



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

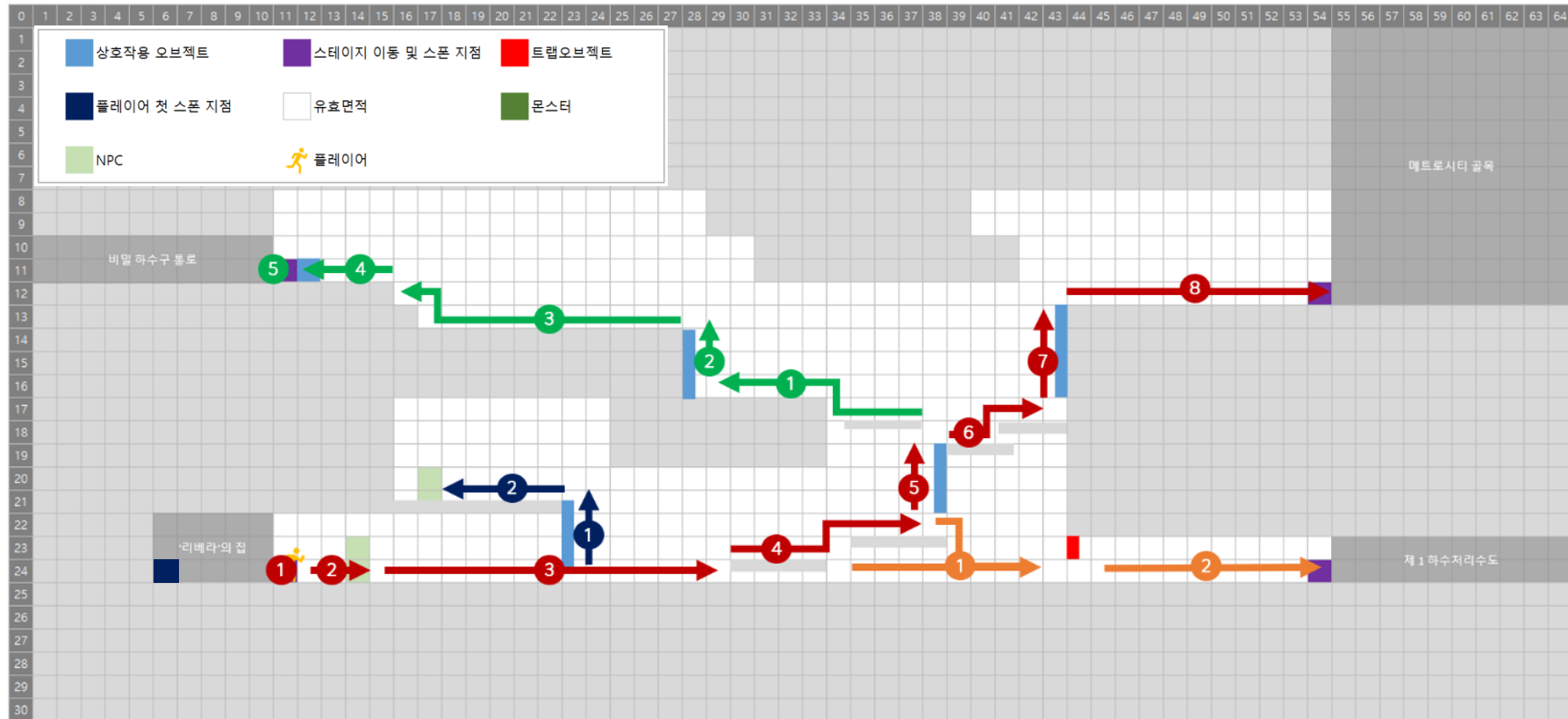
2.1 테스트 목적

- 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 | 특수 공격 | 기본 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 묶어버린 다. 빨리 풀어내지 못하면 물리게 된다. 평소에는 푸물푸물 거리며 돌아다닌다 언복색을 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 옷가지 를 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 명렬한 공격성을 가지며 먹을것이 보이면 바로 달려든 다. 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 | 1 | 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 꽃내난 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

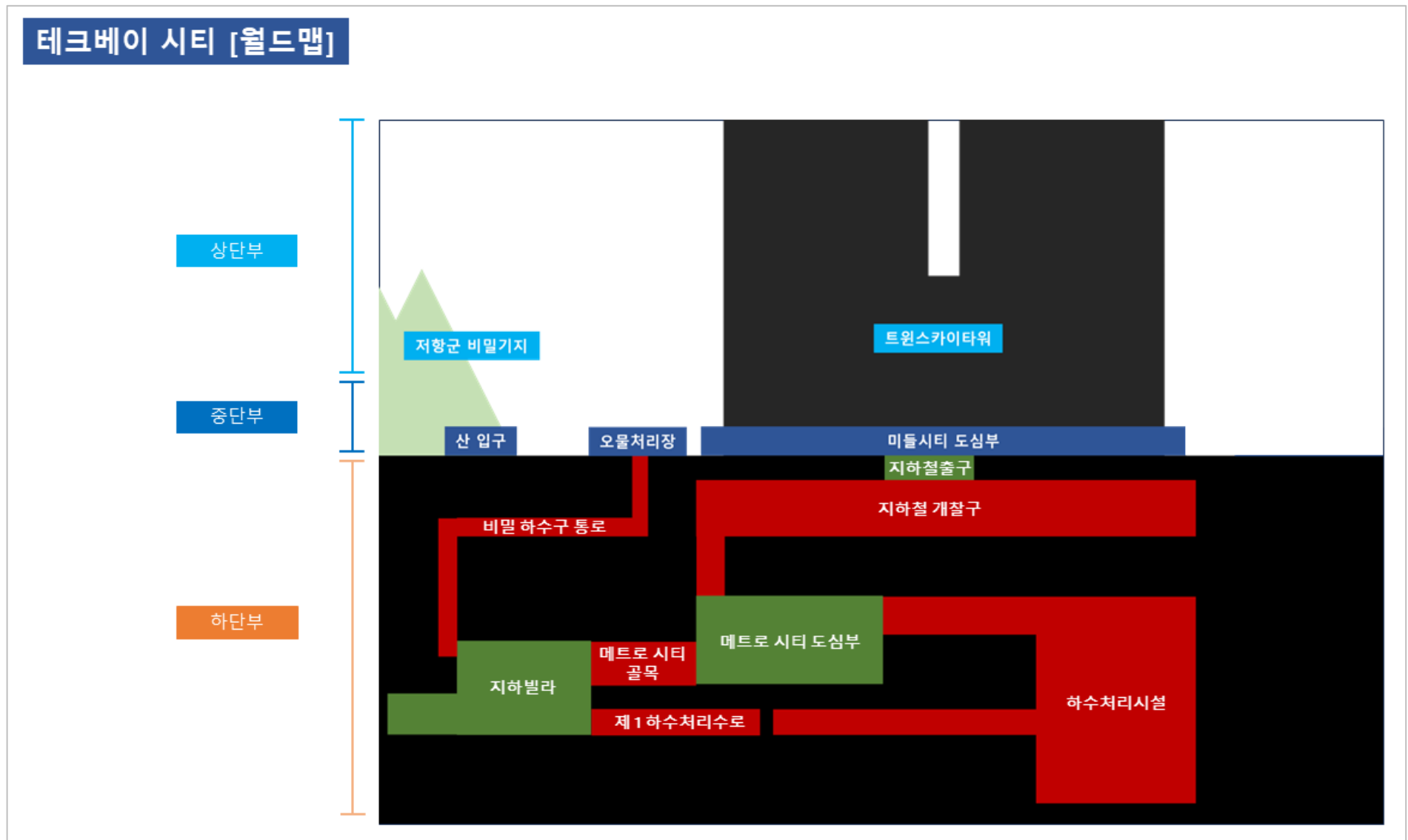


| | |
|-----|------------|
| 하단부 | 지하빌라 |
| | 메트로시티 도심부 |
| | 메트로 시티 골목 |
| | 비밀하수구 통로 |
| | 하수처리시설 |
| | 제 1 하수도 |
| | 지하철 개찰구 |
| | 비밀 하수구 통로 |
| 중단부 | 미들시티 도심부 |
| | 미들시티 도시 외각 |
| | 오물처리장 |
| | 산입구 |
| 상단부 | 비밀 연구소 |
| | 비밀 예배실 |
| | 예배당 |
| | 헬리포트 |
| | 신도 교육관 |
| | 저항군비밀기지 |

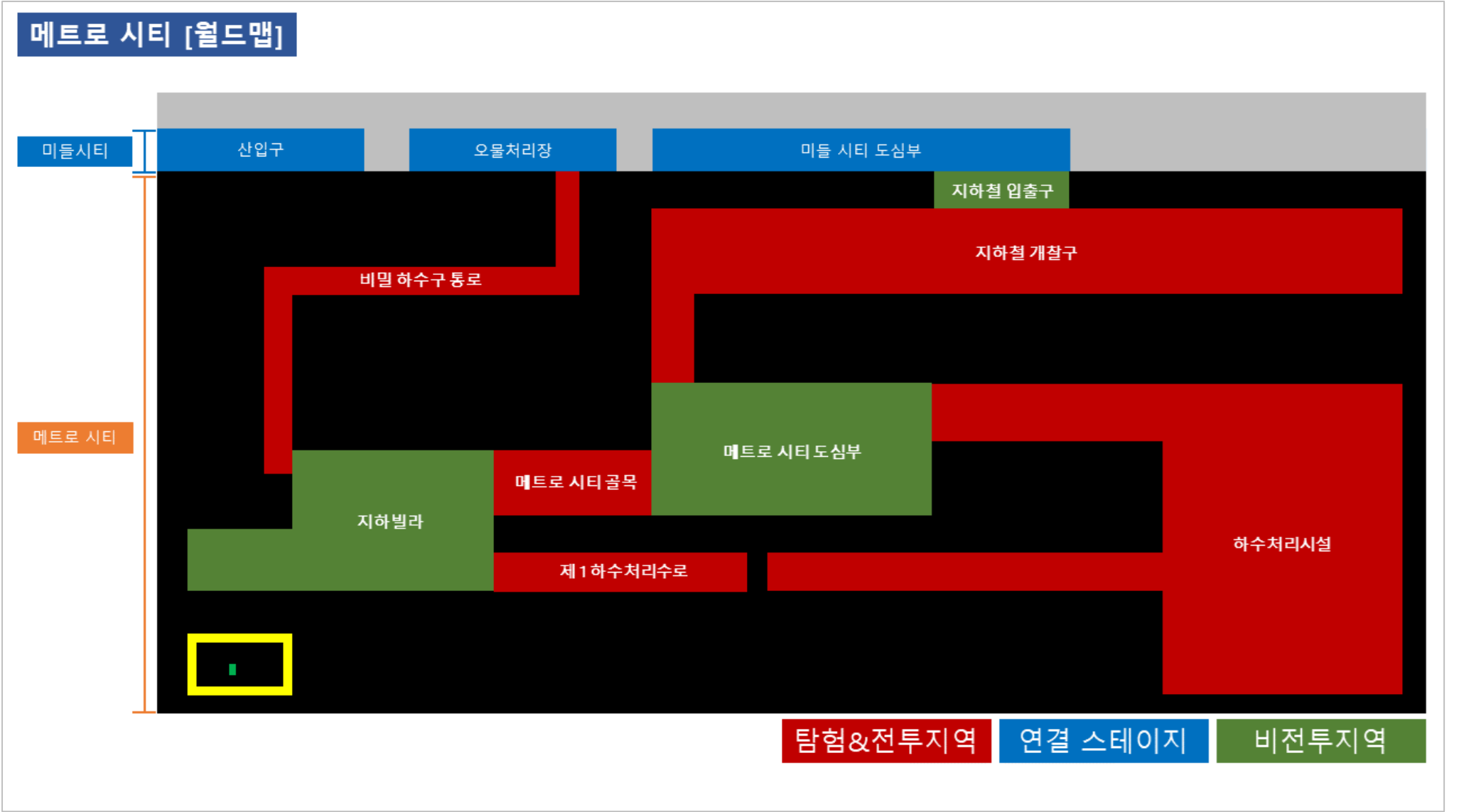
✓ [맵 설정 워크리스트 바로가기](#)

7.2 레벨 컨셉

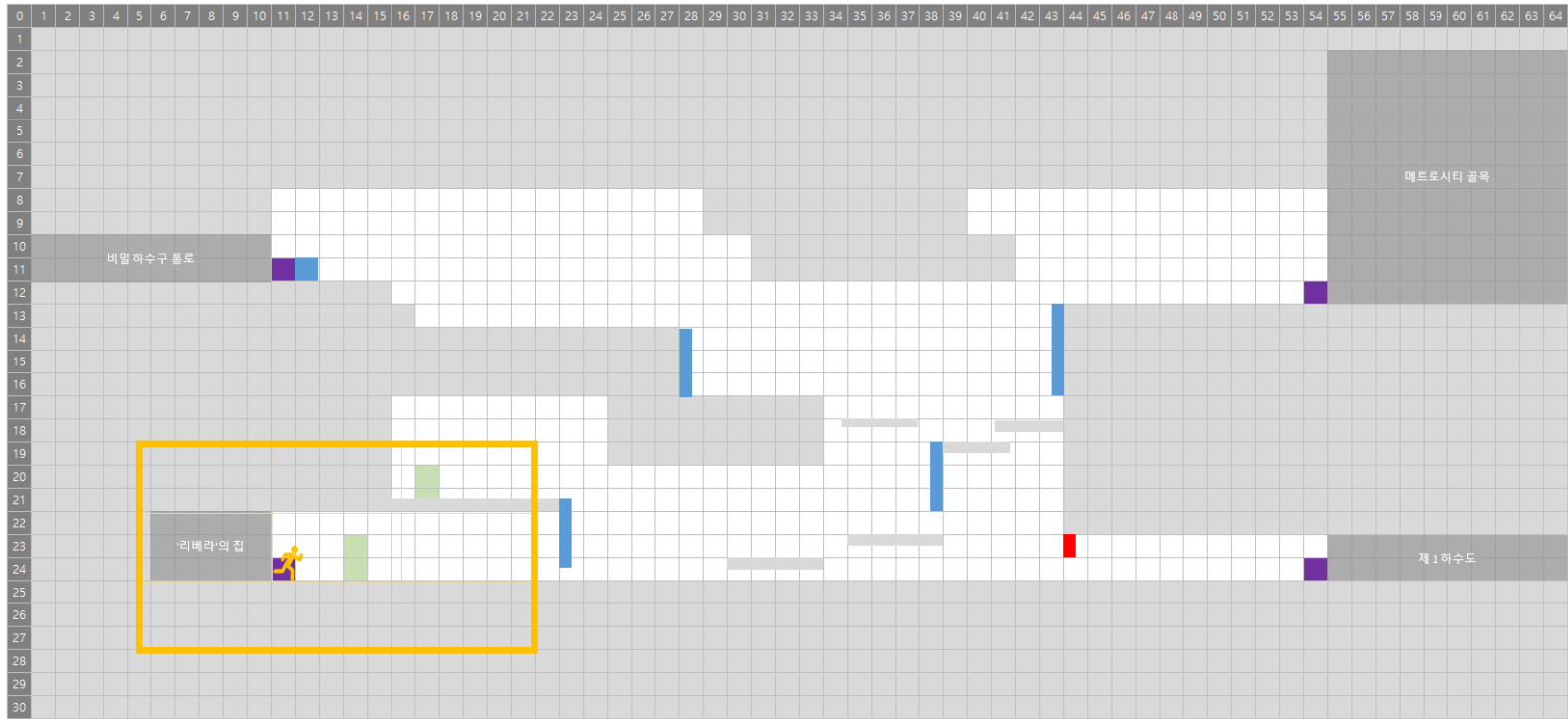
7.2.1 월드맵 전체 구성



7.2.2 하단부(메트로시티) 구성



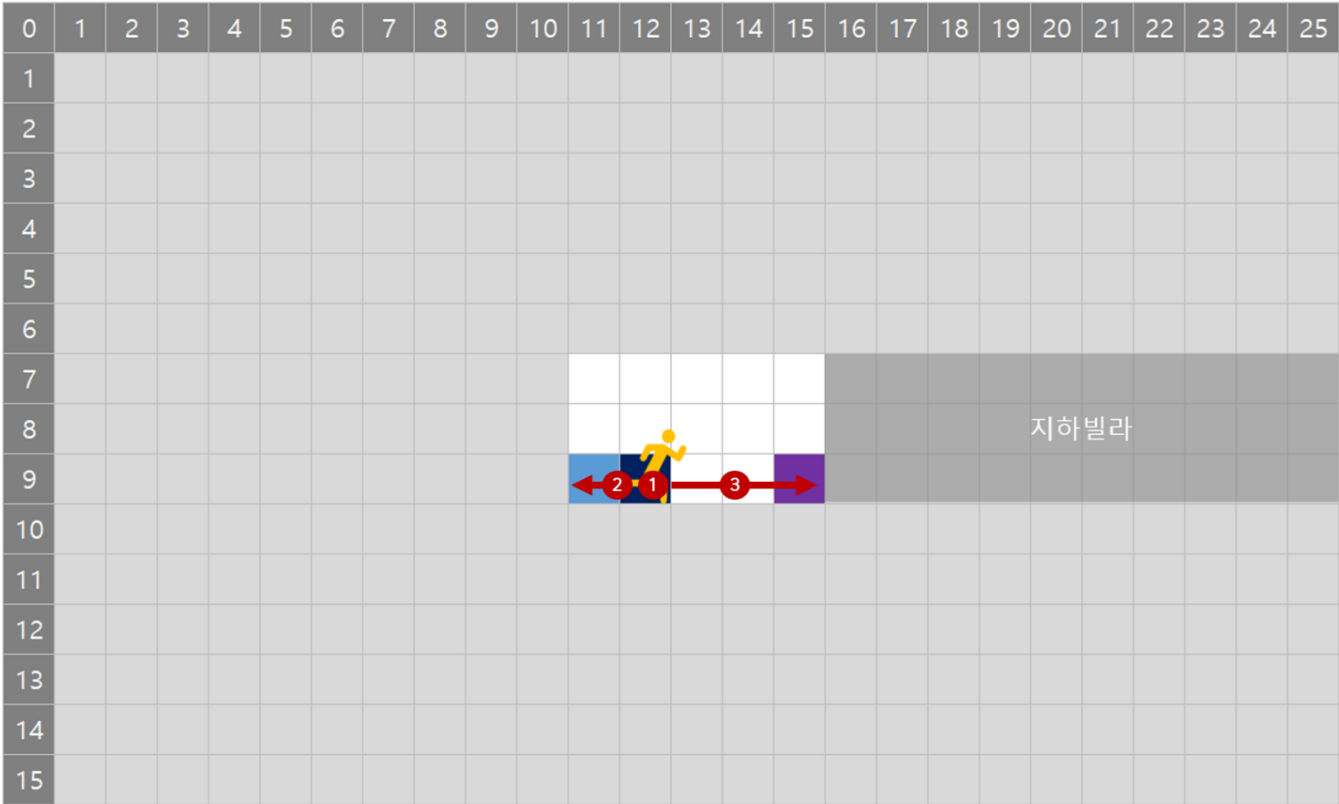
7.2.3 STAGE_지하빌라(비전투지역) 구성 [예시]



| 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

| 함정 | | | | | |
|-------|--------------|------|---------------------|---------------------|--|
| 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