**세계관**

* 최근 어느 무인도근처에 원인을 알 수 없는 현상으로 비행기가 추락한다. 추락한 비행기에서 살아남은 사람들은 각자 생존법을 익히고 무인도에서 무사히 탈출하기 위해 필요한 미션들을 수행해 나가는데 무인도는 어느 연구집단에 의해 만들어진 가상의 섬이며 생존을 위해 행동하는 사람들의 메타데이터와 DNA정보를 얻기위해 기억을 제거하고 투입된 지원자들 이다. 섬에서 다양한 어려움이 지속적으로 제공되고 문제해결을 통해 살아남아야 한다. 주어진 문제들을 해결해 나가면서 점차 잃어버린 기억들이 되살아 나고 무인도의 정체를 알게되어 시스템을 파괴하고 탈출하게 된다.

**사건**

* 비행기 추락으로 인해 바다로 떨어진 주인공 정신을 차려보니 어느 무인도에 해안에서 깨어난다.
* 살아남기 위해 비행기 잔해와 자연으로 부터 수렵 및 채집, 사냥과 제작을 통해 생존
* 비행기에서 떠내려온 잔해에서 발견한 기초구급용품을 가지고 (손칼, 구급상자) 점차 자급을 해나가면서 진행한다.

**목표**

* 무인도에서 최대 30일동안 생존하며 구조 요청을 위한 싸인을 완성해야한다.
  + 목표미션 : 높은 곳에 불을 붙여 멀리까지 볼 수 있게 표시한다.
  + 필요구조물 : 화덕을 올릴 벽돌 , 화덕, 사다리, 대형 램프, 기름단지, 기름심지, 유리관
  + 실패조건 :
    - 30일 경과까지 목표미션도달 실패
    - 캐릭터사망

**캐릭터 스탯**

* 생존에 필요한 기본 스탯을 말합니다.
* 1차 스탯
  + 레벨(Level) : 생존경험치를 획득하면 레벨이 올라가며 레벨이 올라가면 체력의 총량, 지력의 총량, 가방무게가 증가한다.
    - 레벨영향 스탯 : 체력,
  + 체력(condition) : 캐릭터의 체력은 하트모양으로 3개 부터 시작한다. 하트 하나당 피해를 받으면 4번에 걸쳐 줄어든다. (초기 12포인트), 레벨이 올라가면 1개씩 증가한다.
    - 피해종류 : 즉시피해, 지속피해,
    - 피해상황 : 물리적피해, 질병피해,
    - 체력증가 : 플레이어의 레벨이 올라가면 체력이 증가된다.
    - 체력이 0이되면 캐릭터가 사망해서 게임이 종료된다.
  + 지력(Intelligence) : 캐릭터의 지력은 생존도구를 제작하거나 새로운 지식을 습득하는데 필요한 요소이며 지력이 높아지면 더 많은 생존정보를 습득할 수 있다.
    - 지력을 높이는 법 : 기본수렵, 탐험과 발견, 제작,
    - 지력이 영향을 주는 요소 : 새로운지역을 탐험해금, 제작
  + 생존경험치(survive experience): 플레이어의 행동에 따라 경험치를 획득하며 경험치량에 따라 캐릭터가 레벨업을 한다.
    - 경험치 획득 조건 : 채집, 탐험, 제작, 사냥,
    - 경험치 영향스탯 : 캐릭터 레벨
  + 공격력(Attack) : 무기에 따라 변화하는 수치, 기본은 맨손공격 1로 시작한다. 무기를 장착하면 무기의 공격력 만큼 증가된다.
  + 방어력(Defence) : 캐릭터가 장착한 복장에 따라 변화하는 수치. 기본복장은 1이며 기본복장은 착용하고 있다.
* **2차 스텟** 
  + 가방무게 : 아이템을 보유할 수 있는 총량(무게)
  + 이동속도 : 기본 이동속도는 1m/sec로 이동한다. 제한무게를 넘어가면 이동속도가 n(50)% 감소한다.
  + 배고픔 : 시간에 따라 줄어드는 2차 스텟 (+1/10분, ), 밸런스 필요
    - 게임시간은 (realtime 1min/game time 1h)를 기준으로 하루는 24분이 하루가 된다.
    - 음식을 섭취해서 배고픔수치를 낮추어야 하며 배고픔이 100이 되면 행동불가상태가 된다. (강제취침 하루가 지나간다)
    - 아무 행동을 안해도 증가함 (+1/10분)
    - 플레이어 액션에 따라 배고픔수치 증가가 달라진다.
      * 전투 +3 : 전투
      * 채집 +2
      * 이동 +1
    - 배고픔수치가 모두 +1로 변경되는 아이템이 있다.
  + 행동력 : 하루에 사용할 수 있는 액션 포인트로 모든 행동을 하면 행동력이 줄어든다. 행동력포인트를 늘려야 더 많은 행동을 할 수 있다.
    - * 행동력에 영향을 주는 행동 (이동과 전투를 제외한 활동)

**캐릭터 상태**

* 일반상태
  + 대기(Idle) : 아무행동이 없을 때 모션으로 기본 숨쉬기 동작에서 일정시간이 지나면 현재상황을 직시하듯이 머리를 흔들면서 한숨을 쉰다.
    - 조건대기 : 상태를 알려주는 대기모션이 나타난다.
      * 출혈상태 : 출혈상태를 알려주는 연출이 나타난다.
      * 배고픔알림상태 : 배를 잡고 어루만진다.
      * 졸림상태 : 게임시간이 저녁10시가 넘으면 대기모션에서 졸림상태모션이 나타난다.
      * 새로운 기술습득 : 새로운 발견, 새로운 채집습득, 새로운 제작습득 상태가 되면 모션과 함께 연출이 나타난다.
  + 이동(Move) : 이동속도에 따라 걷기, 달리기, 절뚝걸음 3단계로 나누어진다. 이동속도는 가방무게에 영향을 받는다.
    - 걷기 : 캐릭터는 4방향으로 걷기이동이 가능하다. 대각선 이동은 좌우이동모션으로 이동한다. 걷기와 달리기 전환은 해당방향으로 연속으로 이동
    - 달리기 : 캐릭터는 4방향으로 달리기
    - 절뚝걸음 모션: 상처를 받은 상태
      * 무게 총량을 넘은 경우 절뚝걸음으로 이동
  + 휴식(Rest) :휴식상태일때는 체력이 회복된다. (heart 1분당 1/4충전)
  + 잠자기(Sleep) : 잠자는 행동을하면 하루를 마감하고 다음날로 진행된다. 하루의 시작은 6시 부터 배고픔 50%부터 시작한다. 잠자기 전에 공복이어도 n(80)%채워진다.
  + 먹기(Meal) : 배고픔을 충전할수 있는 액션
  + 사망(Death) : 캐릭터 체력이 0이되면 나오는 모션
* 생존상태 : 다양한 채집, 사냥, 제작
  + 채집모션 : 식물, 조개류를 채집할 때 동작으로 약간 구부린 형태 상태에서 손을 움직인다.
    - 식물채집, 조개류 줍기, 과일채집,
  + 제작모션 : 도구를 제작할 때 모션
    - 제작모션 : 한손에는 물건을 잡고 한손으로 다듬는 듯한 모션후 들고 살펴보고 다시 다듬고를 반복하는 모션
  + 전투모션 (무기필요): 무기에 따라 모션이 달라질 수 있다.
    - 작살던지기 (작살 : 돌조각 + 큰나무 )
      * 준비 모션 : 작살을 들고 목표를 겨냥한다.
      * 공격 모션 : 작살을 던지는 모션
      * 마무리 모션 : 작살을 던진 후 피니쉬 모션 (연속공격이 아니면 아이들 동작으로 이어지는 자세)
    - 활쏘기
      * 준비 모션 : 화살을 활시위에 걸린채 목표를 겨냥해서 활시위를 당긴다.
      * 공격 모션 : 활시위를 놓는다.
      * 마무리 모션 : 활시위를 몸으로 가져오는 모션 (연속공격이 아니면 아이들로 이어지는 자세로)
    - 한손무기 휘두르기 (작은칼,
      * 준비 모션: 오른손에 칼을 들고 휘두르기 전에 취하는 준비자세
      * 공격 모션: 오른손으로 무기를 잡고 우측위에서 대각선으로 휘두른다.
      * 마무리 모션: 다시 휘두르기와 연결되는 모션( 연속공격이 아니면 아이들로 이어지는 자세로)
    - 양손무기 휘두르기
      * 준비 모션:
      * 공격 모션 :
      * 마무리 모션
* 피해모션 : 캐릭터가 피해상태가 될 때 나오는 모션
  + 전투시 피해모션 : 사냥혹은 전투상태에서 피해를 받았을 때 나오는 모션
  + 함정 피해모션 : 탐험/ 채집중 랜덤하게 피해를 받는경우 나오는 모션
    - 피해상태 : 독중독, 출혈 (지속적인 데미지를 준다.)
* 무기 : 기본으로 지급한 모든 무기외에는 제작을 통해서 획득한다.
  + 작은칼 : 기본지급
  + 쿠크리칼 : 나무손잡이, 철광석, 연마석
  + 시커(낫) : 나무손잡이, 철광석, 연마석