **중재자 역할**: 에고는 이드의 충동과 슈퍼에고의 도덕적 요구 사이에서 균형을 맞추는 역할을 합니다.
   * **현실 검증**: 에고는 현실을 검증하고 합리적인 결정을 내리도록 돕습니다.
   * **정체성 형성**: 에고는 개인의 자아 정체성을 형성하고 유지합니다.
4. **긍정적 vs 부정적 측면**:
   * 긍정적 측면에서는 자아 존중감과 자기 이해를 돕습니다.
   * 부정적 측면에서는 지나친 자만심이나 자아 중심적인 태도를 초래할 수 있습니다.

### 카르마와 에고의 연관성

1. **행동과 결과**:
   * 에고는 우리의 행동을 조절하며, 이 행동이 카르마를 형성합니다.
   * 개인의 에고가 어떻게 형성되고 작용하느냐에 따라 그들이 쌓는 카르마의 성격이 달라질 수 있습니다.
2. **자아와 인식**:
   * 카르마는 우리가 누구인지, 우리의 행동이 어떻게 미래에 영향을 미치는지에 대한 깊은 인식을 요구합니다.
   * 에고는 이러한 인식을 통해 더 나은 선택을 하거나 반대로 부정적인 행동을 초래할 수 있습니다.
3. **영적 성장**:
   * 에고를 초월하거나 이해함으로써 개인은 더 긍정적인 카르마를 쌓고 영적 성장을 이룰 수 있습니다.

이처럼 카르마와 에고는 인간의 행동, 경험, 그리고 궁극적인 영적 성장에 깊이 관여하는 중요한 개념입니다.

**[게임 플레이]**

날짜

턴

경영

전투

# 전투는 무한으로 할 수 있어야 한다.

-> 전투는 턴 개념이 아니다.

# 경영은 일정 시간 동안만 해야 한다.

-> 경영은 턴 개념으로 들어가야 한다?

# 낮/밤에 따라 어떤 행동을 할지 제한이 없어야 한다.

-> 밤에는 던전의 위험도가 급격하게 증가해서 많은 모험가가 낮에 던전 탐험을 하고 밤에는 휴식을 취하거나 다른 일을 한다.

-> 그래서 주로 밤에 상점이나 대장간이 활성화된다.

-> 유저도 마찬가지로 게임 시간 상 저녁부터 경영을 할 수 있다.

-> 밤에 현실 시간 기준 최대 1시간동안 경영을 할 수 있다. (인게임 시간은 4시간)

-> 따라서 유저가 경영을 할 수 있는 최대 시간은 현실: 1시간 / 인게임 오후 7시~11시

# 주의점, 게임을 종료하면 인 게임 시간이 흐르지 않는다.

- 다만, 시간이 걸리는 컨텐츠(파견,제작 등)는 그 시간동안 게임에 접속해 있어야만 결과를 확인할 수 있다.

- 따라서, 시간을 줄여주는 뭔가가 필요하다. (아이템이라든지, 스킵이라든지)

-

# 날짜 개념이 있어야 의뢰/제작/파견/몬스터 침공 등의 컨텐츠를 즐길 수 있다.

- 데이브 더 다이브는 날짜와 시간이 있고 그날의 시간을 건너 뛸 수 있는 시간 스킵이 있다.

- 경영 턴이 지나면 다시 던전에 갈 수 있다. 하지만 밤의 던전이라 매우 어려움

# 던전에서도 시간은 흐른다.

* 단, 던전은 턴 개념이 아니다.
* 던전에서 하루 종일 있을 수 있다.
* 하지만 정해진 경영 시간이 지나면 그날의 경영 턴은 없이 지나간다.  
  (AI직원을 고용하면 경영 시간 동안에 직원이 알아서 경영한다.)  
  (직접 경영하는 거 보다 낮은 보상)
* 경영 턴: 일정 시간에 마을로 돌아가서 버튼 클릭 or 상호작용으로 시작  
  (단, 경영 시간 으로 바로 갈 수 있는 시간 스킵 버튼이 있다)

# 게임 플레이

1. **던전 (전투)**
2. **마을 (경영)**