

# 테라포밍

## [캐릭터]

작성자 임종혁

최초 작성일 2022.11.15

작성일자	작성내용	작성자
22.11.15	문서 초안 작성	임종혁
	정의와 개요 추가.	
	캐릭터 분류 작성	
22.11.16	캐릭터 세력, 성장, 외형, 직업, 상태 작성	임종혁
	캐릭터 스테이터스 작성	
	캐릭터 생성, 삭제 제목만 작성	
	캐릭터 프리셋 제목만 작성	
	캐릭터 애니메이션 분류	
	캐릭터 애니메이션 중 이동 하위 항목으로 걷기, 달리기, 뛰기, 점프, 착지, 앉아서 걷기, 올라가기, 내려가기 이동.	
	무기 별 애니메이션 분류	
	우호도 추가	
	NPC와 몬스터 하위 항목만 추가.	
	PC와 콘솔 조작법 추가.	
	2.5 캐릭터 프리셋을 캐릭터 커스텀 마이징으로 변경	
	로프 전, 후 이동 파트 추가	
	캐릭터 애니메이션 중 탑승, 하차 추가.	
	애니메이션 중에서 공격 애니메이션을 삭제	
	공격 애니메이션을 2.7 무기 별 애니메이션과 합침.	
	2.6.1.3 사망 애니메이션 하위 항목 작성	
	2.6.1.4 조사에서 기본과 앉은 상태에서 조사 하위 항목 추가.	
	2.7. 무기 별 공격 애니메이션 중 2.7.3 총 하위 항목으로 2.7.3.1 리로드 추가	
22.11.17	시야거리를 1m에서 200m로 수정	임종혁
	생성 플로우 차트 추가.	
	생성 플로우 차트 설명 추가.	
	생성 UI 이미지 추가.	
	삭제 플로우 차트 추가.	
	삭제 플로우 차트 설명 추가.	
	삭제 UI 이미지 추가.	
	캐릭터 커마, 애니메이션 목록 삭제, 문서 따로 파서 작성 예정.	
	2.8 우호도에서 '중립' 삭제.	
	2.9 파트 내용 추가.	

	2.7 스테이터스에 단위와 수치 범위 내용 추가.	
	2.6 상태 하위 항목으로 사망 플로우 차트, 플로우 차트 설명, UI 이미지 추가.	
	2.6 상태 목록 중 '가사' 삭제.	
	2.6 상태에 '부활' 추가.	
	2.6.3 부활 플로우 차트와 플로우 차트 설명 추가.	
	2.6.4 버프 정의와 종류 추가.	
	2.6.5 상태이상 정의와 종류 추가.	
	2.12 NPC 하위 항목으로 기능에 따른 NPC 분류 추가	
	2.13 몬스터 하위 항목으로 등급, 선공/비 선공 추가.	
	성공/비 선공을 나타내는 이미지 추가.	
	선공/비 선공 플로우 차트 추가.	
	선공/비 선공 플로우 차트 설명 추가.	
22.11.18	기존 내용 전부 삭제 및 수업 내용에 맞게 다시 배치	임종혁
	캐릭터 성장 내용 삭제.	
	'직업'을 PC 하위 항목에서 분류 항목으로 이동.	
	'동작'을 8. 조작 하위 항목으로 이동.	
	동작을 세부항목으로 분류한 후 각 항목별로 정의 및 설명추가.	
	몬스터 하위 항목으로 종류에 따른 분류 및 설명추가.	
	4.1.1.1 생성 플로우 차트 중 '기존 Save 파일 확인' 조건이 'No'인 경우 프로세스로 '타이틀 화면' 이동으로 수정.	
22.11.19	모든 플로우 차트에 시작과 종료 추가	임종혁
	모든 플로우 차트의 단어 통일	
	4.3 스테이터스 중 크리티컬 확률의 물리, 마법 크리티컬을 합침.	
	4.3 스테이터스 중 크리티컬 정의 추가.	
	4.5 상태에 전투 상태에 목록 추가.	
	4.5.1 전투상태에서 은폐 삭제.	
	4.5.4 버프에 은폐 추가.	
	4.5.2 사망과 부활을 하나로 합침.	
	4. PC 하위 항목 중 4.2 삭제 플로우 차트 수정.	
	6.3.1.1 선공/비 성공 플로우 차트 수정.	
	6.3.1.2 선공/비 선공 플로우 차트 수정에 따른 설명 수정.	
	9.3.4 상호 작용 하위 목록으로 열기, 닫기, 대화 추가.	
	4.5 상태 하위 목록 중 '상호작용'에서 캐릭터 조작 불가 셀 삭제.	

	기존 상태 하위 목록인 '전투 상태'를 별도의 하위항목으로 이동.	
	4.5.4 전투 상태 목록으로 '상태이상' 추가.	
	4.5.1.1 부활과 사망 플로우 차트 수정.	
	4.5.1.1 부활과 사망 플로우 차트 수정으로 인해 4.5.1.2 플로우 차트 설명 수정.	
22.11.20	4.2.1 삭제 플로우 차트 수정	임종혁
	4.3 스테이터스를 1차, 2차로 나눔	
	4.3.2 2차 스테이터스에 공식 추가.	
	4.5.1.1 부활과 사망 플로우 차트 수정.	
	6.3.1.1 선공, 비 선공 플로우 차트 수정.	
	4.4 파츠 항목의 이름 수정.	
	4.4 파츠 항목 중 '팔찌' 항목 삭제.	
	9.3.2 이동에 활공 추가.	
	7.2.1 프리셋에서 PC 프리셋 이미지 추가.	
	8. 정보 하위 항목으로 '인식'과 '캐릭터 스테이터스' 추가.	
22.11.21	전투, 비 전투 상태 플로우 차트 및 설명 추가.	임종혁
	6.3 몬스터 스테이터스 내용 추가.	
	문서 내에 있는 PC를 플레이어 캐릭터로 변경.	
	4.5.4 버프, 상태이상 적용의 제목을 해제 추가해서 제목 수정	
	4.5.4 플로우 차트에 해제 추가해서 수정	
	4.5.4.1 플로우 차트 설명에 '버프, 상태이상 해제 스킬, 아이템 사용 확인 추가	
22.11.22	4.5.6 비 전투 상태 표 삭제.	임종혁
	4.5.5.1 전투와 비 전투 상태 진입 플로우 수정.	
	4.5.4 버프, 상태이상 플로우 차트에 '아이템 또는 스킬로 버프, 상태 이상 해제 확인' 조건문 삭제(아이템 또는 스킬에서 사용)	
	4.5.4 버프 상태이상 플로우 차트에 '버프 적용상태 확인'에서 스테이터스 상승, 하락 프로세스 삭제 및 No인 경우 종료로 처리.	
	6.4.1.1 선공, 비 선공 플로우 차트 삭제 후 재 작성.	
	6.4.1.2 선공, 비 선공 플로우 차트 재 작성에 따른 차트 설정 수정.	
	9.3 동작 하위 항목 중 9.3.3 전투에 아이템 사용 추가.	
	9.3.3 전투에 '리로드' 추가.	
	9.3.5 무기 별 동작 추가.	
	6. 몬스터 하위 항목 중 6.2.2 동물형 작성 완료.	
	6.2.3 기타 항목 중 키메라 추가.	
	6.2.1 식물형에 '포르기네이' 추가.	

	5. NPC 하위 항목인 5.2 종류 중 5.2.1 파티원 작성 시작.	
22.11.23	9.3.3 전투 목록 중 '무기 꺼내기, 넣기'를 9.3.5 무기로 이동.	임종혁
	9.3.3 전투 목록 중 '근거리, 원거리 공격' 제거, 기본 공격 모션 추가.	
	9.3.2 이동 하위로 '횡 이동' 추가.	
	4.5.1.1. 사망 & 부활 플로우 차트 수정.	
	5. NPC 하위 항목 중 5.2.1 파티원 NPC1 작성.	
22.11.24	4.5.1.1 사망 & 부활 플로우 차트에 부활 아이템 개수 확인 추가.	임종혁
	9.3.3. 전투 하위 항목에 기본 공격 동작 설명 추가.	
22.11.25	기존 프리셋 내용을 플레이어 캐릭터 하위 항목으로 이동.	임종혁
	5. NPC 인물 참고 이미지를 반신에서 전신으로 변경.	
22.11.26	5. NPC 중 파티원 NPC 3인 작성.	임종혁
	4.6.1.1. 주인공 프로필 추가	
	5. NPC 중 파티원 NPC 1인 추가 작성.	
	4.6 플레이어 캐릭터 프리셋에 프로필 추가.	
	6.2.1.1 몬스터 중 인간형 보스 프로필 내용 추가.	
	6.2.1.1 식물형 보스 '오염된 세계수' 내용 추가.	
22.11.27	6.2.2 동물형 몬스터에 있던 거미, 지렁이, 여왕 흰개미, 수컷 흰개미, 아로마들로는 보스로 분류되어 6.2.2.1 동물형 보스 목록으로 이동	임종혁
	6.2.2.1 동물형 보스 프로필 작성.	
	6.2.2 동물형 몬스터에서 '지렁이' 삭제.	
	6.2.1.1 동물형 보스에 공략법 추가.	
	7. 정보 중 인식과 스테이터스 UI에 대해서 작성.	
	4.3.1 1차 스테이터스 내용 중 정신력에서 MP회복 내용 삭제.	
22.11.29	기존 7. 정보 내용 삭제.	임종혁
	3.3 종족 추가.	
	3. 분류 하위 항목 중 우호도와 직업 자리 배치 변경	
	5.2.2 파티원 NPC에 대한 정의 재 작성.	
	5.2.1 스토리 NPC 3인 메이벨, 칸, 칼카타 추가.	
	5.1 NPC 분류에 스토리 NPC 정의 추가.	
22.11.30	5.2.2 파티원 NPC 내용 중 '우호' 단어 추가.	임종혁
	3.3 종족에 참고 이미지 추가.	
	4.2.1.1 삭제 플로우 설명 중 UI 항목 전부 삭제.	
	4.4 성장 새로운 항목 추가.	
	4.4.4 경험치 그래프 추가.	
22.12.01	4.1.1.1 생성 플로우 차트에서 UI 썬 전부 삭제.	임종혁

	4.4.2 레벨 업 플로우 차트에서 스킬 포인트 획득을 레벨 업 후 잉여 경험치 확인 위로 이동.	
	4.4.2 남은 경험치 이월 후 프로세스 종료.	
	4.4.4 경험치 그래프에 경험치 공식 추가.	
	4.4.4 경험치 그래프에 경험치 공식 중 Y와 X에 대한 설명 추가.	
	4.6.1.2 부활과 사망 플로우 차트 설명에서 UI 항목 삭제.	
	7.3.2 이동 하위 항목 중 '계단 올라가기, 내려가기' 내용 추가.	
	7.3.4 상호작용 하위 항목 중 버튼 내용 추가.	
	7.3.5 하위 항목 중 건틀릿 삭제.	
	6 몬스터 하위 항목 중 6.3 스테이터스 기존 내용 삭제.	
	6.3 스테이터스 내용을 몬스터만 가지고 있는 고유 스테이터스로 내용 수정.	
	6.4 내용 중 '인식, 공격 범위, 최대 이동거리' 내용을 6.3.1 고유 스테이터스로 내용 이동.	
	4.4.4 레벨 업 UI 이미지 추가.	
22.12.02	4.6.1.1 부활과 사망 플로우 차트 수정.	임종혁
	4.1 생성 플로우 차트와 플로우 차트 설명 전체 수정.	
	4.2 삭제 플로우 차트와 플로우 차트 설명 전체 수정.	
	4.3 스테이터스 '레벨' 단어 추가.	
	4.3.1 1차 스테이터스에서 '캐릭터의 레벨이 상승하면 1차 스테이터스는 증가한다' 문장 추가.	
	4.3.2 2차 스테이터스의 공식 전부 삭제.	
	4.4.2 경험치 플로우 차트에서 '플레이어 캐릭터의 현재 경험치 초기화' 삭제 후 '경험치 게이지 바를 0%로 초기화'로 수정.	
	4.4.2 경험치 플로우 차트에서 '남은 경험치 이월' 다음 단계로 '이월된 경험치 양만큼 경험치 게이지 바 증가' 추가.	
	4.4.3 레벨 업 플로우 차트 설명에서 4.4.2 플로우 차트에서 수정된 항목 추가.	
	4.6.1.2 부활과 사망 플로우 차트 변경으로 플로우 차트 설명 내용을 전부 재 작성.	
	7.3.2 이동 항목 중 '로프 오르기, 내려가기, 클라이밍' 삭제	
	7.3.2 이동 항목 중 '던' 추가.	
	7.3.4 상호작용 항목 중 '들기' / '내려놓기' 추가.	
	5.2.2 파티원 서지수~이예린까지의 참고 이미지를 동물에서 수인 캐릭터 이미지로 변경.	

22.12.04	4.4.2 레벨 업 플로우 차트에서 '경험치 게이지 바 초기화'를 '목표 경험치 갱신'으로 변경.	임종혁
	4.4.3 레벨 업 플로우 차트 설명에 '경험치 게이지 바 초기화' 내용 삭제	
	4.4.3 목표 경험치 갱신 내용 추가.	
22.12.05	4.6.1.1 사망 & 부활 플로우 차트에 스킬 내용 추가.	임종혁
	4.6.1.2 사망 & 부활 플로우 차트에 추가된 내용 설명에 추가.	
22.12.06	7.3.5 무기 하위 항목으로 '해머' 내용 추가.	임종혁
	3.3 종족 중 '인간' 과 '오크'를 제외한 나머지 종족 설명 수정.	
22.12.07	2.1 캐릭터 정의를 메인 기획서와 동일하게 수정.	임종혁
	4.6 상태의 정의를 메인 기획서와 동일하게 수정.	
	7. 조작 내용을 메인기획서 내용과 동일하게 수정.	
22.12.10	4.6.1.1 사망 & 부활 플로우 차트에서 부활 스킬 비 활성화를 기존 종료에서 전투 패배로 수정.	임종혁
	4.6 동작과 버프 & 상태이상으로 묶여 있던 내용을 동작과 버프 & 상태이상으로 분류.	
	4.4.4 레벨 업 이미지 수정.	
	4.3.2 2차 스테이터스 중 공격속도 최대 범위를 100 -> 300으로 수정.	
	4.3.2 2차 스테이터스 중 공격속도 최소 범위를 -100 -> -50으로 변경.	
	3.3 드워프 참고 이미지 수정.	
	4.1.1 생성 플로우 차트 내용 중 '선택한 슬롯에 데이터 확인'으로 내용 변경.	
	4.1.1.1 생성 플로우 설명에 '선택한 슬롯에 데이터 확인' 설명 추가.	
	4.6.7.1 전투와 비 전투 상태 진입 플로우에서 '비 전투 지역 진입 확인' 추가.	
	4.6.7.2 비 전투 지역 진입 확인 플로우에 대한 설명 추가.	
	4.3.2 2차 스테이터스 중 이동, 공격 속도의 최소치를 0으로 변경.	
	4.6.5.1 상태이상 종류 중 '잠식' 내용 및 아이콘 변경.	
	7. 조작 내용을 메인 기획서와 동일하게 변경.	
22.12.12	문서 전체 오타 및 어색한 문장 수정.	임종혁
22.12.15	삭제 내용 전부 삭제.	임종혁
22.12.16	7.1 PC 조작을 메인 기획서와 동일하게 변경.	임종혁
22.12.19	6.4.1.1 선공/비 선공 플로우 차트에 우호도 확인, 공격불가 내용 추가.	임종혁
	6.4.1.2 선공/비 선공 플로우 차트 설명에 오호도 확인, 공격불가 설명 추가.	

	3.5 우호도 내용 중 우호를 메인 기획서 내용과 동일하게 변경.	
22.12.21	4.1.1.1 생성 플로우 차트 'Yes' 와 'No' 자리 맞춤.	임종혁



# 목차

<b>1. 개요.....</b>	<b>12</b>
1.1. 정의.....	12
1.2. 작성 목표.....	12
<b>2. 정의.....</b>	<b>13</b>
2.1. 캐릭터.....	13
<b>3. 분류.....</b>	<b>13</b>
3.1. 조작.....	13
3.2. 세력.....	13
3.3. 종족.....	14
3.4. 직업.....	15
3.5. 우호도 .....	15
<b>4. 플레이어 캐릭터.....</b>	<b>16</b>
4.1. 생성.....	16
4.1.1. 생성 플로우 차트 .....	16
4.1.1.1. 생성 플로우 차트 설명 .....	17
4.2. 스테이터스.....	18
4.2.1. 1 차 스테이터스 .....	18
4.2.2. 2 차 스테이터스 .....	19
4.3. 성장.....	20
4.3.1. 레벨 업 .....	20
4.3.2. 레벨 업 플로우 차트.....	21
4.3.3. 레벨 업 플로우 차트 설명 .....	22
4.3.4. 레벨 업 UI 이미지 .....	22
4.3.5. 경험치 그래프 .....	23
4.4. 파츠.....	24

4.5. 상태.....	24
4.5.1. 동작 .....	24
4.5.2. 버프 & 상태이상 .....	24
4.5.3. 부활과 사망 .....	25
4.5.3.1. 부활과 사망 플로우 차트 .....	25
4.5.3.2. 부활과 사망 플로우 차트 설명 .....	26
4.5.4. 버프 .....	27
4.5.4.1. 종류 .....	27
4.5.5. 상태이상 .....	27
4.5.5.1. 종류 .....	27
4.5.6. 버프, 상태이상 적용 및 해제 플로우 차트 .....	28
4.5.6.1. 버프, 상태이상 플로우 차트 설명 .....	29
4.5.7. 전투상태 .....	29
4.5.7.1. 전투와 비 전투 상태 진입 플로우 차트 .....	30
4.5.7.2. 전투, 비 전투 진입 플로우 차트 설명 .....	31
4.6. 프리셋 .....	32
4.6.1. 프리셋 예시 .....	32

## 5. NPC .....33

5.1. 분류.....	33
5.2. 종류.....	33
5.2.1. 스토리 NPC .....	33
5.2.1.1. 메이벨.....	33
5.2.1.2. 칸 .....	34
5.2.1.3. 칼카타.....	35
5.2.2. 파티원.....	37
5.2.2.1. 서지수.....	37
5.2.2.2. 한세아.....	38
5.2.2.3. 이예린.....	39
5.2.2.4. 엘리 .....	40

## 6. 몬스터 .....41

6.1. 등급.....	41
6.2. 종류.....	42

6.2.1. 인간형.....	42
6.2.1.1. 인간형 보스.....	43
6.2.1.1.1. Chapter 3.....	43
6.2.1.1.2. Chapter 4.....	44
6.2.1.1.3. Chapter 6.....	45
6.2.2. 식물형.....	46
6.2.2.1. 식물형 보스.....	46
6.2.2.1.1. Chapter 9.....	46
6.2.3. 동물형.....	47
6.2.3.1. 동물형 보스.....	48
6.2.3.1.1. Chapter 2.....	48
6.2.3.1.2. Chapter 5.....	49
6.2.3.1.3. Chapter 7.....	50
6.3. 스테이터스.....	51
6.3.1. 고유 스테이터스.....	51
6.4. 선공/비 선공.....	51
6.4.1.1. 선공/비 선공 플로우 차트.....	52
6.4.1.2. 선공/비 선공 플로우 차트 설명.....	53

## 7. 조작.....54

7.1. PC.....	54
7.2. 콘솔.....	55
7.3. 동작.....	56
7.3.1. Idle.....	56
7.3.2. 이동.....	56
7.3.3. 전투.....	56
7.3.4. 상호작용.....	57
7.3.5. 무기.....	57

## 1. 개요

### 1.1. 정의

---

- 해당 문서는 게임 '테라포밍'에 등장하는 캐릭터의 모든 요소들을 정의하는 문서다.
- '테라포밍'에 등장하는 캐릭터 개발의 방향성을 알려주는 문서다.

### 1.2. 작성 목표

---

- 게임 '테라포밍' 중 캐릭터에 대한 세부 내용을 설명한다.
- 캐릭터의 각 항목별 정의를 작성한다.

## 2. 정의

### 2.1. 캐릭터

➤ 게임 규칙에 따라 제어되는 가상의 아바타를 캐릭터라고 한다.

## 3. 분류

### 3.1. 조작

➤ 플레이어의 조작 유무에 따라 플레이어 캐릭터와 NPC로 구분한다.

항목	설명
플레이어 캐릭터	플레이어가 조작하는 캐릭터다.
NPC	AI가 조작하는 캐릭터다.
몬스터	플레이어 캐릭터와 적대하는 NPC다.





### 3.2. 세력


➤ 각 캐릭터로 구성되어 힘을 가진 집단이다.

항목	설명
인류	지구에 거주하고 있던 인류이다.
이 세계인	다른 세계에서 지구로 넘어온 세력이다.
오염된 자	오염된 세계수의 영향을 받아 변질된 자들이다.

### 3.3. 종족

➤ 캐릭터의 형상에 따라 다음과 같이 분류한다.

항목	참고 이미지	설명
인간		영장류. 인간의 모습을 하고 있는 캐릭터다.
수인		인간처럼 두 발로 이동하거나 말을 할 수 있으며, 각 동물 별 특징을 가지고 있는 종족이다.
엘프		인간과 유사한 모습을 하고 있지만 귀가 길고 아름다운 외모를 가지고 있는 것이 특징인 종족이다.
드워프		인간과 완전히 동일한 모습을 하고 있지만 키가 매우 작고, 턱수염을 덩수룩하게 기르고 있는 것이 특징이다.

오크		전체적인 형상은 인간과 비슷하지만 근육질의 몸매 초록색 피부를 가지고 있으며, 어금니가 입 밖으로 나와있는 것이 특징인 종족이다.
----	---	--

### 3.4. 직업

- 캐릭터가 가지고 있는 능력과 기술로 그에 맞는 역할을 수행하는 것을 직업이라고 한다.
- 플레이어 캐릭터는 일반인으로 고정이다.

항목	설명
일반인	특별한 능력 또는 기술을 가지고 있지 않은 캐릭터다.
장인	재료를 활용하여 장비 아이템을 강화, 제작이 가능한 캐릭터다.
군인	거점의 치안을 담당하는 캐릭터다.
연구원	과거 남산 지하 연구소에서 세계수에 대해서 연구하던 캐릭터다.
샤먼	이 세계 부족의 대표자 격인 캐릭터다.

### 3.5. 우호도

- NPC와 플레이어 캐릭터와의 관계를 수치로 나타내는 것을 우호도라고 한다.
- 우호도에 따라 적대 또는 우호로 구분한다.

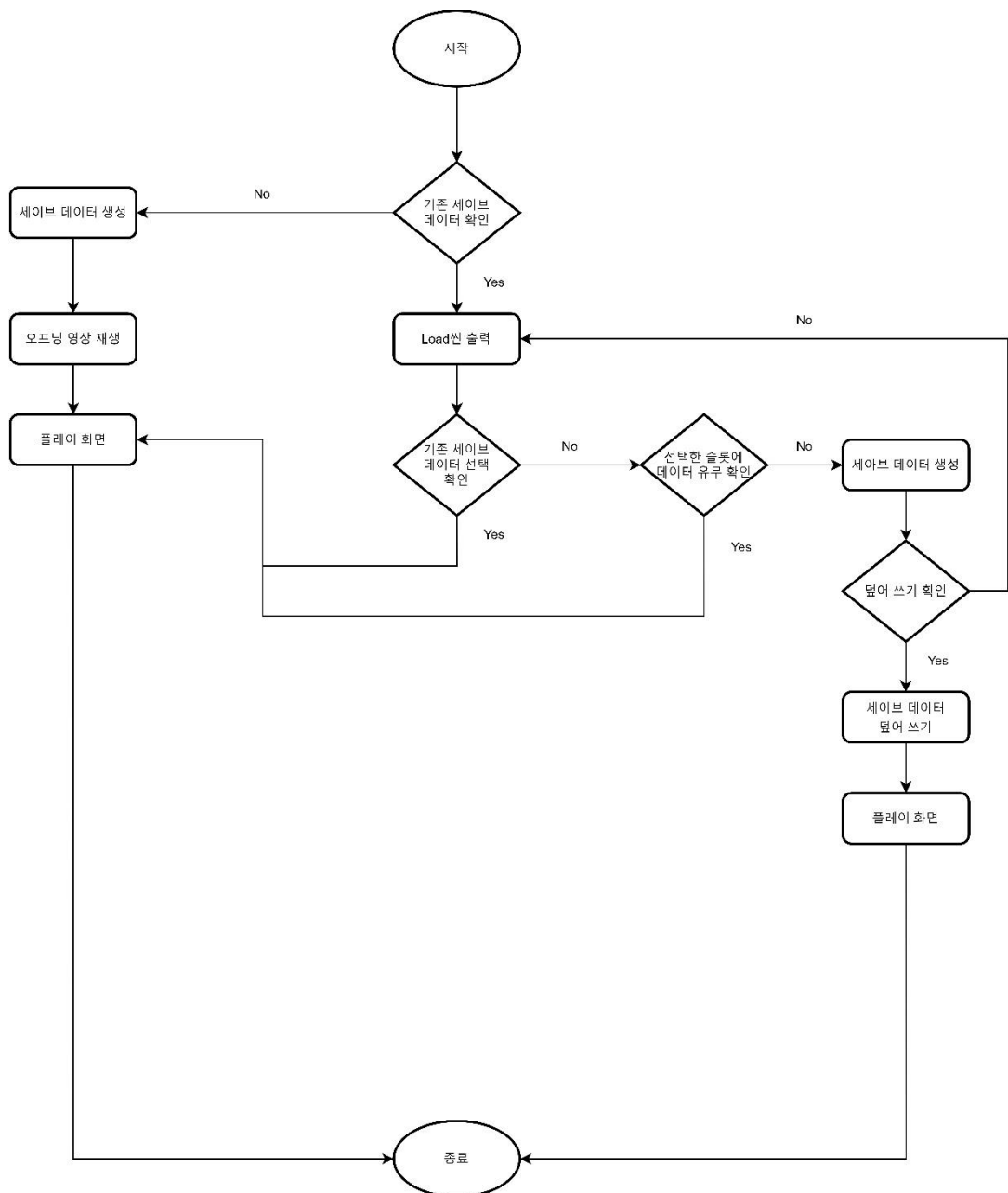
항목	설명
우호	플레이어 캐릭터와 적대하지 않고, 플레이어 캐릭터는 우호적인 NPC를 공격을 할 수 없다.
적대	플레이어 캐릭터가 공격 범위에 진입하면 공격한다.

## 4. 플레이어 캐릭터

### 4.1. 생성

➤ 게임을 처음 시작했을 때, 최초로 Save를 진행하는 것을 생성이라고 한다.

#### 4.1.1. 생성 플로우 차트





#### 4.1.1.1. 생성 플로우 차트 설명

---

항목	설명
기존 세이브 데이터 확인	기존 세이브 데이터가 있는지 확인한다.
세이브 데이터 생성	기존 세이브 데이터가 없는 경우 새로운 세이브 데이터를 생성한다.
오프닝 영상 재생	게임의 오프닝 영상을 재생시킨다.
플레이 화면	플레이 화면을 출력한다.
Load 씬 출력	기존 세이브 데이터가 있는 경우 Load 씬을 출력한다.
기존 세이브 데이터 확인	기존 세이브 데이터를 선택했는지 확인한다.
선택한 슬롯에 데이터 유무 확인	선택한 슬롯에 세이브 데이터가 있는지 확인한다.
덮어쓰기 확인	세이브 데이터 덮어쓰기를 진행할지 확인한다.
세이브 데이터 덮어쓰기	기존 세이브 데이터에 새로운 세이브 데이터를 덮어쓴다.
플레이 화면	덮어쓴 세이브 데이터의 마지막 플레이 화면을 출력한다.

## 4.2. 스테이터스

- 캐릭터의 능력을 분류하고 계량화한 수치를 스테이터스라고 한다.
- 캐릭터의 스테이터스는 아이템의 강화 수치와 아이템 스테이터스 그리고 캐릭터 레벨에 영향을 받는다.

### 4.2.1. 1차 스테이터스

- 2차 스테이터스의 근간을 이루는 스테이터스다.
- 캐릭터의 레벨이 상승하면 1차 스테이터스가 증가한다.

항목	설명	단위	범위
HP	캐릭터가 피격을 당했을 경우 소모되는 자원이다.	정수	0~100,000
	수치가 '0 이하'가 되면 캐릭터는 사망한다.		
	회복 아이템 또는 회복 스킬을 사용해서 회복하는 것이 가능하다.		
MP	캐릭터가 스킬을 사용할 때 소모되는 자원이다.	정수	0~100,000
	수치가 '0 이하'가 되면 스킬 사용이 불가능하다.		
	회복 아이템을 사용해서 회복하는 것이 가능하다.		
활력	캐릭터가 하는 행동에 따라 소모되는 자원이다.	정수	0~10,000
	수치가 '0 이하'가 되면 걷기 이외의 다른 행동을 취할 수 없다.		
	기본(idle)상태에서 초 당 일정 수치만큼 회복한다.		
힘	캐릭터의 물리 공격력 스테이터스에 영향을 준다.	정수	10~1,000
민첩	캐릭터의 회피율과 블록확률에 영향을 준다.		
지능	캐릭터의 마법 공격력 스테이터스에 영향을 준다.		
정신력	캐릭터의 최대 MP량, 마법 방어력 스테이터스에 영향을 준다.		
체력	캐릭터의 최대 HP량, 물리 방어력 스테이터스에 영향을 준다.		

#### 4.2.2. 2차 스테이터스

- 1차 스테이터스를 기반으로 형성되는 스테이터스다.
- 1차 스테이터스, 버프, 상태이상 그리고 아이템의 스테이터스 등으로 2차 스테이터스의 수치는 변경된다.

항목	설명	단위	범위
물리 공격력	캐릭터의 물리 공격력을 수치로 표시한 것이다.	정수	-10,000~10,000
마법 공격력	캐릭터의 마법 공격력을 수치로 표시한 것이다.	정수	-10,000~10,000
물리 방어력	캐릭터가 받는 물리 피해 감소를 수치로 표시한 것이다.	정수	-10,000~10,000
마법 방어력	캐릭터가 받는 마법 피해 감소를 수치로 표시한 것이다.	정수	-10,000~10,000
이동속도	캐릭터의 이동속도를 수치로 표시한 것이다.	%	0~200
	초기 값은 100%다.		
공격속도	캐릭터의 공격속도를 수치로 표시한 것이다.	%	0~300
	초기 값은 100%다.		
블록 확률	적 캐릭터의 공격으로부터 블록 할 수 있는 확률을 수치로 표시한 것이다.	%	0~75
	방패를 착용하고 있는 경우에만 활성화된다.		
	초기 값은 0%다.		
크리티컬 확률	적 캐릭터에게 공격할 경우 추가로 데미지를 입힐 수 있는 확률이다.	%	0~100
	초기 값은 0%다.		
회피율	적 캐릭터의 공격을 회피할 수 있는 확률을 수치로 표시한 것이다.	%	0~80
	초기 값은 0%다.		
적중률	물리, 마법 공격의 성공 확률을 수치로 표시한 것이다.	%	0~100
시야	캐릭터가 오브젝트 및 객체를 구별할 수 있는 범위를 수치로 표시한 것이다.	정수	0~100
	초기 값은 '100'이다.		

### 4.3. 성장

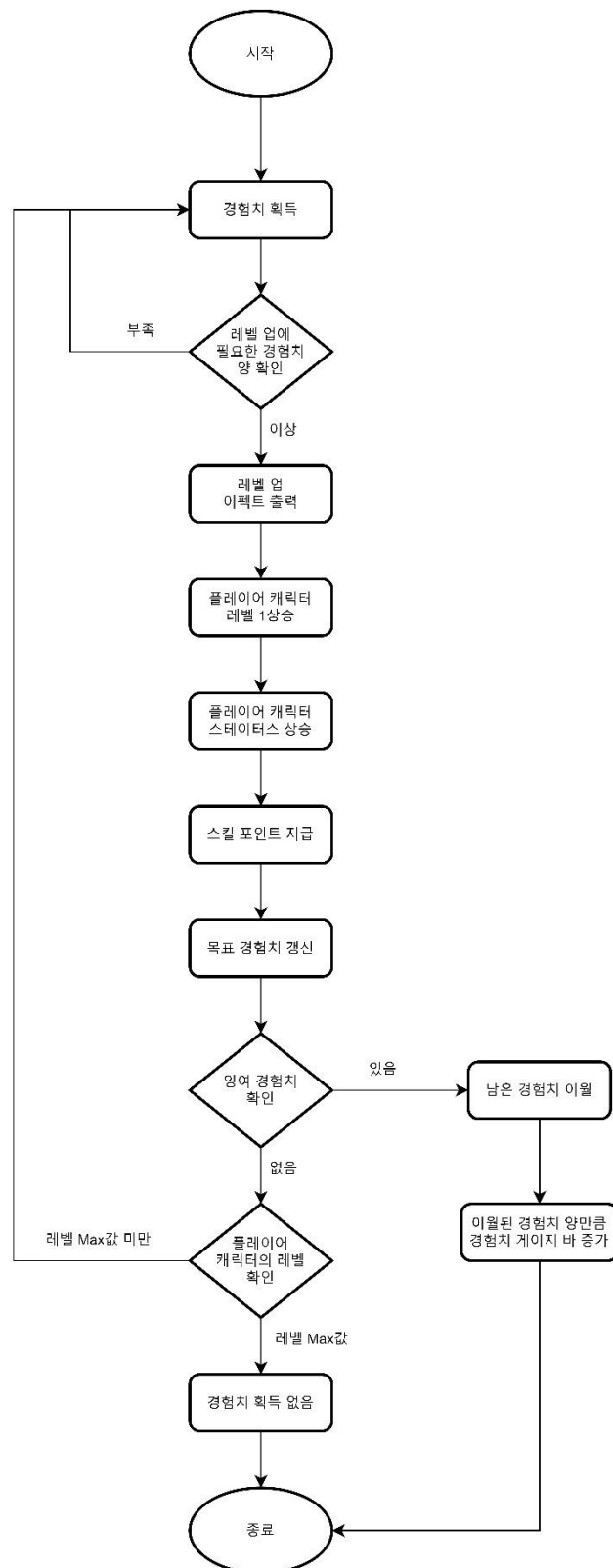
- 플레이어 캐릭터의 레벨이 오르거나 아이템을 착용해서 스탯이 상승하는 것을 캐릭터의 성장이라고 한다.
- 플레이어 캐릭터의 경험을 수치화 시킨 것을 경험치라고 한다.
- 플레이어 캐릭터의 강함을 수치화 시킨 것을 레벨이라고 한다.

#### 4.3.1. 레벨 업

- 플레이어 캐릭터가 획득한 경험치가 레벨 업에 필요한 경험치의 100% 이상이 되었을 때, 플레이어 캐릭터의 레벨이 1상승하는 것을 레벨 업이라고 한다.

항목	설명
현재 경험치	현재 플레이어 캐릭터가 획득한 경험치의 양이다.
목표 경험치	레벨 업에 필요한 경험치의 양이다.
획득 경험치	퀘스트, 몬스터 사냥 등으로 얻은 경험치다.

### 4.3.2. 레벨 업 플로우 차트



### 4.3.3. 레벨 업 플로우 차트 설명

항목	설명
경험치 획득	퀘스트, 몬스터 사냥 등으로 경험치를 획득한다.
레벨 업에 필요한 경험치 확인	플레이어 캐릭터 레벨 업에 필요한 경험치 양을 확인한다.
레벨 업 이펙트 출력	레벨 업을 한 후 그에 따른 이펙트가 출력된다.
플레이어 캐릭터 레벨 1 상승	플레이어 캐릭터의 레벨을 1상승시킨다.
플레이어 캐릭터 스테이터스 상승	레벨 업에 따른 플레이어 캐릭터의 스테이터스를 상승시킨다.
목표 경험치 갱신	다음 레벨 업에 필요한 목표 경험치를 갱신한다.
레벨 업 후 잉여 경험치 확인	레벨 업 후 남은 잉여 경험치를 확인한다.
남은 경험치 이월	남은 잉여 경험치가 있는 경우 다음 레벨 업에 필요한 경험치로 이월시킨다.
이월된 경험치 양만큼 경험치 게이지 바 증가	이월된 경험치 양만큼 경험치 게이지 바를 0%에서 증가한 %만큼 경험치 게이지 바를 증가시킨다.
스킬 포인트 지급	레벨 업 후 스킬 포인트를 지급한다.
플레이어 캐릭터 레벨 확인	플레이어 캐릭터의 현재 레벨을 확인한다.
경험치 획득 없음	레벨이 Max인 경우에는 더 이상의 경험치를 획득할 수 없다.

### 4.3.4. 레벨 업 UI 이미지

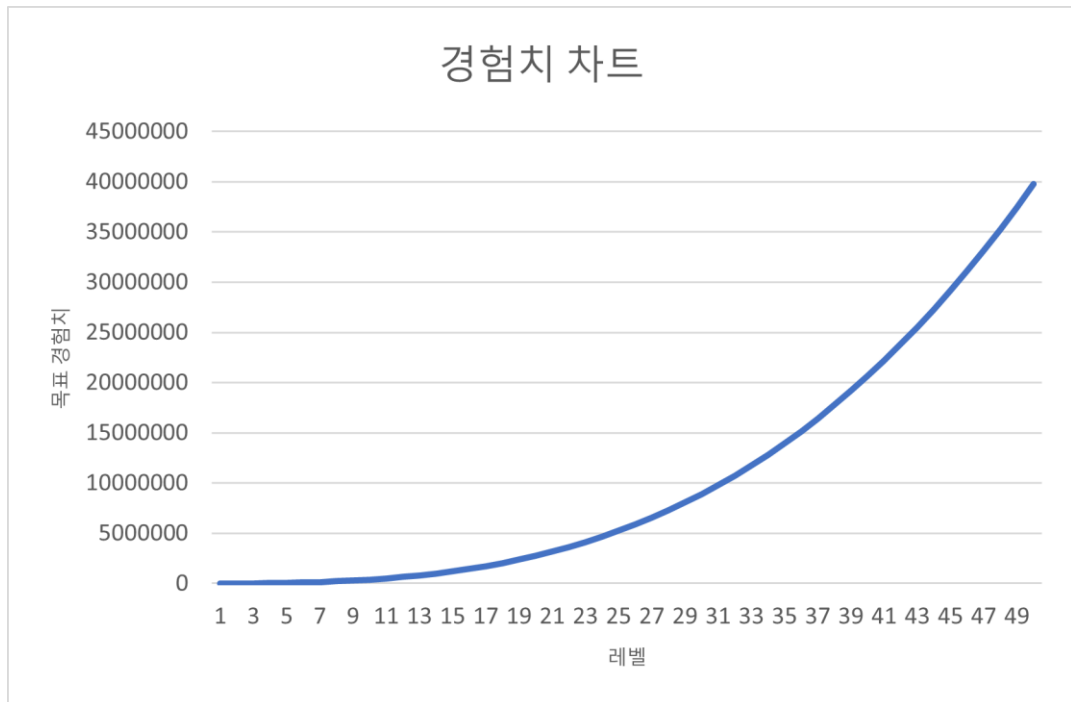
➤ UI의 세부 내용은 UI 기획서 187P를 참조.



#### 4.3.5. 경험치 그래프

➤ 공식:  $Y = (X+3) * X^2 * 300$

➤ Y: 레벨 업에 필요한 경험치 / X: 현재 플레이어 캐릭터의 레벨.



## 4.4. 파츠

- 아이템을 장착할 수 있는 캐릭터 부위다.
- 파츠는 캐릭터의 부위별로 구분한다.

항목	설명
주 / 보조 무기	주 무기 또는 보조 무기 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
머리	투구 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
어깨	건갑 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
팔	손목 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
손	장갑 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
몸통	상의 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
다리	하의 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
허리	벨트 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
발	신발 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
목	목걸이 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.
손가락	반지 아이템을 착용할 수 있는 파츠다.

## 4.5. 상태

- 현재 캐릭터가 할 수 있는 행동과 할 수 없는 행동을 한정시키는 일시적인 효과를 의미한다.

### 4.5.1. 동작

항목	설명
IDLE	캐릭터의 기본 상태다.
이동	캐릭터가 해당 좌표로 움직이고 있는 상태다.
사망	캐릭터의 스테이터스 중 HP의 수치가 0이하가 되어 아무런 행동을 할 수 없는 상태다.
부활	캐릭터가 '사망'한 상태에서 'Idle'상태로 되돌아가는 상태다. 부활한 캐릭터의 경우 전체 HP에서 일정 비율만큼 HP를 회복한다.
상호작용	캐릭터가 NPC, 오브젝트 등 다른 객체들과 상호작용하고 있는 중인 상태다.
공격	적대적인 대상에게 피해를 주기 위해 하는 행동이다.
피격	몬스터의 공격 애니메이션에 의해서 피해를 받은 상태다.

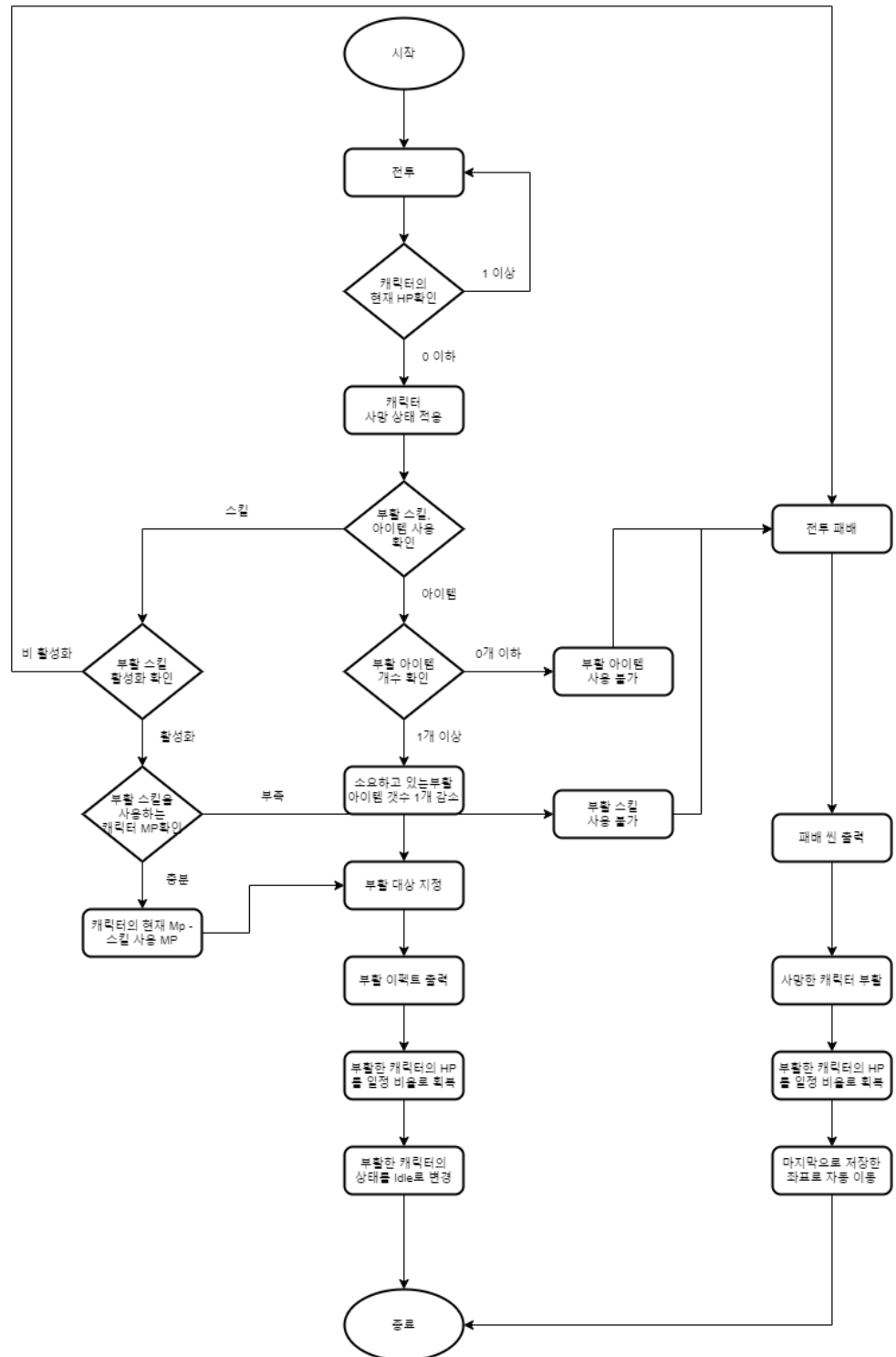
### 4.5.2. 버프 & 상태이상

항목	설명
버프	캐릭터의 스테이터스 수치가 일정 수치만큼 상승된 상태다.
상태이상	캐릭터의 스테이터스 수치가 일정 수치만큼 하락 및 캐릭터의 동작을 방해하는 상태다.



### 4.5.3. 부활과 사망

#### 4.5.3.1. 부활과 사망 플로우 차트



#### 4.5.3.2. 부활과 사망 플로우 차트 설명

항목	설명
전투	캐릭터가 적대 캐릭터와 전투를 진행중이다.
캐릭터의 현재 HP확인	캐릭터의 현재 HP를 확인한다.
캐릭터에게 사망상태 적용	캐릭터의 현재 HP가 0 이하인 경우 사망 상태를 적용시킨다.
부활 아이템, 스킬 사용 확인	부활 아이템 또는 스킬 사용을 확인한다.
부활 스킬 활성화 확인	부활 스킬을 사용하는 캐릭터의 부활 스킬 활성화를 확인한다.
캐릭터 MP 확인	부활 스킬을 사용하는 캐릭터의 현재 MP를 확인한다.
부활 스킬 사용 불가	MP가 부족하여 부활 스킬을 사용할 수 없다.
캐릭터의 현재 MP - 스킬 사용 MP	캐릭터의 현재 MP량에서 스킬 사용에 필요한 MP량만큼 차감한다.
전투 패배	전투에 패배한다.
부활 아이템 개수 확인	부활 아이템의 개수를 확인한다.
부활 아이템 사용 불가	부활 아이템의 개수가 0인 경우 사용이 불가능하다.
소지하고 있는 부활 아이템 1개 감소	소지하고 있는 부활 아이템의 개수에서 1개 감소시킨다.
부활 대상 지정	부활시킬 대상을 지정한다.
부활 이펙트 출력	부활 이펙트가 출력된다.
부활한 캐릭터의 HP를 일정 비율로 회복	부활한 캐릭터의 HP를 일정 비율로 회복시킨다.
부활한 캐릭터의 상태를 Idle로 변경	부활한 캐릭터의 상태를 사망에서 Idle로 변경시킨다.
패배 씬 출력	전투에 패배하면 패배 씬이 출력된다.
마지막으로 저장한 좌표로 자동이동	전투에서 패배하면 마지막으로 저장한 좌표로 플레이어 캐릭터와 파티원 NPC 전원을 자동으로 이동시킨다.

#### 4.5.4. 버프

- 스킬 또는 아이템을 사용해서 캐릭터의 스테이터스를 상승시키는 이로운 효과다.
- 동일한 효과가 중복으로 적용되는 경우에는 지속시간만 초기화 시킨다.

##### 4.5.4.1. 종류

항목	이미지	설명
공격력 증가		캐릭터의 모든 공격력이 증가한다.
방어력 증가		캐릭터의 모든 방어력이 증가한다.
은폐		캐릭터가 적대적인 캐릭터의 감시범위에서 벗어난다.
공격 속도 증가		캐릭터의 공격 속도가 증가한다.
이동 속도 증가		캐릭터의 이동 속도가 증가한다.
크리티컬 확률 증가		크리티컬 확률이 증가한다.
회피율 증가		캐릭터의 회피율이 증가한다,
적중률 증가		캐릭터의 적중률이 증가한다.
블록 확률 증가		캐릭터의 블록 확률이 증가한다.

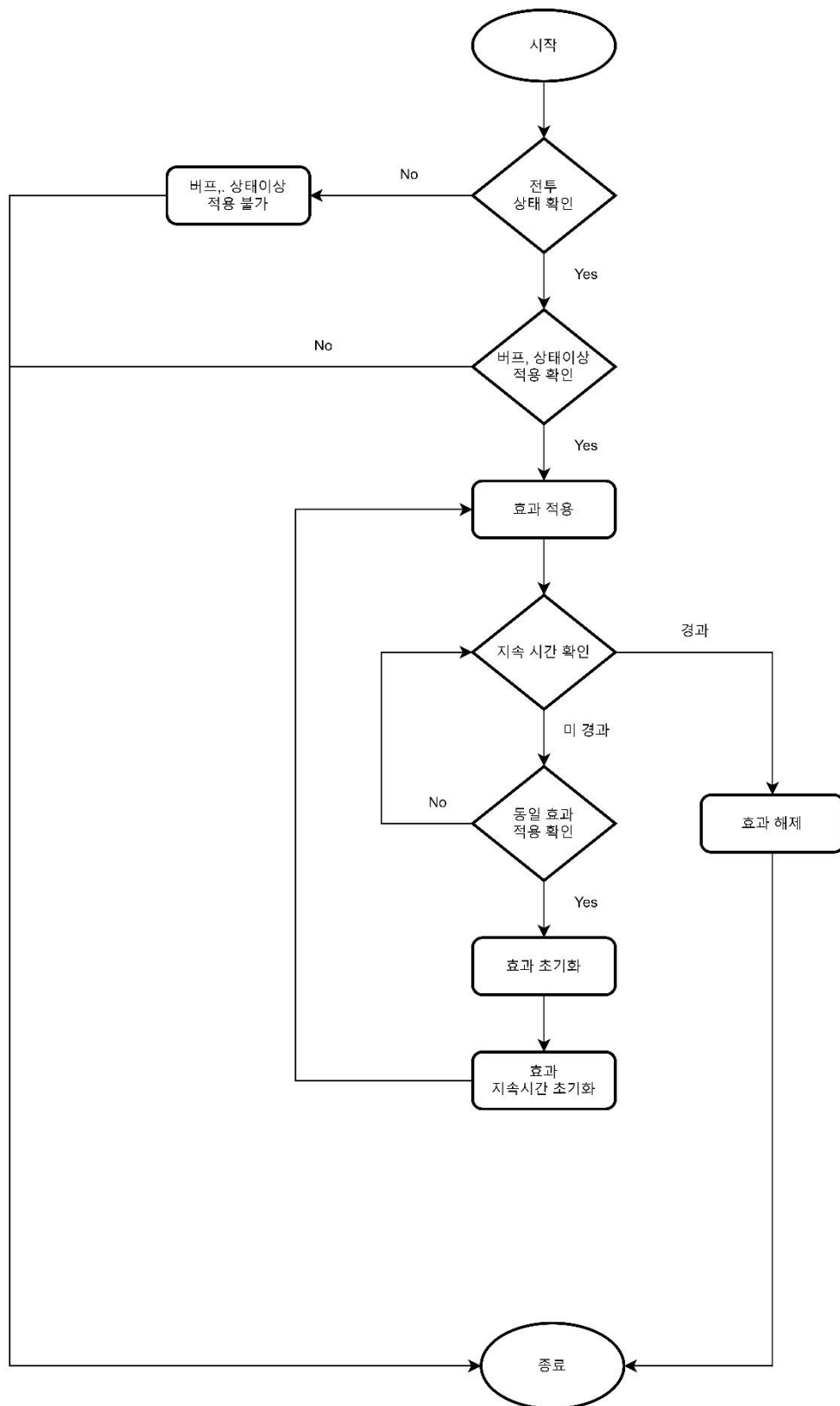
#### 4.5.5. 상태이상

- 스킬 또는 아이템을 사용해서 캐릭터의 스테이터스를 하락 또는 캐릭터의 동작을 방해하는 효과다.
- 동일한 효과가 중복으로 적용되는 경우에는 지속시간만 초기화 시킨다.

##### 4.5.5.1. 종류

항목	이미지	설명
중독		일정시간 동안 전체 HP량의 비례해서 지속적인 피해를 입는 상태다.
기절		일정시간 동안 캐릭터의 이동이 불가능한 상태다.
둔화		캐릭터의 이동, 공격 속도가 일정 수치만큼 감소한 상태다.
암흑		캐릭터의 시야를 일정시간 동안 '0'으로 고정된 상태다.
혼란		일정시간 동안 캐릭터의 이동 조작이 반전된 상태다.
잠식		캐릭터의 이동, 공격 속도가 서서히 감소하다가 일정시간 동안 0으로 고정된다.
속박		캐릭터가 해당 좌표에서 일정시간 이동 불가가 된 상태다. 이동 불가가 된 좌표에서 공격 및 속박 해제를 위한 행동은 가능하다.
부식		일정 시간 동안 캐릭터의 장비 아이템의 내구도를 '0'으로 고정시킨다.

#### 4.5.6. 버프, 상태이상 적용 및 해제 플로우 차트



#### 4.5.6.1. 버프, 상태이상 플로우 차트 설명

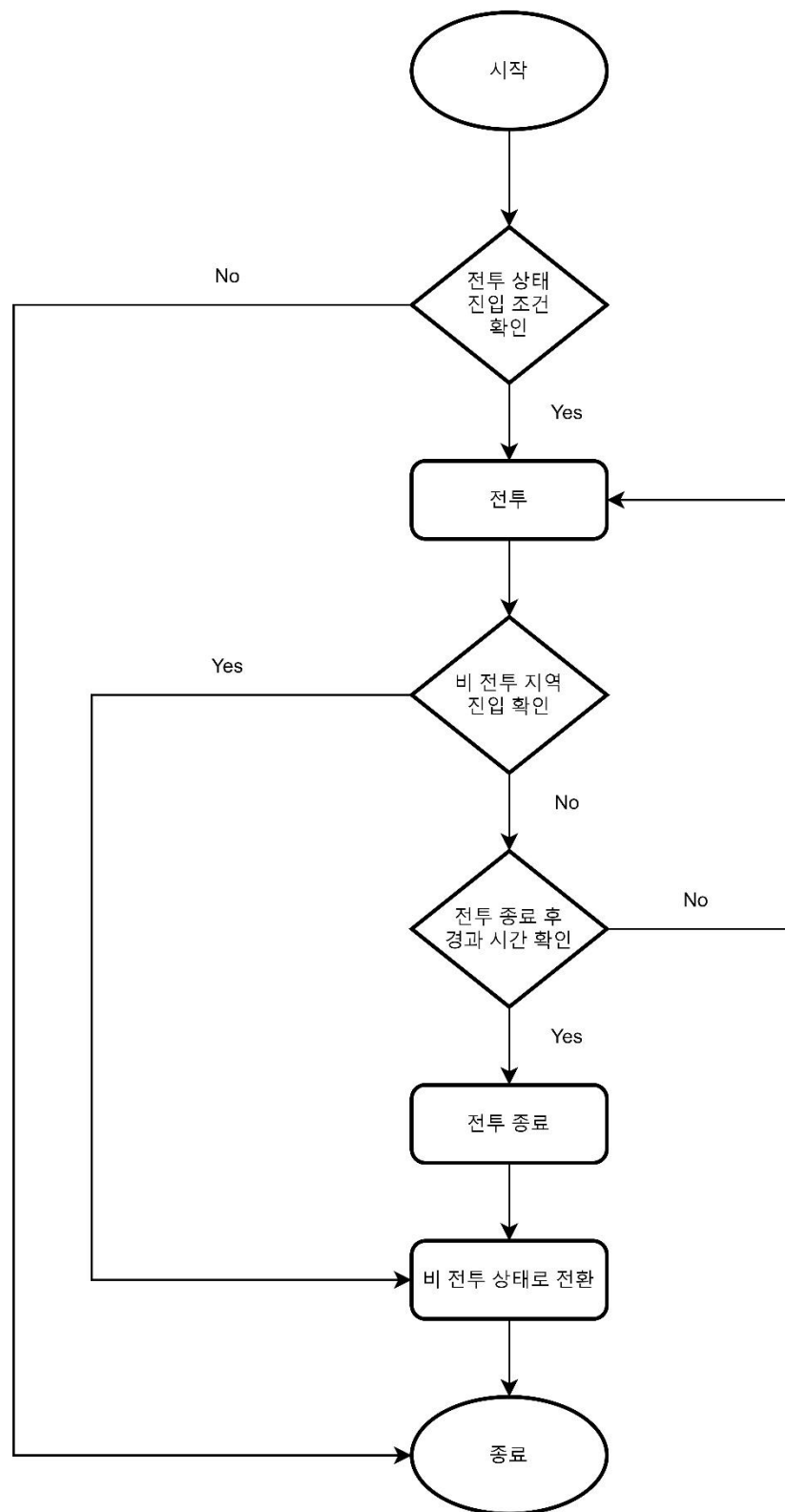
항목	설명
전투 상태 확인	현재 캐릭터가 전투 상태인지 확인한다.
버프, 상태이상 적용 불가	비 전투 상태인 경우에는 버프, 상태이상 적용이 불가능하다.
버프, 상태이상 적용 확인	전투 상태인 경우에는 버프, 상태이상 적용이 가능하다.
지속시간 확인	버프, 상태이상의 지속시간을 확인한다.
효과 해제	지속시간이 전부 경과하면 적용된 효과를 해제한다.
동일 효과 중복 확인	지속시간이 경과하지 않은 경우 동일한 효과가 중복으로 적용되었는지 확인한다.
효과 초기화	현재 적용 중이던 버프 또는 상태이상의 효과를 초기화 시킨다.
효과 지속시간 초기화	동일한 효과가 적용된 경우에는 지속시간을 초기화 시킨다.

#### 4.5.7. 전투상태

- 다음과 같은 상태로 돌입하면 전투상태라고 한다.
- 전투 상태에서 일정 시간이 경과하면 비 전투 상태로 변경이 된다.
- 플레이어 캐릭터가 비 전투 지역에 진입하면 강제로 비 전투 상태로 변경이 된다.

항목	설명
공격	적대 캐릭터를 향해 무기 아이템으로 공격 중인 상태다.
피격	몬스터의 공격 모션에 의해 피해를 받은 상태다.
상태이상	상태이상에 있는 목록 중 하나라도 캐릭터에게 적용된 상태다.

#### 4.5.7.1. 전투와 비 전투 상태 진입 플로우 차트



#### 4.5.7.2. 전투, 비 전투 진입 플로우 차트 설명

---

항목	설명
전투 상태 진입 조건 확인	캐릭터가 전투 상태로 돌입하는 조건을 확인한다.
전투	캐릭터가 적대 캐릭터와 전투를 진행한다.
비 전투 지역 진입 확인	전투 진행 중 비 전투 지역 진입을 확인한다.
전투 종료 후 경과 시간 확인	전투 종료 후 경과된 시간을 확인한다.
전투 종료	전투를 종료한다.
비 전투 상태로 전환	전투 상태에서 비 전투 상태로 캐릭터의 상태를 전환 시킨다.

## 4.6. 프리셋

➤ 플레이어 캐릭터의 고정된 외형이다.

### 4.6.1. 프리셋 예시

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
	  	이름	이현우
		성별	27
		나이	남성
		신장	177cm
		몸무게	65kg
		종족	인간
		주 무장	모든 무기 착용 가능
		외형	20대 중반의 마른 체형으로 동 연령대의 남성보다 많이 왜소해 보인다. 머리는 단정한 단발을 하고 있다. 활동하기 편한 추리닝이나 청바지에 티를 입고 있다.
		스토리	누나가 준 알약을 먹고 테라포밍 사태가 터진 후 병원에서 깨어난다. 깨어나고 폐허가 된 아파트에서 지수와 예린이를 만나게 되고 세아와 엘린과 함께 자신의 누나가 있을 것이라고 예상되는 남산에 있는 줄린 사 연구소를 향한 여정을 시작한다.



## 5. NPC

### 5.1. 분류

항목	설명
일반인	강화, 제작 등 마을에서 이용할 수 있는 콘텐츠를 제공하는 NPC다.
퀘스트	스토리, 서브 퀘스트를 수주할 수 있는 NPC다.
파티원	스토리 진행에 도움을 주는 NPC다.
스토리	게임의 스토리에 반드시 필요한 NPC다.
기타	거점에 존재하는 오브젝트형 NPC다.




### 5.2. 종류

#### 5.2.1. 스토리 NPC

##### 5.2.1.1. 메이벨

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	메이벨
		성별	여성
		나이	29세
		신장	167cm
		몸무게	59kg
		종족	인간
		소중한 것	가족
		외형	허리까지 내려오는 금발의 생머리로 언제나 흰색 가운을 입고 다닌다.
		스토리	외국인과 혼혈로 주인공과는 친가족이 아닌 어릴 때부터 같이 지내서 가족처럼 지내고 있다. 출린 사의 수석 연구원으로 테라포밍 사태가 터지기전에 주인공 자취방에 찾아와서 알약을 먹인다.

### 5.2.1.2. 칸

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	칸
		성별	남성
		나이	80새
		신장	148cm
		몸무게	70kg
		종족	드워프
		외형	드워프만의 작은 키와 덩수룩한 수염이 특징이다. 평소에는 검은 색 티와 검은 색 청바지를 입고 다녔지만 테라포밍 사태 이후에는 작업복을 주로 입고 다닌다.
		스토리	세계수를 통해서 지구로 넘어온 이 세계인들 중 한명이였다. 모든 것이 어색하고 낯설었던 생활에서 심적으로 많이 지쳐있었을 때, 주인공에게 심적으로 많은 도움을 받았다. 그래서 칸은 주인공을 은인으로 생각하며, 매우 친한 친구로 생각하고 있다.

### 5.2.1.3. 칼카타

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	칼카타
		성별	남성
		나이	35세
		신장	190cm
		몸무게	85kg
		종족	오크
		외형	초록색 피부에 근육질 몸을 가지고 있다. 어금니를 입 밖으로 나와 있고, 흰색 사제복을 입고 다니며, 한손에는 사제를 의미하는 스테프를 들고 다닌다.
		스토리	오크 부족의 사제이자 대 전 사이기도 한 칼카타는 줄린사의 남산 연구소에서 경비원으로 일을 하고 있었다. 그러던 중 주인공과 알게 되고 이 둘은 친한 사이가 된다. 그러던 중 테라포밍 사태가 터지게 되고 칼카타는 자신의 동족들과 함께 연구소를 빠져 나와 광명시로 가게 된다.

#### 5.2.1.4. 신아진

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	신아현
		성별	여성
		나이	28세
		신장	162cm
		몸무게	53kg
		종족	인간
		외형	
		스토리	

### 5.2.2. 파티원

- 플레이어 캐릭터와 함께 전투를 진행하는 우호 NPC를 파티원 NPC라고 한다.
- 파티원 NPC는 별도의 스테이터스 수치를 가지며, 종류는 플레이어 캐릭터 스테이터스와 동일하다.


#### 5.2.2.1. 서지수

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	서지수
		성별	여성
		나이	20세
		신장	162cm
		몸무게	55KG
		종족	인간(수인)
		결합 동물	강아지(골든 리트리버)
		주 무장	도끼
		소중한 것	예린이, 가족
		외형	강아지와 인간이 서로 섞인 강아지 수인으로 허리까지 내려오는 생머리에 머리에는 강아지 귀, 꼬리뼈에는 꼬리가 나와 있다. 황금안으로 된 눈동자를 가지고 있다.
			원래는 인간이었으나 테라포밍 사태가 터지고 세계수의 신비한 힘으로 키우던 강아지와 결합되어 강아지 수인으로 변하였다. 자신을 구해준 예린이 부모님의 부탁으로 예린이를 끔찍이 아낀다.

### 5.2.2.2. 한세아

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	한세아
		성별	여성
		나이	25
		신장	163cm
		몸무게	57kg
		종족	인간(수인)
		결합 동물	암탉
		주 무장	총
		소중한 것	총
		외형	<p>암탉과 인간이 서로 섞인 수인이다.</p> <p>암탉의 특징 중 하나인 벼슬로 인해서 검은 색 머리는 붉은 색 머리로 변화였고, 자신이 원할 때는 날개를 만들어 낼 수 있다.</p>
		스토리	<p>일반적인 대학원 생이었지만 테라포밍 사태가 터진 후 자신이 자취를 하고 있던 옥탑방에서 총기를 이용해서 농성을 하고 있다가 학교에 쓰러져 있던 주인공을 발견하고 주인공과 함께 수원역으로 향하게 된다.</p>

### 5.2.2.3. 이예린

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	이예린
		성별	여성
		나이	15세
		신장	154cm
		몸무게	52kg
		종족	인간(수인)
		결합 동물	고양이(러시안 블루)
		소중한 것	지수, 부모님이 주신 반지.
		외형	고양이와 인간이 서로 섞인 수인이다. 어깨까지 내려오는 단발로 고양이 귀와 꼬리가 있다. 눈동자는 회색 빛을 띄고 있다. 머리에는 항상 야구 모자를 쓰고 있다.
		스토리	평범한 가정에서 태어나 부모님의 사랑을 받고 자라던 아이였지만 테라포밍 사태 후 부모님이 거둔 서지수와 함께 생활하다 부모님의 희생으로 지수와 둘이서 살아남게 되었다. 그 후 주인공과 만난 후 지수와 함께 주인공과 함께 다니기 시작한다.

#### 5.2.2.4. 엘리

참고 이미지	의상 참고 이미지	프로필	
		이름	엘리
		성별	여성
		나이	150(인간으로 치면 20세 초반)
		신장	170cm
		몸무게	51kg
		종족	엘프
		주 무장	활
		소중한 것	지수, 예린, 세아, 현우
		외형	어깨까지 오는 단발로 약간 커브가 지어졌다. 엘프의 사제로 흰 백의 드레스를 입고 있지만 지구에서는 활동하기 불편하다는 이유로 반팔티에 청바지를 입고 있다.
			스토리 원래 살고 있는 세계에서는 세계수의 무너졌지만 세계수가 타락하면서 원래 세계를 침식하자 남은 동족들과 함께 수정에 봉인되어 지구로 넘어오게 되었다. 지구에 넘어와 주인공의 힘으로 봉인이 풀리게 되고 지구에 뿌리를 내린 타락한 세계수를 처치하기 위해 주인공과 함께 행동한다. 아직 지구의 생활에 익숙하지 않아 엉뚱한 면모를 보이기도 한다.



## 6. 몬스터





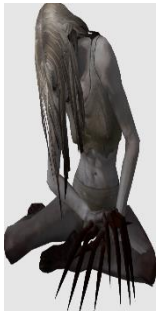
### 6.1. 등급

---

항목	설명
일반	필드 또는 던전에서 쉽게 접할 수 있는 몬스터다.
네임드	일반 몬스터보다 접하기 힘들고, 일반 몬스터 보다 강한 몬스터다.
보스	챕터 마지막 부분에 존재하는 몬스터로 챕터에서 가장 강한 몬스터다.

## 6.2. 종류


### 6.2.1. 인간형

항목	참고 이미지	설명
좀비		피부가 나무 껍질로 되어 있는 일반 좀비 몬스터다.
하울러		심장이 있는 부분을 중심으로 혈관이 피부에 비칠 정도로 굵다. 혈관은 초록에서 주황색 빨간색으로 변한다.
붐머		피부는 개구리의 점액질처럼 얇은 막으로 덮여져 있으며, 안에는 초록색 산성 액체를 담고 있고, 달려들어 자폭한다.
탱크		피부는 사슴벌레처럼 단단한 껍질로 되어 있으며, 2~3m 정도는 키와 근육질의 몸을 가지고 있다.
크래셔		여성형 몬스터로 창백한 피부색을 가지고 있고, 제자리에 가만히 앉아 있다가 플레이어가 인식 범위에 접근하면 바로 일어나 달려들어 공격한다.


### 6.2.1.1. 인간형 보스

- 테라포밍에서 등장하는 인간형 보스 목록이다.
- 등장 장소는 메인기획서 중 3.3.1.3 챕터 부분을 참조.



#### 6.2.1.1.1. Chapter 3

참고 이미지	프로필	
	이름	김태진
	성별	남성
	나이	30대 중 후반
	신장	2m
	몸무게	95kg
	종족	인간
	등장 장소	Chapter3 – A&K물 옥상
	주 무장	쇠파이프
	주요대사	“인생은 선택의 연속이지. 게임처럼 말이지...”
		“이곳에 인간은 없다. 있는 건 쓰레기일 뿐이야”
	외형	검은 색 후두 티로 얼굴을 가리고 있으며, 얼굴에는 정돈되지 않은 수염이 덩수룩하게 있다. 머리는 짧은 스포츠형 머리를 하고 있고, 피부에는 검붉은 반점들이 있다.
	스토리	원래는 평범한 30대 백수였지만 어느 날 한 여성이 대려 온 여자아이로 인해서 한 순간 아버지가 되고 만다. 처음에는 그 아이를 어떻게 대할지 몰라 실수를 하지만 계속해서 아이와 같이 지내다 보니 무색 무취하던 그의 인생에 처음으로 빛이 돌아왔다. 그 후, 테라포밍 사태가 터지고 군인들의 인도 하에 생존캠프로 오게 되었지만, 군인들이 떠나고 생존자들의 이기심으로 인해서 딸아이가 죽자 인간들의 증오심이 생기게 되었고, 그 때 들리는 어둠의 속삭임으로 인해 생존자들을 죽이게 된다.

6.2.1.1.2. Chapter 4

참고 이미지	프로필	
	이름	박현일
	성별	남성
	나이	20세 중반
	신장	158cm
	몸무게	54kg
	종족	인간
	등장 장소	Chapter 4 – 물류창고
	주 무장	맨손
	주요대사	“누구 마음대로 세상을 돌려놔? 난 지금이 좋아!” “약한 놈들이 모여봐야 약한 놈들뿐이라고!”
	외형	20대 중반 치고는 매우 왜소한 체형이다. 반팔 티와 스키니 진을 입고 있으며, 한쪽 다리에 는 사람의 다리가 아닌 넝쿨이 서로 뒤엉켜 다리 역할을 대신하고 있다. 넝쿨이 다리를 대신하고 있기에 움직임이 매우 어색하다.
	스토리	원래는 건강한 청년이었으나 군대 때 일어난 사 고로 인해서 한쪽 다리를 잃어버리고, 사회에서 장애인이란 약자로 전락하고 만다. 처음에는 장애인이지만 최선을 다하려고 노력을 하지만 사회의 편견 된 시선과 주위의 손가락질 로 인해서 차츰 자신감을 잃고 집안에서 어머니 와 단 둘이 지내게 된다. 그렇게 집안에서만 지내는 도중 테라포밍 사태가 발생하게 되고, 어머니와 둘이서 함께 도망치게 된다. 하지만 군인들의 오인 사격으로 인해서 박현일과 그의 어머니는 군인이 쏜 총에 피살당하게 된다. 하지만 그는 어둠의 속삭임으로 인해서 다시 살 아나게 되고, 인육을 먹으면서 거짓된 생을 살아 가게 된다.

6.2.1.1.3. Chapter 6

참고 이미지		프로필	
		이름	이도윤
		성별	남성
		나이	40대 초반
		신장	180cm
		몸무게	75kg
		종족	인간
		등장 장소	Chapter 6 – 광명 소방서
		주 무장	소방 도끼
		주요대사	“너희에게는 보이지 않는 거냐! 저기에 있는 생존자들이!” “지켜야해, 반드시...”
		외형	복장은 화재 때 생긴 재로 얼룩진 소방관 복을 입고 있고, 색상은 진한 황토색이다. 등에는 거대한 줄기가 자라나 있고, 줄기는 소방서 벽면에 피어 있는 거대한 꽃과 연결되어 있다.
스토리		테라포밍 사태 이후 소방관 이도윤은 사람들을 구하고 있었다. 하지만 광명시에서 구조 활동을 하고 있던 도중 군은 도시에 폭격을하기로 결정한다. 하지만 이도윤은 도시에 남아 있는 사람들을 구하는 것을 주장하지만 그 요청은 묵살당하고 만다. 결국 그는 최대한 사람들을 구하려고 하지만 폭격에 의해서 건물 잔해에 깔리게 되고, 그 곳에서 죽어 가던 중 어둠의 목소리를 듣게 된다.	


## 6.2.2. 식물형

항목	설명
줄기	거대한 초록색의 줄기로 마치 살아 있는 것처럼 작게 박동한다. 박동을 할 때에는 줄기 전체가 꿈틀거리면서 움직인다.
포르기네이	거대한 꽃 봉우리의 모습을 하고 있으며, 먹이감이 다가오면 줄기를 이용해서 대상을 포박한 다음 꽃 봉우리가 벌어지면서 잡아먹는다.

### 6.2.2.1. 식물형 보스

- 테라포밍에 등장하는 식물형 보스다.
- 등장 장소는 메인기획서 중 3.3.1.3 챕터 부분을 참조.

#### 6.2.2.1.1. Chapter 9

참고 이미지	프로필	
	이름	오염된 세계수
	종족	세계수
	등장 장소	Chapter 9 - 중앙 연구소
	주 공격	줄기, 모든 일반 몬스터 소환, 폭탄 떨어기
	주요대사	"너희는 약속을 어겼어!" "하나가 되자"
	외형	원래는 나뭇잎이 풍부한 거목이었으나 오염되면서 나뭇잎은 전부 저버리고 앙상한 가지만 남아 있는 흉측한 모습으로 변모하였다. 진한 갈색 빛을 띠던 몸통은 검은 색으로 물들어 칙칙한 느낌을 주고 있다.
	스토리	원래는 행성을 수호하던 세계수였으나, 지금은 오염되면서 수호가 아닌 파괴를 하는 나무로 변해 버렸다. 이 세계에서 넘어온 자들은 세계수를 '어머니'라고 부르며 신성시했지만 지금은 자신들의 어머니가 아닌 없애야 하는 존재로 보고 있다.


### 6.2.3. 동물형

항목	참고 이미지	설명
하운드		야생 들개들이 좀비로 변한 몬스터다. 불독과 같은 근육질의 몸과 털 색은 진한 회색 빛을 띄고 있다.
도롱뇽		늪지대와 지하수로에 위치해 있다. 4족 보행을 하는 동물형 몬스터로 크기는 사람과 비슷한 크기이며, 지상에서는 4발로 빠르게 이동하고, 물속에서는 꼬리를 이용해서 헤엄치는 몬스터다.
래트		앞니가 앞으로 뽕족하게 나와 있다. 빛이 들어오지 않는 지하도에서 서식하고 있으며, 무리를 지어서 생활한다.
흰 개미		스타쉽 트루퍼스에 나오는 버그의 모습과 비슷하다. 거대한 것을 제외하면 일반 흰 개미의 모습과 동일하며, 8개의 다리를 가지고 있고, 앞에 달린 2개의 다리는 공격을 나머지 6개의 다리는 이동할 때에 사용된다.

### 6.2.3.1. 동물형 보스



- 테라포밍에 등장하는 동물형 보스 목록이다.
- 등장 장소는 메인기획서 중 3.3.1.3 챕터 부분을 참조.

#### 6.2.3.1.1. Chapter 2

참고 이미지	프로필	
	이름	거대 거미
	종족	거미
	등장 장소	Chapter 2 – 학교 운동장
	주 공격	거미줄 발사, 다리 찌기.
	주요대사	“하나가 되자”
	외형	<p>골리앗 타란툴라처럼 거대한 몸을 가지고 있고, 몸에는 털들이 있으며, 정면에는 거미 눈이 아닌 사람 얼굴이 있다. 다리는 사람의 팔과 다리를 역지로 엮은 것처럼 8개가 몸통에 4개씩 나뉘어 붙어 있다.</p> <p>귀밑까지 길게 찢어진 입이 있고, 입을 벌리면 프레데터의 이빨처럼 날카롭고 뾰족한 이빨들이 불규칙하게 나 있다.</p>
	공략법	<p>1페이지는 학교 건물에서 거대 거미를 따돌리는 것으로 시작된다. 어떠한 공격에도 피해를 입지 않으니 따돌리는 것을 목표로 도망치면 된다.</p> <p>2페이지는 학교 운동장에서 펼쳐진다. 거미의 공격을 피하면서 운동장에 있는 돌기등을 이용해서 거대 거미에 피해를 입히면서 공격을 하면 된다.</p>



### 6.2.3.1.2. Chapter 5

참고 이미지		프로필	
		이름	여왕 흰개미
		종족	개미
		등장 장소	Chapter 5 – 여왕 개미 방
		주 공격	산성액 발사.
		주요대사	X
		외형	여왕 개미 방 벽면에 붙어 있다. 몸통은 온통 흰색이며, 엉덩이를 앞으로 내밀고 있다. 산성액을 발사할 때 엉덩이가 초록색으로 변하면서 산성액을 모은 후 엉덩이의 입구가 열리면서 산성액을 발사한다.
		공략법	여왕 흰개미는 단독으로 처리가 불가능하다. 그렇기에 왕 흰 개미를 처치해서 다른 흰 개미들이 여왕 흰 개미를 공격하게 만들어서 처리해야 한다.

참고 이미지		프로필	
		이름	왕 흰개미
		종족	개미
		등장 장소	Chapter5 – 여왕 개미 방
		주 공격	X
		주요대사	X
		외형	<p>콩벌레처럼 작은 몸을 가지고 있으며, 속도가 매우 빠른 것이 특징이다.</p> <p>여왕 개미와 다르게 등껍질은 단단한 강도를 가지고 있으며, 칼날로 치면 스파크가 튀길 정도로 단단한다.</p> <p>하지만 그것과 반대로 배 부분은 매우 부드럽다.</p>
		공략법	<p>왕 흰개미는 별도의 공격 수단이 없는 대신에 병장 개미들 사이에 숨어 있다. 그리고 빠르게 움직이기 때문에 최대한 몰아서 잡는 것이 좋다.</p>

6.2.3.1.3. Chapter 7

참고 이미지		프로필	
		이름	아르마딜로
		종족	동물
		등장 장소	Chapter7 - 벙커 지상
		주 공격	몸통 박치기, 꼬리치기
		주요대사	X
		외형	등껍질이 거북이 6각형 등껍질이 등 전체에 위치해 있고, 꼬리에도 크기는 작지만 동일한 모양을 가진 껍질이 있다. 아르마딜로는 몸을 동그랗게 말아 공처럼 변해서 이동이 가능하다.
		공략법	최초 조우했을 때는 잡는 것은 불가능하다. 처음에는 장벽을 지켜야 하며, 유인장치가 설치가 되면 해당 장소에서 처치해야 한다. 주변에 있는 몬스터와 돌진 공격이 위협적이니 몬스터에 둘러 쌓이지 않도록 유의해 돌진 공격만 잘 피하면 처치하는 것에는 문제는 없다.

### 6.3. 스테이터스

➤ 플레이어 캐릭터와 동일한 항목의 스테이터스를 가지고 있다.

#### 6.3.1. 고유 스테이터스

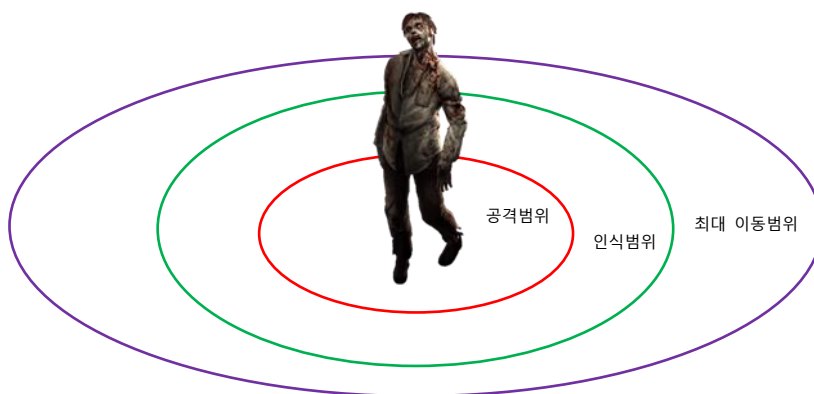
➤ 몬스터만 가지고 있는 고유 스테이터스 항목이다.

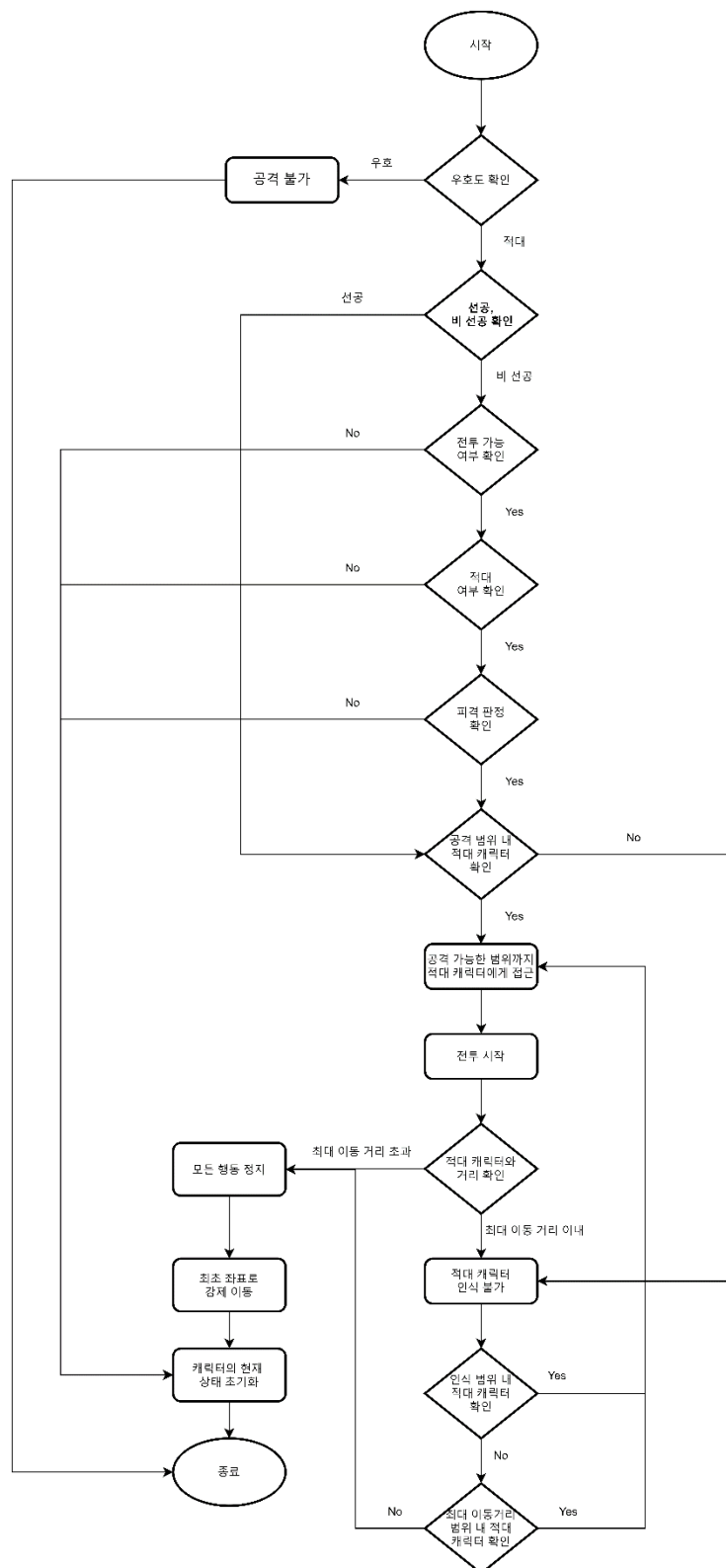
항목	설명
공격 범위	몬스터가 공격할 수 있는 최대 사거리다.
인식 범위	몬스터가 적대하고 있는 캐릭터를 인식할 수 있는 범위다.
최대 이동범위	몬스터가 최초로 위치한 좌표를 기준으로 이동할 수 있는 최대 범위다.
공격 방식	몬스터의 공격 방식이 단일 또는 범위 공격을 사용한다.
공격 우선 순위	몬스터의 공격 우선 순위를 결정한다.
데미지 타입	몬스터가 가하는 데미지의 타입이다.

### 6.4. 선공/비 선공

- 몬스터가 플레이어를 공격하는 조건에 따라 다음과 같이 분류한다.
- 몬스터가 최초로 리젠되는 장소를 최초 좌표라고 한다.
- 몬스터는 최대 이동거리를 벗어나면 최초 좌표로 이동하며, 이동 중 몬스터의 HP는 빠른 속도로 회복된다.
- 최초 좌표로 이동 중에 몬스터가 공격을 받아도 무시하고 이동한다.

항목	설명
선공	플레이어 캐릭터가 인식 범위에 진입하면 공격한다.
비 선공	플레이어 캐릭터에게 먼저 공격을 받은 후에 공격한다.



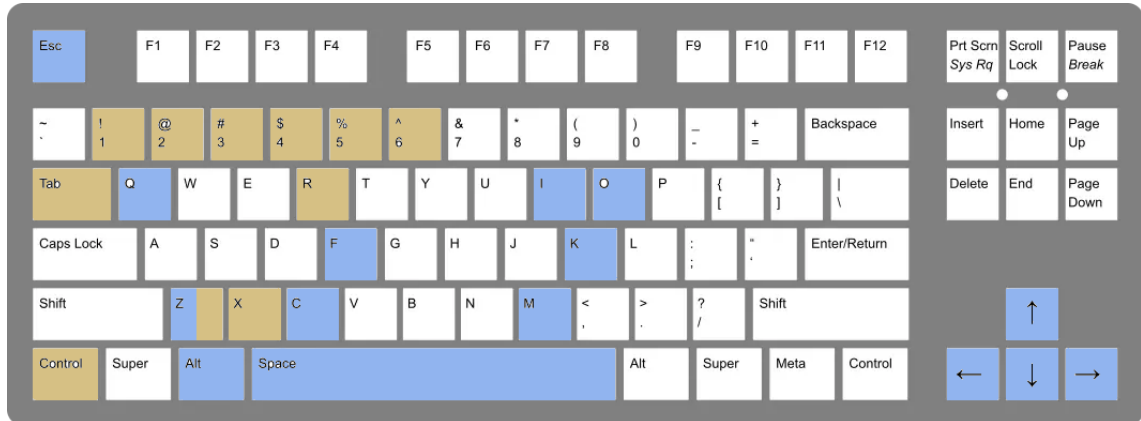


#### 6.4.1.2. 선공/비 선공 플로우 차트 설명

항목	설명
우호도 확인	플레이어 캐릭터와의 우호도를 확인한다.
공격불가	우호도가 일정 수치 이상인 경우 공격이 불가능하다.
선공, 비 선공 확인	캐릭터가 선공, 비 선공인지 확인한다.
전투 가능 여부 확인	현재 캐릭터가 전투 가능한지 확인한다.
적대 여부 확인	적대 캐릭터인지를 확인한다.
피격 판정 확인	캐릭터가 적대 캐릭터에게 피격을 받았는지 확인한다.
공격 범위 내 적대 캐릭터 확인	공격 범위 이내에 적대 캐릭터가 있는지 확인한다.
공격 가능한 범위까지 적대 캐릭터에게 접근	공격 가능한 범위까지 이동한다.
전투 시작	전투를 시작한다.
적대 캐릭터와 거리 확인	현재 적대 캐릭터와의 거리를 확인한다.
적대 캐릭터 인식 불가	적대 캐릭터를 인식할 수 없는 상태다.
인식 범위 내 적대 캐릭터 확인	캐릭터의 인식 범위 내에 적대 캐릭터가 있는지 확인한다.
최대 이동거리 범위 내 적대 캐릭터 확인	캐릭터의 최대 이동 거리 범위 내에 적대 캐릭터가 있는지 확인한다.
모든 행동 정지	캐릭터의 모든 행동을 정지시킨다.
최초 좌표로 강제 이동	캐릭터가 리젠된 좌표로 강제로 이동시킨다.
캐릭터의 현재 상태 초기화	캐릭터의 모든 상태를 초기화 시킨다.
전투 종료	진행 중이던 전투 상태가 해제된다.

## 7. 조작

### 7.1. PC



PC 조작법 - 비 전투			
화살표 방향키	캐릭터 이동	F	상호작용
ESC	메인 메뉴	O	옵션
I	인벤토리	Z	결정 / 대사 넘기기
Q	퀘스트	C	캐릭터 스테이터스
K	스킬	M	미니 맵
Shift	카메라 시점 전환	Ctrl	대사 스킵
Space Bar	점프	Alt	앞기 / 옆드리기

PC 조작법 - 전투			
X	가드	Z	평타
1~6번 숫자 키	스킬 or 아이템 사용키	Ctrl	록온 변경
Tab	컨트롤 캐릭터 변경	R	리로드

## 7.2. 콘솔



PC 조작법 - 비 전투			
4	활공	5	캐릭터 이동
6	상호작용	7	카메라 시점 변경
8	취소 / 점프	9	대사 넘기기 / 스킬 창
10	결정	11	인벤토리
12	앉기 / 엎드리기	14	메인 메뉴

PC 조작법 - 전투			
1	캐릭터 변경	2	록온 변경
3	스킬 사용	10	평타
11	가드	13	리로드

## 7.3. 동작

### 7.3.1. Idle

➤ 조작을 하지 않고 캐릭터가 가만히 서 있는 동작이다.

항목	설명
Idle	캐릭터가 가만히 서 있는 동작

### 7.3.2. 이동

➤ 캐릭터가 해당 좌표로 이동하고 있는 동작이다.

항목	설명
걷기	캐릭터가 걷는 동작이다.
뛰기	캐릭터가 뛰는 동작이다.
점프	캐릭터가 뛰어오르는 동작이다.
착지	캐릭터가 지면에 착지하는 동작이다.
앉기	캐릭터가 몸을 낮추어서 앉는 동작이다.
올라가기	캐릭터가 사다리, 밧줄을 이용해서 올라가는 동작이다.
내려가기	캐릭터가 사다리, 밧줄을 이용해서 내려가는 동작이다.
활공	캐릭터가 비행하는 동작이다.
횡 이동	캐릭터가 횡으로 이동하는 동작이다.
계단 올라가기	캐릭터가 계단을 올라가는 동작이다.
계단 내려가기	캐릭터가 계단을 내려가는 동작이다.
턴	캐릭터가 이동하는 방향을 변경하는 동작이다.

### 7.3.3. 전투

➤ 캐릭터가 전투 상태에서 취할 수 있는 동작이다.

항목	설명
기본 공격	맨손으로 공격하는 동작이다.
아이템 사용	캐릭터가 아이템을 사용할 때 취하는 동작이다.
리로드	탄약, 화살 등을 재 장전할 때 취하는 동작이다.
조준	캐릭터가 대상을 조준하는 동작이다.
막기	방패로 공격을 막을 때 취하는 동작이다.
피격	캐릭터가 피격당 했을 때, 취하는 동작이다.
부활	캐릭터가 부활했을 경우 취하는 동작이다.
사망	캐릭터가 사망했을 경우 취하는 동작이다.



### 7.3.4. 상호작용

➤ 캐릭터가 다른 대상과 상호작용할 때 취하는 동작이다.

항목	설명
조사	캐릭터가 특정 포인트에서 흔적을 조사하는 동작이다.
탐승	캐릭터가 탑승할 수 있는 오브젝트에서 취하는 동작이다.
하차	탑승한 오브젝트에서 하차할 때, 취하는 동작이다.
열기	캐릭터가 상자나 문을 열 때 취하는 동작이다.
닫기	캐릭터가 문을 닫을 때 취하는 동작이다.
대화	캐릭터가 다른 캐릭터와 대화를 할 때 취하는 동작이다.
은폐	캐릭터가 몸을 숨길 때, 취하는 동작이다.
버튼 누르기	캐릭터가 버튼을 누를 때, 취하는 동작이다.
들기	캐릭터가 오브젝트를 들 때 취하는 동작이다.
내려놓기	캐릭터가 들고 있는 오브젝트를 내려놓을 때 취하는 동작이다.

### 7.3.5. 무기

➤ 캐릭터가 현재 장착하고 있는 무기에 따라 취하는 동작이다.

항목	설명
무기 꺼내기	전투를 시작할 때, 캐릭터가 무기를 꺼내는 동작이다.
무기 넣기	전투가 종료되고, 캐릭터가 무기를 넣는 동작이다.
도끼	도끼를 장착하고 있는 경우 취하는 동작이다.
해머	해머를 장착하고 있는 경우 취하는 동작이다.
활	활을 장착하고 있는 경우 취하는 동작이다.
권총	권총을 장착하고 있는 경우 취하는 동작이다.
나이프	나이프를 장착하고 있는 경우 취하는 동작이다.
라이플	라이플을 장착하고 있는 경우 취하는 동작이다.