

2. 게임플레이

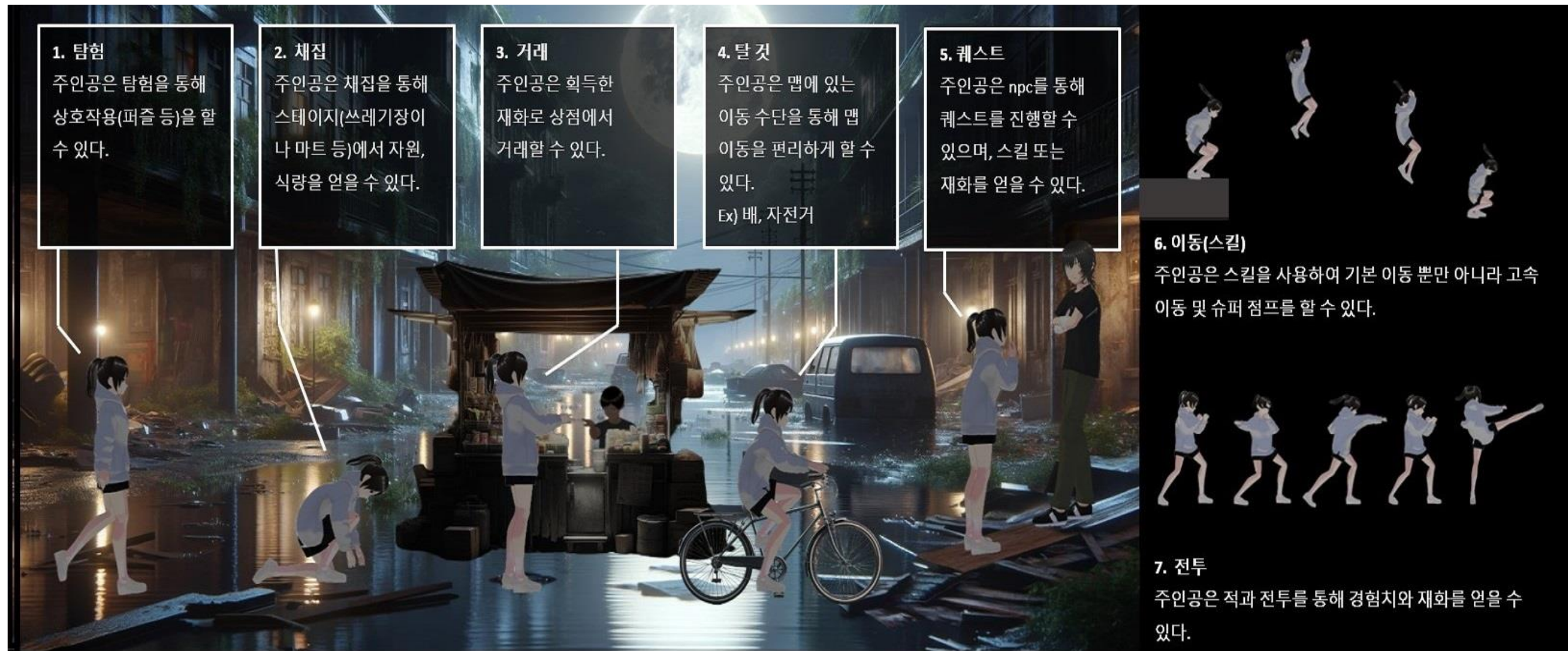
목차

| | | |
|-----|----------------|---|
| 2.1 | 테스트 목적 | 1 |
| 2.2 | 원페이지 기획 | 2 |
| 2.3 | 테스트 시나리오 | 3 |
| 2.4 | 조작계 (키맵) | 6 |

2.1 테스트 목적

- **TFA** : 침수지역은 메트로배니아 액션 어드벤처 RPG로서 침수 상황의 도시를 배경으로 종교 세력과 저항군 세력의 갈등을 메인 테마로 하여 주인공의 성장과 능력을 통해 새로운 지역의 탐험과 다양한 적들에게 맞서 나아가는 게임이다.
- 따라서, 본 버전에서는 플레이어가 전투와 다양한 퍼즐을 통해 게임의 재미 요소를 경험하고 확장되는 콘텐츠를 유추할 수 있는 목적을 가진다.

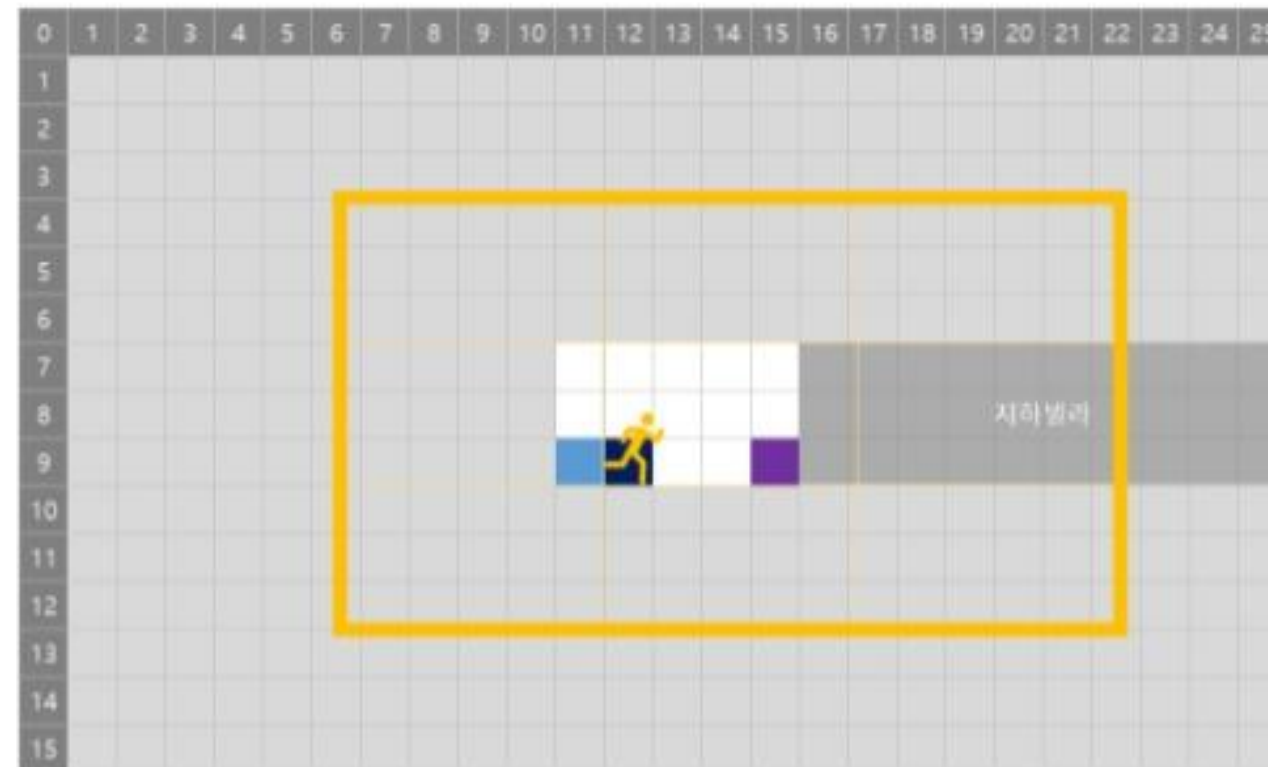
2.2 원페이지 기획



2.3 테스트 시나리오

(1) 플레이어의 시작위치는 메트로시티 골목안 레베라의 집이다.

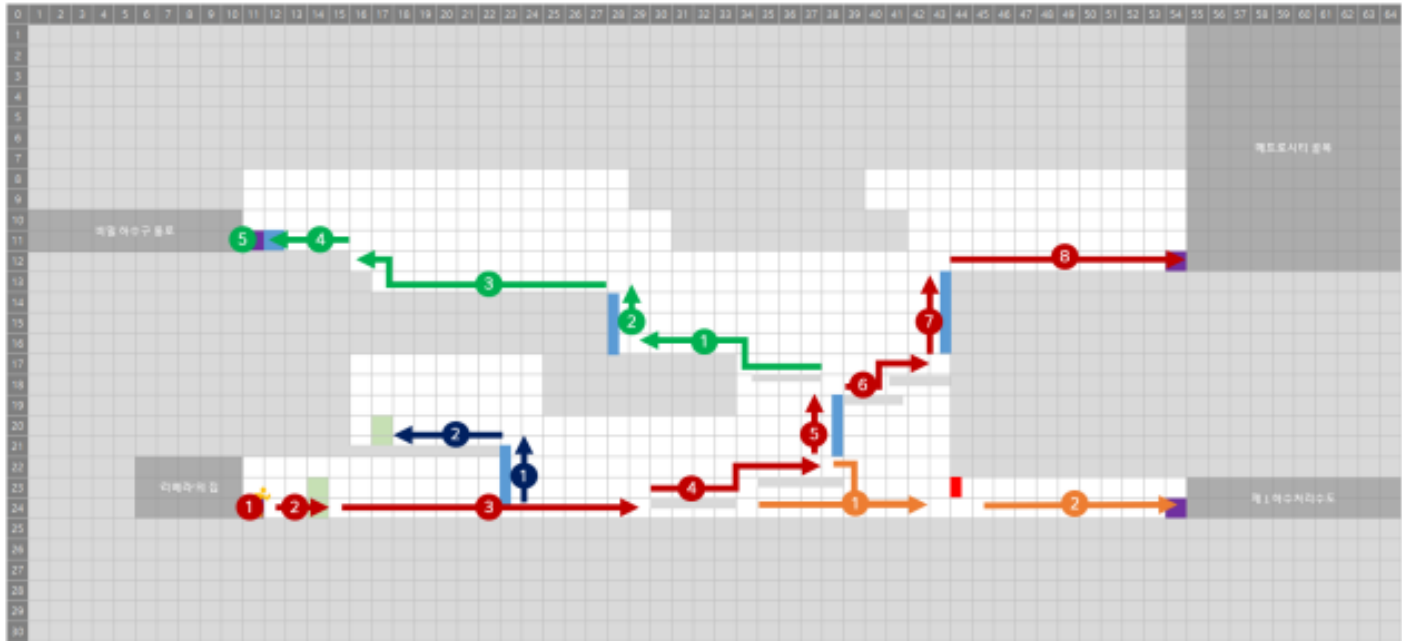
[STAGE_레베라의 집 (비전투지역)]



| 이미지 | 항목 | 설명 |
|-----|-----------------|--|
| | 카메라 | 가로 16M * 세로 9M (1920px*1080px) |
| | 플레이어 | 플레이어 캐릭터 '리베라', 높이 1.6M |
| | 플레이어 첫 스폰 지점 | 플레이어가 처음 시작하는 위치 |
| | 스테이지 이동 및 스폰 지점 | 플레이어가 해당 위치에 도착하면 연결 스테이지로 이동, 연결 스테이지에서 해당 스테이지로 이동했을 때 스폰하는 위치 |
| | 상호작용 오브젝트 | 플레이어가 상호작용 활성화 키를 누르면 오브젝트가 활성화됨. |
| | 연결 스테이지 | 플레이어가 '스테이지 이동 지점'에 도착했을 때 이동하는 스테이지명을 작성 |
| | 유효 면적 | 전체 STAGE 레이아웃 면적(25M * 15M)에서 벽이나 발판이 차지하는 면적을 뺀 플레이어가 이동 가능한 면적 |
| | 트랩 오브젝트 | 플레이어가 충돌하면 오브젝트가 활성화되고, 플레이어가 영향(데미지)을 받음. |
| | 몬스터 | 몬스터가 해당 지점에 위치해 있음. |

(2) 플레이어는 맵 이동과 NPC 와 대화, 상호작용 오브젝트를 통해 이동과 활성화가 가능하다.

[STAGE_지하빌라(비전투지역)]

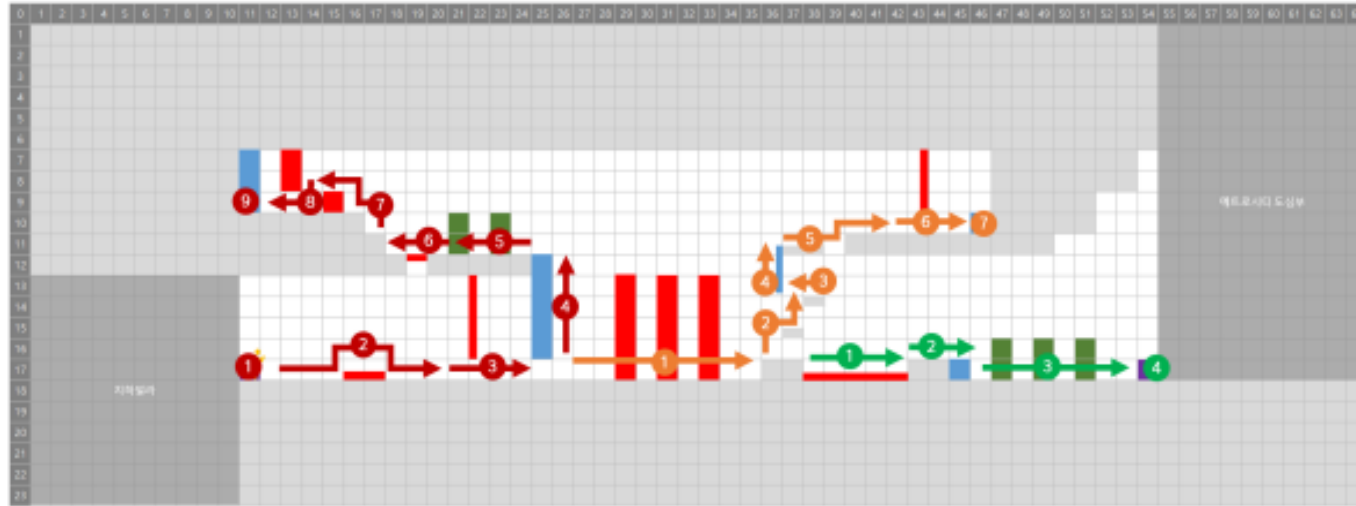


| 루트 | 항목 | 이벤트 | 설명 |
|----|----|------------------------|-------------------------------|
| → | 1 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스폰 | 플레이어가 해당 위치에서 스폰된다. |
| | 2 | 'NPC'와 대화 | 플레이어는 '리베라'의 엄마 '테넌트즈'와 대화한다. |
| | 3 | 플레이어의 이동 | 플레이어는 오른쪽으로 이동한다. |

| | | | |
|---|---|-----------------------------|---|
| → | 4 | 플레이어의 이동 및 점프 | 플레이어가 점프를 통해 다른 플랫폼으로 이동한다. |
| | 5 | '상호작용 오브젝트'를 통한 플레이어의 이동 | 플레이어는 '임시밧줄'로 위로 올라가며 다른 플랫폼으로 이동한다. |
| | 6 | 플레이어의 이동 및 점프 | 플레이어가 점프를 통해 다른 플랫폼으로 이동한다. |
| | 7 | '상호작용 오브젝트'를 통한 플레이어의 이동 | 플레이어는 '임시밧줄'로 위로 올라가며 다른 플랫폼으로 이동한다. |
| | 8 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스테이지 이동 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'으로 플레이어가 이동한다. '스테이지 이동 지점'에 플레이어가 도착하면 'STAGE_메트로시티 골목'로 이동된다. |
| | 1 | '상호작용 오브젝트'를 통한 플레이어의 이동 | '5'에서 '임시밧줄'을 발견한 플레이어는 '임시밧줄'로 위로 올라가며 다른 플랫폼으로 이동한다. |
| | 2 | 'NPC'와 대화 | 플레이어는 '리베라'의 아빠 '폴런더'와 대화한다. |
| | 1 | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '4'에서 '망가진 철조망_천장' 발견한 플레이어는 웅크리기로 트랩을 피해 이동한다. |
| → | 2 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스테이지 이동 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'으로 플레이어가 이동한다. '스테이지 이동 지점'에 플레이어가 도착하면 'STAGE_메트로시티 골목'로 이동된다. |
| | 1 | 플레이어의 이동 및 점프 | '5'에서 왼쪽의 다른 플랫폼을 발견한 플레이어는 왼쪽으로 점프를 통해 이동한다. |
| → | 2 | '상호작용 오브젝트'를 통한 플레이어의 이동 | 플레이어는 '임시밧줄'로 위로 올라간다. |
| | 3 | 플레이어의 이동 | 플레이어는 왼쪽으로 이동한다. |
| | 4 | '상호작용 오브젝트' 활성화 | 플레이어는 '오래된 레버와 비밀문'을 발견하고 활성화시켜 'STAGE_비밀 하수구 통로'로 가는 길을 연다. |
| | 5 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스테이지 이동 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'으로 플레이어가 이동한다. '스테이지 이동 지점'에 플레이어가 도착하면 'STAGE_비밀 하수구 통로'로 이동된다. |

(3) 플레이어는 몬스터와 트랩 오브젝트를 피할 수 있고, 몬스터와 전투 할 수 있다.

[STAGE_메트로시티 골목(전투지역)]



| 루트 | 항목 | 이벤트 | 설명 |
|----|----|--------------------------|---|
| → | ① | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스폰 | 플레이어가 해당 위치에서 스폰된다. |
| | ② | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '깊어진 전기줄_바닥'을 발견한 플레이어는 점프로 트랩을 피해 이동한다. |
| | ③ | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '깊어진 전기줄_천장'을 발견한 플레이어는 웅크리기로 트랩을 피해 이동한다. |
| | ④ | '상호작용 오브젝트'를 통한 플레이어의 이동 | 트랩 오브젝트인 '활성화된 수도_1', '활성화된 수도_2', '활성화된 수도_3'을 본 플레이어는 '고정된 사다리'를 이용해 위로 올라간다. |
| | ⑤ | '몬스터'와 플레이어의 전투 | 플레이어는 '귀'를 피하거나 전투한다. |
| | ⑥ | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '고정된 안 된 철관'을 발견한 플레이어는 점프로 트랩을 피해 이동한다. 발견하지 못하고 트랩을 밟게 된 경우, 플레이어는 아래로 낙하한다. |

| | | | |
|---|---|-------------------------------|--|
| → | ⑦ | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '당겨진 철조망_바닥'을 발견한 플레이어는 점프로 트랩을 피해 이동한다. |
| | ⑧ | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '깨진 건구'을 발견한 플레이어는 웅크리기로 트랩을 피해 이동한다. |
| | ⑨ | '상호작용 오브젝트' 활성화 | 플레이어는 '수도 잠금 장치_1', '수도 잠금 장치_2', '수도 잠금 장치_3'을 발견하고 잠금 장치 해제하여 트랩을 비활성화 시킨다. |
| | ① | '트랩 오브젝트'를 비활성화 한 후, 플레이어의 이동 | '활성화된 수도_1', '활성화된 수도_2', '활성화된 수도_3'를 ⑨에서 비활성화 시킨 플레이어는 ①로 돌아와서 오른쪽으로 이동한다. |
| | ② | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '전기가 흐르는 물웅덩이'을 발견한 플레이어는 지나갈 수 없기 때문에 위로 올라간다. |
| | ③ | 플레이어의 이동 및 점프 | 왼쪽의 '쇠사슬'을 발견한 플레이어는 왼쪽으로 점프를 한다. |
| | ④ | '상호작용 오브젝트'를 통한 플레이어의 이동 | 플레이어는 '쇠사슬'을 이용해 위로 올라간다. |
| → | ⑤ | 플레이어의 이동 | 플레이어는 오른쪽으로 이동한다. |
| | ⑥ | '트랩 오브젝트'를 발견한 플레이어의 이동 | '깊어진 전기줄_천장'을 발견한 플레이어는 웅크리기로 트랩을 피해 이동한다. |
| | ⑦ | '상호작용 오브젝트' 활성화 | 플레이어는 '전기 차단 버튼'을 발견하고 버튼을 눌러 트랩을 비활성화 시킨다. |
| | ① | '트랩 오브젝트'를 비활성화 한 후, 플레이어의 이동 | '전기가 흐르는 물웅덩이'를 ⑦에서 비활성화 시킨 플레이어는 ①로 돌아와서 오른쪽으로 이동한다. |
| | ② | 플레이어의 이동 | 플레이어는 오른쪽으로 이동한다. 이동하는 구간에 '전기 차단 버튼'이 있지만 이미 '전기가 흐르는 물웅덩이'는 비활성화 시켰기 때문에 누르지 않는다. 다른 스테이지에서 돌아오면 트랩이 다시 활성화되어 있기 때문에 '전기 차단 버튼'을 눌러야 한다. |
| | ③ | '몬스터'와 플레이어의 전투 | 플레이어는 '귀'를 피하거나 전투한다. |
| | ④ | '스테이지 이동 및 스폰 지점'에서 스테이지 이동 | '스테이지 이동 및 스폰 지점'으로 플레이어가 이동한다. '스테이지 이동 지점'에 플레이어가 도착하면 'STAGE_메트로시티 도심부'로 이동된다. |

(4) 플레이어는 탐험과 전투를 통해 맵의 확장과 능력의 성장을 하며 스토리를 진행한다.

(5) 플레이어는 일 대일, 일 대 다수, 다수 대 다수의 전투가 가능하다.

(6) 플레이어가 전투와 트랩에 의해 피해를 입을 경우 '하단부 음식'을 통해 체력을 채울 수 있다.

(7) 플레이어가 게임 진행 시 부활 위치는 마지막 스폰 지점에서 부활한다.

2.4 조작계 (키맵)

- (1) 카메라는 사이드 뷰를 기준으로 한다.
- (2) 기본 이동과 공격은 키보드로 한다.
- (3) 키보드를 통한 이동으로 캐릭터를 중심으로 하는 카메라 뷰가 이동되며 카메라가 벽 끝에 닿아도 캐릭터는 유효 면적에서 움직일 수 있다.

| | | Primary Key | Secondary Key |
|-----------|----------|----------------------|---------------|
| 화면 제어 관련 | Zoom In | Mouse_Wheel_Forward | PageUp |
| | Zoom Out | Mouse_Wheel_Backward | PageDown |
| | 전체 화면 전환 | Alt & Enter | |
| 캐릭터 조작 관련 | 좌측 이동 | A | ← |
| | 우측 이동 | D | → |
| | 웅크리기 | S | ↓ |
| | 점프 | Space | C |
| | 기본 공격 | Mouse_L_Click | X |
| | 특수 공격 | Mouse_R_Click | Z |
| | | | |
| 스킬 사용 | Skils 1 | Q | A |
| | Skils 2 | W | S |

| | | | |
|--------|---------|-----|---|
| | Skils 3 | E | D |
| 스킬 사용 | Skils 4 | R | F |
| | | | |
| 개별창 관련 | 가방 | I | E |
| | 스킬 창 | K | |
| | 월드맵 | M | |
| | 지역맵 | Tab | |
| | | | |