

# 테라포밍

## [메인 기획서]

작성자 임종혁

최초 작성일 2022.09.26

작성일자	작성내용	작성자
22.09.26	제안서 메인 기획서 초안 작성.	임종혁
22.09.27	문서 전체의 문장을 간결체로 바꿈.	임종혁
	목차 수준4 들어쓰기 간격 수정 및 목차 제목 추가.	
	문서 개요 부분 중 정의와 목적 수정.	
	게임 소개 중 제목 부분 시간적 배경 추가 및 제목이 테라포밍인 이유 수정	
	연령대에서 청소년 이용 불가인 이유를 세부적으로 수정	
22.09.29	핵심 키워드에서 푸른 수정 삭제	임종혁
	핵심 키워드에 전략 추가	
	재미요소에 전략과 마테리얼에 대한 재미 요소 추가	
	시놉시스 배경, 줄거리 추가	
	시간, 공간적 배경으로 설명 추가	
	콘텐츠 모든 세부내용 중 제작까지 다시 작성	
	콘텐츠에 록온 추가	
	콘텐츠에 맵 추가	
	콘텐츠에 캐릭터, 아이템 추가	
22.09.30	콘텐츠에 미니게임, 거점방어 삭제	임종혁
	콘텐츠에 스킬 추가	
	콘텐츠에 아이템 카테고리 세분화	
	콘텐츠에 UI 추가	
	콘텐츠에 퍼즐 추가	
22.10.01	문서 플롯 전체 수정	임종혁
	게임 소개 페이지 개요 부분을 표로 추가	
	PC, 콘솔 조작법 추가	
	플레이 사이클 추가	
22.10.02	주 콘텐츠에 캐릭터 부분 추가, 기존 콘텐츠에서 캐릭터 삭제	임종혁
	캐릭터에 성장, 상태, 직업, 세력, 외형 추가	
	주 콘텐츠에 아이템 작성, 기존 콘텐츠에서 아이템 부분 삭제	
22.10.03	기존 내용 전부 삭제, 문서 재 작성	임종혁
22.10.04	오타 수정	임종혁
	개요 중 제목부분 수정	
	연령대에서 시체부분 삭제	
	연령대 마지막 문장을 매끄럽게 수정	
	목차 중 수준2 왼쪽 단락 수치를 넣어서 가독성 올림	
	재미요소 중 첫 문단 '전략적 재미를 주고자 한다' 부분 삭제	

	핵심 키워드 중 전략 하위 항목으로 컨트롤 캐릭터 실시간 변경 추가	
	캐릭터 실시간 변경에 따른 재미요소 추가	
	캐릭터 파트 직업 중 장인 부분에 '장비 아이템' 단어 추가	
22.10.05	개요 부분 플랫폼~장르까지 선정 사유 추가	임종혁
	개요 부분 중 게임 소개표에 핵심 키워드, 예상 플레이 타임 추가	
	플레이 사이클 중 퀘스트 부분에 경험치 획득 삭제	
	캐릭터 스테이터스 부분 MP 수치가 '0'인 경우에 벌어지는 일에 대해서 추가	
	캐릭터 스테이터스 부분 물리, 마법 공격력에 최대값 단어 삭제.	
	캐릭터 스테이터스 부분 물리, 마법 공격력 부분을 하나로 합침.	
	캐릭터 스테이터스 부분 속도에 기준점 제시,	
	캐릭터 스테이터스 부분 시야 추가	
	캐릭터 스테이터스 부분 블럭에 '민첩에 영향을 받는다' 문구 추가	
	속도 중 캐릭터 스테이터스 창 표시 부분에 0을 1로 변경	
	캐릭터 스테이터스 부분 적중률에 기준 값과 초기 값 추가	
	적중률에 캐릭터 스테이터스 창 표시 부분 0%추가	
	아이템 파트 중 퀘스트 아이템에서 '특정 퀘스트에서' 문구 추가	
	전투 파트 중 '룩온'을 전투 중인 상태 하위 목록으로 올림	
	전투 파트 중 결과 부분 중복 문장 삭제	
	아이템 상태이상 부분 부식에 '일정 시간 동안' 이라는 문장 추가	
	퀘스트 파트 중 결과에 캐릭터 인벤토리에 빈 공간이 없는 경우 추가	
	맵 파트에 챕터 부분 3까지 추가.	
22.10.06	개요 부분 중 타겟층 선정 사유를 조작법과 연관 짓는 것으로 수정.	임종혁
	캐릭터 부분 중 직업에서 '대 전사'를 '군인' 파트와 합침.	
	캐릭터 정의에 '맵, 아이템, 오브젝트, UI를 제외' 문구 추가	
	아이템 등급 중 에픽 부분에 '제작으로 획득 불가' 문장 추가	
	아이템 파트 중 효과 부분의 물리, 마법 공격력 증가 부분을 공격력 증가 하나로 합침.	
	아이템 파트 중 효과 부분의 공격, 이동 속도 증가 부분을 속도 증가 하나로 합침.	
	아이템 파트 중 물리, 마법 방어력 증가 부분을 방어력 증가 하나로 합침.	
	챕터 파트 프롤로그에서 챕터2까지 컨셉 작성	
	챕터 파트 챕터 4~5까지 작성 완료	
	챕터 파트 챕터 6~8까지는 전체적인 아웃라인만 잡음.	
22.10.07	맵 중에서 챕터 컨셉 다시 작성.	임종혁
	프롤로그 챕터 컨셉 이미지 추가, 컨셉 이미지에 대한 설명 추가	

	챕터1 ~ 챕터3 수원역 내부 모습까지 컨셉 이미지 추가 및 설명 작성	
	캐릭터 상태 전투 부분에 '전투 상태'와 '비 전투 상태' 나눈 사유 추가	
22.10.09	아이템 파트 장비 아이템 중 방어구 파트에서 '방패' 삭제	임종혁
	아이템 파트 장비 아이템의 설명 중 '스테이터스' 단어 삭제.	
	아이템 파트에 '장비 아이템 착용 조건' 추가	
	아이템 파트에 마테리얼 부분 효과 들여쓰기 함.	
	아이템 파트에 마테리얼 효과 부분에 '스킬 메커니즘 변경' 추가	
	아이템 파트에 상태 중 사용 불가 부분에 현재를 삭제 -> '아이템'으로 변경	
	아이템 효과 중 부활 부분 '이미' 단어 삭제, '최대 HP 비율' 단어 추가	
	아이템 효과 중 활력 부분 '최대' 단어 추가	
	아이템 디 버프 효과 중 잠식 부분에 1.5배 단어 삭제	
	아이템 디 버프 효과 중 잠식 부분에 '캐릭터가' 추가	
	챕터 1의 아파트 호실 내부 설명에 '피, 시체, 찢어진 옷가지' 추가	
	챕터 파트에 '~에 사용될 예정이다' 문장 전부 삭제	
	챕터 3파트에 수원역 역사 내부 이미지 설명 중 에스컬레이터에 대한 문장 추가	
	챕터 3파트에 옥탑 방 예시 이지미와 설명 문장추가.	
	챕터 3파트에 복합상가 옥상 문장 전부 삭제 후 재 작성	
	총 챕터 수를 9에서 10으로 변경	
	챕터 4의 모든 내용 삭제 및 재 작성	
	스킬 파트 투사체 부분에 '대상과 충돌 시 투사체 삭제' 문장 추가	
	개요 부분에 선정 사유 전부 삭제	
	목차 수준 1의 글자 크기 12에서 16로 변경	
	목차 수준 2의 글자 크기 10에서 12로 변경	
	챕터 2 학교 운동장 컨셉 이미지 및 설명 추가	
	퀘스트 파트에 방어, 수색 부분 추가	
	전투 파트에 전투 회피를 전투 해제 하위 항목으로 이동	
22.10.10	맵 파트에 챕터 전부 삭제 및 재 작성	임종혁
	챕터 부분 각 주요 맵에 대한 이미지 대신에 분위기에 대한 설명으로 수정	
	챕터 6 광명 소방서 추가, 챕터 7 초반부 여의도와 여의도 지하벙커 컨셉 작성	
22.10.11	3.2 아이템 정의를 '인벤토리에 수납이 가능한 모든 객체'로 수정	임종혁
	3.2.2.1.3 소비 아이템 항목 중 탄약 항목 설명을 '소모'에서 '필요'로 단어 수정	
	3.2.2.1.4 아이템 지속 시간 중 '일회성' 설명을 '한 번만' 즉시 적용으로	

	수정	
	메인기획서 용어 중 '디 버프'를 전부 상태이상으로 변경	
	3.2.2.2 아이템 등급의 정의를 '희귀도를 기준으로 분류한 것이다'로 수정	
	3.2.2.2 '아이템 등급이 높을수록 좋은 효과를 가진다' 문장 추가	
	3.2.2.4 사용 대상 중 사용자 설명을 '플레이어'를 '캐릭터'로 단어 수정	
	3.2.2.5.1 상태이상을 아이템 효과 하위 항목에서 동일한 항목으로 변경	
	3.6.1.1 UI 플로우 씬 '마테리얼'을 스킬 옆으로 이동, 플레이 화면 하위 항목으로 '푸른 수정' 추가	
22.10.12	3.2.2.1 아이템 정의 중 소비 아이템의 정의 수정	임종혁
	3.2.2.5 아이템 효과 적용 범위 대상 추가	
	3.2.2.6 아이템 효과 중 상태이상에 '상태이상 효과 증가' 문단 추가	
	3.2.2.7 '상태이상 효과'를 '상태이상 종류'로 수정	
	3.2.2.7 기절효과에 '조작'을 '이동'으로 단어 변경	
	3.2.2.7 기존 광기 문장 삭제, 재 작성	
22.10.13	3.3.1.1 거점에서 '전투가 불가능한 비 전투 공간' 문장 추가	임종혁
	3.3.1.2 플레이어의 이동가능 여부에 따라 맵에서 일어나는 상호작용 추가	
	3.3.1.3 기존 챕터 작성 부분 전부 삭제 후 각 챕터 별로 주요 장소에 대한 설명하는 것으로 작성	
	3.3.1.3 챕터 부분 문장에서 표로 정리해서 재 작성	
	3.3.1.3 타일 추가, 기존 챕터 번호 3.3.1.4로 변경	
	3.3.1.2 이동가능 여부 중 필드 부분에서 '오브젝트를 무시하고 이동할 수 없다' 문장 추가 및 예시 추가	
	3.3.1.2 이동가능 여부 중 던전에서 '탈주하면 사망과 동일한 취급' 문장 추가	
	3.3.1.3 타일 삭제, 챕터 번호 3.3.1.4에서 3.3.1.3으로 다시 변경	
	3.3.1.2 이동가능 여부에서 맵 로딩 부분에 '필드' 단어 추가	
22.10.14	3.3.1.1 맵 종류를 나눈 기준에 'NPC의 기능'이라는 문구 추가	임종혁
	3.3.1.1 맵 종류 중 필드 부분에 '오픈월드' 단어 삭제	
	3.3.1.2 이동가능 여부 삭제, 챕터 3.3.1.3에서 3.3.1.2로 이동	
	3.3.1.2.2 챕터1의 거리와 모텔방의 묘사 중 소리 부분 삭제	
	3.3.1.2.4 챕터3의 AK&물 옥상 묘사 중 '구멍에는 짐승도 사람도 아닌 소리가 간헐적으로 울려 퍼지고 있다' 문장 삭제	
	3.3.1.2.7 챕터6의 E-타워 중 '건물안에 있는 엘리베이터에는 무언가 부딪히는 듯한 불길한 소리가 들려온다' 문장 삭제	
	3.3.1.2.9 챕터8의 '보스전은 발생하지'를 '보스전은 진행하지'로 변경	
	3.3.1.2.10 챕터9의 '보스전이 펼쳐진다'를 '보스전이 진행된다'로 변경	

	4번 보조 콘텐츠에 제작, 강화, 퍼즐, 조사, 미니 게임 추가	
	3.1.2.5 캐릭터 직업 중 장인 부분에 '제작' 단어 추가	
	3.1.2.6 캐릭터 상태 중 상호작용 중 '상호작용하고 있는 중이다'를 '상호작용하고 있는 상태다'로 문장 변경	
	3.3.1.1 맵 종류 중 던전 '보스와 전투를 하며, 처치할 경우' 문단 추가	
	3.2.2.7 아이템 상태이상 중 '광기' 삭제	
22.10.16	3.3.1.2 맵에 환경에 폭우와 꽃가루 항목 추가	임종혁
	3.3.1.2. 환경 항목 추가로 챕터는 3.3.1.2에서 3.3.1.3번으로 이동	
	3.4 스킬, 3.5 전투, 3.6 UI의 자리를 전투, UI, 스킬 순으로 위치 변경	
	3.4 전투, 3.5 UI, 3.6 스킬로 번호 변경	
	3.6 UI에서 3.6.1 정의, 3.6.1.1 UI 플로우 씬을 제외한 기존 UI 내용 전부 삭제	
	3.5.1.2 UI 박스/버튼 항목, 이미지, 설명 새로 작성	
	3.5.1.3 창 부분은 내 게임과 비슷한 다른 게임의 UI 이미지를 예시로 추가.	
	3.5.1.3 창 내용을 전부 이미지와 번호를 추가해서 각 번호에 맞게 설명 추가	
	3.3.1.3.1 프롤로그~3.3.1.3.10 챕터 9까지 각 챕터에서 할 수 있는 것을 적어 놓은 부분 전부 삭제	
	3.3.1.3.1 프롤로그~3.3.1.3.10 챕터 9까지 한 페이지로 합칠 수 있는 부분 한 페이지로 합침.	
	3.3.1.2 환경 부분에 꽃가루 파트에서 '광명시'라는 단어 삭제 문서 전체적으로 오타, 비문 수정	
22.10.17	3.5.1.2 제목을 'UI 버튼'에서 'UI 목록'으로 변경	임종혁
	3.5.1.2 내용 중 퍼즈와 리본 메뉴 UI 추가	
	3.5.1.2 내용 중 빠른 재생 버튼 삭제	
	3.5.1.3.4 인 게임 예시 이미지 변경	
	3.5.1.3.4 인 게임 예시 이미지 변경으로 인한 UI항목 변경	
	3.1.2.6 캐릭터 상태 중 '가사'상태 추가	
	3.3.1.2 맵 환경에 '강풍' 추가	
	3.4.2.1.4 전투 회피에서 '은신'을 은폐로 변경, 단어 통일	
	3.1.2.7 캐릭터 스테이터스 중 푸른 수정 항목 삭제	
	3.6.1 스킬 하위 항목 중 푸른 수정 항목 삭제	
	3.3.1.2 맵 환경 중 강풍 항목에 '가느다란 실선이 생성된다' 문장 추가	
	UI 목록 중 '리본 메뉴'의 설명 문장에 '게임을 창모드로 했을 경우'문단 추가	

	4.6 보조 콘텐츠에서 '추격전' 추가	
	3.7.1.1.2 퀘스트 종류에 '유인' 추가	
	4.6 보조 콘텐츠 중 '추격전'을 '유인'으로 변경	
22.10.18	3.4 전투 파트에서 3.4.1 정의와 3.4.2 전투 진행 순서를 제외한 모든 내용 삭제	임종혁
	3.4.2.1 전투 준비 ~ 3.4.2.5 결과까지 전부 전투 진행 순서 하위 항목으로 이동	
	4.2.1.1.1 인식 ~ 3.4.2.1.2.1 전투 회피를 3.4.2.1 전투 준비 하위 항목으로 이동	
	4.2.1.1.2 캐릭터 상태 ~ 3.4.2.1.2.1 전투 회피 내용을 나열에서 표로 재작성	
	3.4.2.4 도출 하위 항목으로 3.4.2.4.1 데미지/버프/상태이상 추가	
	3.4.2.4.1 데미지/버프/상태이상 내용을 '공식, 효과'로 분류해서 작성	
	3.4.2.4.1 데미지 부분만 '합산' 내용 추가	
	3.4.2.2 공격 시작 부분에 정의추가, 공격 모션 내용을 표로 변경해서 재 작성	
	3.4.2.1.2.1 전투 회피 항목을 3.4.2.1.2 캐릭터 상태 하위 항목으로 이동	
	3.4.3 공격 방식 새로운 항목 추가	
	3.4.3.1 상대 지정 방식 ~ 3.4.3.4 공격 사거리까지 정의와 표로 분류해서 작성	
	3.4.3.1 상대 지정 방식은 타겟팅, 논 타겟팅으로 나누어서 작성	
	3.4.3.2 스킬 시전 방식은 액티브, 패시브로 나누어서 작성	
	3.4.3.2 스킬 시전 방식 중 3.4.3.2.1 액티브 스킬 사용 방식을 하위 항목으로 선정해서 '즉시 발동, 차징, 토글'로 나누어서 작성	
	3.4.3.3 공격 시전 대상은 '단일, 범위'로 나누어서 작성	
	3.4.3.4 공격 사거리는 '근거리, 원거리'로 나누어서 작성	
	3.6 스킬 파트에 기존 분류 항목에 있던 '액티브, 패시브, 버프, 상태이상' 항목을 전투 파트로 이동	
	3.6 스킬 파트에 있던 기존 분류 항목들은 삭제	
	3.4.2.2 공격 시작 파트에서 공격 모션 설명 중 '허공에 공격을 해도 공격 모션은 출력된다' 설명 삭제	
	3.4.2.3 충돌 정의 중 2번째 '타격 이펙트와 피격 모션이 출력된다' 문단 추가	
	3.4.2.4 도출 정의를 데미지와 버프, 상태이상의 도출로 나누어서 정의 작성	
	3.4.3.1 상대 지정 방식에서 타겟팅과 논 타겟팅에 록온 UI 출력 여부와	

	록온 자동 지정에 대해서 추가 3.4.3.1 상대 지정방식 하위 항목으로 록온 항목 추가 기존 3.4.3.1 상대 지정방식 항목에 있던 록온에 관한 내용 삭제 3.4.2.3 충돌에 버프, 상태이상 내용 추가 3.4.2.1.2.1 전투 회피에서 '일정시간동안 적 캐릭터에게 공격을 받지 않는다' 문장 삭제 3.4.4.1.1 스킬 자원에 '활력'추가 3.6 스킬을 3.4 전투 하위 항목으로 이동	
22.10.19	3.4.2.1.1 인식에 붉은 색 화살표는 적군, 초록색 화살표는 아군으로 피아식별 조건 추가 3.4.2.1.2 캐릭터 상태 중 전투 중인 상태 항목 분류에 인식 추가 3.4.2.1.2 캐릭터 상태 중 전투 해제 중 인식범위 이탈과 전투 회피에 '일정시간이 경과하면 전투 해제 상태가 된다' 문장 추가 3.4.2.1.2.1 전투 회피 은폐에 기존 '인식 범위에서 벗어난다'에서 '인식 대상에서 제외된 상태'로 수정 3.4.2.3 충돌 설명 내용 중 '발생'을 '출력'으로 단어 전부 수정 3.4.2.4 도출 하위 항목 3.4.2.4.1 데미지/버프/상태이상 중 데미지 합산 내용을 기존 내용에서 '데미지 UI가 출력해서 비 활성화로 될 때까지의 시간'으로 기준점을 내세우는 것으로 변경 3.4.2.4.1 버프 내용 중 제외조건 내용 추가 3.4.3.2.1 액티브 스킬 사용 방식 중 차징 내용 중 '피격 모션이 출력 되고' 문단 추가 3.4.2.4.1 액티브 스킬 사용 방식 토글 내용 중 '유지'를 '활성화'로 변경 3.4.3.4 공격 사거리 근거리 내용 중 '무기에 명시'를 삭제, '사거리가 없는 공격이다'로 수정 3.4.3.4 공격 사거리 원거리 내용 중 '무기에 명시'를 삭제, '사거리가 있는 공격이다'로 수정 3.4.4.1 스킬 정의 중 기존 '평타'에서 '걷기'로 단어 수정 3.4.1.1 자원 항목 중 활력에 '달리기, 점프' 단어 추가 3.4.1.1 자원 하위 항목으로 3.4.4.1.1.1 활력을 사용하는 스킬 목록 추가 3.4.4.1.3 스킬 쿨타임에 액티브 설명 내용에 '스킬 변경' 단어추가 3.4.3.1 상대 지정 방식에 타겟팅과 논 타겟팅에 '좌표'단어 추가 3.4.3.1.1 록온 항목 중 좌표에 대한 설명 추가	임종혁
22.12.07	3.4.3.1.1 록온 정의에서 '지정'을 타겟팅으로 변경 2.5 장르에 RPG로 선정한 사유 추가. 2.6 연령대의 내용을 게임의 배경을 예시로 들어 내용 수정.	임종혁



2.7 핵심 키워드에서 '컨트롤 하는 캐릭터를 실시간으로 변경 가능하다' 내용 삭제.
2.8 재미요소에서 '캐릭터를 실시간으로 변경하는 것으로 전투의 방향이 변경 가능하다' 내용 삭제.
2.8 재미요소에서 마테리얼 내용 전부 삭제.
2.11 플레이 사이클 내용 중 '레벨 업' 부분에 캐릭터 레벨 업 내용 추가.
2.10.1 키보드 이미지 수정.
2.10.1 PC 조작법 중 중복 내용 수정.
2.10.2 콘솔 조작법 중 중복 내용 수정.
3.1.1 캐릭터 정의 수정.
3.1.2.3 종족 추가.
3.1.2.4 성장에서 '캐릭터 레벨이 상승해서' 이라는 문구 추가.
3.1.2.4 성장에 경험치와 레벨 정의 추가.
3.1.2.5 외형에서 '고정된 프리셋만 사용한다' 문장으로 수정.
3.1.2.5 캐릭터 직업 정의 수정
3.1.2.5 직업 항목 중 '대 전사' 삭제.
3.1.2.6 상태 정의 수정.
3.1.2.6.1 전투 상태에서 상태이상 추가 및 '은폐, 스킬 사용' 내용 삭제.
3.1.2.7.1 전투 상태에서 버프 내용 추가.
3.1.2.8 우호도 내용 추가.
3.1.2.7 스테이터스를 1차와 2차로 나눔.
3.1.2.7 스테이터스 정의를 캐릭터 세부 기획서 내용과 통일.
3.2.1 아이템 정의 수정.
3.2.2.1 종류 하위 항목 중 장비 아이템의 설명 내용 수정.
3.2.2.1.2 장비 아이템 착용 조건에 캐릭터 레벨 조건 추가.
3.2.2.1.3 소비 아이템에 화살 내용 추가.
3.2.2.1.4 지속 시간에 '소비 아이템을 사용하면' 내용 삭제.
3.2.2.1.5 재료 아이템에 마테리얼 내용 추가 및 제작에 필요한 아이템의 대 분류 작성.
3.2.2.1.5 마테리얼 내용 수정.
3.2.2.3 상태 하위 항목 중 재사용을 쿨타임으로 단어 변경.
3.2.2.3 드랍과 쿨타임 설명 내용 수정.
3.2.2.4 사용 대상 하위 항목 중 아군 설명에 '사용자를 포함한' 문구 추가.
3.4.1.1 인식 내용 중 3번째 내용에서 화살표를 원 UI로 변경.

	3.4.2.1.2 캐릭터 상태 중 전투 상태 하위 분류로 '상태이상' 내용 추가.	
	3.4.2.4 도출 내용 중 정의만 제외하고 나머지는 표로 작성.	
	3.4.2.4.1 데미지/버프/상태이상 중 상태이상 제외 조건 추가.	
	3.4.3.1 대상 지정 방식 표 내용 중 캐릭터를 대상으로 단어 변경.	
	3.6.1.2.1 퀘스트 알림 정의 추가.	
	3.6.1.2.2 퀘스트 수락 방식 정의 추가 및 하위 항목 중 '거절' 내용 삭제.	
	3.6.1.2.4 퀘스트 실패 정의 추가.	
22.12.08	2.1 게임 소개에서 '예상 플레이 타임' 삭제 2.8 재미요소에 '게임 내에 환경' 이라는 문구 추가. 3.1 캐릭터 정의 수정. 3.2.1.6 아이템 효과를 소비와 장비 아이템 효과로 나눔.	임종혁
22.12.11	2.10.1 PC 키보드 이미지 변경 2.10.1 PC 키보드 키 목록 중 F: 상호작용, G: 가드 내용 추가. 2.10.1 PC 키보드 키 목록 중 E: 캐릭터 장비 키 삭제. 2.10.1 PC 키보드 키 목록 중 Alt : 앉기 / 엎드리기 추가. 2.10.2 콘솔 컨트롤러 이미지 변경. 2.10.2 콘솔 컨트롤러 키 변경. 3.2.1.7 상태이상 중 '잠식' 내용 변경. 4. 보조 콘텐츠 중 '미니게임' 삭제.	임종혁
22.12.12	4.1.1 제작 UI 예시 이미지 추가. 4.2.1 조사 UI 예시 이미지 추가. 4.3.1 강화 UI 예시 이미지 추가.	임종혁
22.12.13	문서 전체 오타 및 어색한 문장 수정.	임종혁
22.12.16	4.1 제작 UI 예시 이미지 삭제. 2.10.1 PC 조작법을 UI 기획서와 동일하게 변경	임종혁
22.12.18	4.1 제작을 조합으로 이름 변경. 4.1.1 조합 UI 예시 이미지 추가.	임종혁
22.12.19	3.2.1.1.3 소비 아이템 중 화살통을 화살로 변경. 3.4.1.2.2 캐릭터 상태 중 전투 불가 내용에 '우호적인 NPC를 상대로 전투를 할 수 없다' 내용 추가. 3.1.1.9.2 2차 스테이터스 내용 중 '블록 확률'에 '상태이상은 적용 받지 않는다' 내용 추가. 전체 내용 중 '상태이상을 회복한다'에서 '제거한다'로 변경. 3.2.1.6.1 소비 아이템 효과에서 '부활' 효과를 '사망한 캐릭터의 전체	임종혁

	HP를 기준으로 일정 비율만큼 회복시킨다.'로 변경	
	3.2.1.7 상태이상에서 '부식' 내용 삭제.	
	3.2.1.1 아이템 종류에 화폐 내용 추가.	
	3.2.1.2 아이템 등급 중 에픽등급 부분에 '캐릭터의 고유 옵션' 내용 삭제.	
	3.2.1.1.7 마테리얼 내용에 소켓이 뚫린 아이템에만 착용 가능 내용 추가.	
	3.2.1.1.7 마테리얼 내용에 특정 순서에 맞게 착용해야 효과 발동 내용 추가.	
	3.1.1.8 우호도에서 우호 내용 수정.	
	3.4.2.1.1.1 록온 마지막 내용에 '최초 록온' 문구 추가.	
	3.4.3.2 투사체 내용 중 '원거리' 단어 삭제 및 '평타 또는 스킬'로 변경.	
	3.2.1.3 거래 불가 삭제.	

# 목차

<b>1. 개요.....</b>	<b>16</b>
1.1. 정의 .....	16
1.2. 작성 목표.....	16
<b>2. 개요.....</b>	<b>17</b>
2.1. 게임 소개.....	17
2.2. 제목 .....	17
2.3. 플랫폼 .....	17
2.4. 타겟층 .....	17
2.5. 장르 .....	17
2.6. 연령대 .....	17
2.7. 핵심 키워드 .....	18
2.8. 재미요소 .....	18
2.9. 시놉시스 .....	18
2.9.1. 배경 .....	18
2.9.2. 줄거리 .....	19
2.10. 조작법 .....	20
2.10.1. PC.....	20
2.10.2. 콘솔 .....	21
2.11. 플레이 사이클 .....	22
<b>3. 주요 요소 .....</b>	<b>23</b>
3.1. 캐릭터 .....	23
3.1.1. 분류 .....	23
3.1.1.1. 조작 .....	23
3.1.1.2. 세력 .....	23
3.1.1.3. 종족 .....	23
3.1.1.4. 성장 .....	24
3.1.1.5. 외형 .....	24
3.1.1.6. 직업 .....	24

3.1.1.7. 상태 .....	24
3.1.1.7.1. 전투상태 .....	25
3.1.1.8. 우호도 .....	25
3.1.1.9. 스테이터스 .....	25
3.1.1.9.1. 1차 스테이터스 .....	26
3.1.1.9.2. 2차 스테이터스 .....	26
3.2. 아이템 .....	27
3.2.1. 분류 .....	27
3.2.1.1. 종류 .....	27
3.2.1.1.1. 장비 아이템 .....	27
3.2.1.1.2. 장비 아이템 착용 조건 .....	28
3.2.1.1.3. 소비 아이템 .....	28
3.2.1.1.4. 지속 시간 .....	28
3.2.1.1.5. 재료 아이템 .....	28
3.2.1.1.6. 퀘스트 아이템 .....	28
3.2.1.1.7. 마테리얼 .....	29
3.2.1.2. 등급 .....	29
3.2.1.3. 상태 .....	30
3.2.1.4. 사용 대상 .....	30
3.2.1.5. 범위 .....	30
3.2.1.6. 아이템 효과 .....	31
3.2.1.6.1. 소비 아이템 효과 .....	31
3.2.1.6.2. 장비 아이템 효과 .....	31
3.2.1.7. 상태이상 .....	32
3.2.1.8. 소켓 .....	32
3.3. 맵 .....	33
3.3.1.1. 종류 .....	33
3.3.1.2. 환경 .....	33
3.3.1.3. 챕터 .....	34
3.3.1.3.1. 프롤로그 .....	34
3.3.1.3.2. 챕터 1 .....	34
3.3.1.3.3. 챕터 2 .....	34
3.3.1.3.4. 챕터 3 .....	35
3.3.1.3.5. 챕터 4 .....	35
3.3.1.3.6. 챕터 5 .....	35
3.3.1.3.7. 챕터 6 .....	36
3.3.1.3.8. 챕터 7 .....	36

3.3.1.3.9. 챗터 8.....	36
3.3.1.3.10. 챗터 9.....	36
3.4. 전투 .....	37
3.4.1. 전투 진행 순서.....	37
3.4.1.1. 전투 준비.....	38
3.4.1.1.1. 인식 .....	38
3.4.1.1.2. 캐릭터 상태.....	38
3.4.1.1.3. 전투 회피 .....	38
3.4.1.2. 공격 시작.....	39
3.4.1.3. 충돌 .....	39
3.4.1.4. 도출 .....	40
3.4.1.4.1. 데미지/버프/상태이상 .....	40
3.4.1.5. 결과 .....	40
3.4.2. 공격 방식 .....	41
3.4.2.1. 대상 지정 방식 .....	41
3.4.2.1.1. 록온 .....	41
3.4.2.2. 스킬 시전 방식 .....	41
3.4.2.2.1. 액티브 스킬 사용 방식.....	41
3.4.2.3. 효과 적용 대상 .....	42
3.4.2.4. 공격 사거리 .....	42
3.4.3. 스킬 .....	42
3.4.3.1. 자원 .....	42
3.4.3.1.1. 활력 .....	42
3.4.3.2. 투사체 .....	43
3.4.3.3. 쿨타임 .....	43
3.5. UI.....	44
3.5.1.1. UI 플로우 썬 .....	44
3.5.1.2. UI 목록 .....	45
3.6. 퀘스트 .....	46
3.6.1.1. 종류 .....	46
3.6.1.1.1. 스토리 .....	46
3.6.1.1.2. 퀘스트 종류.....	46
3.6.1.1.3. 퀘스트 연계.....	46
3.6.1.2. 퀘스트 진행 .....	47
3.6.1.2.1. 알림 .....	47
3.6.1.2.2. 수락 방식 .....	47

3.6.1.2.3. 완료 .....	48
3.6.1.2.4. 실패 .....	48
3.6.1.2.5. 보상 .....	48

## 4. 보조 콘텐츠 .....49

4.1. 조합 .....	49
4.1.1. UI 예시 이미지.....	49
4.2. 조사 .....	50
4.2.1. UI 예시 이미지.....	50
4.3. 강화 .....	51
4.3.1. UI 예시 이미지.....	51
4.4. 퍼즐 .....	51

## 1. 개요

### 1.1. 정의

---

- 테라포밍 개발의 방향성을 알려주는 문서이다.

### 1.2. 작성 목표

---

- 테라포밍의 주요 규칙 확인이 가능하다.
- 테라포밍의 핵심특징 및 콘텐츠 등을 빠르게 확인이 가능하다.



## 2. 개요

### 2.1. 게임 소개

분류	설명
제목	테라포밍
플랫폼	PC, 콘솔
타겟층	20~40대
장르	RPG
핵심 키워드	전략, 마테리얼
연령대	청소년 이용 불가

### 2.2. 제목

- 테라포밍은 외계 행성의 대기를 지구의 대기와 비슷하게 개조하는 SF적 용어이다.
- 2022년 한국의 대기업 중 하나인 '졸린'사는 지구의 대기오염을 해결하기 위해 시범적으로 한국에 테라포밍을 사용한다.

### 2.3. 플랫폼

- PC와 콘솔을 지원하는 크로스 플랫폼이다.

### 2.4. 타겟층

- 20~40대 층이 주 타겟층이다.

### 2.5. 장르

- 플랫폼으로 삼은 PC와 콘솔 그리고 주 타겟층인 20~40대층에서의 RPG 수요가 가장 높기에 RPG로 선정했다.

### 2.6. 연령대

- 자신의 생존을 위해 도덕을 버리고 이기적으로 행동하는 생존자들, 무 정부로 인해서 질서가 무너진 사회의 전반적인 모습을 표현하고 있다.
- 비속어와 선정적인 용어 사용 등 불건전한 언어적 표현이 있다.
- 위와 같은 사유로 인해서 청소년 이용불가로 선정하였다.

## 2.7. 핵심 키워드

---

- 마테리얼
  - 플레이어 캐릭터의 스킬 효과 또는 스킬의 메커니즘을 변경시키는 아이템이다.
  - 스킬의 효과 및 메커니즘의 변경으로 전투의 전략성을 추가할 수 있다.
- 전략
  - 테라포밍의 아이덴티티이다.
  - 지형, 지물 등을 이용해서 전투를 유리하게 진행이 가능하다.

## 2.8. 재미요소

---

- 게임 내에 존재하는 환경 오브젝트들을 전략적으로 활용이 가능하다.
  - Ex) 전복된 자동차를 바리케이드 형식으로 활용이 가능하다.
  - Ex) 산성이 있는 산란 못을 활용해서 보스에게 데미지를 입힐 수 있다.

## 2.9. 시놉시스

---

### 2.9.1. 배경

---

- 2022년 한국
  - 처음으로 한국 남산에서 테라포밍 사건이 일어난다.
  - 남산에 거대한 나무가 자라기 시작한다.
  - 서울을 중심으로 전국적으로 테라포밍이 일어나게 된다.
  - 그 후 한국에 좀비 사태가 발생한다.
- 2025년 한국
  - 경기도부터 서울 남산지하까지 공간적 배경을 가진다.
  - 테라포밍 이후 한국은 고온 다습한 기후로 변화한다.
  - 신비한 힘으로 인해 전기, 불을 사용할 수 없게 된다.
  - 한번 비가 내리기 시작하면 아마존의 폭우처럼 쏟아진다.

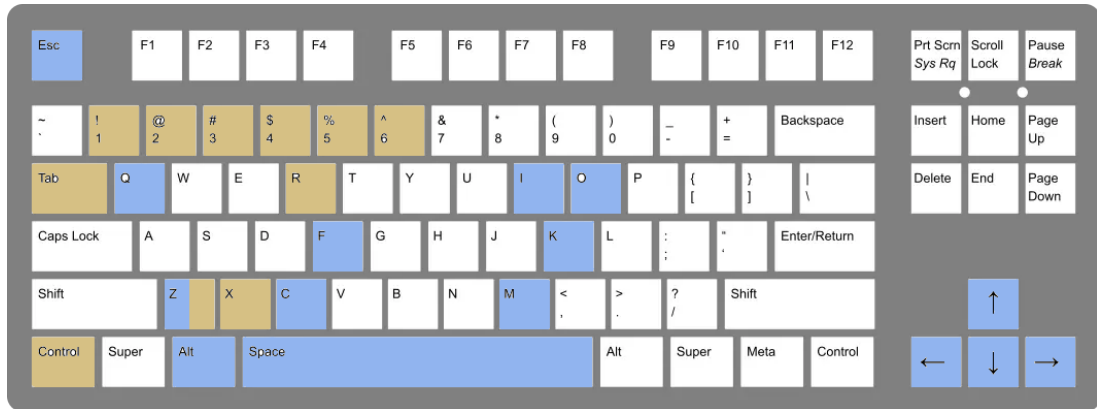
### 2.9.2. 줄거리

---

- 서울 남산에 거대한 나무가 자라기 시작한다.
- 거대한 나무가 자라나면서 솟아오른 뿌리에 사람들이 살해당한다.
- 죽은 사람들은 좀비로 변하게 되고 공격성을 띄게 된다.
- 주인공은 자신의 자취방에서 누나가 준 약을 먹고 정신을 잃게 된다.
- 그 후 주인공은 병원에서 깨어나게 된다.
- 주인공은 누나를 찾기 위해 남산으로 향하게 된다.

## 2.10. 조작법

### 2.10.1. 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

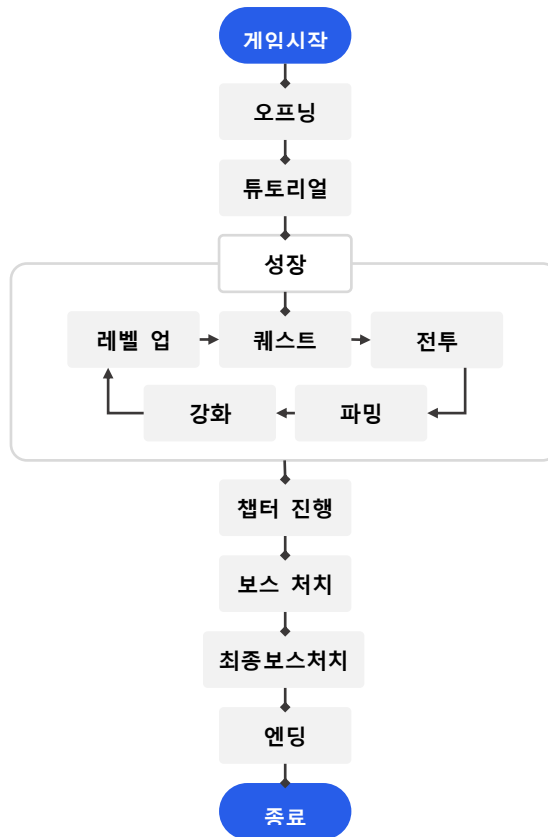
## 2.10.2. 콘솔



콘솔 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 / 옆드리기	14	메인 메뉴

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

## 2.11. 플레이 사이클



항목	설명
게임시작	타이틀 화면에서 게임을 시작할 수 있다.
오프닝	현 상황이 일어난 원인을 알리는 오프닝이 재생이 된다.
튜토리얼	이동, 전투 등 게임 플레이에 대해서 플레이어에게 알려주는 컨텐츠다.
퀘스트	게임에서 임무를 받아 수행하며, 보상으로 아이템을 제공한다.
전투	플레이어 캐릭터가 적 캐릭터와 전투를 하는 단계이다.
파밍	전투가 끝난 후 사망한 캐릭터에서 아이템을 얻는 행위로, 플레이어는 파밍으로 아이템을 강화할 수 있는 재료 아이템을 얻을 수 있다.
강화	파밍으로 얻은 아이템으로 플레이어 캐릭터의 장비 아이템을 강화한다.
레벨 업	강화로 아이템의 경험치를 상승시킨다. 일정 수치 이상이면 아이템의 레벨이 상승하고 아이템의 스테이터스가 증가한다. 사냥 또는 퀘스트를 통해 플레이어 캐릭터의 경험치를 상승시킨다. 캐릭터의 경험치가 일정 수치 이상이면 캐릭터의 레벨이 상승하고, 캐릭터의 스테이터스가 증가한다.
성장	강화를 통해서 플레이어 캐릭터의 장비 아이템이 성장한다. 플레이어 캐릭터의 레벨 업을 통해 플레이어 캐릭터는 성장한다.
챕터 진행	성장한 아이템과 캐릭터를 활용해서 챕터를 진행한다.
보스 처치	각 챕터의 보스를 처치한 후 다음 챕터로 이동하는 것이 가능하다.
최종 보스 처치	최종 챕터의 보스를 처치하는 것이 최종 목표이다.
엔딩	최종 보스를 처치하고 마지막 엔딩을 보는 것이 가능하다.

## 3. 주요 요소

### 3.1. 캐릭터

➤ 게임 규칙에 따라 제어되는 가상의 아바타를 캐릭터라고 한다.

#### 3.1.1. 분류

##### 3.1.1.1. 조작

➤ 플레이어의 조작 유무에 따라 다음과 같이 구분한다.

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

##### 3.1.1.2. 세력

➤ 각 캐릭터들로 구성되어 힘을 가진 집단이다.

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

##### 3.1.1.3. 종족

➤ 캐릭터의 형상에 따라 다음과 같이 분류한다.

항목	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 작으며, 턱수염을 덩수룩하게 기르고 있는 것이 특징이다.
오рк	근육질의 몸에 초록색 피부를 가지고 있으며, 어금니가 입 밖으로 나와있다.

#### 3.1.1.4. 성장

- 캐릭터가 아이템을 착용 또는 캐릭터의 레벨이 상승해서 캐릭터의 스테이터스가 증가하는 것을 캐릭터의 성장이라고 한다.
- 플레이어 캐릭터의 경험을 수치화 시킨 것을 경험치라고 한다.
- 플레이어 캐릭터의 강함을 수치화 시킨 것을 레벨이라고 한다.
- 성장에 대한 자세한 내용은 캐릭터 세부 기획서 4.4 내용을 참조.

#### 3.1.1.5. 외형

- 캐릭터의 겉모습을 이루고 있는 것을 외형이라고 한다.
- 플레이어 캐릭터의 외형은 고정된 프리셋만 사용 가능하다.

#### 3.1.1.6. 직업

- 캐릭터의 전반적인 행동을 정의하는 고유의 속성과 능력의 모음을 의미한다.
- 플레이어 캐릭터는 일반인으로 고정이다.

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

#### 3.1.1.7. 상태

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

항목	설명
IDLE	캐릭터의 기본 상태이다.
이동	캐릭터가 해당 좌표로 움직이고 있는 상태이다.
사망	캐릭터의 스테이터스 중 HP의 수치가 0이하가 되어 아무런 행동을 할 수 없는 상태다.
상호작용	캐릭터가 NPC, 오브젝트 등 다른 객체들과 상호작용하고 있는 중이다. 상호작용 중일 때 플레이어는 캐릭터를 컨트롤 할 수 없다.



### 3.1.1.7.1. 전투상태

- 다음과 같은 상태를 전투 상태라고 한다.
- 거점에는 전투가 불가능하다.

항목	설명
공격	적대적인 대상에게 피해를 주기 위해 하는 행동이다.
피격	적대적인 행동에 의해 피해를 받은 상태다.
버프	캐릭터의 스테이터스 수치가 일정 수치만큼 상승된 상태다.
상태이상	캐릭터의 스테이터스 수치가 일정 수치만큼 하락된 상태다.

### 3.1.1.8. 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.

### 3.1.1.9. 스테이터스

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

### 3.1.1.9.1. 1차 스테이터스

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

항목	설명
HP	캐릭터가 피격을 당했을 경우 소모되는 자원이다.
	수치가 '0 이하'가 되면 캐릭터는 사망한다.
	회복 아이템 또는 회복 스킬을 사용해서 회복하는 것이 가능하다.
MP	캐릭터가 스킬을 사용할 때 소모되는 자원이다.
	수치가 '0 이하'가 되면 스킬 사용이 불가능하다.
	회복 아이템을 사용해서 회복하는 것이 가능하다.
활력	캐릭터가 하는 행동에 따라 소모되는 자원이다.
	수치가 '0 이하'가 되면 이동 이외의 다른 행동을 취할 수 없다.
	기본(idle)상태에서 초 당 일정 수치만큼 회복한다.
힘	캐릭터의 물리 공격력 스테이터스에 영향을 준다.
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.

### 3.1.1.9.2. 2차 스테이터스

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

항목	설명
물리 공격력	캐릭터의 물리 공격력을 수치로 표시한 것이다.
마법 공격력	캐릭터의 마법 공격력을 수치로 표시한 것이다.
물리 방어력	캐릭터가 받는 물리 피해 감소를 수치로 표시한 것이다.
마법 방어력	캐릭터가 받는 마법 피해 감소를 수치로 표시한 것이다.
이동속도	캐릭터의 이동속도를 수치로 표시한 것이다.
	초기 값은 100%다.
공격속도	캐릭터의 공격속도를 수치로 표시한 것이다.
	초기 값은 100%다.
블록확률	적 캐릭터의 공격으로부터 블록 할 수 있는 확률을 수치로 표시한 것이다.
	방패를 착용하고 있는 경우에만 활성화된다.
	상태이상 효과는 적용 받지 않는다.
	초기 값은 0%다.
크리티컬 확률	적 캐릭터에게 공격할 경우 추가로 데미지를 입힐 수 있는 확률을 수치로 표시한 것이다.
	초기 값은 0%다.
회피율	적 캐릭터의 공격을 회피할 수 있는 확률을 수치로 표시한 것이다.
	초기 값은 0%다.
적중률	물리, 마법 공격의 성공 확률을 수치로 표시한 것이다.
시야	캐릭터가 오브젝트 및 객체를 구별할 수 있는 범위를 수치로 표시한 것이다.
	초기 값은 100m다.

## 3.2. 아이템

➤ 수집이 가능한 모든 객체를 아이템이라고 한다.

### 3.2.1. 분류

#### 3.2.1.1. 종류

➤ 테라포밍에서 캐릭터가 사용할 수 있는 아이템의 종류이다.

항목	설명
장비	캐릭터가 착용할 수 있는 아이템이다.
	캐릭터가 아이템을 착용하면 캐릭터에게 아이템의 효과를 부여한다.
	착용을 해제하면 부여된 아이템 효과는 해제된다.
소비	전투를 보조하는 아이템이다.
재료	아이템을 강화, 제작에 사용되는 아이템이다.
푸른수정	게임 내의 화폐로 사용되는 아이템이다.
퀘스트	퀘스트 진행에 필요한 아이템이다.
	특정 퀘스트를 제외하고 중복으로 소지하는 것이 불가능하다.

#### 3.2.1.1.1. 장비 아이템

➤ 장비 아이템은 카테고리에 따라 무기, 방어구, 악세서리로 나뉜다.

카테고리	종류	설명
무기	주무기	캐릭터의 공격력을 상승시킨다.
	보조무기	
방어구	머리	캐릭터의 물리 방어력을 상승시킨다.
	어깨	
	손목	
	장갑	
	상의	
	하의	
	벨트	
	신발	
악세서리	목걸이	캐릭터의 마법 방어력을 상승시킨다.
	팔찌	
	반지	

### 3.2.1.1.2. 장비 아이템 착용 조건

- 장비 아이템은 착용 조건을 충족해야 착용이 가능하다.

항목	설명
직업	캐릭터 직업 기준 충족
레벨	착용 레벨 기준 충족

### 3.2.1.1.3. 소비 아이템

- 소비 아이템은 회복, 부활, 탄약, 화살 아이템이 존재한다.

항목	설명
회복	캐릭터의 HP와 MP를 회복시키고, 상태이상을 제거한다.
부활	캐릭터가 사망하면 되살려 주는 아이템이다.
탄약	총기를 사용할 때, 필요한 아이템이다.
화살	활을 사용할 때, 필요한 아이템이다.

### 3.2.1.1.4. 지속 시간

- 소비 아이템의 효과 지속 시간에 따라 구분한다.

항목	설명
일회성	아이템의 효과가 한 번만 적용이 된다.
지속성	아이템의 효과가 일정 시간 동안 지속된다.
영구성	아이템의 효과가 영구적으로 적용된다.

### 3.2.1.1.5. 재료 아이템

- 장비 아이템을 강화, 제작하기 위해 필요한 아이템이다.

항목	설명
세계수의 의지	장비 아이템을 강화시킬 수 있는 아이템이다.
수정	
화약	
식물	
세계수 파편	
마테리얼	아이템 제작에 필요한 아이템의 카테고리다.
	장비 아이템의 빈 소켓에 장착하면 각 스킬의 효과 또는 메커니즘이 변경된다.

### 3.2.1.1.6. 퀘스트 아이템

- 퀘스트 진행에 필요한 아이템이다.
- 퀘스트 아이템은 거래가 불가능하다.

### 3.2.1.1.7. 마테리얼

- 장비 아이템에 장착하면 각 스킬의 효과 또는 메커니즘이 변경되는 아이템이다.
- 소켓이 뚫려 있는 아이템에 한에서 장착이 가능하다.
- 특정 순서에 맞게 장착을 해야만 아래 표와 같은 효과를 얻을 수 있다.

효과	설명
소모 자원 감소	스킬 사용에 필요한 자원 소모량을 감소시킨다.
자원 소모 없음	스킬 사용에 필요한 자원의 소모량을 0으로 한다.
버프 효과 증가	아군 캐릭터에게 적용되는 버프 수치를 증가시킨다.
스킬 메커니즘 변경	스킬 메커니즘이 변경된다.
부활 메커니즘 변경	부활 스킬의 메커니즘이 변경된다.
상태이상 효과 증가	적 캐릭터에게 적용되는 상태이상의 수치를 증가시킨다.

### 3.2.1.2. 등급

- 아이템의 희귀도를 기준으로 분류한 것이다.
- 아이템의 등급이 높을수록 좋은 효과를 가진다.

등급	설명
노멀	가장 기본적인 아이템 등급이다.
	퀘스트, 마테리얼 아이템은 전부 노멀 등급으로 고정이다.
	챕터1~챕터9까지 모든 챕터에서 등장한다.
매직	노멀 등급보다 한 등급 높은 아이템이다.
	챕터1~챕터9까지 모든 챕터에서 등장한다.
레어	매직 등급보다 한 등급 높은 아이템이다.
	챕터3~챕터9까지 등장한다.
유니크	레어 등급보다 한 등급 높은 아이템이다.
	유니크 등급부터 아이템마다 고유 옵션이 등장한다.
	챕터5~챕터9까지 등장한다.
에픽	유니크 등급보다 한 등급 높은 아이템이다.
	에픽 등급의 아이템은 제작으로 획득할 수 없다.
	에픽 등급 아이템마다 고유 옵션이 등장한다.
	챕터7~챕터9까지 등장한다.

### 3.2.1.3. 상태

➤ 아이템의 속성과 사용에 따른 아이템의 상태 변화 기준이다.

항목	설명
드랍	캐릭터가 보유하지 않았거나, 맵에 떨어져 있는 상태이다.
소지품	소유권이 캐릭터에게 넘어간 상태이다.
사용 불가	캐릭터가 아이템의 사용 조건을 충족하지 못한 상태이다.
쿨타임	캐릭터가 아이템을 사용한 후 재사용하기 위해 필요한 대기 상태다.

### 3.2.1.4. 사용 대상

➤ 아이템 효과를 적용시킬 대상에 따라 구분한다.

대상	설명
사용자	아이템을 사용한 사용자에게만 효과가 적용된다.
아군	아이템을 사용하면 효과가 사용자를 포함한 아군 캐릭터에게 적용된다.
적군	아이템을 사용하면 효과가 적군 캐릭터에게만 적용된다.
오브젝트	아이템을 사용하면 효과가 오브젝트에 적용된다.

### 3.2.1.5. 범위

➤ 아이템을 사용할 경우 효과가 적용되는 범위에 따라 구분한다.

범위	설명
단일	아이템의 효과가 하나의 대상에게만 적용된다.
범위	아이템의 효과가 일정 범위 내에 있는 모든 대상에게 적용된다.

### 3.2.1.6. 아이템 효과

➤ 아이템을 사용 또는 착용했을 경우 캐릭터가 받는 효과로 다음과 같이 분류한다.

#### 3.2.1.6.1. 소비 아이템 효과

항목	설명
HP회복	캐릭터의 HP를 회복시킨다.
MP회복	캐릭터의 MP를 회복시킨다.
상태이상 제거	현재 캐릭터에게 적용된 상태이상의 효과를 제거한다.
부활	사망한 캐릭터의 HP를 수치를 '0'에서 사망한 캐릭터의 전체 HP를 기준으로 일정 비율만큼 회복시킨다.

#### 3.2.1.6.2. 장비 아이템 효과

항목	설명
공격력 증가	캐릭터의 물리 공격력이 증가한다.
	캐릭터의 마법 공격력이 증가한다.
방어력 증가	캐릭터의 물리 방어력이 증가한다.
	캐릭터의 마법 방어력이 증가한다.
속도 증가	캐릭터의 이동속도가 증가한다.
	캐릭터의 공격속도가 증가한다.
활력증가	캐릭터 활력의 최대 수치가 증가한다.
크리티컬 확률 증가	크리티컬 확률이 증가한다.
회피율 증가	공격을 회피할 수 있는 확률이 증가한다.
적중률 증가	공격이 실패할 확률이 감소한다.
블록 확률 증가	공격을 방어할 수 있는 확률이 증가한다.

### 3.2.1.7. 상태이상

➤ 아이템 효과로 적용되는 상태이상의 종류다.

항목	설명
중독	독에 당해 일정시간 동안 지속적인 피해를 입는다.
기절	일정시간 동안 캐릭터의 조작이 불가능한 상태이다.
둔화	캐릭터의 이동, 공격 속도가 일정 수치만큼 감소한다.
암흑	캐릭터의 시야가 일정시간 동안 0으로 고정된다. 몬스터는 암흑 효과를 적용 받지 않는다.
혼란	캐릭터의 이동 조작이 반대로 변한다. 몬스터는 혼란 효과를 적용 받지 않는다.
잠식	캐릭터의 이동, 공격 속도가 서서히 감소하다가 일정시간 동안 0으로 고정된다. 몬스터는 잠식 효과를 적용 받지 않는다.
속박	캐릭터가 이동 불가가 된 상태다. 제자리에서 공격 및 속박 해제를 위한 행동은 가능하다.

### 3.2.1.8. 소켓

- 장비 아이템에 마테리얼을 장착할 수 있는 빈 공간을 소켓이라고 한다.
- 소켓은 악세서리를 제외한 장비 아이템에 뚫려 있다.
- 소켓의 개수는 랜덤이다.



### 3.3. 맵

➤ 플레이어가 게임상에서 이동할 수 있는 모든 공간을 맵이라고 한다.

#### 3.3.1.1. 종류

➤ 맵은 종류에 따라 다음과 같이 구분한다.

항목	설명
거점	플레이어가 퀘스트를 받거나, 제작, 강화를 할 수 있는 공간이다.
	거점은 전투를 진행할 수 없는 공간이다.
필드	거점과 던전 사이 플레이어가 이동하는 공간이다.
	장비 아이템 강화에 필요한 재료를 얻을 수 있다.
	몬스터와 전투, 특정 포인트에서 조사가 가능하다.
던전	한정된 공간안에 적대 캐릭터가 있는 공간이다.
	던전은 인스턴스 던전 형식이다.
	던전에는 플레이어 캐릭터를 방해하는 함정과 퍼즐이 있다.
	던전을 통해 보스 룸으로 갈 수 있다.
보스 룸	해당 챕터의 보스가 있는 공간이다.
	보스를 처치하면 다음 챕터로 넘어 갈 수 있다.

#### 3.3.1.2. 환경

➤ 환경에 따라 캐릭터에게 상태이상을 부여한다.

항목	설명
폭우	하늘에 짙은 먹구름이 끼고, 아마존 밀림에서 내리는 폭우처럼 강한 빗줄기가 소나기처럼 쏟아진다.
	플레이어 캐릭터의 스테이터스 중 시야와 속도가 감소한다.
	몬스터는 스테이터스 중 속도가 증가한다.
꽃가루	챕터 6 한정으로 나타나는 특수한 환경이다.
	대기 중에 수많은 꽃가루가 떠 있으며, 마치 진한 물안개가 펼쳐져 있는 것만 같다.
	플레이어 캐릭터는 꽃가루 속에서 활동하면 스테이터스 중 HP가 지속적으로 감소하고, 시야가 극도로 감소한다.
강풍	바닥에 위치한 오브젝트들이 바람의 방향에 따라 이동한다.
	강풍이 부는 반대 방향으로 캐릭터가 이동하면 이동속도가 증가하며, 바람이 부는 방향으로 이동하면 이동속도가 감소한다.

### 3.3.1.3. 챕터

- 게임의 각 스테이지(거점, 필드, 던전, 보스 룸 포함)를 합쳐 하나의 챕터라고 한다.
- 해당 챕터를 클리어하면 다음 챕터로 넘어갈 수 있다.
- 프롤로그 포함 총 10챕터로 이루어져 있다.

#### 3.3.1.3.1. 프롤로그

장소	컨셉
자취방	현관 한쪽에는 컵 라면 용기와 쓰레기가 놓여 있고, 부엌에는 아직 설거지를 하지 않은 설거지 거리가 쌓여 있는 모습을 하고 있는 정리되어 있지 않은 전형적인 자취방이다.
병원	강도가 든 것처럼 병원 침대와 휠체어 등이 복도에 아무렇게 널브러져 있고, 벽면에는 피가 굳어서 생긴 얼룩져 있다. 병실의 모든 전등은 꺼져 있고, 달 빛만이 병원 복도를 비추고 있다.

#### 3.3.1.3.2. 챕터 1

장소	컨셉
거리	전복된 자동차, 넘쿨로 인해서 무너지기 직전인 건물의 모습 그리고 어색한 움직임으로 이동하는 시체, 구멍이 뚫린 아스팔트의 모습으로 인해 마치 전쟁이라도 난 것처럼 도시가 폐허가 되었다.
모텔 방	창문은 깨져서 유리파편들이 방 바닥에 흩어져 있고, 비 바람으로 인해 커튼이 방 안쪽으로 휘날리고 있다. 냉장고는 전기가 끊겨서 작동하지 않고 있다.
아파트	벽면으로 넘쿨이 뚫고 들어가 언제 무너질지 모를 정도로 위태로운 모습을 하고 있다. 아파트 사이로 비 바람이 불면서 비명 소리가 들리는 듯한 착각이 든다.
아파트 호실	창문은 깨져서 비 바람이 안쪽으로 들어오고 있으며, 거실 바닥에는 피와 찢긴 옷 가지가 아무렇게 널브러져 있다. 화장실에는 꽃 봉오리가 닫혀 있는 넘쿨이 있고, 언제 터질지 모를 정도로 부풀어 올라와 있는 모습을 하고 있으며, 희미하게 흰색 연기가 꽃 봉오리에서 새어 나오고 있다.

#### 3.3.1.3.3. 챕터 2

장소	컨셉
학교 외부	붉은 색 벽으로 된 2동의 건물과 흰색 벽으로 된 1동의 건물까지 총 3동의 건물이 있는 학교다. 학교 주변에 안개가 끼어 있고, 넘쿨로 인해서 학교의 모습은 거의 가려져 있으며, 아무런 소리가 들리지 않아 불길한 느낌이 드는 곳이다.
운동장	넘쿨들이 마치 운동장을 지키고 있는 것처럼 둘러 싸고 있으며, 넘쿨을 지나 안쪽으로 들어가면 화원처럼 수많은 꽃 봉오리가 운동장 전체 걸쳐 펼쳐져 있다. 운동장 중앙에는 스톤헨지처럼 기둥들이 커다란 원을 그리며 세워져 있으며, 신비로운 느낌을 준다.
학교 내부	내부는 넘쿨로 인해서 점령당했고, 입구로 사용했던 유리문은 부서져서 유리 대신에 넘쿨들이 그 역할을 대신하고 있다. 교실은 4층에 위치해 있고 교실 창문들은 부서져 있으며, 교실 내부에는 운동장에 있는 꽃 봉오리 보다 커다란 꽃 봉오리가 위치해 있다. 3층과 4층을 잇는 곳에는 바리케이드로 이용했던 책상들이 쌓여 있다.

### 3.3.1.3.4. 챕터 3

장소	컨셉
지하터널	전기가 끊겨 칠흑 같은 어둠이 깔려 있고, 물이 차 있으며, 지하터널 어둠 너머에서 도롱뇽의 비명소리가 메아리 치듯이 울려 퍼지고 있다.
수원역 주변	널굴들로 인해서 아스팔트가 얇어져 있고, 밑에서 구멍이 뚫린 자동차들이 차도에 아무렇게 뒹굴고 있으며, 수원역은 한쪽이 주저 앉은 모습을 하고 있다.
AK플라자	외부는 널굴로 인해서 원형의 모습은 거의 남아 있지 않으며, 외벽은 거의 무너지고 철근의 모습이 곳곳에 보이고 있다. 내부는 외부와 다르게 거의 원 상태의 모습을 유지하고 있으며, 3층에 위치한 영화관을 통해 AK&물로 이동이 가능하다.
AK&물 옥상	옥상 중심에는 싱크 홀처럼 구멍이 뚫려 있고, 구멍을 기준으로 왼쪽에는 우리들이 위치해 있으며, 구멍 오른쪽에는 우리를 달 수 있는 도르레가 위치해 있다.

### 3.3.1.3.5. 챕터 4

장소	컨셉
화서역~성균관대역	레일에는 자갈과 널굴이 서로 섞인 상태로 되어 있고, 레일을 따라 이동하면 부서지고 전복된 기차의 잔해들이 위치해 있다.
부곡동 동사무소	다른 건물과 다르게 원형의 모습을 유지하고 있다. 1층 출입문은 널굴로 인해서 깨져 있고, 주차장에는 자동차들의 잔해가 바리케이드 역할을 하는 위치해 있다.
하수도	한 층의 빛조차 들어오지 않는 공간이며, 동사무소와 물류 센터를 잇는 지하통로이다. 벽면은 널굴로 인해서 금이 가 있고, 금이 가 있는 벽면을 통해 빛물이 스며들고 있으며, 물은 주인공을 기준으로 허리까지 차 있는 상태다.
물류창고 외부	물류 단지 내에 여러 창고들이 일정한 간격을 두고 세워져 있다. 아직 널굴에 피해를 입지 않아 물류 단지는 원형 그대로의 모습을 유지하고 있다.
물류창고 내부	물류 창고 중 하나로 안에 있는 모든 내용물은 전부 치워져 있는 상태이며, 어떠한 물건도 없고 벽면은 흰색으로 되어 있어 공허한 느낌이 드는 장소다.

### 3.3.1.3.6. 챕터 5

장소	컨셉
당정역~금정역	레일을 따라 이동하면 군인들의 시체와 전차 그리고 기차들의 잔해가 있다. 군포역이 있던 자리는 커다란 구멍이 뚫려 아주 작은 흔적만 남긴 채 사라진 상태다.
병목안 캠핑장	캠핑장 입구에는 나무로 만든 사무실이 있으며, 사무실 한쪽에는 레토나 한 대가 주차되어 있다. 텐트들은 거의 찢어지고 부서져서 원형을 알아볼 수 없을 만큼 처참한 상태이며, 수리산에서 캠핑장까지 오는 길에 있는 나무들은 마치 무언가 안쪽에서 굶어 먹은 것처럼 나무속이 텅 비어 있다.
예비군 훈련장	연병장에는 날카로운 가시로 뒤덮인 널굴 발이 있고, 널굴을 뚫고 안쪽으로 이동하면 연병장을 중심으로 막사와 탄약고 그리고 PX가 위치해 있다.
흰 개미 굴	스타쉽 트루퍼스의 버그 굴처럼 지하에 수많은 굴들이 미로처럼 얽혀져 있으며, 흰 개미들의 턱이 서로 부딪히면서 내는 소리가 메아리처럼 굴에 울려 퍼지고 있다.
여왕 개미 방	여왕 개미는 움직이지 못하고 한쪽 벽면에 커다란 배를 내보이면서 고정된 형태이다. 굴의 입구는 한 개만 존재하며, 중앙에는 강한 산성을 띄고 있는 산란 못이 위치해 있다.

### 3.3.1.3.7. 챕터 6

장소	컨셉
관악역	전차 잔해와 불발탄들이 관악역 근처에 아무렇게 방치되어 있고, 강풍으로 인해서 불발탄들이 레일을 굴러 다니고 있다. 관악역과 석수역을 잇는 레일 중간에 커다란 구멍이 뚫려 있고, 구멍을 가로지르는 군용 로프가 구멍의 끝과 끝을 잇고 있다.
E-타워	아직 완공이 되지 않은 건물이며, 완공이 되지 않은 층은 파란색 천이 바람에 따라 이리저리 흔들리고 있다.
광명시	도시 전체에 꽃가루가 펼쳐져 있고, 그로 인해서 건물의 윤곽만 간신히 식별이 가능하며, 그 어떠한 소리도 들리지 않고 있다.
광명 소방서	겉 모습은 소방서 모습을 유지하고 있으며, 내부는 외부와 다르게 냉庫로 인해서 부서지고 깨진 흔적들이 있다. 각 방에는 생존자들이 머물렀던 흔적들이 있고, 벽면에는 굳은 핏자국들이 있다. 3층에는 소방관들이 생활했던 생활관이 위치해 있으며, 끝 생활관에는 챕터 2에서 등장했던 거대한 꽃봉우리가 만개해서 꽃이 핀 모습으로 배치되어 있다.

### 3.3.1.3.8. 챕터 7

장소	컨셉
여의도	여의도의 상징인 국회의사당은 냉庫로 인해서 완전히 붕괴되어 있다. 한강은 완전히 말라 오랫동안 가뭄이 든 것처럼 바닥이 갈라진 모습을 하고 있다. 유일하게 여의도를 잇고 있는 마포대교는 거의 무너지기 직전이며, 곳곳에 다리의 철근이 드러나 있으며, 냉庫의 힘으로 간신히 다리의 역할을 하고 있다. 여의도로 진입하는 마포대교 한쪽에는 군인들이 경계근무를 설수 있는 경계초소가 위치해 있다.
지하벙커	이 세계인들의 도움을 받아 지하도시처럼 만든 장소이다. 제한적이지만 불과 전기를 사용할 수 있으며, 방을 만들어 최소한의 생활이 가능한 공간이다. 지하벙커 입구에는 마포대교처럼 군인들이 경계근무를 설 수 있는 경계초소가 위치해 있다.
남산 산책로	냉庫와 남산에서 뿔어 나온 세계수의 가지들로 인해서 완전히 밀림처럼 변해 있다.

### 3.3.1.3.9. 챕터 8

장소	컨셉
타워 입구	외부는 세계수의 가지로 인해서 타워의 모습 대신에 나무로 대체된 모습을 하고 있다.
타워 내부	내부는 세계수의 가지와 냉庫로 인해서 엉망인 상태이며, 땀만 남은 시체와 유리 파편들이 바닥에 아무렇게 널브러져 있다. 지하로 이동 가능한 에스컬레이터, 엘리베이터는 가지로 인해서 작동이 불가능한 상태다. 타워의 비상구는 가지와 냉庫들이 서로 섞여 커다란 방벽처럼 세워져 있다.

### 3.3.1.3.10. 챕터 9

장소	컨셉
지하연구소	가지와 냉庫들이 서로 합쳐져서 벽면에 거미줄처럼 엉켜져 있다. 벽면은 냉庫들로 인해서 구멍이 뚫려 있고, 빈공간에는 냉庫들과 가지들이 구멍을 타고 뿔어 나가 있다.
중앙연구소	중앙 연구소 중간에는 세계수가 인간의 모습으로 위치해 있고, 가지들과 냉庫들이 세계수를 지키듯이 둘러 싸고 있다. 주변의 기계들의 냉庫와 가지들로 인해서 부서지고 망가져 있는 상태다.

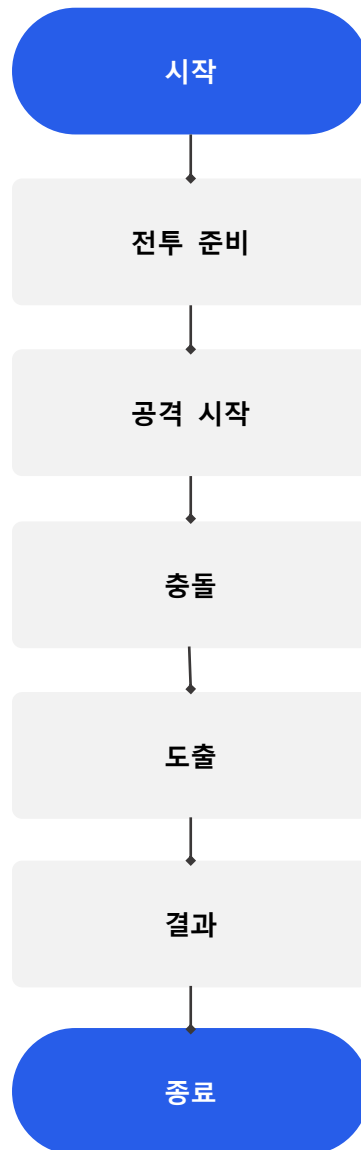
### 3.4. 전투

---

➤ 적대 관계인 캐릭터 간의 싸움을 전투라고 한다.

#### 3.4.1. 전투 진행 순서

---



### 3.4.1.1. 전투 준비

- 인식부터 캐릭터에게 공격 명령이 전달되고 공격을 실행하기 전까지 단계이다.

#### 3.4.1.1.1. 인식

- 캐릭터의 인식 범위에 적대 캐릭터가 들어오는 것을 전투에서 인식이라고 한다.
- 적대 캐릭터가 플레이어 캐릭터를 인식하면 공격 사거리 안으로 들어올 때까지 플레이어 캐릭터를 향해 접근한다.
- 플레이어 캐릭터는 적대 캐릭터 하단에 붉은 색 원이 출력되고, 아군 캐릭터는 하단에 초록색 원 UI가 출력되는 것으로 피아식별이 가능하다.
- UI에 대한 세부 내역은 UI 기획서 88P 슬라이드를 참조.

#### 3.4.1.1.2. 캐릭터 상태

- 캐릭터의 전투 가능 상태 유무를 다음과 같이 판단한다.

항목	분류	설명
전투 상태	공격	적 캐릭터를 평타 또는 스킬을 사용해서 공격하는 것이다.
	피격	캐릭터가 적 캐릭터에게 피해를 입은 경우다.
	상태이상	캐릭터에게 상태이상이 적용된 경우다.
전투 해제	인식범위 이탈	캐릭터의 인식 범위에서 완전히 이탈한 경우로 일정 시간이 경과하면 자동으로 전투 해제 상태가 된다.
	모든 적 캐릭터 사망	플레이어와 전투 중인 모든 캐릭터가 사망하면 전투 해제가 된다.
	전투 회피	캐릭터가 전투 회피 상태에서 일정 시간이 경과하면 전투 상태가 자동으로 해제된다.
전투 불가	기절	상태이상 중 기절상태가 적용된 경우로 일시적으로 전투불가가 된다.
	사망	캐릭터의 HP가 '0' 이하로 어떠한 행동도 불가능한 상태다.
	우호도	우호적인 NPC를 상대로 전투를 진행할 수 없다.

#### 3.4.1.1.3. 전투 회피

- 다음 조건을 충족하면 전투 회피상태가 된다.

항목	설명
은폐	캐릭터의 인식 대상에서 벗어난 상태다.

### 3.4.1.2. 공격 시작

➤ 적 캐릭터를 향해 공격 모션을 출력해서 충돌 직전까지의 상황을 공격 시작이라고 한다.

항목	설명
공격 모션	캐릭터가 적 캐릭터를 향해 공격하는 모션을 공격 모션이라고 한다.
	공격 모션 중 피격 당했을 경우, 공격 모션은 자동으로 중지되고 피격 모션이 출력된다.
	공격 모션이 끝나면 기본 모션으로 돌아간다.

### 3.4.1.3. 충돌

➤ 캐릭터의 공격이 대상의 히트박스에 적중한 상태를 충돌이라고 한다.

항목	설명
평타	피격 대상은 타격 이펙트와 피격 모션이 출력된다.
스킬	적중 좌표에 스킬 이펙트와 적 캐릭터가 피격을 당했다면 피격 모션도 같이 출력된다.
버프	버프 이펙트가 대상 캐릭터에게 출력된다.
	범위인 경우에는 해당 범위에 버프 이펙트가 출력된다.
상태이상	상태이상 이펙트가 대상 캐릭터에게 출력된다.
	범위인 경우에는 해당 범위에 상태이상 이펙트가 출력된다.

### 3.4.1.4. 도출

- 적 캐릭터에게 입히는 데미지 수치를 계산해서 UI형식으로 출력하는 것을 데미지 도출이라고 한다.
- UI 내용은 UI 기획서 84P와 168P를 참조.

항목	분류	설명
데미지	플레이어 캐릭터	플레이어 캐릭터 좌측에 출력
	적대 캐릭터	캐릭터 머리를 기준으로 좌측에 출력.
버프 & 상태이상	플레이어 캐릭터	퀵 슬롯 하단에 출력.
	적대 캐릭터	캐릭터 HP 게이지 바 우측 상단 모서리에 출력

#### 3.4.1.4.1. 데미지/버프/상태이상

항목	분류	설명
데미지	공식	캐릭터의 공격력과 적 캐릭터의 방어력을 통해서 계산한다.
	HP감소	공식에 따라 적 캐릭터의 HP를 감소시키고, HP가 '0' 이하인 경우에는 해당 캐릭터는 사망한다.
버프	공식	시전 캐릭터의 지능 수치와 무기의 스테이터스를 합산한다.
	효과	지정 또는 범위에 위치한 캐릭터의 스테이터스를 일정시간 동안 증가시킨다.
	제외조건	적 캐릭터는 버프 효과에서 제외시킨다.
상태이상	공식	시전 캐릭터의 상태이상 발동 확률과 지능 수치 대상 캐릭터의 상태이상 저항 확률을 계산한다.
	효과	지정 또는 범위에 위치한 캐릭터에게 3.2.2.7의 상태이상 효과 목록과 동일하게 적용시킨다.
	제외조건	아군 캐릭터는 상태이상 대상에서 제외시킨다.

### 3.4.1.5. 결과

- 모든 전투가 종료되어 결과창에 획득 아이템과 획득한 경험치를 출력하는 것을 결과라고 한다.
- 해당 챕터의 보스 몬스터를 처치하면 다음 챕터 진행이 가능하다.
- 결과창은 해당 챕터의 보스를 처치하면 출력되는 UI로 세부적인 내용은 UI 기획서 134P를 참조.



### 3.4.2. 공격 방식

➤ 테라포밍에서 진행되는 전투 중 공격 방식에 따른 분류다.

#### 3.4.2.1. 대상 지정 방식

➤ 대상을 선택하는 방식이다.

항목	설명
타겟팅	대상, 좌표를 지정하고 공격, 스킬, 아이템을 사용하는 방식이다.
논 타겟팅	대상, 좌표를 지정하지 않고, 스킬, 아이템을 사용하는 방식이다.

##### 3.4.2.1.1. 록온

➤ 전투 중에 대상 캐릭터 또는 좌표를 지정하는 것을 록온이라고 한다.

항목	설명
활성화	적 캐릭터 또는 좌표를 지정하면 해당 적 캐릭터, 좌표에 록온 UI가 출력된다.
	한 번에 하나의 적 캐릭터만 록온 할 수 있다.
	좌표에 록온이 출력될 경우 스킬, 아이템 효과에 따라 록온 대상이 자동으로 결정된다.
	타겟팅 한 적 캐릭터가 사망하거나 플레이어가 록온 대상을 변경하지 않은 경우에는 록온은 기존 대상에게 유지된다.
	최초 록온은 플레이어 캐릭터를 기준으로 가장 가까운 적 캐릭터를 우선 록온한다.

#### 3.4.2.2. 스킬 시전 방식

➤ 전투 중에 스킬을 시전하는 방식에 따른 분류다.

항목	설명
액티브	캐릭터가 직접 시전해야 하는 방식이다.
	별도의 시전 모션이 존재한다.
패시브	캐릭터가 시전을 하지 않아도 상시 적용되고 있는 방식이다.
	별도의 시전 모션은 존재하지 않는다.

##### 3.4.2.2.1. 액티브 스킬 사용 방식

➤ 스킬 중 액티브 스킬 사용 방식에 따른 분류다.

항목	설명
즉시 발동	캐릭터가 스킬을 사용하면 즉시 스킬의 효과가 발동되는 스킬 사용 방식이다.
차징	캐릭터가 스킬을 사용하고 일정 시간이 경과해야 발동하는 스킬 사용 방식이다.
	스킬 차징 중 적 캐릭터에게 피격을 당한 경우에는 피격 모션이 출력되고, 충전 게이지가 감소한다.
토글	플레이어가 스킬의 활성화와 비 활성화를 자유롭게 선택할 수 있는 스킬 사용 방식이다.
	스킬이 활성화되어 있는 동안 자원이 지속적으로 감소하며, 비 활성화인 경우에는 자원 소모가 없다.

### 3.4.2.3. 효과 적용 대상

➤ 공격 시전 대상에 따라 분류한 것이다.

항목	설명
단일	캐릭터 하나를 대상으로 지정하고, 공격하는 방식이다.
범위	대상을 특정하지 않고 범위 좌표를 지정해서 공격하는 방식이다.

### 3.4.2.4. 공격 사거리

➤ 공격 사거리에 따른 분류다.

항목	설명
근거리	투사체가 없고, 사거리가 있는 공격이다.
원거리	투사체가 존재하고, 사거리가 있는 공격이다.

## 3.4.3. 스킬

➤ 캐릭터의 걷기 행동을 제외한 모든 행동을 스킬이라고 한다.

### 3.4.3.1. 자원

➤ 스킬을 사용할 때 소모되는 것을 자원이라고 한다.

항목	설명
MP	스킬 사용에 필요한 기본적인 자원이다.
활력	평타, 은폐, 달리기, 점프를 사용할 때 소모되는 자원이다.

#### 3.4.3.1.1. 활력

- 스킬 자원 중 활력을 소모하는 스킬이며, MP는 사용하지 않는다.
- MP자원을 소모하는 스킬은 활력을 사용하지 않는다.

항목	설명
달리기	활력을 지속적으로 소모해서 빠르게 이동하는 것을 달리기라고 한다.
	활력이 '0' 이하가 되면 자동으로 걷기 모션으로 변경된다.
점프	일정 수치의 활력을 소모해서 높은 곳으로 이동하는 것을 점프라고 하며, 활력 수치가 부족하면 점프를 할 수 없다.
평타	일정 수치의 활력을 소모해서 적 캐릭터를 무기 아이템으로 공격하는 것을 평타라고 하며, 활력 수치가 부족하면 평타를 사용할 수 없다.
은폐	3.4.2.1.2.1에 은폐 정의 참조, 활력 수치가 부족하면 은폐를 사용할 수 없다.

### 3.4.3.2. 투사체

---

- 평타 또는 스킬을 발동할 때 생성되는 오브젝트를 투사체라고 한다.
- 투사체별로 이동거리가 존재한다.
- 최대 이동거리를 초과하거나, 지속 시간이 경과하거나, 이동 경로에 있는 오브젝트와 충돌하면 투사체는 자동으로 삭제된다.

### 3.4.3.3. 쿨타임

---

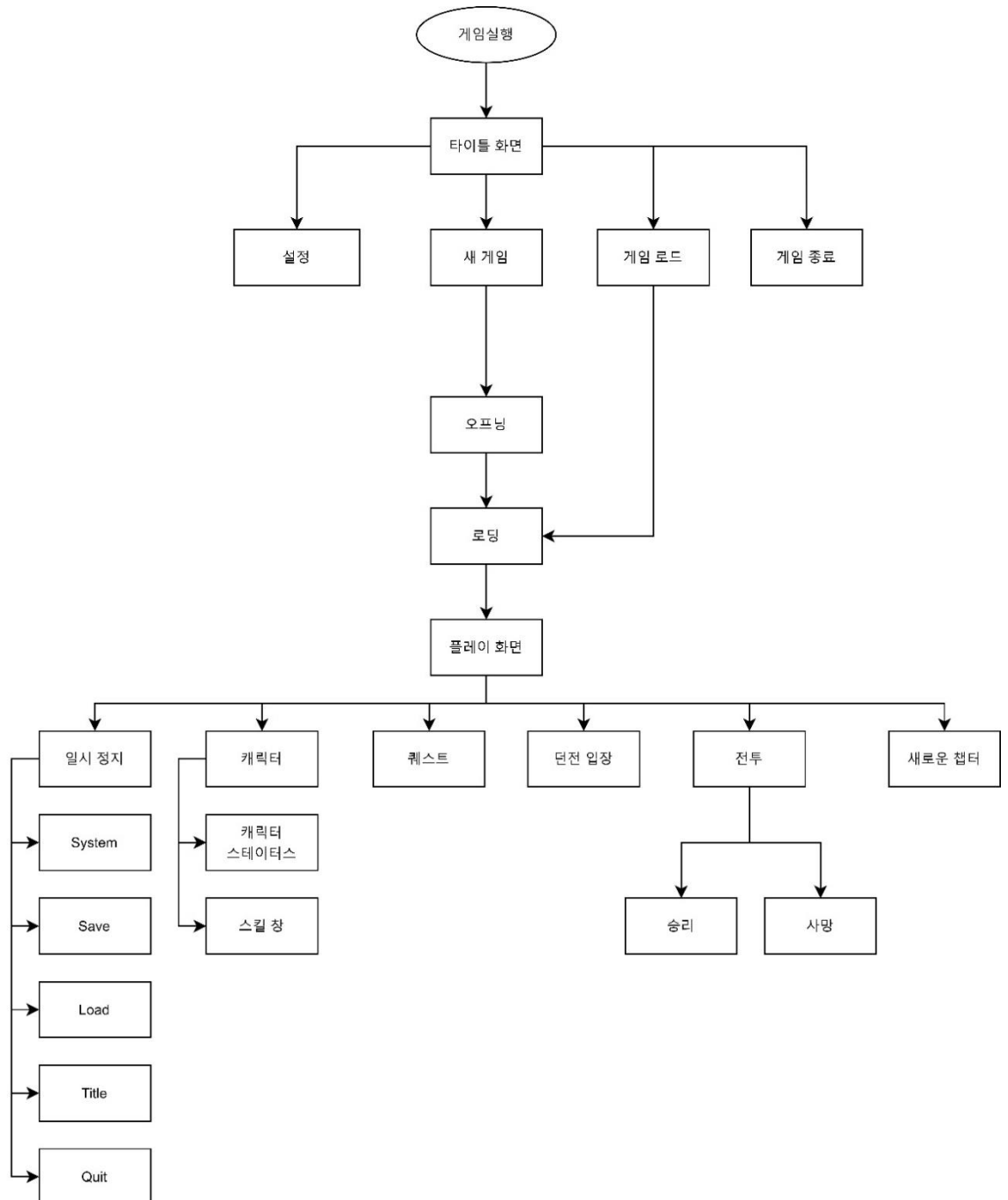
- 스킬을 사용하고 다시 사용할 때까지의 대기 시간이다.
- 각 스킬은 별도의 쿨타임을 가지고 있으며, 서로 공유하지 않는다.

항목	설명
액티브	스킬의 효과 발동, 스킬 변경, 투사체가 생성된 후부터 쿨타임이 시작된다.
패시브	별도의 스킬 쿨타임을 가지고 있지 않다.

## 3.5. UI

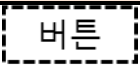













➤ 유저에게 정보를 전해주는 모든 객체를 UI라고 한다.

### 3.5.1.1. UI 플로우 씬



### 3.5.1.2. UI 목록

➤ 게임 내에 등장하는 UI들이다.

항목	이미지	설명
사각버튼		사각형 모양의 상호작용을 위한 투명한 버튼이다.
게이지바		수치를 조정하는 바다.
스크롤바		항목을 이동시키는 바다.
체크박스 버튼		옵션 설정 중 유지하려는 옵션 값을 유지해 주는 버튼이다.
화살표 버튼		미세 조정 값을 선택하기 위한 버튼이다.
콤보 박스 버튼		옵션값을 선택하기 위한 버튼이다.
정렬 버튼		인벤토리의 아이템을 자동으로 정렬해주는 버튼이다.
재생 버튼		동영상, 텍스트를 기본 속도로 재생해주는 버튼이다.
스킵 버튼		동영상, 텍스트를 스킵해 주는 버튼이다.
정지		재생 중이던 동영상을 정지하는 버튼이다.
리본메뉴		게임의 화면을 창모드로 했을 경우 출력되는 UI 버튼이다.
탭 버튼		섹션을 나누는 버튼이다.
로딩		게임 로딩되는 동안 출력되는 UI다.
록온		인 게임에서 전투 중에 몬스터를 타겟팅 했을 경우 출력되는 UI다.

## 3.6. 퀘스트

➤ 플레이어가 게임에서 수행하는 임무를 퀘스트라고 한다.

### 3.6.1.1. 종류

➤ 퀘스트의 구분과 종류에 대한 내용이다.

#### 3.6.1.1.1. 스토리

➤ 퀘스트에서 스토리와 관련 정도에 따라 다음과 같이 구분한다.

항목	설명
메인	게임의 메인 스토리 진행과 관련된 퀘스트다.
서브	게임의 외전 스토리 진행과 관련된 퀘스트다.
일반	게임 스토리와 관련 없는 퀘스트다. NPC의 개인 스토리

#### 3.6.1.1.2. 퀘스트 종류

➤ 퀘스트 종류는 다음과 같다.

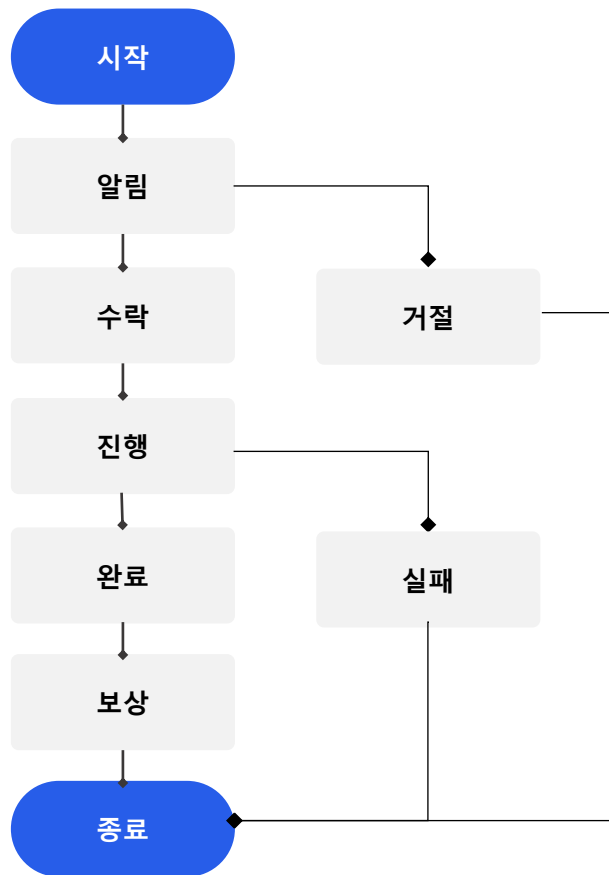
항목	설명
사냥	특정 대상을 정해진 수만큼 사냥한다.
수집	특정 아이템을 정해진 수만큼 수집한다.
호위	NPC를 특정 좌표까지 지키면서 이동한다.
방어	정해진 웨이브 동안 해당 거점 및 위치를 사수한다.
수색	필드 또는 던전을 이동하면서 수색 대상을 찾는다.
대화	특정 NPC와 대화를 진행한다.

#### 3.6.1.1.3. 퀘스트 연계

➤ 퀘스트의 연계는 다음과 같다.

항목	설명
단일	연계가 없는 퀘스트다.
연계	퀘스트를 완료하면 이전 퀘스트와 관련된 퀘스트가 진행된다.
반복	특정 퀘스트를 반복적으로 수행이 가능하다.

### 3.6.1.2. 퀘스트 진행



#### 3.6.1.2.1. 알림

- 퀘스트 진행이 가능하면 맵에 알림 아이콘이 출력된다.
- 알림 아이콘은 UI 기획서 139P 참조.
- 퀘스트 알림 종류는 다음과 같다.

항목	설명
조건 충족	퀘스트 시작 조건 달성한 상태로 퀘스트가 발동되는 경우 알림 아이콘이 출력된다.
선택지	NPC와 대화 중 선택지가 출력된다.
퀘스트 진행	NPC가 진행 중인 퀘스트에 대해서 알려준다.
퀘스트 완료	NPC가 완료할 수 있는 퀘스트에 대해서 알려준다.

#### 3.6.1.2.2. 수락 방식

- 퀘스트를 수락하는 방식에 따라 다음과 같이 분류한다.

항목	설명
자동	특정 조건을 만족한 퀘스트 한해서 자동으로 퀘스트가 수락된다.
수동	플레이어가 직접 퀘스트 수락 버튼을 눌러 수락해야 한다.

### 3.6.1.2.3. 완료

- 퀘스트의 완료 조건을 충족하면 알림 창이 자동으로 활성화된다.
- 완료 가능한 퀘스트의 NPC와 대화한 후 보상을 받는다.
- 퀘스트와 연관된 NPC가 없는 경우 바로 완료되고, 보상도 바로 수령 가능하다.
- 보상을 받으면 해당 퀘스트는 자동으로 종료된다.

### 3.6.1.2.4. 실패

- 퀘스트 달성 조건을 충족하지 못하였거나, 플레이어가 직접 퀘스트 거절을 하는 것을 실패하고 한다.

항목	설명
거절	퀘스트 창에서 거절 버튼을 누르면 퀘스트를 거절한다.
	거절한 퀘스트는 해당 NPC를 통해서 다시 진행이 가능하다.
실패	퀘스트의 완료 조건을 충족하지 못했을 경우 퀘스트는 자동으로 실패한다.
	실패한 퀘스트는 퀘스트를 수주한 NPC를 통해 다시 진행이 가능하다.

### 3.6.1.2.5. 보상

- 플레이어가 퀘스트를 종료하고 얻는 것을 보상이라고 한다.
- 캐릭터의 인벤토리의 빈 공간이 보상의 수 보다 적으면 알림 팝업창이 뜨면서 보상 수령이 불가능하다.

항목	설명
고정	퀘스트를 완료하면 확정적으로 받을 수 있는 보상이다.
선택	퀘스트를 완료하면 여러 보상 중 하나를 선택해서 받는다.
	보상을 선택하지 않은 경우에는 퀘스트를 완료할 수 없다.

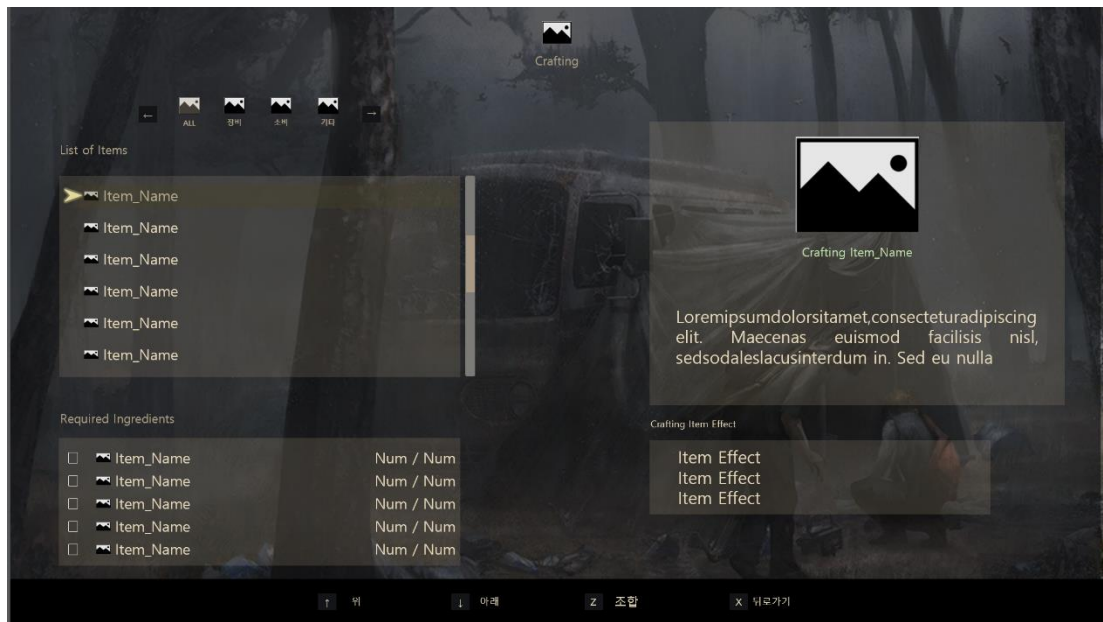


## 4. 보조 콘텐츠

### 4.1. 조합

- 조합 아이템을 활용해서 새로운 아이템을 만드는 것을 제작이라고 한다.
- 조합에 필요한 아이템이 있어야만 진행이 가능하다.

#### 4.1.1. UI 예시 이미지



## 4.2. 조사

---

- 특정 포인트를 살피는 것을 조사라고 한다.
- 조사를 통해서 아이템을 파밍하는 것이 가능하다.

### 4.2.1. UI 예시 이미지

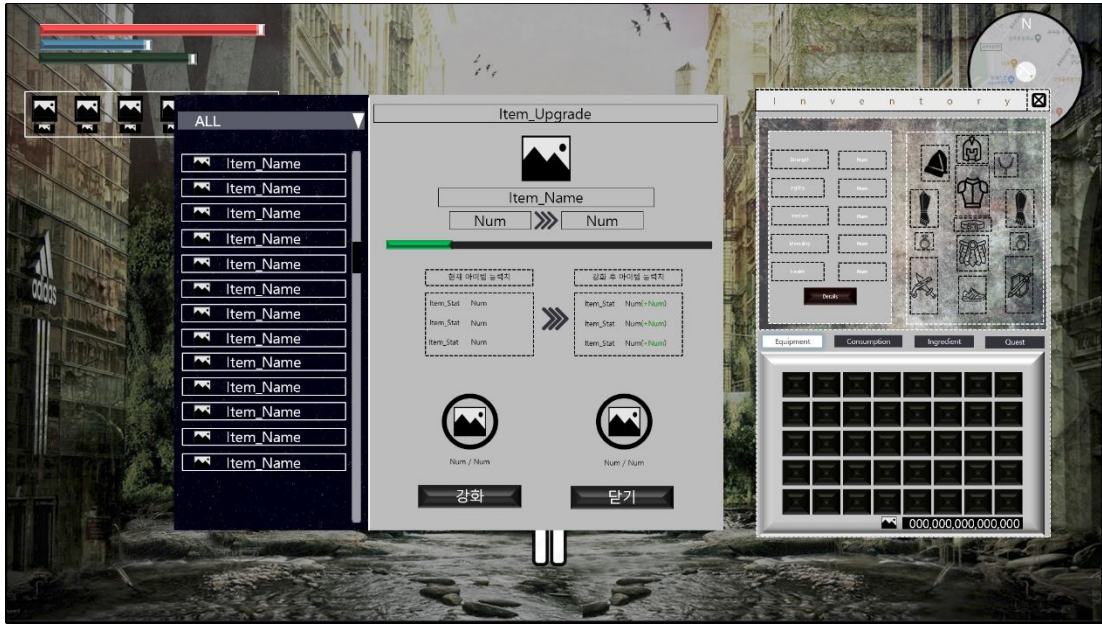
---



## 4.3. 강화

➤ 강화 아이템을 활용해서 장비 아이템의 스테이터스를 상승시키는 것을 강화라고 한다.

### 4.3.1. UI 예시 이미지



## 4.4. 퍼즐

➤ 각 던전에 존재하는 특수한 기믹을 퍼즐이라고 한다.