

2. 게임플레이

목차

2.1 테스트 목적	1
2.2 원페이지 기획	2
2.3 테스트 시나리오	3
2.4 조작계 (키맵)	7

2.1 테스트 목적

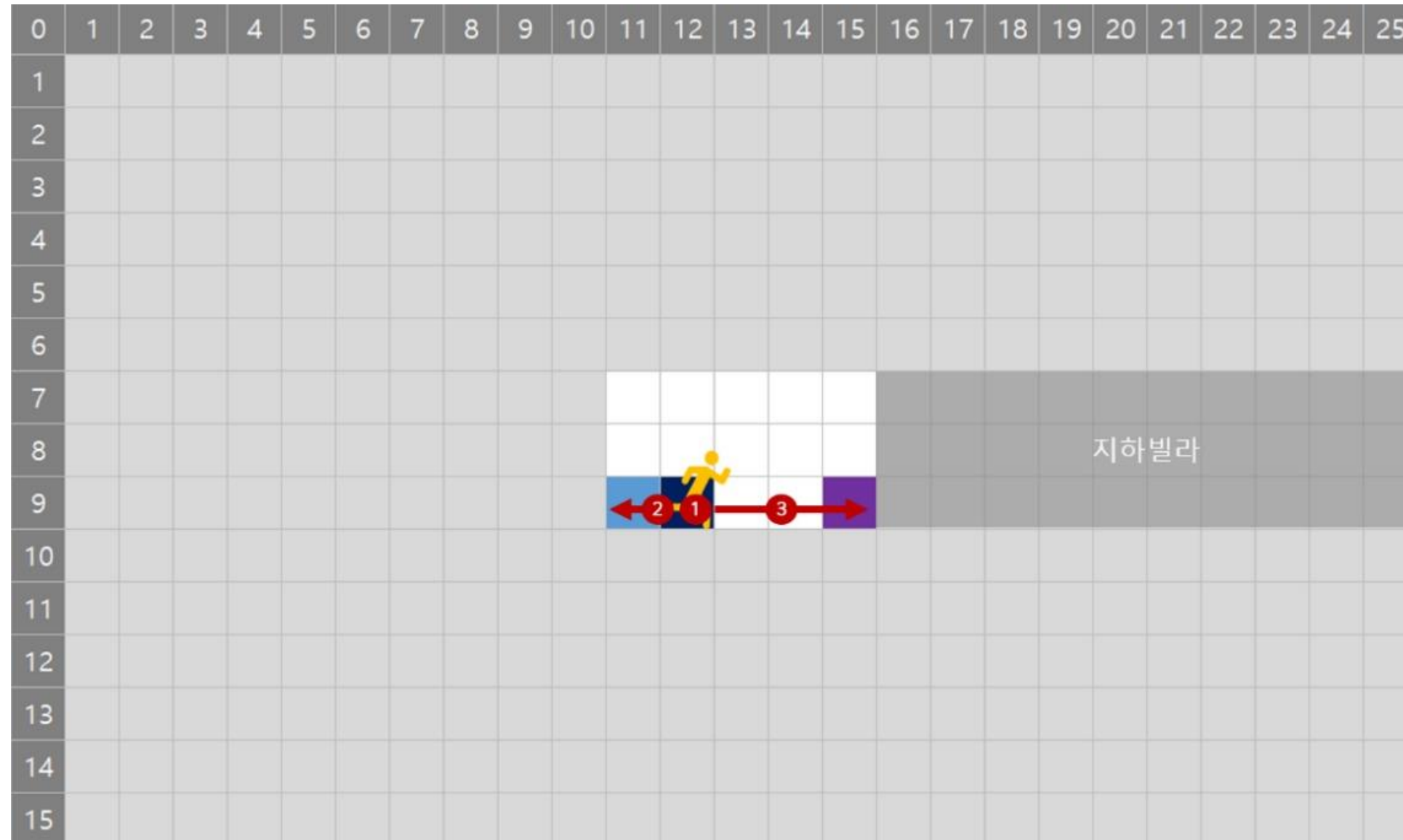
- **TFA : 침수지역**은 메트로배니아 액션 어드벤처 RPG로서 침수 상황의 도시를 배경으로 종교 세력과 저항군 세력의 갈등을 메인 테마로 하여 주인공의 성장과 능력을 통해 새로운 지역의 탐험과 다양한 적들에게 맞서 나아가는 게임이다.
- 따라서, 본 버전에서는 플레이어가 전투와 다양한 퍼즐을 통해 게임의 재미 요소를 경험하고 확장되는 콘텐츠를 유추할 수 있는 목적을 가진다








2.2 원페이지 기획



2.3 테스트 시나리오

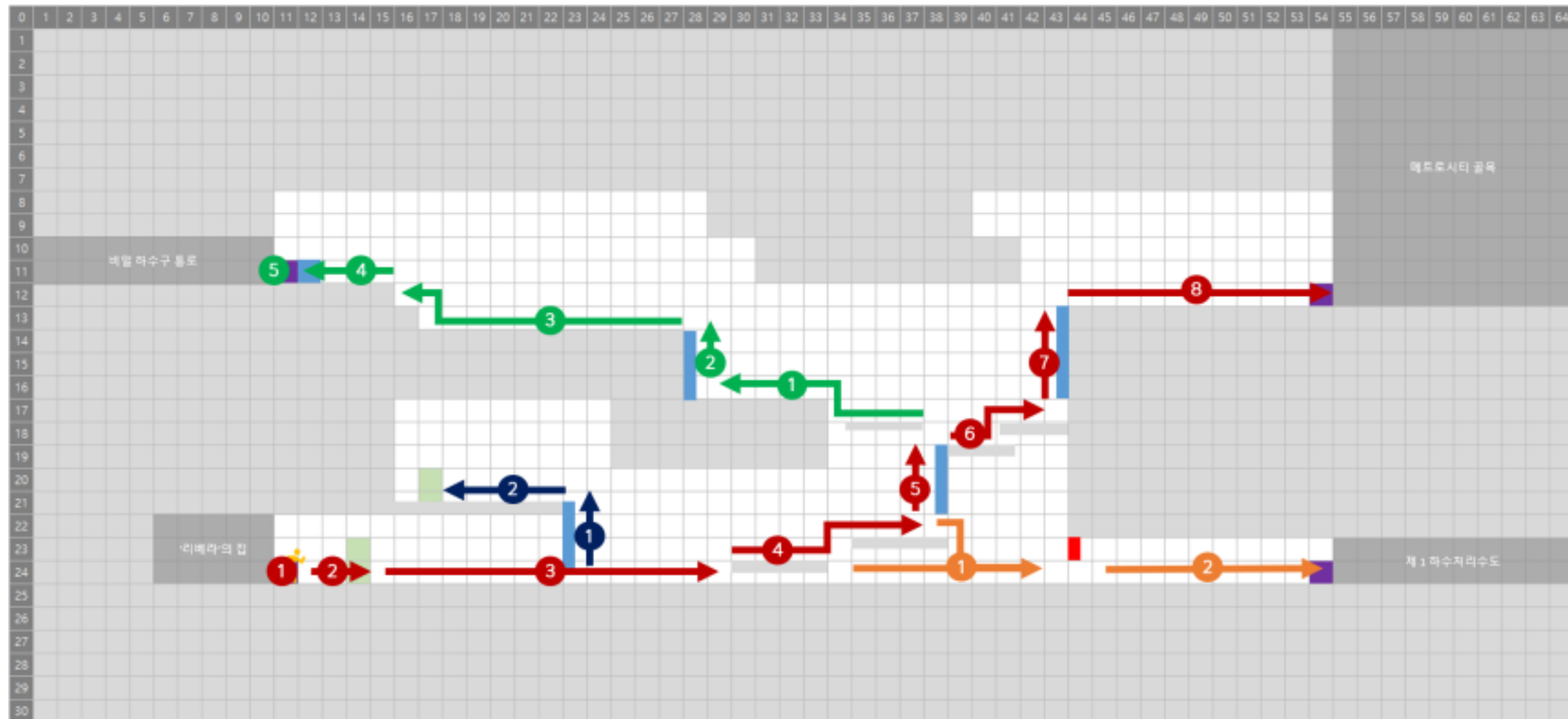
(1) 플레이어의 시작위치는 메트로시티 골목안 레베라의 집이다.







 상호작용 오브젝트	 스테이지 이동 및 스폰 지점	 트랩오브젝트
 플레이어 첫 스폰 지점	 유효면적	 몬스터
 NPC	 플레이어	

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

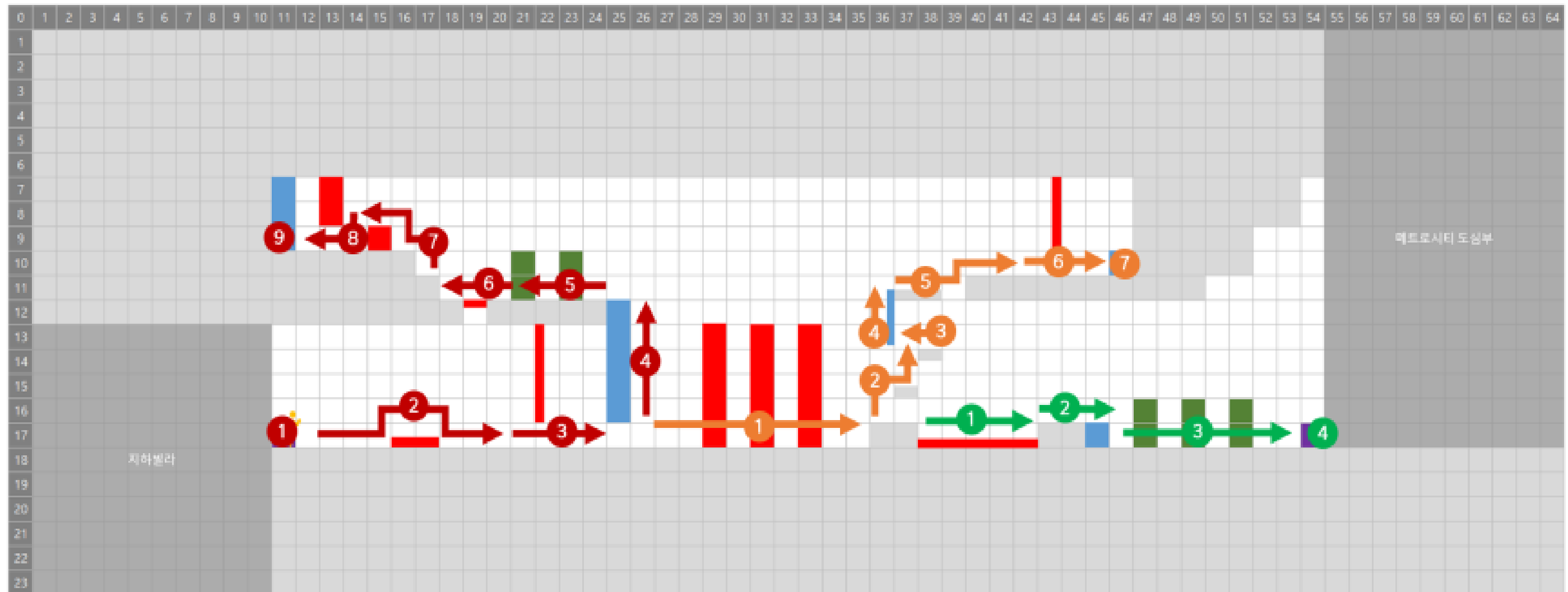
[STAGE_지하빌라(비전투지역)]











 상호작용 오브젝트	 스테이지 이동 및 스폰 지점	 트랩오브젝트
 플레이어 첫 스폰 지점	 유효면적	 몬스터
 NPC	 플레이어	

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

[STAGE_메트로시티 골목(전투지역)]



 상호작용 오브젝트	 스테이지 이동 및 스폰 지점	 트랩오브젝트
 플레이어 첫 스폰 지점	 유효면적	 몬스터
 NPC	 플레이어	

● 기타

- (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 '회복 아이템'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	