



TFA:침수지역
GDD

업데이트 기록			
버전	날짜	내용	작성자
v.1.0.0	2024.03.20	목차 설정 및 세계관, 게임플레이, 캐릭터 내용 추가	고은
v.1.1.0	2024.03.21	캐릭터 내용 수정 및 레벨디자인 내용 추가	고은
v.1.1.1	2024.03.22	게임소개, 캐릭터 모션 내용 수정	고은
v.1.1.2	2024.03.23	레벨디자인 내용 추가	고은
V1.2.0	2024.03.24	전체 내용 수정 및 추가	고은

INDEX

1. 게임소개	3
2. 게임플레이	3
2.1 테스트 목적	5
2.2 원페이지 기획	0
2.3 테스트 시나리오	1
2.4 조작계(키맵)	0
3. 게임의 세계	0
3.1 세계관	0
3.2 스토리	0
3.3 시나리오	0
4. 캐릭터	1
4.1 캐릭터 능력	2
4.2 캐릭터 스킬	3
4.3 발전 가능성	4
4.4 캐릭터 모션	4
5. 아이템 설정	5
6. 몬스터 설정	5
7. 레벨디자인	6
7.1 레벨 설정	6
7.2 레벨 컨셉	0
7.3 레벨 패스	3
7.4 콘텐츠 요소	4

1. 게임소개



TFA:침수지역	
장르	2.5D 사이드뷰, 액션 어드벤처, RPG, 플랫폼머(메트로배니아)
카메라	사이드뷰
플랫폼&플레이모드	PC / 싱글플레이
등급	15세 이상 이용가
사용엔진	언리얼 엔진
언어	한국어

2. 게임플레이

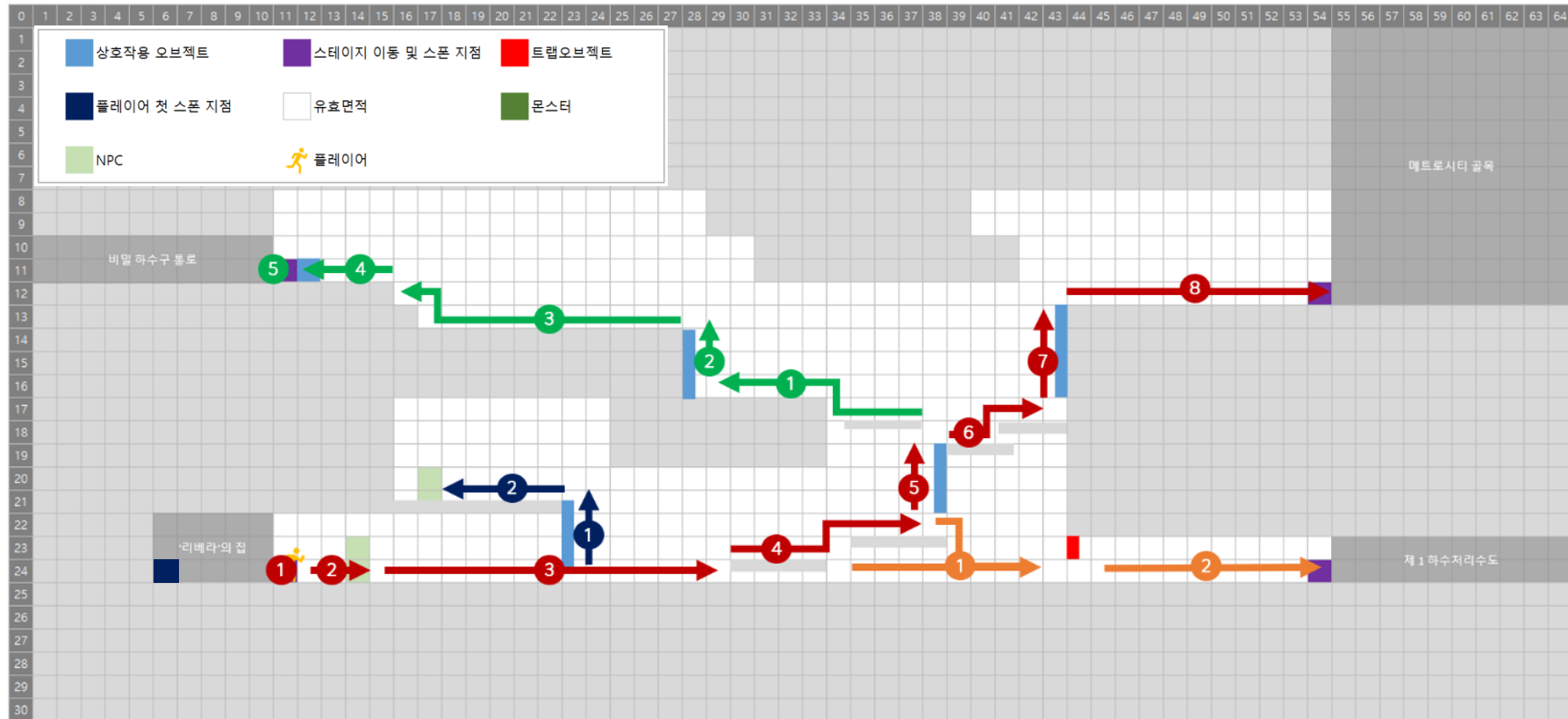
2.1 테스트 목적

- 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 시작 위치는 지하빌라 안에 있는 리베라의 집이다.
- (2) 플레이어는 맵 이동과 NPC와 대화, 상호작용 오브젝트를 통해 이동과 활성화가 가능하다.
- (3) 플레이어는 몬스터와 트랩 오브젝트를 피할 수 있고, 몬스터와 전투할 수 있다.
- (4) 플레이어는 탐험과 전투를 통해 맵의 확장과 능력의 성장을 하며 스토리를 진행한다.
- (5) 플레이어는 1:1, 1:N, N:N의 전투가 가능하다.
- (6) 플레이어는 전투와 트랩에 의해 피해를 입을 수 있으며, '아이템'을 통해 체력을 채울 수 있다.
- (7) 플레이어가 게임 진행 시 부활 위치는 마지막 스폰 지점에서 부활한다.

2.4 조작계(키맵)

- 카메라는 사이드 뷰를 기준으로 한다.
- 기본 이동과 공격은 키보드로 한다,
- 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	Skills 1	Q	A
	Skills 2	W	S
	Skills 3	E	D
	Skills 4	R	F
개별창 관련	가방	I	E
	스킬 창	K	
	월드맵	M	
	지역맵	Tab	

3. 게임의 세계

3.1 세계관

'TFA:침수지역'의 세계관 설정 문서입니다.

[✔ 세계관 설정 바로가기](#)

3.2 스토리

'TFA:침수지역'의 스토리 설정 문서입니다.

[✔ 스토리 설정 바로가기](#) [✔ 스토리보드 바로가기](#) [✔ 스토리보드 컨셉 바로가기](#)

3.3 시나리오

'TFA:침수지역'의 시나리오 설정 문서입니다.

[✔ 시나리오 설정 바로가기](#)

4. 캐릭터

캐릭터는 플레이어 캐릭터(PC), 논 플레이어 캐릭터(NPC)로 나뉜다.

PC 레나(주인공)	NPC 스텔다(음식점주인)	NPC 테넌덴즈(레나의 엄마)	NPC 블런더(레나의 아빠)
			
NPC 매턴더(상점주인)	NPC 리리스(시민관리자)	NPC 단테(블런더의 상사)	NPC 멜런드(공학자)
			
NPC 메스키아(교주)	NPC 컨파이언스(과학자)	NPC 아만(사설 군대 간부)	그 외 NPC
			

✓ [캐릭터 컨셉 문서 바로가기](#)

✓ [캐릭터 워크리스트 바로가기](#)

4.1 캐릭터 능력

플레이어 캐릭터의 기본 능력이다.

기본 능력치 정보	
기본 능력	설명
체력	캐릭터의 생명력을 나타낸다.
공격력	캐릭터의 기본 공격이 가하는 피해량을 나타낸다. 게임의 초기 적들에게 적절한 피해를 입힐 수 있는 수준이다.
방어력	받는 피해량을 감소시키는 능력을 나타낸다. 방어력이 높을수록 적의 공격으로부터 덜 손상을 받는다.
이동속도	플레이어의 이동속도를 나타낸다. 능력의 수치가 높아질수록 캐릭터의 기동력이 향상된다.
스테미나	캐릭터의 행동 지속 능력을 나타낸다. 스킬을 사용할 때 스테미나를 소모하며, 시간이 지나면서 자동으로 회복된다.

[✔플레이어 기본 능력 설정 워크리스트 바로가기](#)

4.2 캐릭터 스킬

플레이어 캐릭터 스킬			
이동스킬	슬라이딩		캐릭터가 낮은 공간을 빠르게 통과하거나 적의 공격을 회피하기 위해 사용한다. 빠른 속도로 움직이면서 낮은 자세를 취해, 미끄러지듯 이동한다.
	높이뛰기		높이뛰기는 캐릭터가 평소보다 더 높은 곳으로 점프할 수 있게 해주는 기술이다. 이 스킬을 사용하여 높은 위치에 있는 플랫폼으로 도약하거나, 공중의 장애물을 넘어서는 등의 액션을 수행할 수 있다. 탐험과 퍼즐 해결에 필수적인 이동 기술로, 접근하기 어려운 지역을 탐색할 때 유용하다..
전투스킬	공통	지면 태클	캐릭터가 상체를 낮추고 앉은 상태에서 오른다리로 태클을 건다. 몬스터 일시적 스톤이 걸린다.
		비질런트 스탠스	캐릭터가 상체를 낮추고 방어자세를 취한다. 몬스터를 공격에 맞춰 정확한 타이밍에 사용해야만 피격 데미지를 받지 않는다.
	한손무기	속공	캐릭터가 한손무기를 들고 있을 때 스킬 사용이 가능하다. 연속적으로 여러 번 공격하여, 빠른 속도로 적을 압도하는 기술이다.
		회피 카운터	캐릭터가 몬스터의 공격방향의 반대로 재빠르게 이동하여 몬스터의 공격 회피하고, 자동으로 1회 반격하는 기술이다.
		독	캐릭터가 한손무기에 독을 발라 일정 시간 동안 적을 공격할 때 추가로 독 피해를 입히는 기술이다. 독 데미지가 활성화된 한손무기로 맞은 몬스터는 정해진 시간동안 점진적으로 체력이 감소된다.
	양손무기	휩쓸기	캐릭터가 양손무기를 들고 넓은 범위를 몬스터에게 피해를 입히는 기술이다. 여러 적을 공격할 수 있다.
		일격	캐릭터가 양손무기를 위에서 아래로 내리꽂아 공격하는 기술이다. 데미지가 2배로 들어간다.
	원거리무기	정밀사격	캐릭터가 원거리 무기를 조준하고 잠시동안 집중하여, 1명의 적을 정확히 타격하여 추가 피해를 입히는 기술이다. 조준하는 동안 캐릭터는 움직일 수 없다.
		3연속 발사	캐릭터가 원거리 무기를 짧은 시간동안 빠른 속도로 3번 연속해서 발사체를 발사하는 기술이다.

✓ [플레이어 캐릭터 스킬 워크리스트 바로가기](#)

4.3 발전 가능성

플레이어 캐릭터를 성장시킬 수 있는 방법이다.

레벨업 시스템	캐릭터가 퀘스트를 완수할 때마다 경험치를 얻고 일정 경험치에 도달하면 레벨업하여 기본 능력이 상승한다.
스킬 획득	캐릭터가 특정 레벨에 도달하거나 특정 퀘스트를 완수할 때 새로운 스킬을 배울 수 있다.
무기 착용	게임을 진행하면서 캐릭터는 무기를 획득하고, 이를 장착하여 공격력, 방어력, 치명타 확률을 향상시킬 수 있다.

4.4 캐릭터 모션

상태 종류	모션 명칭	
IDLE 상태	서있기	
	주변 살피기	
이동 상태	걷기	
	달리기	
	기본 점프	
	웅크리기	
	던지기	
	높이뛰기	
	슬라이딩	
공격 상태	기본 공격	
	특수 공격	한손무기 공격
		양손무기 공격
		원거리무기 공격






[☑ 플레이어 캐릭터 모션 문서 바로가기](#)

5. 아이템 설정

item_index	name	imag_name	효과	공격력	방어력	회복력	사이즈	가격	효과		
2001	US8		퀘스트 아이템								
2002	재활용 쓰레기										
2003	하단부 음식		회복 아이템			1					
2004	중단부 음식		회복 아이템			2					
2005	상단부 음식		회복 아이템			3					
2006	나무판자		퀘스트 아이템								
2007	산소호흡기		물 웅덩이를 통과 가능						잠수시간 60초		
2008	산소 탱크		산소 호흡량 증가						잠수시간 180초		
2009	엄마의 사진		퀘스트 아이템								
2010	못		퀘스트 아이템								
2011	성표(종교적 물건)		퀘스트 아이템						종교집단에서 아군을 구별하는 용도로 사용한다.		
2012	가방		아이템 보관함				10				
2013	방망이		무기		2						
2014	쇠파이프		무기		3						
2015	새총		원거리 무기		1						
2016	두꺼운 옷		방어구			1					
2017	잠동사니 옷		방어구			2					

✓ [아이템 워크리스트 바로가기](#)

6. 몬스터 설정

mon_index	image	mon_name	name	map_index	map_name	mon_type 0=normal 1=fly 2=boss	mon_hp	attack_power	Defensive_power	move_speed	size	details
1001		mon_rat	쥐	3004	메트로시티 골목	0	1	1	1	1	1	소녀의 발치까지 오는 조그만한 쥐. 단지 공격성이 강하여 주위에 오는것은 무엇이든 물어 버린다. 대부분 회색을 띤다.
1002		mon_snake	뱀	2001	메트로시티	0	3	3	2	2	2	길다란 뱀. 소녀가 가까이 오면 공격으로 소녀의 발목을 묶어버린다. 빨리 풀어내지 못하면 물리게 된다. 평소에는 풀풀꾸물 거리며 돌아다닌다. 연녹색을 띤다.
1003		mon_human	부랑자	2002	하수도	0	10	2	5	1	1	소녀보다 머리 하나 더 큰 사람. 먹을것을 빼앗기 위해선 무엇이든 할수 있다. 잘 자르지도 못해 덩수룩한 머리에 너털거리는 옷가지를 여기저기서 주워서 입었다(대부분 긴팔인데 해져있음)
1004		mon_drat	오염된 쥐	2002	하수도	0	5	5	1	1	1	소녀의 무릎까지의 크기를 가진 오염된 쥐. 맹렬한 공격성을 가지며 먹물같이 보이면 바로 달려든다. 검은색의 지저분한 털을 가지고 있으며 붉게 충혈된 눈을 가지고 있다. 앞니에는 누구의 것인지 알수 없는 피로 적셔져있다.
1005		mon_frat	박쥐	2002	하수도	1	3	2	1	3	3	어두운 곳을 찾아 모이게 된 박쥐. 보이는 누구든 공격한다.
1006		mon_hwolf	곰주린 늑대	2003	오물처리장	0	1	1	1	1	2	오물을 먹고 약해진 늑대. 일반적인 늑대에 비해 외소하며, 제대로 먹지를 못한 쫓겨난 약자이기에 오래 달리지도 못한다.
1007		mon_wolf	늑대	2004	쓰레기장	0	1	1	1	1	4	
1008		mon_tiger	호랑이	2004	쓰레기장	2	1	1	1	1	1	
1011			슬라임(슬러지)	2002		0	10	1	1	1	1	오물 처리장에서 나온 유전자 변형 생물체. 막이아되는 단체 환경관리부
1012			슬라임(쓰레기)	2003		0	15	1	1	1	1	
1014			슬라임(전기)	2005		0	13	2	1	1	1	

✓ [몬스터 워크리스트 바로가기](#)

7. 레벨디자인

7.1 레벨 설정

상단부



중단부



하단부

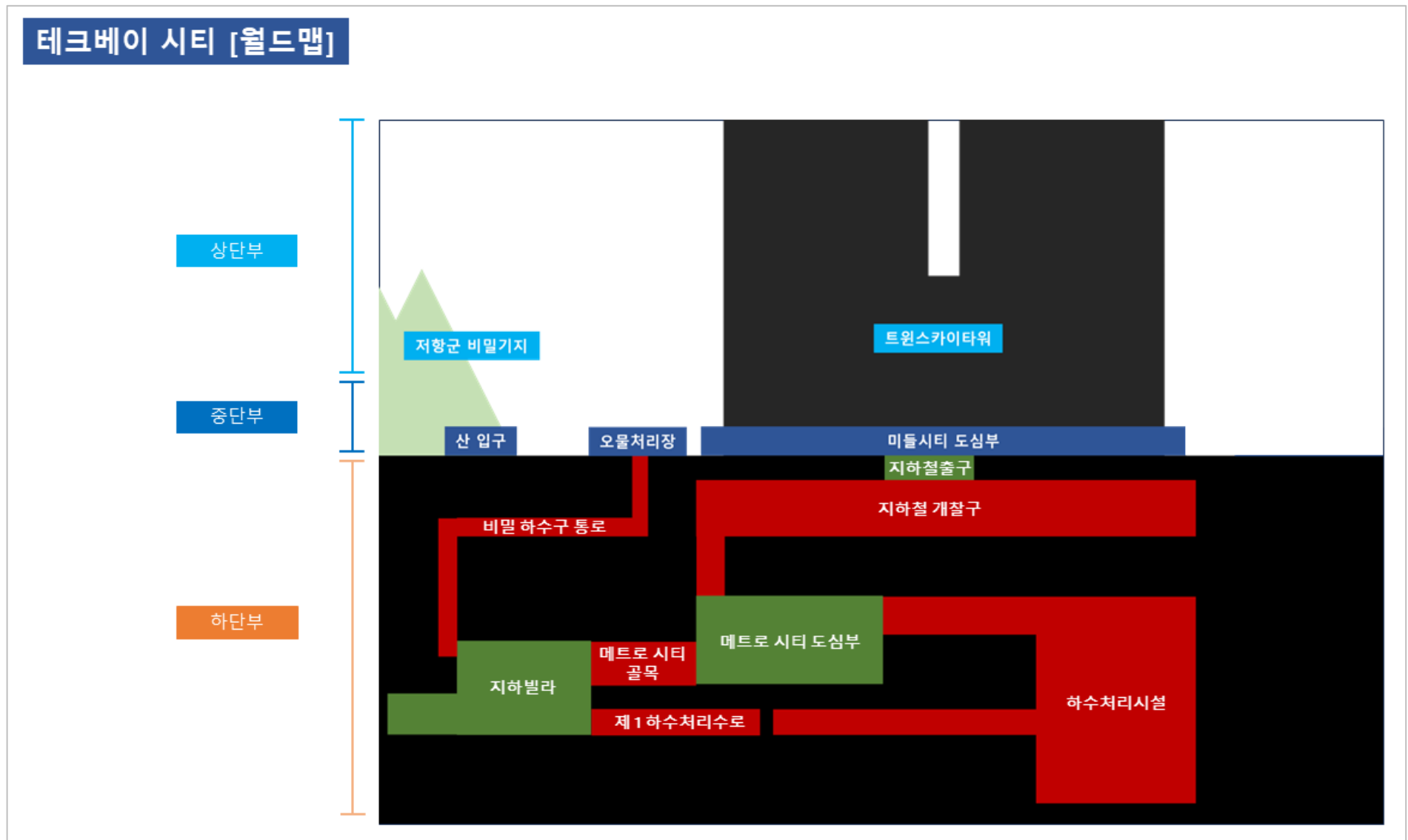


하단부	지하빌라
	메트로시티 도심부
	메트로 시티 골목
	비밀하수구 통로
	하수처리시설
	제 1 하수도
	지하철 개찰구
	비밀 하수구 통로
중단부	미들시티 도심부
	미들시티 도시 외각
	오물처리장
	산입구
상단부	비밀 연구소
	비밀 예배실
	예배당
	헬리포트
	신도 교육관
	저항군비밀기지

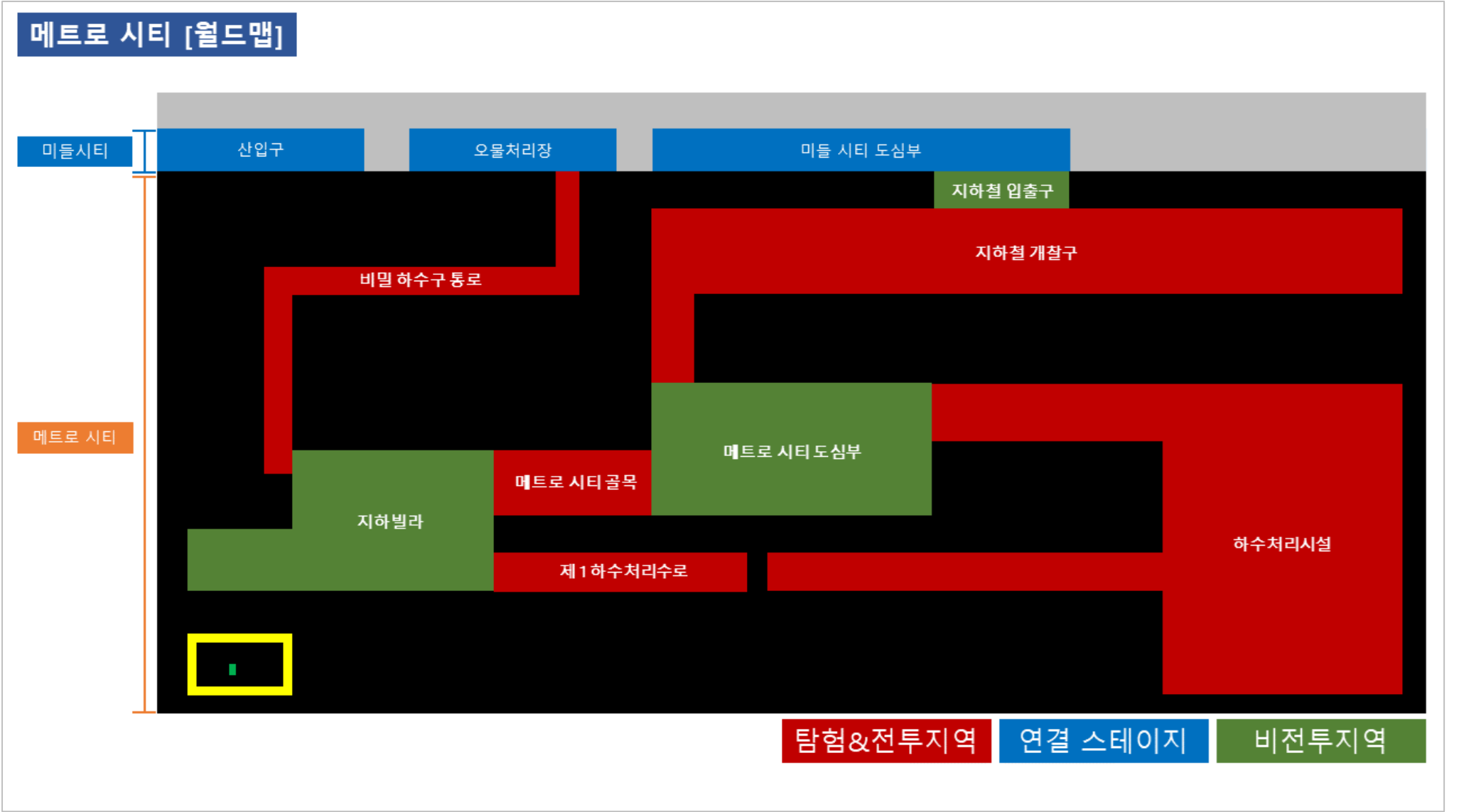
✓ [맵 설정 워크리스트 바로가기](#)

7.2 레벨 컨셉

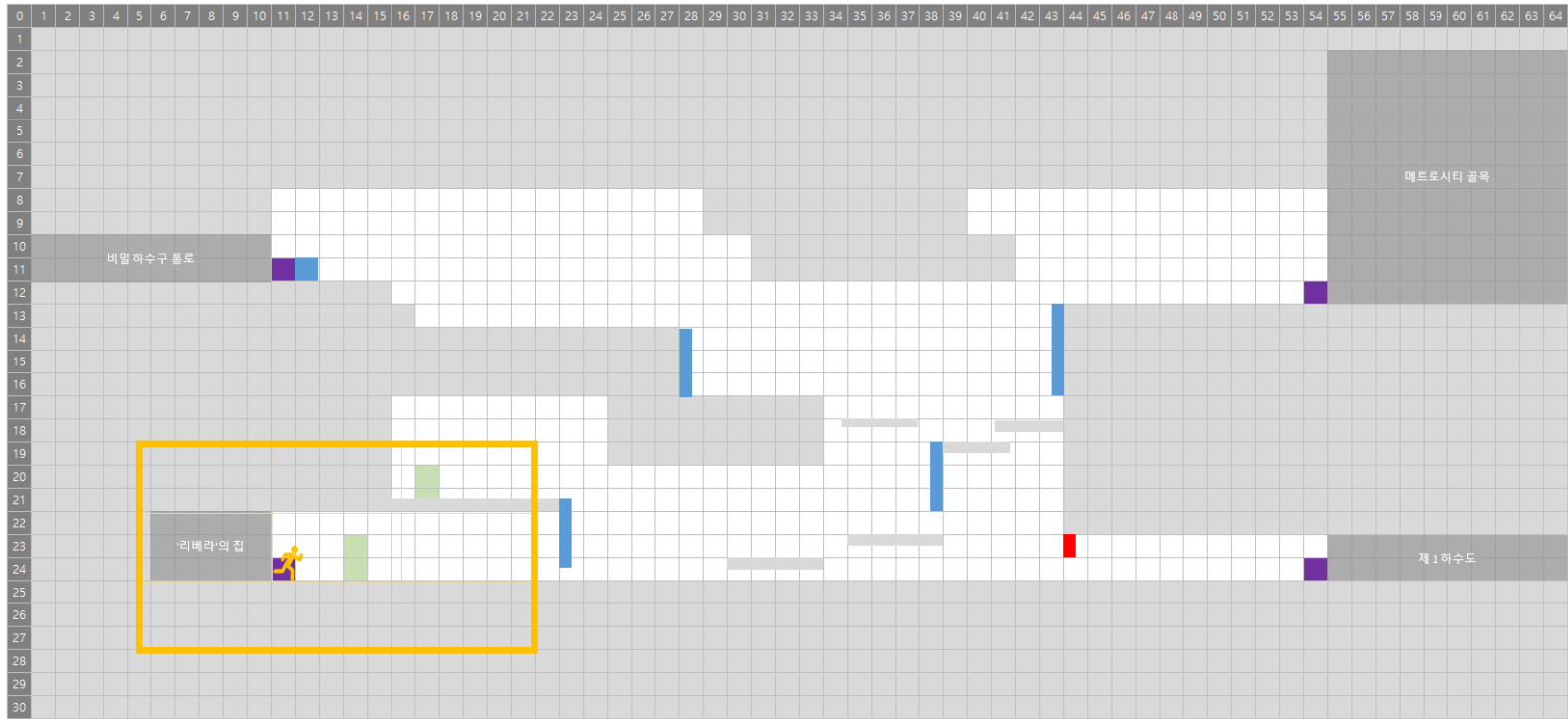
7.2.1 월드맵 전체 구성



7.2.2 하단부(메트로시티) 구성



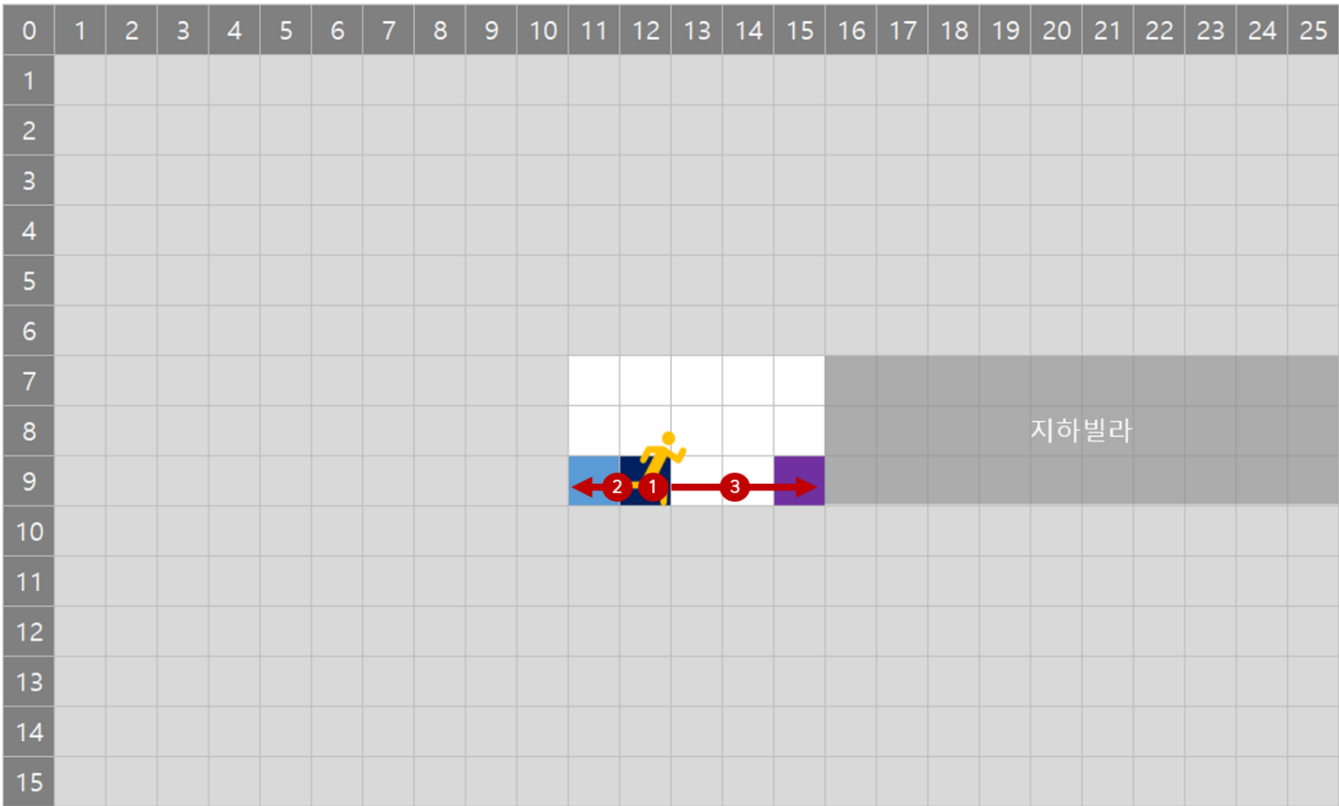
7.2.3 STAGE_지하빌라(비전투지역) 구성 [예시]



이미지	항목	설명
	카메라	가로 16M * 세로 9M (1920px*1080px)
	플레이어	플레이어 캐릭터 '레베라', 높이 1.6M
	스테이지 이동 및 스폰 지점	플레이어가 해당 위치에 도착하면 연결 스테이지로 이동, 결 스테이지에서 해당 스테이지로 이동했을 때 스폰하는 위치
	상호작용 오브젝트	플레이어가 상호작용 활성화 키를 누르면 오브젝트가 활성화됨.
	트랩 오브젝트	플레이어가 충돌하면 오브젝트가 활성화되고, 플레이어가 영향(데미지)을 받음.
	NPC	NPC가 해당 지점에 위치해 있음.
	연결 스테이지	플레이어가 '스테이지 이동 지점'에 도착했을 때 이동하는 스테이지명을 작성
	유효 면적	전체 STAGE 레이아웃 면적(64M * 30M)에서 벽이나 발판이 차지하는 면적을 뺀 플레이어가 이동 가능한 면적

7.3 레벨 패스

7.3.1 STAGE_레베라의 집(비전투지역) [예시]



루트	항목	이벤트	설명
	①	플레이어 스폰	‘캐릭터 첫 스폰 지점’에서 캐릭터가 생성되고 게임플레이를 진행한다.,
	②	‘상호작용 오브젝트’ 활성화	플레이어는 ‘리베라의 간이침대’를 활성화하여 게임을 저장하고 체력 회복한다, 단, 체력이 감소되지 않았다면 체력 회복은 하지 않는다.
	③	‘스테이지 이동 및 스폰 지점’에서 스테이지 이동	‘스테이지 이동 및 스폰 지점’으로 플레이어가 이동한다. ‘스테이지 이동 지점’에 플레이어가 도착하면 ‘STAGE_지하빌라’로 이동된다.

[✔레벨 컨셉 및 패스 문서 바로가기](#)

7.4 콘텐츠 요소

합정					
index	name(한글)	area	damage	type 0:일회성 1:다회성	details
4001	유리조각 더미	3005	2	1	날카로운 유리창 조각이 묻혀있는 함정이다.
4002	고정이 안 된 철판	3004	0	0	무너진 바닥 위에 임시로 올려놓은 철판이다. 플레이어가 밟으면 철판은 밑으로 떨어진다.
4003	끊어진 전기줄_바닥	3004	2	1	바닥에 널브러진 끊어진 전기줄이다.
4004	끊어진 전기줄_천장	3004	2	1	천장에 매달려 있는 끊어진 전기줄이다.
4005	전기가 흐르는 물웅덩이	3004	10	1	끊어진 전기줄이 물웅덩이에 담겨져 있어 물웅덩이에 전기가 흐른다.
4006	활성화된 수도_1	3004	10	0	벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.
4007	활성화된 수도_2	3004	10	0	벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.
4008	활성화된 수도_3	3004	10	0	벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.
4009	활성화된 수도_4	3005	10	0	벽면에 연결된 수도로 강한 수압으로 물이 나오고 있어 지나갈 수 없다.
4007	부식된 수도_천장	3005	2	0	천장에 매달려있는 부식된 수도이다.위에서 아래로 떨어진다.
4008	기울어져 있는 철기둥	3005	10	0	플레이어가 다가오면 넘어지는 기둥이다. 넘어지는 기둥에 맞으면 데미지를 받는다.
4009	망가진 철조망_바닥	3004	2	1	망가진 철조망으로 점프로 넘어갈 수 있다. 그냥 지나가면 데미지를 받는다.
4010	비활성화 다리_1	3005	0	1	다리 레버로 지나갈 수 있도록 다리를 활성화 할 수 있다.
4011	깨진 전구	3004	2	1	천장에 있는 전구로 깨져서 전구가 깜빡버린다. 웅크리기로 넘어 갈 수 있다.
4012	망가진 철조망_천장	3001	2	1	망가진 철조망으로 웅크리기로 넘어갈 수 있다. 그냥 지나가면 데미지를 받는다.
상호작용					
index	name(한글)	area	type 독립적:0 종속적:1	activation_trap	details
5001	수도 잠금 장치_1	3004	1	4006	물이 나오는 수도를 잠금.
5002	수도 잠금 장치_2	3004	1	4007	물이 나오는 수도를 잠금.
5003	수도 잠금 장치_3	3004	1	4008	물이 나오는 수도를 잠금.
5004	수도 잠금 장치_4	3005	1	4009	물이 나오는 수도를 잠금.
5005	임시밧줄	3001	0		천으로 만든 임시밧줄,플레이어가 타고 올라갈 수 있음.
5006	다리 레버_1	3005	1	4010	비활성화된 다리를 on/off 할 수 있음
5007	전기 차단 버튼	3004	1	4005	전기를 off 시킬 수 있는 버튼이며, 누르면 물웅덩이에 전기가 흐르지 않게 된다. 다른 스테이지로 갔다가 다시 돌아오면 전기는 다시 on되어있다.
5008	리베라의 간이침대	3019	0		플레이어가 휴식을 취할 수 있다. 게임 저장과 체력회복을 할 수 있다.
5009	고정된 사다리	3004	0		플레이어가 타고 올라갈 수 있음.
5010	철제의자_1	3009	0		플레이어가 휴식을 취할 수 있다. 게임 저장과 체력회복을 할 수 있다.
5011	오래된 레버와 비밀문	3001	0		비밀 하수구 통로로 갈 수 있는 문과 레버이다. 평소 쓰레기 더미에 숨겨져 있어 발견한 사람이 없다.
5012	쇠사슬	3004	0		플레이어가 타고 올라갈 수 있음.

✔트랩 및 상호작용 워크리스트 바로가기