



# WHILE YOU WERE SLEEPING

## GAME DESIGN DOCUMENT

BY JIEUN JUNG





# Table of Contents

1. 길잡이 .....	6
1.1 어떻게 시작하면 되나 .....	6
1.2 게임 소개 .....	7
1.3 15 세 이용가 지향 .....	8
1.4 역사적 소재 .....	9
1.5 평행우주 주제 .....	9
1.6 서브컬처 - 이능 소재 .....	10
1.7 공존 주제 .....	11
2. 이 게임은 무엇인가? .....	14
2.1 카메라 .....	14
2.2 특징 .....	15
3. 게임 플레이 .....	17
3.1 던전 선택 .....	17
3.1.1 던전 목적 .....	17
3.1.2 던전 종류 .....	17
3.1.3 보스 전투 .....	20
3.2 캐릭터 선택/교체 .....	21
3.3 던전 진행 .....	22
3.4 던전 완료 .....	22
3.4.1 던전 포기 및 패배 .....	22
3.4.2 던전 완료 .....	22
3.4.3 보상 획득 .....	22



3.4.3.1 기본 보상 .....	22
3.4.3.2 특수 보상 .....	23
3.5 강화.....	24
3.6 결속 .....	25
3.6.1 결속 선행 조건 .....	25
3.6.2 결속 진행 .....	25
3.6.3 결속 결과 .....	26
4. 전투 .....	28
4.1 플랫폼머 .....	28
4.2 보스 전투 .....	28
4.3 스킬 .....	28
5. 아이템 .....	29
5.1 강화 재료 .....	29
5.2 결속 정수 .....	30
5.3 아바타 .....	30
6. 상점 .....	31
6.1 트릴리움 환전소 .....	31
6.2 천상의 거품기 .....	31
7. 캐릭터 .....	33
7.1 종족 분류 .....	33
7.1.1 살라 .....	33
7.1.2 파나 .....	34
7.1.3 라바 .....	36
7.1.4 빅사 .....	37



7.1.5 카니스 .....	38
7.1.6 시폰 .....	39
7.2 이능 분류 .....	40
7.3 등급 분류 .....	41
8. 게임 메커니즘 .....	43
8.1 파일 네임 룰 .....	43
8.1.1 1차 클래스 분류 .....	43
8.1.2 2차 메소드 분류 .....	43
8.1.3 3차 변수 분류 .....	43
8.1.4 예외 처리 .....	44
8.2 ERD 구조 .....	44
8.3 데이터 테이블 .....	44
8.4 언리얼 엔진 프로토 타입 .....	44
9. Appendix .....	45



당신이 잠든 사이에,  
위스커스로 모험을 떠난  
당신의 고양이에게  
이 작품을 바칩니다.



## 1. 길잡이

### 1.1 어떻게 시작하면 되나?

- ◆ 당신이 잠든 사이에 UX/UI, Level Design 문서를 이미 봤다면...

P.14 로 가서 핵심 플레이 구조만 보면 됩니다!

- ◆ “당신이 잠든 사이에” 게임이 처음이라면...

처음부터 순서대로 읽어 주세요. 첫눈에 장문으로 복잡해 보일 수 있지만, “당신이 잠든 사이에”의 세계관을 이해하면, 이 게임의 재미를 쉽게 파악할 수 있습니다. 더욱 자세한 내용이 궁금하면 UX/UI, Level Design 문서도 참고해주세요.

UX/UI <https://jieungamedesignerwebsite.netlify.app/pages/page02>  
Level Design <https://jieungamedesignerwebsite.netlify.app/pages/page03>

- ◆ “언리얼 엔진”에 익숙하다면...

P.43 로 가서 ERD 구조와 파일네임을 바탕으로, 데이터 테이블을 참고하여 엔진에서 다룰 부분을 검토해주세요. 또한, Level Design 문서에서 자세하게 다룹니다.



## 1.2 게임 소개

당신이 잠든 사이에 (While you were sleeping)	
목표	던전 탐험, 캐릭터 수집, 전투
장르	2.5D 사이드뷰 RPG
플랫폼	PC 온라인 (*스팀에서 서비스 진행)
등급	15 세 이상 이용가
사용 엔진	언리얼 엔진 5.2.1
언어	한국어, English

“당신이 잠든 사이에” 게임은 당신이 잠든 사이에 반려묘가 기원전 7,500 년에 생성된 ‘위스커스’라는 평행 우주에서 수인캐릭터가 되어 8 개 지역을 여행합니다. “당신이 잠든 사이에” 게임은 1 명이 플레이 할 수 있으며, 각 던전에서 동료를 구해 결속을 진행하며, 캐릭터 전환을 통해 고유한 능력을 조합하여 전투할 수 있는 액션 어드벤처 2.5D 사이드뷰 플랫폼 메트로배니아 스타일의 게임입니다.

“당신이 잠든 사이에” 게임은 **유연한 플레이 시간**을 보장합니다. 에피소드식 구성으로, 완료하기까지 1 개의 던전은 10-20 분 내외로 구성합니다. 플랫폼은 PC 를 시작으로 콘솔까지 확대 예정입니다 (단, 해당 문서는 PC 를 다룹니다).

모드	조작	스토리
CASUAL	낮음	높음
NORMAL	중간	중간
INTENSE	높음	낮음

“당신이 잠든 사이에” 게임은 플레이어의 취향을 존중하여 단계별로 제작합니다. 조작 난이도와 스토리 볼륨에 따라 CASUAL, NORMAL, INTENSE 모드로 구성하였습니다.



## 1.3 15 세 이용가 지향

REFERENCE		
		
Honkai: Star Rail	수신학원 아르피엘	최애의 아이 (TV 애니메이션 시리즈)

“당신이 잠든 사이에” 게임은 수인캐릭터의 2D 아트, 3D 배경, 풍부한 스토리는 15 세 이용가를 지향하여 제작됩니다. 또한, 다수 미소녀가 등장하는 서브컬처를 지향하지만, “당신이 잠든 사이에” 게임만의 차별점은 **#심플**, **#추억**, **#힐링**의 3 가지 키워드를 섞어 애니메이션 같은 씬 연출, 캐릭터 고유의 BGM, 성우 나레이션을 바탕으로 더 많은 유저층을 확보하고, 게임 내 몰입감을 불러일으켜 장시간 반복 플레이하도록 유도합니다. 서브컬처나 수집형 RPG 에 관심이 많거나, 수인캐릭터를 좋아하거나, 또는 동물을 좋아하는 15 세 이상의 플레이어를 모두 타겟으로 삼고 있습니다.





## 1.4 역사적 소재

“당신이 잠든 사이에” 게임은 고고학자 V. Gordon Childe 가 정의한 **신석기 혁명(Neolithic Revolution)**에서 영감을 얻었습니다.

신석기 혁명이란, 기원전 약 12,000 년, 인류가 **식물을 경작**하고, **식량을 위해 동물을 사육**하고, 영구 정착지를 형성하기 위한 급진적이고 중요한 변화의 시기를 말하며, 이를 **농업 혁명**이라고도 합니다.

이러한 신석기 혁명은, 호모 사피엔스(Homo sapiens)를 흩어져 있는 수렵-채집 집단에서 인구 집약적인 농촌으로 탈바꿈했으며, 안정적인 생산을 통해 잉여 자원을 위한 거대한 사원과 성, 그들의 노동을 지배하는 왕과 사제가 있는 기술적으로 정교한 초기 문명 사회로 나아가게 했습니다. 또한, 농업과 예술을 위한 도구의 발전은 청동기와 철기시대를 거치며 전쟁, 무역, 정복을 통해 인류를 지구의 지배자로 영원히 변화시킨 잠재력이 되었습니다.

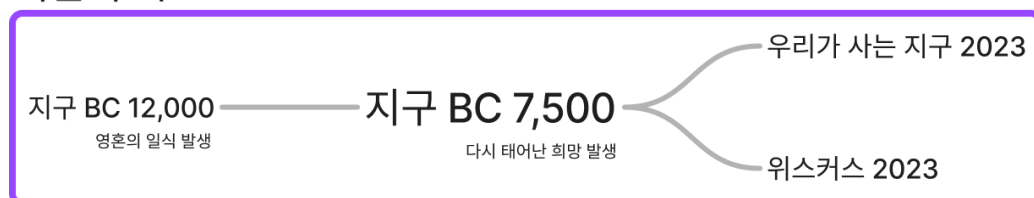
여기서, “당신이 잠든 사이에” 게임은 신석기 혁명 내 잉여 자원 생성에 기여한 **동물의 가축화(Animal Husbandry)**의 탄생에 초점을 맞춥니다.

동물의 가축화란, 안정적이고 주기적인 식량 보급처를 위해, 동물을 통제된 환경에서 관리 및 생산을 통해 인류에게 유용한 가축이 되게 하는 것입니다. 또한, 더욱 유용한 종을 위해 인류는 종의 품질 향상을 거듭하였고, 이렇게 인류에게 유용한 동물은 고기, 섬유, 우유등을 비롯하여 스포츠, 즐거움 및 연구를 위해 존재합니다.

“당신이 잠든 사이에”의 게임의 세계관은 이러한 동물의 가축화를 동물의 시점에서 서술합니다. 이 게임에서 인류가 만든 환경에서 인류에 의해 선택적 번식되도록 길들여지는 것은 동물 스스로의 자아를 잃고 가축으로 추락해버린 “영혼의 일식(Eclipse of the Soul)”이라 명합니다. 이는, 태초의 동물들은 모두 자아와 이능을 가지고 있고, 인간의 저주에 의해 가축으로 추락한 미야자키 하야오의 모노노케 히메(원령공주) 애니메이션 영화에도 비슷한 예를 찾을 수 있습니다.

## 1.5 평행 우주 주제

### 시간의 축

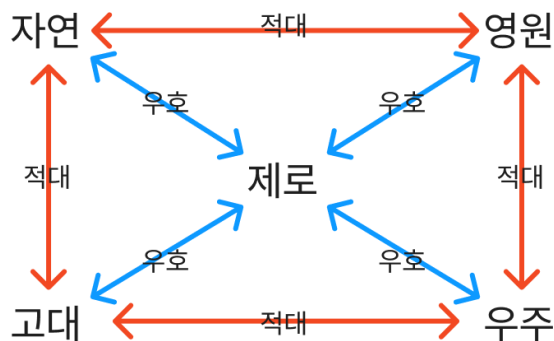




양자역학에서 사용되는 수학적 물리적 현실과 어떻게 관련되는지에 대한 철학적 입장에 근거합니다. 이 문서의 평행 우주는 다중 우주를 구성하는 모든 잠재적인 평행 우주의 총합을 말하며, ‘현실은 자신의 것과 공존하는 가상의 독립된 존재’를 대체 차원 현실 혹은 평행 차원, 평행 세계로 위스커스를 표현합니다. 단, 게임 속 던전의 발판은 플랫폼 게임의 특징을 반영하여 중력의 법칙을 무시한 채 허공에 떠 있을 수 있으며, 캐릭터는 관성의 법칙을 무시하며 발판 위로 점프와 착지를 할 수 있습니다.

위스커스의 시작은 기원전 약 7,500 ~ 7,200 년, 인류에게 가속화 되지 않은 아프리카 살쾡이 유래가 담긴 고양이 세 마리가 자정에 페르시아만의 비옥한 초승달 지대<sup>1</sup>를 걷고 있었을 때입니다. 그녀들의 눈에 달빛이 초승달 지대를 비추게 되고, 이때 위스커스가 탄생하게 됩니다. 이에 따라, 고양이 종족이 자아가 있는 토끼, 여우, 물개, 다람쥐, 강아지 종족들을 이끌고 인류에게 영원히 달지 않은 새로운 세상인 위스커스로 향하게 됩니다. 이를 “다시 태어난 희망(Hope Reborn)”이라 명합니다.

## 1.6 서브컬처 – 이능 소재



서브컬처에 영향을 받은 이능은 영혼에 깃든 잠재력이자 초능력으로, “당신이 잠든 사이에” 게임 내 ‘스킬’을 쓸 수 있는 마나 근원입니다. 위스커스 세계관 내 최초 이능의 발현은 위스커스 내 자기장의 역할로 시간에 따라 움직이는 별의 마법진으로 밝혀져 있습니다만, 위스커스의 모든 고대 동물들은 선천적으로 이능을 갖고 있으며 그것이 위스커스에 도달했을 때 자기장과 상호작용하여 증폭된 것으로 보입니다. 반면, 희귀 확률로 후천적인 이능을 발현하는 동물들(플레이어이자 반려묘)이 있고, 이들은 지구에서 위스커스를 찾아올 수 있는 능력으로 첫번째 이능이 발현됩니다. 이는 주인공이 다른 세계인 고양이 왕국으로 가게 되는 내용의 모리타 히로유키의 고양이의 보은 애니메이션 영화에 영감을 받았습니다.

<sup>1</sup> 페르시아만에 접해 있는 비옥한 초승달 지대는 최초 신석기 혁명의 시작을 찾을 수 있는 인류에게 상징적인 장소이다. 하지만, ‘절망 속에도 좌절하지 않고, 우리의 자아가 잠식당한 최초의 그 곳으로 가면 길이 있을 것이다’는 위스커스를 발견한 문명의 여신 세 고양이가 남긴 명언이다.



이능은 ‘자연’, ‘우주’, ‘영원’, ‘고대’, 그리고 4 가지를 모두 이용하는 ‘제로’, 총 5 개로 분류됩니다. 던전에서 캐릭터의 고유 이능은 상성이 존재하며, 상성이 맞을 경우 몬스터를 동료로 만들 수 있으며, 상성이 맞지 않은 경우 적으로 간주하여 사망합니다. 위스커스 전 지역에 흩어진 8 가지의 강화 재료 – 반짝이는 크리스탈, 영원한 불꽃, 찬란한 파편, 천상의 가루, 신비한 유물, 날아오르는 깃털, 빛나는 비늘, 얼어붙은 눈물 – 를 이용하여 캐릭터는 진화를 하게 되고, 더욱 강력한 이능을 발현합니다. 또한, 영혼의 결속 정수(강화재료)를 획득하면, 이능과 상관없이 캐릭터의 결속을 진행할 수 있으며, 진실, 절정, 지혜의 정수를 추가하여 결속을 성공할 경우 캐릭터의 등급을 RARE, EPIC, LEGENDARY, MYTHIC, EXOTIC, 총 5 단계로 올릴 수 있습니다.

위스커스로 모험을 떠난 플레이어는 ‘영혼의 일식’에 대해 급진, 온건, 중도의 3 개의 진영으로 나뉘어 던전에서 다양한 캐릭터의 고유 이능을 이용하여 몬스터를 동료로 만들거나 적으로 만들어, 강화와 결속을 진행할 수 있습니다. 플레이어의 캐릭터가 EXOTIC 등급이 된다면, 인류에 대한 심판이 시작되고, “당신이 잠든 사이에” 게임의 3 가지 결말과 히든<sup>2</sup> 1 가지 결말을 볼 수 있습니다.

## 1.7 공존 주제

인류는 동물에게 저마다 다른 표현을 합니다. 어떤 인간은 동물을 인간보다 사랑하고, 어떤 인간은 동물에게 무관심하고, 어떤 인간은 동물을 무서워하고, 어떤 인간은 동물을 증오하고 학대하기도 합니다. 인류가 다른 종들과 맺는 관계는 지나치게 일방적이고 모순적이며, 이는 인류의 본질에 대해 생각하게 됩니다.

신석기 혁명 이후 인류는 생존을 위해 진화를 거듭하며, 동물 대 인류의 싸움에서 거의 완벽한 인류만의 지구를 만들며 다른 종들의 우위에 섰지만, 이것이 끝이 아닌 것을 알 수 있습니다. 근대사를 들여다보면, 찰스 다윈의 종의 기원과 연관된 고고학의 발전, 이로 인해 규명된 문명의 우위는 민족주의의 팽창으로 이끌었고, 홀로코스트로 끝이 났습니다. 이러한 같은 인류 내 우위 싸움은 더 이상 개체 생존을 위한 것이 아니며, 조상의 로마 콜로세움 아레나에서 비롯된 즐거움을 추구하는 것일지도 모르겠습니다.

늑대 중 사람을 잘 따르게 만든 강아지처럼, 오늘 날 모든 반려 동물은 인류에 의해 선택적으로 교배된 종이며, 인류의 생존을 넘어서 즐거움을 추구하기 위해 짝아진 강아지 다리, 그에 따른 필연적 관절염 같은 다양한 질병을 유발합니다. 길고양이 혹은 반려묘의 동물 학대 이슈를 벗어나 단순히 책임지고 보살피는 것을 강조하는 것은 ‘공존’에 대한 ‘오만’이라고 정의합니다.

<sup>2</sup> 오전 12 시 자정에 던전을 클리어 한 경우, 위스커스의 시간의 축이 지구와 가까워지는 때로, 특별한 결말을 볼 수 있다.



“당신이 잠든 사이에” 게임은 동물의 가축화와 ‘공존’의 의미에 대해 깊이 있는 연구를 계속합니다. 게임 속에서 재미 심리를 역이용하여 결속(교배) 콘텐츠는 플레이어가 동물의 가축화에 대해 제고하고, 몬스터를 죽이는 행위에 대해 공존의 의미를 담아 동료로 만드는 옵션을 제공합니다. 이와 같이 게임의 주제를 확장하여, 동물 권리 연구 포럼 개최, 동물 공존 기부 캠페인, 유기묘/유기견 봉사활동 주체, 굿즈 IP 확장등과 같이 단순한 게임이 아닌 종합 문화 예술로써, 플레이어의 여가생활을 더욱 보람 있게 보낼 수 있도록 나아갈 예정입니다.

# ECLIPSE OF THE SOUL



기억해라.

잊지 말아라.

분노를 떠올려라.

“우리는 달과 밤의 수호자,




별빛이 찬란한 위스커스의 이능 보유자.”



## 2.이 게임은 무엇인가?

### 2.1 카메라

던전은 3D 배경에서 3 인칭 시점의 사이드뷰 플랫폼 게임으로 2D 캐릭터의 측면이 보이는 2.5D 로 구성한다.

REFERENCE		
		
Hollow Knight	Afterimage	Ender Lilies: Quietus of the Knights

보스 전투는 3D 배경에서 3 인칭 시점의 백뷰 전투 게임으로 2D 캐릭터의 후, 측면이 보이는 2.5D 로 구성한다. 플레이어는 카메라를 ZOOM IN/OUT 할 수 있다. 궁극기 스킬 사용시 카메라 무빙과 2D 캐릭터의 앞면과 특정 모션을 보여준다. 다소 오픈월드 장르 내 전투 콘텐츠와 비슷하지만, 턴제 전투처럼 전투 도중에 캐릭터를 바꿀 수 있다.

REFERENCE		
		
	Genshin Impact	



## 2.2 특징

- ① “당신이 잠든 사이에” 게임은 종족에 따른 6 가지 지역의 총 40 개의 던전을 탐험하고, 던전내에서 동료를 구하거나 적을 처치할 수 있다.
- ② “당신이 잠든 사이에” 게임의 모든 등급 동료/몬스터는 이능에 따라 5 가지와 종족에 따라 6 가지로 분류하며, 총 456 개이다. 플레이어는 던전에 입장하여 탐험하고, 각 캐릭터의 이능을 조합해서 군상극 스토리 파해와 전투를 할 수 있다.
- ③ 4 가지 종류의 보스 전투를 통해 얻은 8 가지 강화재료로 캐릭터를 강화하여 이능을 증폭시키고, 결속을 통해 확률적으로 상위 등급의 캐릭터로 이능을 전승할 수 있다.
- ④ “당신이 잠든 사이에” 게임의 결말은 플레이어가 최상위 EXOTIC 등급의 캐릭터를 각 종족별로 보유하고, 플레이어의 던전 파해법에 의해 총 4 가지로 정의하며, 4 가지에 맞춘 DLC 를 제작 예정이다.



# HOPE

# REBORN



*“절망 속에도 좌절하지 않고,*

*우리의 자아가 잠식당한 최초의 그 곳으로 가면 길이 있을 것이다.”*





## 3. 게임 플레이

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 HUD 에서 진행할 수 있는 콘텐츠는 전투 콘텐츠와 비전투 콘텐츠로 분류한다.
- 주요 전투 콘텐츠는 ‘던전’과 ‘보스 전투’로 분류하며, 주요 비전투 콘텐츠는 ‘강화’와 ‘결속’으로 분류한다.
- 최초 플레이하는 경우, 로그인 시 고양이 종족 RARE 등급의 캐릭터를 랜덤으로 1 개 부여한다.
- “당신이 잠든 사이에” 게임은 메인 마을 HUD 가 존재하여, HUD 에서 모든 콘텐츠를 즐길 수 있다<sup>3</sup>.

### 3.1 던전 선택

#### 3.1.1 던전 목적

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 던전과 보스전투는 메인 HUD 에서 입장 버튼을 통해 입장할 수 있다.
- “당신이 잠든 사이에” 게임의 던전은 메트로배니아 스타일의 40 개 오픈필드 심리스 맵으로 구성한다. 추후 보스 전투와 결속 콘텐츠를 진행하기 위해 캐릭터를 획득하는 곳이다.
- “당신이 잠든 사이에” 게임의 보스 전투는 인스턴스 던전으로, 콘텐츠 소비 속도를 늦추고 고자 강화 콘텐츠를 진행하기 위해 강화 재료를 획득하는 곳이다.

#### 3.1.2 던전 종류

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 40 개의 던전은 각 1 개의 던전이 1~4 단계로 되어 있으며, 1 개의 던전 리스트는 아래와 같다.

---

<sup>3</sup> UX/UI 문서 참고: <https://jieungamedesignerwebsite.netlify.app/pages/page02>



- 선행 진행 순서의 던전을 완료한 경우 다음 진행 순서의 던전에 입장할 수 있으며, 완료한 던전 사이의 메트로베니아 스타일의 새로운 길도 열린다<sup>4</sup>.

진행 순서	던전 이름	던전 지역	캐릭터 등급	던전 특징
1	퍼지숲	녹터나	RARE	아름답고 고요한 깊은 숲
2	마법에 걸린 정원	녹터나	RARE	주로 장미로 가득한 폐쇄적인 정원
3	천상의 정상	녹터나	RARE	물위에 연꽃이 둥둥 떠 있는 동양식 유토피아
4	빛의 석호	녹터나	RARE	에메랄드 빛의 투명한 바닷속
5	영원한 수수께끼	녹터나	RARE	불꽃놀이가 한창인 동양의 축제
6	드림위버의 영역	녹터나	RARE	벚꽃이 흐드러지는 거리와 고대 다람쥐족 신선 '드림위버'의 전설이 깃든 곳이다. 모종의 사건으로 과거에 쫓겨났으며, 현재 고양이족 땅이다.
7	빛나는 도시	녹터나	RARE	태양이 떠오르면 빌딩의 유리가 금빛으로 찬란하게 빛나는 도시
8	천체의 결합	녹터나	RARE	시공간을 초월한 혼돈의 큐브 속
9	보이드워커의 소용돌이	녹터나	RARE	전단계 던전과 이어지며, 고대 강아지족 전사 '보이드워커'의 기억 속, 빨려 들어갈 것만 같은 시간의 한 점이 보인다.
10	무한한 우주	베리디안 평원	EPIC	사이버 펑크 도시
11	찬란한 열대우림	베리디안 평원	EPIC	어둡고 칙칙한 열대 우림
12	마법에 걸린 아발론	아발로키아	EPIC	스팀 펑크 스타일의 거대한 첨탑
13	회오리바람 황무지	아발로키아	EPIC	거대한 회오리바람이 몰아쳐 색을 잃어버린 흑백의 황무지
14	신비한 신기루	아발로키아	EPIC	끝없는 사막, 어딘가 모래성의 신기루가 보인다.

<sup>4</sup> 던전 지역, 자세한 경로 및 컨셉 아트는 레벨 디자인 내 월드 디자인 참고:

<https://jieungamedesignerwebsite.netlify.app/pages/page03sub02>



15	저주받은 지하묘지	아발로키아	EPIC	고대 로마의 카타콤(지하묘지)
16	신비로운 수도원	아발로키아	EPIC	12-14 세기 York Minster 모티브
17	고대기록 보관소	아발로키아	EPIC	로코코 건축 양식의 도서관
18	천상의 성채	아발로키아	EPIC	이슬람 낙원이자 정원인 Jannah 를 상징
19	마법에 걸린 에버글레이즈	아발로키아	EPIC	붉은 달로 뒤덮힌 고딕 양식으로 지어진 도시
20	잊혀진 폐허	아발로키아	EPIC	그리스 아크로폴리스 테마의 버려진 폐허
21	엘리시안 섬	엘리시안 섬	LEGENDARY	Celtic(켈트) 판타지 농가마을
22	엘리시안 확장	엘리시안 섬	LEGENDARY	스페인 플라워 가든 테마
23	천체 수렴	베리디안 평원	LEGENDARY	거대한 별의 시계 속
24	천체의 승천	베리디안 평원	LEGENDARY	우주, 행성 테마
25	꿈꾸는 자의 안식처	루미나스트라 섬	LEGENDARY	물, 구름, 햇살, 흩날리는 꽃잎의 평온한 안식처
26	별의 심연	루미나스트라 섬	LEGENDARY	끝없이 추락하는 별똥별과 파랑새, 어디로 가는지 알 수 없는 판타지 중세 성안 (베르사유 거울의 방(Galerie des Glaces) 참고)
27	수수께끼의 끝	루미나스트라 섬	LEGENDARY	Panopticon(파놉티콘)의 공포 테마의 시멘트 미로
28	에테르 정점	베리디안 평원	LEGENDARY	토르: 천둥의 신 영화의 아스가르드 모티브
29	천상의 폭포	셀레스토리아 군도	LEGENDARY	수십 겹의 층별로 나뉜 폭포가 마치 성스러운 느낌을 연출
30	영원한 결합	셀레스토리아 군도	LEGENDARY	18-19 세기 런던의 도시 전경과 빅밴을 바로크 건축 양식으로 재해석
31	대성채	제피리아	MYTHIC	천둥과 번개가 내리치는 어두운 밤의 절벽 위의 요새(13 세기 보디엄 성(Bodiam Castle)의 Keep, Curtain Wall 외관을 참고하되 Moat 는 제외)



32	신비한 동굴	제피리아	MYTHIC	어둡고, 습한, 종유석 가득한 동굴
33	불씨 확장	제피리아	MYTHIC	불꽃으로 뒤덮힌 도시 (인도 붉은 요새 참고)
34	신비한 심연	제피리아	MYTHIC	심연 속 시간이 멈춘 듯한 유적지 (이집트 Thonis-Heracleion 수중 고고학 참고)
35	찬란한 왕국	글라시아	MYTHIC	오로라가 보이는 얼음으로 만든 성
36	동굴 같은 심연	글라시아	MYTHIC	깊은 동굴을 따라 대성채에서 박해받은 강아지 종족들이 살고 있다.
37	크리스탈 봉우리	글라시아	MYTHIC	눈과 얼음으로 이루어진 산 봉우리
38	별의 승천	글라시아	MYTHIC	한적한 중세 크리스마스 마을
39	얼어붙은 개척지	글라시아	MYTHIC	모든 것이 얼어붙은 아무것도 없는 땅
40	천상의 통치	셀레스토리아 군도	EXOTIC	파르테논 신전을 참고한 고양이 운명의 세자매가 잠든 신들의 성전

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 던전은 던전 지역별로 입장할 수 있는 캐릭터 등급이 고정되어 있다. 플레이어는 상위 던전에 입장하기 위해 반드시 결속 콘텐츠를 이용하여 상위 등급의 캐릭터를 확률적으로 뽑아야 한다. 플레이어는 맵을 허용되는 구간 내에 자유롭게 탐험할 수 있다.

### 3.1.3 보스 전투

- “당신이 잠든 사이에” 게임에서 보스 전투는 각 종족의 수호가 가장 약한 베리디안 평원에서 일어난다. 이는 오늘날의 불완전한 위스커스를 상징하며, 보스 몬스터는 위스커스 내 모든 동물 종족들의 이능을 조종하는 아공간<sup>5</sup>의 침입자<sup>5</sup>로, 모두 처치해야 한다.

<sup>5</sup> 스토리상 지구의 인류임을 암시하나, 단순 게임상의 보스 몬스터로 표기 및 연출한다.



- 캐릭터의 등급에 상관없이 6 개 이상 보유한 경우, 보스 전투를 진행할 수 있으며, 입장 전 선택된 6 개의 캐릭터 내에 캐릭터를 트릴리움 소비 없이 자유롭게 교체할 수 있다.
- 보스 전투는 CASUAL, NORMAL, INTENSE 의 3 가지 난이도로 구성하며, 각 난이도마다 자연, 영원, 고대, 우주의 이능에 따라 4 가지 보스가 랜덤으로 출현한다.

난이도	이능 <sup>6</sup>	보스 전투 던전 이름	보스 몬스터 이름
CASUAL	자연	수정 동굴	크리스탈 골렘
NORMAL	자연	겨울 왕국	빙하의 군주
INTENSE	자연	스툼 어비스	템페스트 리바이어던
CASUAL	영원	마법의 숲	실반 마녀
NORMAL	영원	야광 성채	솔라리스 리젠트
INTENSE	영원	저주받은 성소	천상의 아르곤
CASUAL	고대	잊혀진 성역	고대인의 파수꾼
NORMAL	고대	이더리움 벡서스	스피릿워버
INTENSE	고대	제퍼 하이츠	템페스트 소버린
CASUAL	우주	아스트랄 천문대	아스트랄 감시자
NORMAL	우주	멜로딕 리베리	스피릿 센티넬
INTENSE	우주	오로라 래디언스	움브랄 시프터

- 보스 전투는 랜덤으로 최상, 상, 중, 하 4 가지 난이도의 목표 제시를 하며, 보스 처치와 논외로 목표 완수 실패한 경우 패배 처리된다. (목표 예시: 캐릭터 A 의 체력 60% 이하 -> 이하를 유지 못한 경우 패배, 유지한 경우 성공).
- 따라서, 플레이어는 보스의 이능을 미리 예상하고, 목표 완수를 대비해야 하는 전략적 요소가 있는 전투다.

## 3.2 캐릭터 선택/교체

- 캐릭터 선택을 하면 던전을 진행할 수 있으며, 1 개만 선택 가능하다.
- 던전 진행 중 캐릭터를 교체할 수 있다. 단, 300 트릴리움 재화가 소모된다.
- 던전 완료 후 플레이어의 행동이 결말 포지션에 누적 적립된다.
- 보스 전투의 경우 6 개의 캐릭터 슬롯에 캐릭터를 자유롭게 선택할 수 있으며, 전투 중간에 사전에 선택된 6 개의 캐릭터 외에 다른 캐릭터로 교체할 수 없다.

<sup>6</sup> 여기서 이능은 보스 몬스터가 소유한 이능이 아니라 보스 몬스터를 처치하기 위해 필요한 이능이다.



### 3.3 던전 진행

- 던전을 1~4 단계 플레이어가 직접 진행한다.
- 보스 전투는 목표를 부여 받고 1 개의 보스를 처치한다.

### 3.4 던전 완료

#### 3.4.1 던전 포기 및 패배

- 던전은 플레이어가 원할 때 던전에서 HUD 로 나갈 수 있으며, 이는 '던전 포기'로 간주한다. 던전 내 진행 정도는 저장된다.
- 보스 전투는 1 개의 캐릭터가 사망한 경우와 목표를 실패한 경우 '패배'로 간주한다. 보스 전투 진행 정도는 저장되지 않는다.

#### 3.4.2 던전 완료

- 던전을 4 단계까지 완료한 경우, '던전 완료'로 간주하며, 보상을 획득할 수 있다.
- 보스 전투는 목표를 성공한 경우, '승리'로 간주하며, 보상을 획득할 수 있다.

#### 3.4.3 보상 획득

##### 3.4.3.1 일반 보상

- 던전을 완료하는 경우 RARE 등급 240 개의 캐릭터를 랜덤으로 1 개 반드시 획득한다.
- 보스 전투를 완료하는 경우 8 가지 강화 재료 중 랜덤으로 1 개 이상 반드시 획득하며, 영혼 결속의 정수는 확률에 의해서 1 개 획득할 수도 있다.
- 보스 전투의 목표 4 가지 난이도에 따라 1~4 점 사이의 모험 점수를 부여한다. (모험점수 예시: 목표 난이도 1 -> 모험점수 1 점).
- 모든 던전과 보스전투는 1000 트릴리움을 획득한다.



## 3.4.3.2 특수 보상

- 던전 지역에 맞는 종족 캐릭터로 플레이 해서 최초 던전을 완료한 경우에 해당한다. 즉, 다른 종족의 캐릭터로 던전을 완료한 경우, 결말이 누적되지 않는다. 4 단계 보스 몬스터 관련하여, 급진, 온건, 중도의 3 가지 결말로 누적되며, 오전 12 시 자정에 완료하는 경우 히든 1 가지 결말로 누적된다. 플레이어는 누적되는 형태를 40 단계 '천상의 통치' 완료 전까지 알 수 없다.
- 1~39 단계 던전을 완료하는 경우,
  - ① 모든 몬스터를 처치한 경우 급진파 결말 누적
  - ② 모든 몬스터를 정화한 경우 온건파 결말 누적
  - ③ 일부 몬스터를 처치하고 정화한 경우 중도파 결말 누적
  - ④ 오전 12 시 자정에 몬스터를 정화한 경우 히든 결말 누적
- 40 단계 던전을 완료하는 경우, 위의 합산으로 결정되며 칭호를 부여한다. 플레이어는 결말에 따라 DLC 에서 특별한 추가 콘텐츠를 플레이할 수 있다.
  - ① 급진파 결말의 칭호: 고양이\* 집사\*
  - ② 온건파 결말의 칭호: 이세계 고양이\* 마스터
  - ③ 중도파 결말의 칭호: 낭만적인 브리더
  - ④ 히든 결말의 칭호: 전설의 고양이\* 컬렉터
  - ⑤ DLC 칭호: 나만의 고양이\*를 찾아서

위의 \*표시는 플레이어가 원하는 동물로 선택할 경우 각 종족에 맞춰 바뀌는 부분이다.

던전 지역	결말 적립 유효한 캐릭터
녹터나	고양이 종족
베리디안 평원 (중립구역)	제한 없음 (모든 종족 가능)
아발로키아	여우 종족
엘리시안 섬	토끼 종족
루미나스트라 섬	다람쥐 종족
제피리아	강아지 종족
글라시아	물개 종족
셀레스토리아 군도	고양이 종족

- 보스 전투는 아래 조건을 만족하는 경우, 개별 캐릭터마다 칭호를 부여하며, 스팀 업적에 추가된다.



등급	칭호 이름	달성 조건
RARE	블레이드 댄서	누적 1000 명의 적을 물리칩니다.
RARE	슬레이어 슈프림	동일 전투 내 10 번, 팀의 캐릭터 모두 치명타를 성공합니다.
RARE	절멸 에이스	누적 전투에서 50 턴 연속 먼저 행동합니다.
EPIC	천상의 마법사	누적 전투에서 적에게 100 가지 상태이상을 유발합니다.
EPIC	두려운 구원자	누적 전투 중 팀의 캐릭터를 500 회 소생시킵니다.
LEGENDARY	치명적인 본능	회피 능력을 사용하여 누적 전투에서 쓰러지지 않고 적의 100 번의 공격을 견뎌냅니다.
LEGENDARY	야만적인 광란자	팀의 캐릭터 한 명도 맞지 않고 전투를 1 회 완료합니다.
MYTHIC	필멸의 정복자	모든 캐릭터의 고유한 이능을 사용하여 100 회의 치명타를 기록합니다.
EXOTIC	고양이*의 분노	누적 전투에서 100 연승을 달성합니다.

위의 \*표시는 각 종족에 맞춰 바뀌는 부분이다.

## 3.5 강화

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 강화는 캐릭터의 이능을 증폭시키는 행위로, 캐릭터의 공격력, 방어력, HP, 속도, 크리티컬 데미지를 확률적으로 수치를 상승할 수 있다.
- 6 개의 종족 중 1 개의 종족 내 모든 등급의 캐릭터를 전부 강화 완료한 경우, 던전에서 스킬을 사용 시 크리티컬 확률이 증가하며, 보스 전투에서 스킬을 사용 시 크리티컬 확률과 스킬 발동 확률이 증가한다.
- 강화의 부위는 머리, 상의, 하의, 악세서리, 무기로 구성되어 있으며, 각 부위마다 필요한 강화 재료가 아래와 같다.

이능 부위	강화 부위	강화 재료
공격력	머리	반짝이는 크리스탈, 날아오르는 깃털





방어력	상의	영원한 불꽃, 빛나는 비늘
HP	하의	찬란한 파편, 얼어붙은 눈물
속도	악세서리	천상의 가루
크리티컬 데미지	무기	신비한 유물
크리티컬 확률/스킬 발동 확률	종족 별로 모두 강화를 완료한 경우 % 상승	

- 강화는 부위 별로 총 5 단계가 가능하며, 실패 확률은 없다. (강화 수치와 관련된 자세한 내용은 데이터 테이블을 참고).

## 3.6 결속

“당신이 잠든 사이에” 게임의 결속은 종족 내의 교배 시스템이다. 즉, 같은 종족으로만 진행 가능하다. (고양이 - 고양이).

### 3.6.1 결속 선행조건

- 보스 전투시 확률적으로 획득 가능한 영혼 결속 정수와 결속하고자 하는 캐릭터(재료 캐릭터)의 전 부위 강화 최고 등급이 필요하다.
- 상점에서 확률 증가를 위해 10 트릴리움으로 진실의 정수, 절정의 정수, 지혜의 정수를 구입할 수 있다.

### 3.6.2 결속 진행

- 기존 등급에서 상위 등급을 확률적으로 결속할 수 있다. 예를 들어, RARE 등급 고양이끼리 결속하는 경우, 상위 등급인 EPIC 등급 ~ MYTHIC 등급 고양이를 확률적으로 획득할 수 있다. 단, EXOTIC 등급은 MYTHIC 등급이 있어야 결속 진행 가능하다.
- 일종의 천장 시스템이 존재하므로, 횟수를 만족하는 경우 확정적으로 1 단계 등급이 상승하며, 아래 조건에 따른다.
  - ① RARE 등급 15 회이상 소멸한 경우, 확정적으로 EPIC 등급 상승한다.
  - ② EPIC 등급 30 회이상 소멸한 경우, 확정적으로 LEGENDARY 등급 상승한다.



- ③ LEGENDARY 등급 50 회 이상 소멸한 경우, 확정적으로 MYTHIC 등급 상승한다.
- ④ MYTHIC 등급 100 회 이상 소멸한 경우, 확정적으로 EXOTIC 등급 상승한다.

### 3.6.3 결속 결과

- 결속에 실패할 경우, 기존 재료 고양이와 소멸하고, 던전과 보스 전투를 재입장하여 캐릭터 획득과 강화를 하여 결속을 다시 시도할 수 있다.
- 결속에 성공하는 경우, 기존 캐릭터(재료 캐릭터)의 고유 스킬을 다음 캐릭터로 전송시킬 수 있으며, 전송된 다음 캐릭터는 재료 캐릭터의 스킬이 추가된다.
- 결속에 성공하는 경우, 외형은 플레이어가 선택하여 고정할 수 있다. RARE 등급 40 개 캐릭터, EPIC 등급 20 개 캐릭터, LEGENDARY 등급 10 개 캐릭터, MYTHIC 등급 5 개 캐릭터, EXOTIC 등급 1 개 캐릭터로 각 종족의 76 개 캐릭터 외형은 고정되어 있다. 결속에 성공하는 경우, 상위 등급 캐릭터로 외형을 바꿀 수 있고, 기존 캐릭터의 외형을 유지할 수 있으나 등급은 성공 등급으로 매겨진다. 즉, 플레이어마다 외형은 같을 수 있으나 스킬은 다를 수 있다.
- 결속에 성공하는 경우, 자연, 영원, 고대, 우주의 상성은 누적 확보하며, 4 개 이상 확보시 자동으로 제로로 결정된다.

# FOR THE WHISKERS!



*“불굴의 각오로 지난날의 찬란함을 회복하고  
뛰어난 영혼으로 우리의 올바른 영광을 되찾으리라!”*



## 4. 전투

### 4.1 플랫폼

- 레벨 디자인 문서 참고:  
<https://jieungamedesignerwebsite.netlify.app/pages/page03>

### 4.2 보스 전투

- 정해진 공간에서 1 개의 보스가 출현하며, 사전 선택된 6 개 캐릭터의 보유 스킬을 플레이어가 선택적으로 사용한다.
- 캐릭터의 버프는 최대 3 스택만 가능하며, 6 개의 캐릭터에 모두 적용된다.
- 보스 몬스터는 방어력(실드)인 DP, 체력인 HP 가 존재한다. DP 가 0 이 될 경우 보스 몬스터는 무력화 상태에 빠지며, 이후 HP 의 수치가 줄어든다. 단, 보스 몬스터는 DP 를 회복할 수 있으므로, 파괴율을 유지하는 것이 중요하다.
- 기본적으로 캐릭터의 이능과 보스의 상성관계를 파악한 뒤, 상성이 맞으면 1.5 배 데미지 증가, 역상성인 경우 1.5 배 데미지가 감소한다. DP 데미지가 높은 캐릭터로 DP 를 0 으로 만들고, HP 데미지가 높은 캐릭터로 HP 를 0 으로 만드는 전략을 요구한다.
- 캐릭터 교체는 SP 를 소모한다. 캐릭터 스킬에 SP 발동 확률이 존재하며, 몬스터 적중시 확률에 따라 계산되며, 확률 성공시 SP 를 1 칸 확보한다. 최대 25 칸을 보유할 수 있다.
- 제로 이능은 SP 와 상관없이 플레이어가 조작할 시 캐릭터를 교체할 수 있으며, 보스 몬스터의 공격을 회피할 수 있다.

### 4.3 스킬

- “당신이 잠든 사이에” 게임은 스킬은 캐릭터의 고유한 이능으로 정의하기 때문에, 스킬은 곧 캐릭터이다. 결속을 통해 여러 캐릭터의 이능을 전승받아 플레이어가 원하는 포지션(힐러, 딜러, 탱커등)의 상위 등급의 캐릭터로 커스터마이징 할 수 있다.
- 결속을 통해 전승된 스킬과 캐릭터는 플랫폼 던전과 보스 전투에서 모두 사용할 수 있다.



## 5. 아이템

### 5.1 강화 재료

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 강화 재료는 모두 고유 스토리를 가지고 있다. 일정 던전 내 스토리로 등장한다.
- 1 회 강화할 때, 소모 개수를 모두 보유중이어야 강화가 가능하다.



강화 재료 이름	참고 이미지	던전 스토리 <sup>7</sup>	아이템 획득 개수 확률	1 회 강화 소모 개수
반짝이는 크리스탈			1~10	50
영원한 불꽃			1~10	50
찬란한 파편			1~10	50
천상의 가루			0~10	25
신비한 유물			0~1	10
날아오르는 깃털			0~10	25
빛나는 비늘			0~10	25
얼어붙은 눈물		퍼지숲, 크리스탈 봉우리, 고대 기록 보관소	0~10	25
영혼 결속 정수			0~5	1 (결속)

<sup>7</sup> 획득처가 아니라 단순 스토리 등장 분류



## 5.2 결속 정수

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 결속 정수는 고양이 운명의 여신 세자매의 진실, 절정, 지혜가 담긴 정수로, 40 단계 던전 천상의 통치에서 배경 스토리를 알 수 있다.
- [주의!] 영혼 결속 정수와 혼동하지 말아야 한다. 결속 정수는 진실, 절정, 지혜의 정수로 오직 상점에서 구매 가능하다.
- 결속 정수 없이 결속을 진행할 수 있으며, 결속 정수를 모두 사용시, 고양이 운명의 여신 세자매의 각각 불꽃, 하트, 황금빛 효과와 아래 특수 효과가 발동된다.

이름	참고 이미지	특수 효과	결속 진행시 최대 소모 개수
진실의 정수		파괴 확률 0~15% 감소	50
절정의 정수		외모/매력 성공 확률 0~10% 증가	50
지혜의 정수		희귀종 성공 확률 0~10% 증가	50

## 5.3 아바타

- “당신이 잠든 사이에” 게임의 아바타는 캐릭터를 꾸미기 위한 요소로, 일반 아바타와 특수 아바타가 존재하며, 모두 상점에서 천상의 거품기를 통해 구매할 수 있다.
- 특수 아바타는 크리티컬 확률과 스킬 발동 확률을 증가시키는 특수 효과가 있다.
- 특정 아바타는 특정 캐릭터만 착용할 수 있다. (여러 캐릭터 중복 착용 불가).



## 6. 상점

“당신이 잠든 사이에” 게임은 PC 온라인 스팀 서비스를 진행으로 기획하였다. 상점에는 별도의 추가적인 구매 요소가 존재하지 않으며, 시간제로 획득할 수 있는 아바타 뽑기 요소가 있다. 스팀 서비스 진행시 아래 예상 가격에 따른다.

분류	가격
기본	49.9 USD
DLC (결말)	9.9 USD
디럭스 (기본 + 아트북, OST 포함)	59.9 USD

### 6.1 트릴리움 환전소

- 닌텐도 스위치 모여봐요 동물의 숲 시스템 내 무 장사를 테마로 삼았으며, 3 시간마다 트릴리움 환전소가 AI 패턴에 따라 가격이 변화한다.
- 플레이어는 매주 월요일 고양이 부적을 원하는 만큼 살 수 있으며, 화요일부터 일요일까지 플레이어가 원하는 타이밍에 원하는 만큼 고양이 부적을 일정한 트릴리움으로 환전할 수 있다.

### 6.2 천상의 거품기

- “당신이 잠든 사이에” 게임 내의 천상의 거품기는 접속 중인 경우 6 시간마다 활성화되는 아바타 뽑기 기계이다.
- 천상의 거품기 이용 시 한 번에 중복되거나, 보유 중인 상품이 뽑히지 않는다.
- 천상의 거품기로 뽑을 수 있는 아이템은 강화/결속 재료, 일반 아바타, 특수아바타이며, 일정 확률로 뽑힌다.

# THE GREATEST NAME, SALA



*“너희에게 말하노라.*

*누가 위대한 살라 편에 설 것인가!*

*누가 전설이 되겠느냐!”*





## 7. 캐릭터

### 7.1 종족 분류

“당신이 잠든 사이에” 게임의 종족은 고양이, 강아지, 여우, 토끼, 다람쥐, 물개로 6 가지이다. 이들은 각자 고유 국가와 땅이 있으며, 살라 종족을 중심으로 우호/대립 세력이 존재한다. 단, 베리디안 평원은 중립구역으로 분류한다.

#### 7.1.1 살라(Sala)



↑ Filter Counterfeit 3, Model Stable Diffusion 1.5 - 플레이그라운드 AI

분류	설명
유래	BC 7500, 아프리카 살쾡이 (Felis Sylvestris Lybica)
위스커스 점령 지역	녹터나(Nocturna), 셀레스토리아(Celestoria) 군도
영웅	운명의 여신 세 자매 - 클로토, 라케시스, 아트로포스
우호 관계	파나, 시폰



대립 관계	카니스, 박사
보유 이능	자연, 영원, 고대, 우주
캐릭터 수급처	모든 던전

지구 기원전 7,500 년경 아프리카 살렘이 3 마리가 위스커스를 처음 찾은 것부터 살라 종족의 역사는 시작된다. 이들의 혼은 훗날 운명의 여신 세자매가 되어, 셀레스토리아 군도에 안치되어 있다. 이후 강력하고 위대한 살라 종족은 운명의 여신 세자매를 숭배하며, 위스커스에 첫 발을 내딛은 '신' 자체로써, 위스커스를 지배하고 모든 종족들 위에 군림한다. 이들은 위스커스 동쪽 대륙에 위치한, 달의 가호를 받아 눈부신 문명을 이뤄낸 녹터나(Nocturna) 국가와 위스커스 북쪽에 위치한 신성한 셀레스토리아(Celestoria) 군도를 소유하고 있다.

### 7.1.2 파나 (Fana)



↑ Filter Counterfeit 3, Model Stable Diffusion 1.5 - 플레이그라운드 AI

분류	설명
유래	BC 7500, 홍적세 늑대(Pleistocene wolves)에서 갈라진 여우(Vulpes)
위스커스 점령 지역	아발로키아(Avalorchia)
영웅	아발론



우호 관계	살라
대립 관계	카니스
보유 이능	고대, 자연
캐릭터 수급처	베리디안 평원 내 '에테르정점' & '찬란한열대우림', 아발로키아 대륙 내 모든 던전

여우(Vulpes)는 개과(Caninae) 동물이다. 개과는 멸종된 개과 Borophaginae, Hesperocyoninae와 현존하는 개과 조상으로 구분되며, 파나 종족인 여우는 집개, 늑대등과 함께 홍적세 늑대(Pleistocene wolves)를 조상으로 두고 있다. 지구 기원전 약 7,500 년, 위스커스가 처음 생겼을 때, 파나 종족은 살라 종족의 부름을 받고 위스커스에 도착했다. 이때 위스커스에 도착하지 못한 다른 여우 개체군은 지구에 붉은 여우 또는 러시아 은여우등 가축화 된 사례가 종종 있다고 한다.

왜 파나 종족은 배신자일까? 과거 파나 종족은 카니스 종족과 같은 조상을 둔 친밀한 사이였다. 하지만, 기원전 12,000 년경, 카니스 종족의 영혼의 일식을 목도한 파나 종족은 카니스 종족을 배신한 채 지구에 살았고, 이후 카니스 종족에게 위스커스 존재를 알려주지 않은 채 위스커스로 떠났다. 그날의 배신인지, 영혼의 일식을 침묵한 대가인지 원인 모를 저주로, 아발로키아는 점차 시간이 이동하고 휘어진 상태를 겪고 있다.

과거 파나 종족은 매우 영리하고 재치가 뛰어났다. 운명의 여신 세 자매의 보좌관이자 환영 마법에 뛰어난 대마법사 '아발론'은 위스커스의 수호자였고, 이후 살라 종족의 최고 우호 연맹으로, 위스커스 남쪽 대륙의 아발로키아 국가를 번영시켰다. 현재, 아발론의 직계 후손은 수도 아발론에 살고 있으며, 옛 유적과 고대 기록을 정리하고 보관하는 중요 임무를 맡고 있다. 그들은 카니스 종족이 주장하는 배신론을 부정하며, 인류에 굴복한 죄를 물어 카니스 종족을 혐오한다.



## 7.1.3 라바 (Raba)



↑ Filter Counterfeit 3, Model Stable Diffusion 1.5 - 플레이그라운드 AI

분류	설명
유래	BC 7500, 토끼(Leporidae)
위스커스 점령 지역	엘리시안(Elysian) 섬
영웅	엘리시아(Elysia)
우호 관계	-
대립 관계	-
보유 이능	자연
캐릭터 수급처	엘리시안 섬 내 모든 던전

라바 종족은 회피와 서포트 능력이 뛰어나며, 본디 토끼 종족으로 지구에서 살라, 파나, 카니스 종족의 먹이었다. 살라 종족이 위스커스를 찾았을 때, 이를 지켜보던 라바 종족의 영웅 '엘리시아'는 살라 종족 몰래 위스커스로 들어와 비옥한 엘리시안 섬에 숨어 살았다. 이후로 섬 밖에 나간 적 없는 라바 종족은 매우 폐쇄적이지만, 과거 살라(살라, 파나, 시폰으로 구성된) 연맹과 싸운 '워렌(Warren - 토끼굴) 전투'에 승리하여 엘리시안 섬의 공식적인 주인이 되었다. 이들은 살라 종족과의 중립을 지키며, 어느 편에도 속하지 않은 채 오직 엘리시안 섬의 번영과 안정에만 초점을 맞춘다.



#### 7.1.4 빅사 (Vixa)



↑ Filter Counterfeit 3, Model Stable Diffusion 1.5 - 플레이그라운드 AI

분류	설명
유래	BC 7400, 다람쥐 (Sciuridae)
위스커스 점령 지역	루미나스트라 (Luminastra) 섬
영웅	추방된 드림위버 (Dreamweaver)
우호 관계	카니스
대립 관계	살라
보유 이능	영원
캐릭터 수급처	루미나스트라 섬 내 모든 던전

손재주와 호기심이 가득한 빅사는 다람쥐 종족이다. 고대 빅사 종족 영웅 드림위버는 재능을 인정받아 위스커스에 초대된 후, 살라 종족 밑에서 이능에 대한 연구를 같이 했으나, 과도한 집념과 집착에 대한 기이한 사랑으로 인해 녹터나에서 쫓겨난 뒤로 위스커스 남쪽에 위치한 루미나스트라 섬에 미로 같은 집을 짓고 살아간다. 빅사 종족의 후예들은 루미나스트라 섬에 흐르는 마법의 강을 발견하고 이를 이용한 초월적인 공간을 만들어서 살고 있다고 추정된다. 그 이유는 루미나스트라 섬에 들어가서 살아나온 다른 종족은 없기 때문에 루미나스트라 섬의 정체는 수수께끼이자, 아무도 모른다.





### 7.1.5 카니스 (Canis)



↑ Filter Counterfeit 3, Model Stable Diffusion 1.5 - 플레이그라운드 AI

분류	설명
유래	BC 7000, 홍적세 늑대(Pleistocene wolves)에서 갈라진 개(Canis)
위스커스 점령 지역	제피리아(Zephyria)
영웅	추방된 보이드워커(Voidwalker)
우호 관계	빅사
대립 관계	살라, 카니스
보유 이능	자연, 고대
캐릭터 수급처	베리디안 평원 내 '에테르정점' & '찬란한열대우림', 제피리아 대륙 내 모든 던전

지구 기원전 7,500 년 전 멸종한 후기 홍적세 늑대는 지금의 집개와 늑대 간의 유전자 흐름을 증명한다. 개는 인류가 가축화한 최초의 종이로, 지구 기원전 약 15,000 년부터 고고학적 근거를 찾을 수 있다. 지금까지 선택적 번식을 통해 사냥, 목축, 짐꾼기, 보호, 경찰 및 군대 지원, 동료애, 치료 및 장애인 지원등 인류를 위해 많은 역할을 수행하고 있다. 인류와 개의 유대관계는 자주 언급되는 주제로, “인간의 가장 친한 친구”라는 별명이 있다.



카니스 종족은 영혼의 일식에 일부 살아 남거나, 잠식당한 자들이며, 멸종한 홍적세 늑대를 조상으로 두고 있으며, 개를 유래로 삼는다. 이들은 위스커스 세계관 내 치욕적인 일인 영혼의 일식을 겪은 자가 존재하므로, 그 죄를 물어 햇빛이 없어 회색 하늘에, 풀 한 포기 나지 않은 가장 척박한 땅인 제피리아에 살고 있다. 또한, 위스커스 내 가장 미천한 계급으로, “POOR CANIS”라는 말을 들으며, 지금까지 영혼의 일식에 대한 형벌을 받고 있다.

하지만, 카니스 종족은 끊임없이 투쟁한다. 그들은 지구의 라틴어 CANIS(=DOG)를 그대로 위스커스에 가져와서 종족 이름으로 삼았다. 이들의 주장은 이타심이 더 큰 공통의 조상 늑대에서 갈라진 투쟁과 도피 반응에서 패배한 사회적 선택의 결과가 동물의 가축화라고 주장한다. 즉, 집개의 시작은 인류에 의한 것이 아니라는 것이다.

카니스 종족은 충성심, 힘, 의무감으로 유명한 만큼, 그들은 배신한 파나 종족과 형벌을 부여한 살라 종족에 대한 복수를 위해 후손들을 강도 높은 훈련을 시킨다. 이는 때로는 강력한 전사가 되기 위해 정신력을 억압한 채 길러지고 있다. 일부 이러한 카니스 중앙 세력에 반대하는 중도 세력은 글라시아의 ‘둥굴 같은 심연’에 망명해서 살고 있다.

#### 7.1.6 시폰 (Seaphon)



↑ Filter Counterfeit 3, Model Stable Diffusion 1.5 - 플레이그라운드 AI



분류	설명
유래	BC 15000, 물개(Pinniped)
위스커스 점령 지역	글라시아(Glaciera)
영웅	아쿠아
우호 관계	살라
대립 관계	-
보유 이능	영원, 자연
캐릭터 수급처	베리디안 평원 내 '천체수렴' & '찬란한열대우림', 글라시아 대륙 내 모든 던전

태초부터 존재하던 자, 시폰은 물개 종족이다. 이들은 살라 종족이 위스커스를 발견하기 전부터 위스커스와 지구를 오가는 자유로운 종족이었다. 하지만, 살라 종족이 위스커스를 점령한 후, 별의 마법진이 위치한 셀레스토리아 군도의 '천상의 통치'를 통제하여, 기원전 7,500 년부터 지구와의 연결이 끊겼다.

고대 시폰 종족의 대표 아쿠아가 살라 종족과의 연맹에 가입하여 살라 족의 원팔이자 군사력을 제공하여 평화를 유지하고 있으며, 연맹의 대가로 글라시아 대륙을 받았다. 이들의 후손은 얼음과 눈이 지배하는 글라시아 대륙을 시리도록 아름다운 오로라가 가득한 '찬란한 왕국'을 건설하여, 문명을 이루었다. 하지만, 시폰 종족은 언제나 평화를 추구하지만, 그들의 권리를 침해 받거나, 살라 종족의 진실을 목도한다면, 언제든지 싸울 준비가 되어있다.

## 7.2 이능 분류

분류	마크	특징
고대		각 종족들의 고대 영웅들과 결속하여 동물적 감각을 증폭시킨 이능
자연		자연에 집중하여 흠어진 각 원소들을 간파하여 이를 이용한 이능
우주		위스커스와 지구의 간극을 돌파하여 무한한 우주의 힘을 끌어낸 이능
영원		시간을 자유자재로 휘두르는 이능
제로		모든것에 통달한 이능





## 7.3 등급 분류

등급	종족 개수	총합(1 종족개수 X6)	획득 가능한 이능
RARE	40	240	누적 보유
EPIC	20	120	누적 보유
LEGENDARY	10	60	누적 보유
MYTHIC	5	30	누적 보유
EXOTIC	1	6	제로

- 캐릭터 결속 성공 시 캐릭터 등급이 상승하며, 이능(스킬)을 다음 캐릭터에게 전수한다.
- 전수된 이능은 최대 4 개까지 보유가능하며, 제로 이능은 기존 보유 이능과 상관없이 캐릭터가 EXOTIC 등급이 되면 자동 획득가능하다.

# WE ARE WARRIORS.



*“멈추지 마라! 뒤돌아 보지마라!*

*우리는 용맹한 전사 보이드워커의 후예,*

*해는 언젠가 반드시 진다.”*



## 8. 게임 메커니즘

### 8.1 파일 네임 룰

- 용이한 데이터 관리와 삭제 및 재사용을 위해 파일 네임 룰을 정의한다.
- 모든 문자는 언더바(\_)로 연결하되, 풀네임을 적는다.  
(단, 예외처리에 기재 된 축약코드는 예외로 허용한다.)
- 아래 분류에 따라 Pascal Case(Upper Camel Case)로 표기한다.
- 기본은 Default 를 언더바(\_) 뒤에 사용한다.

e.g. Character\_Force\_Default

#### 8.1.1 1차 클래스 분류

데이터 테이블의 제목에 따른다.

e.g. Character

#### 8.1.2 2차 메소드 분류

1 차 분류 내 스키마에서 정의하는 Field 명을 따르되, 2 차 분류 내 중복이 없어야 한다.

e.g. Character\_Type (X) -> 막연한 분류 지양

e.g. Character\_Element (O), Character\_ElementType (O) -> 확실하게 언급

e.g. Character\_Force (O), Character\_ForceType (O) -> 확실하게 언급

#### 8.1.3 3차 변수 분류

2 차 분류 내 세부 분류는 백의 자리 숫자로 표현한다.

e.g. Character\_Element\_001



#### 8.1.4 예외처리

아래는 축약 코드로 적는다.

분류	축약코드	설명
UX/UI	UI	User Interface
전체	HP	Health Points
전체	MP	[주의!] 모험 점수, Mystery Points
전체	SP	Special Points
전체	DP	Defense Points
전체	Max	Maximum
전체	Min	Minimum

## 8.2 ERD 구조

ERD 구조 링크 클릭

## 8.3 데이터 테이블

데이터 테이블 노션 링크 클릭

데이터 테이블 구글 드라이브 링크 클릭

## 8.4 언리얼 엔진 프로토 타입

언리얼 엔진 프로토 타입 클릭



## 9. APPENDIX

### 9.1 예외처리

### 9.2 APPENDIX

- ① 챗 GPT AI 사용하여 데이터 테이블 리스트 채움 (작명 이용)
- ② 문서의 모든 이미지는 플레이그라운드 AI 이용

LEGENDS LIVE,  
FOREVER TRUE,  
IN THE HEARTS OF  
THOSE WHO KNEW.

살라종족 음유시인 아모라가 지은 위스커스를 위한 노래 일부 발췌

