

The Apocalypse

세부 기획서

신대섭

## 목차

1. 게임 타이틀 작명
2. 기획의도(목적성)
3. 게임 장르
4. 플랫폼과 사용자 층
5. 세계관
6. 게임 특징
7. 재미 요소
8. 게임 전체 구성 흐름도
9. 게임 플레이 메커니즘
11. 유저 시스템 설정
12. 사운드 설정
13. 채집 시스템
14. 강화 시스템
15. 이펙트 설정
16. 스킬 시스템
17. 성향 시스템과 감염도 시스템
18. 다른 게임과의 차별성

1. 게임 타이틀: The Apocalypse

2. 기획 의도: 단순 사냥으로만 육성하는 것에 지친 게이머를 위한 선택지 통한 육성방법을 가진 RPG이며 고른 선택지에 따라 플레이어의 성장과 진행 방향, 엔딩이 바뀌는 스토리 위주의 RPG입니다.

3. 게임 장르: 1인칭 오픈월드 액션 서바이벌 RPG

4. 플랫폼 및 사용자 연령대: 스팀, 에픽스토어, 20,30대

5. 세계관

포스트 아포칼립스 좀비 사태 어느날 발병된 좀비 사태로 인해 인류의 70퍼센트가 사망하게 되고 남은 사람들끼리는 무리를 이루어 생활을 하게된다.

지도는 현재 한국지도, 날씨도 동일하지만 동물들도 좀비 바이러스에 감염되어 모두 좀비화 되어있다. 각 무리는 레기온이라 칭하며 레기온의 장과 간부, 그 아래 일반 시민들로 나뉜다 바리게이트를 펼치고 생활하고 있으며, 오래 보관할 수 있는 통조림을 주로 먹는다. 과학기술은 많이 퇴보되었으나 무기 기술과 전투 기술은 오히려 발전 되었다.

외부 활동은 잘 못하여 실내활동을 하며 살고. 각 세력, 이미 인류는 끝났으니 원하는 대로 행동하자는 강건파 위스[vis]와 규율을 중시하며 생활을 하는 온건파 팩스[pax]가 대립을 하며, 그 둘 중 어느곳에도 끼지 않은 중립 세력 퀴에스[quies]이 있다.

[위스]는 백신을 파괴 혹은 소유하여, 이 좀비 사태를 끝내지 않고, 세계에 자신들만의 왕국을 만드는 것을 세력의 목표로 삼고 있으며, 원하는 행동은 내키는 대로 하고 폭력적이나 절대적인 상명하복의 자세를 가지고 있다.

[팩스]는 인간성은 잃지 않고 규율을 중시하며 살며 백신을 확보하여 전 세계를 다시 사람이 살 수 있는 환경이 될 수 있도록 만드는 것을 목표로 하고 있다. 이렇게 사상과 목표가 다른 두 집단은 빈번하게 세력 다툼이 일어났는데, 그 세력 다툼에 질린 사람들이 선택한 곳이 [퀴에스]이다.

[퀴에스]은 다른 세력을 침략 하지 않고, 침략 역시 허락 하지 않으며, 분쟁에 개입하지 않는다는 이념을 가졌고, 다른 세력에 비해 세력이 약하긴 하지만 어느정도 강력한 무력을 지니고 있어 양쪽 세력이 서로를 견제하느라 퀴에스를 선불리 공격하지 못하고 있다.

5.1. 캐릭터 컨셉

5.1.1 위스 캐릭터 컨셉

위스 주인공 (남) (여) 동일 자유분방한 헤어 스타일과 옷을 입고 있다. 화려한 옷들을 선호 하며, 기괴한 장식들로 멋을 내서 꾸민다. 얼굴과 몸에는 다양한 문신들이 새겨져 있는데, 이 문신들이 자신들을 강하게끔 보이게 한다고 생각한다.



5.1.2 좀비 캐릭터 컨셉

각각 세력별 입고있는 옷은 유지하되 옷 주변에 랜덤으로 찢 자국과 잘려나간 자국이 있다. 피부는 핏기가 없는 회색 빛에 피부 곳곳에 핏줄이 튀어나와 있고 눈은 붉은 색이다



5.1.3 팩스 캐릭터 컨셉

팩스의 주인공 (남) 상의는 검정색 정장 마이에 안쪽에는 흰색 셔츠를 입고있다. 목에는 넥타이가 있고 셔츠 포켓에는 하얀 손수건이 들어있다. 하의는 적갈색 정장바지에 은색을 띠는 금속 재질의 버클이 달린 벨트를 하고있다. 신발은 원래 검은색으로 추정되지만 닳아 회색빛을 띠는 구두이다. 검은 가죽 장갑을 끼고있다. 머리모양은 앞머리를 뒤로 넘기고 있으며 구렛나루는 귓볼에서 2cm 정도 내려오는 길이이다. 뒷머리는 귓볼이 시작되는 지점을 기준으로 일자로 잘려있다. 머리 색은 잿빛색(회색계열)이다. 오른손목에는 유리에 금이 가있는 금색(노랑계열)의 금속재질의 시계를 끼고있다. 팩스의 주인공 (여) 상의는 적색 정장 마이에 안쪽은 흰색 v넥셔츠를 입고있다. 목에는 리본이 있다. 하의는

적색 정장 바지이다. 신발은 여러번 수선한 것같은 검은색의 낮은 굽의 힐이다. 머리모양은 앞머리를 오른쪽으로 넘겨 이마를 드러냈으며 머리카락 길이는 어깨까지 내려오는 길이에 현재 환경에 어울리지 않게 머릿결이 부드럽고 윤기가 있다. 머리 색은 검은색 베이스에 뒷머리만 잿빛(회색계열)이 돈다. 양쪽 귀에 금속재질의 옥색빛을 내는 십자 귀걸이를 하고있다. 오른손목에는 유리에 금이 가있는 금색(노랑계열)의 금속재질의 시계를 끼고있다.



5.1.4 퀘이스 캐릭터 컨셉

남자는 생존에 방해 되지 않게 짧은 스포츠 머리를 하고 있으며, 여자는 포니테일을 하며 머리가 묶였을때 목까지 오게된다. 의상으로는 남자는 간단한 반팔티에 바지는 활동하기 편한 츠리닝 바지로 생존을 위한 실용성에 우선을 두고 있다.  
검에 발화 장치를 꺼서 버튼을 누르면 칼날 부분에 불이 방사된다 옷은 좀비를 소탕하다 죽은 군인으로부터 얻은 군용 갑옷을 입고 있다.



5.2 시나리오

5.2.1 위스 시나리오

주인공(플레이어)는 직업군인이었다. 아포칼립스 사태 초기 좀비 진압작전에 투입 되었던 주인공은 자신의 앞에 있는 괴생명체들이 과연 마냥 좀비이기만 할까 과연 인간으로써의 자아를 다 잃은것이 확실할까 라는 생각에 함부로 총을 겨누지 못하였다. 하지만 상부의 사격 지시에 따라 좀비들을 죽일수밖에 없었고 주인공은 피로 물든 좀비 사체들을 보

며 알수없는 희열감을 느꼈다. 그 후 주인공은 자신의 상태가 심각하다라는 생각에 군인을 그만두고 약에 힘을 빌려 자기 자신을 통제하며 살아갔다. 아포칼립스 사태는 지구종말 급으로 심해지고 남한은 인간성을 잃지 말자는 [팩스] 와 원하는대로 행동하자는 [위스], 그리고 두 집단 싸움에 질린 사람들이 모여있는 중립 집단 [퀴에스] 로 나누어졌다. 하지만 [위스] 세력이 좀비들을 마구잡이로 죽이는 현장을 목격하고 자기 자신의 숨겨진 잔혹성을 제어하지 못해 [위스] 와 손잡게 된다.

5.2.2 좀비 시나리오

좀비한테 물렸지만 치료제를 구하지 못하여 좀비가 되어버렸다. 좀비가 되면 이성을 잃겠지 하고 생각한 것과 다르게 좀비가 되어도 이성이 남아있다. 일단 눈에 보이는 인간한테 말을 걸어보았지만 목에선 좀비 울음소리 밖에 나질 않는다. 앞으로 어떻게 살아야 하지 고민 했던 순간 다른 좀비 하나가 다가오며 울음소리를 내는데 의미가 전해져 온다. 죽지 않는 자들의 왕국 임모탈리스[Immortalis] 에 초대 한다고? 나와 같이 이성이 있는 좀비들이 있는 곳인가 지금 별 다른 방안도 없으니 가봐야 겠군.

5.2.3 팩스 시나리오

그렇게 방랑자로 생활하던 중 절벽아래에서 시대에 어울리지 않는 정장을 입은 사람들이 좀비들과 대치하고 있는 것을 보게 된다. 그 사람들은 적었고 좀비의 수는 많았다. 하지만 격식 있는 복장의 사람들은 겁을 먹지않았다. 오히려 자신만만한 그런 표정을 짓고있었다, 이윽고 좀비들이 그들에게 달려가기 시작했고 나는 차마 보지못하고 눈을 감고 말았다. 곧 이어 들리는 비명소리에 나는 놀라 눈을 뜰 수밖에 없었다. 그 비명소리는 다름아닌 좀비들이 불타며 고통스러워하는 소리였기 때문이다. 눈을 뜨자 수많은 좀비들은 발화하는 검에 마구잡이로 베어지고 있었다. 하지만 좀비들의 숫자가 줄어들 기미를 보이지 않았다. 그들은 곧 지쳐 좀비의 먹이가 되겠지만 내가 나선다고 상황이 바뀌는 것은 아니다. 그들에게는 미안하지만 좀비들이 그들을 먹어치우고나서 쓸만한 물건이 있는지 보러 가야겠다. 그들은 퇴각하며 좀비에게서 도망가려는 듯 보였지만 어렵없었다. 곧 전방의 한명이 좀비에게 물리고 만 것이다. 그들은 겁에 질린 듯 들고있는 무기를 던져버리고 달리기 시작했다. 이윽고 큰 소리로 “팩스를 위하여” 라고 크게 외치면 좀비에게 물린 사람이 폭발했다. 아마 좀비가 될 바에 자폭으로 최대한 많은 좀비를 길동무로 삼으려 했던 것이겠지. 하지만 이 근방에는 소리에 민감한 좀비들이 드글대는 곳이다. 저 소리에 이끌려 필히 2~3배에 달하는 좀비 떼 들이 저곳에 모여들것이다. 시간이 얼마나 지났을까 좀비 떼가 사방팔방에 모여들어 절벽아래로 내달리기 시작했다. 그렇게 절벽 아래에 좀비들이 가득 쌓이자 정장을 입은 사람들이 절벽 위에서 기름과 횃불을 던지기 시작했다. 그 광경은 그야말로 지옥이었고 현역시절에 보았던 학살의 순간이었다. 좀비들은 괴로운 듯 몸부림을 쳤으나 오히려 그 행동이 다른 좀비들에게 불을 옮겨대고 있었다. 이 광경이 나에게는 낯설지 않았다. 오히려 익숙했다. 현역시절 많이보던 최소한의 병력을 희생해서 최대한의 이득을 챙기는 반드시 희생을 치루지만 확실한 공적을 남기는 지상민 지휘관의 전략과 흡사했다. 나는 홀린 듯 그들에게 다가갔다. 그들은 처음에는 경계하는듯 했지만 무조건 항복을 선언하자 경계를 풀고 대화에 응해주었다. 그들은 자신들은 팩스라는 집단의 일원이며 이 집단의 상층부에 지상민 지휘관이 있다는 것을 말해주었다. 나는 그들에게 지상민 지휘관에게 신세를 진 적이 있어 인사를 하고싶다 하자 따라오라 하여 팩스로 향하게 되었다.

5.2.4 퀴에스 시나리오

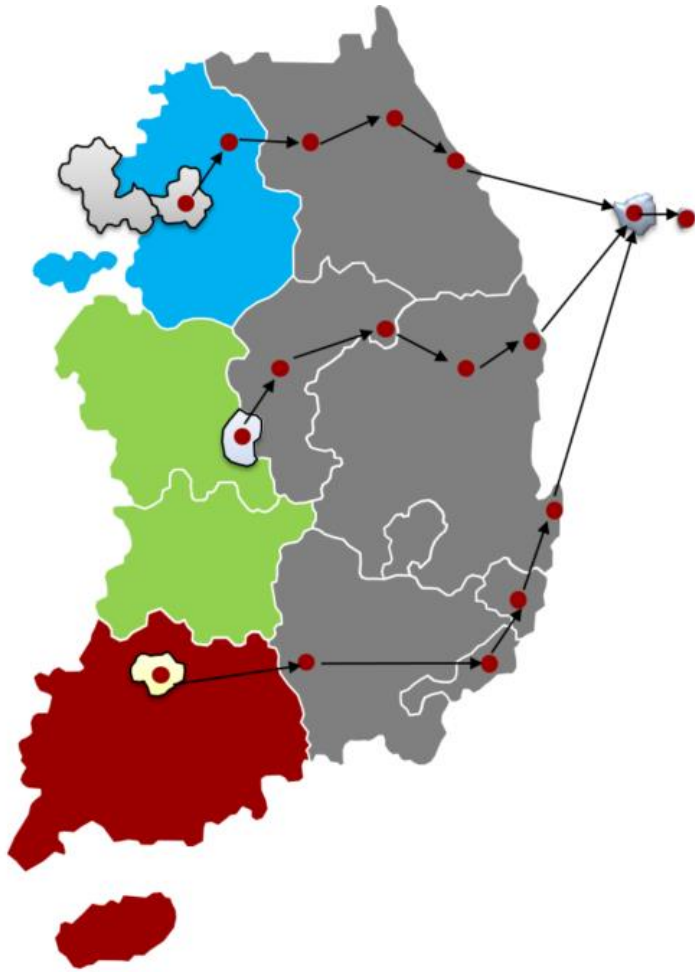
퇴역군인인 주인공은 전쟁 PTSD 때문에 정신약을 복용하며, 하루하루를 살아 갔다. 그러던 도중 좀비 사태가 터지게 되고, 군인 시절의 스킬을 활용하여 생존하는데 성공한다. 혼자 생존을 계속 하던 도중, 혼자서 항상 긴장하며 생존 하는 생활을 반복 하기 싫어서 정보를 확인 하던 도중 크게 3 가지 세력이 있다는것을 확인했다. 전쟁과 다툼에 질린 남자는 분쟁을 피하기 위해 중립 세력인 [퀘에스]에 들어 가게 되고, 아직 인간성을 유지 하는 그들을 보며 안정을 되찾는다. 하지만 시시때때로 이 세력을 넘보려고 하는 [위스]와 [팍스] 때문에 골머리를 썩게 되고, 자신의 정체를 숨기며 살던 주인공이 친하게 지내던 [상현]이 보급물자를 구하러 밖으로 나갔다가 [위스]에게 습격을 당해 죽게 되고, [퀘에스]는 [위스] 측에 따지지만 그들은 보급물자를 구하던 도중 일어난 사사로운 다툼이라고 하며, 잡아 댄다. [퀘에스] 측의 수뇌부들은 사람 한명때문에 세력간의 분쟁이 발생하질 않기를 원했고, 애매모호하게 사건이 지나가고 맙니다. 그러면서 주인공은 자신들의 이념을 어긴 [퀘에스]에 회의감이 들 기 시작하며, 사람들과 거리를 두기 시작합니다.

5.3 지역 설정

전체 지도

화살표는 메인 스토리 진행 방향

파랑 : 팩스 , 초록 : 퀘에스 , 빨강 : 위스 , 회색 : 미 개척 지역



팩스 주요 거점





종류	설정	크기	스카이 박스
서울대병원	치료를 받을 수 있다. (체력 회복)	30X30	
신라호텔	휴식을 취할 수 있다. (행동력 회복)	30X30	
용산 전자상가	쓸만한 전자 부품을 구할 수 있다. (강화재료 구매 및 강화)	50X50	
수도방위사령부	각종 무기를 구할 수 있다. (무기 구매 및 강화)	50X50	
삼성병원	치료를 받을 수 있다. (체력 회복)	30X30	
코스트 코	대형마트였던 곳으로 다양한 식량과 각종 생필품이 있다. (체력 회복 아이템 및 재료 아이템 구매)	50X50	
인천 공항	고급 식량과 의류를 구할 수 있다. (액세서리 아이템 및 도핑 아이템 구매)	50X50	

### 서울 대학교 병원

정가운데 접수처로 보이는 하얀색에 적갈색 핏자국이 남아있는 칸막이 공간이 있다.

접수처 맞은편은 등받이가 없는 의자들이 나란히 있으며 환자들이 대기하는 장소이다.

좌측에는 초록 팻말로 진찰실이라고 적혀있는 방이 있다.

우측에는 약품을 보관하는 약품보관실과 주사실, 환자격리실이 있다.

접수처 뒤쪽에는 X-Ray실과 CT실이 있다.

환자 대기 장소의 뒤쪽으로 좌우로 열리는 자동 출입구가 있다.

바닥은 민 무늬에 흰색 타일바닥이다.

벽은 민 무늬에 흰색이다.

다양한 의료품과 의료기기들이 많아 비싸지만 회복 효율이 좋다.

삼성 병원

정가운데 접수처로 보이는 하얀색에 적갈색 핏자국이 남아있는 칸막이 공간이 있다.

접수처 맞은편은 등받이가 없는 의자들이 나란히 있으며 환자들이 대기하는 장소이다.

좌측에는 초록 팻말로 진찰실이라고 적혀있는 방이 있다.

우측에는 약품을 보관하는 약품보관실이 있다.

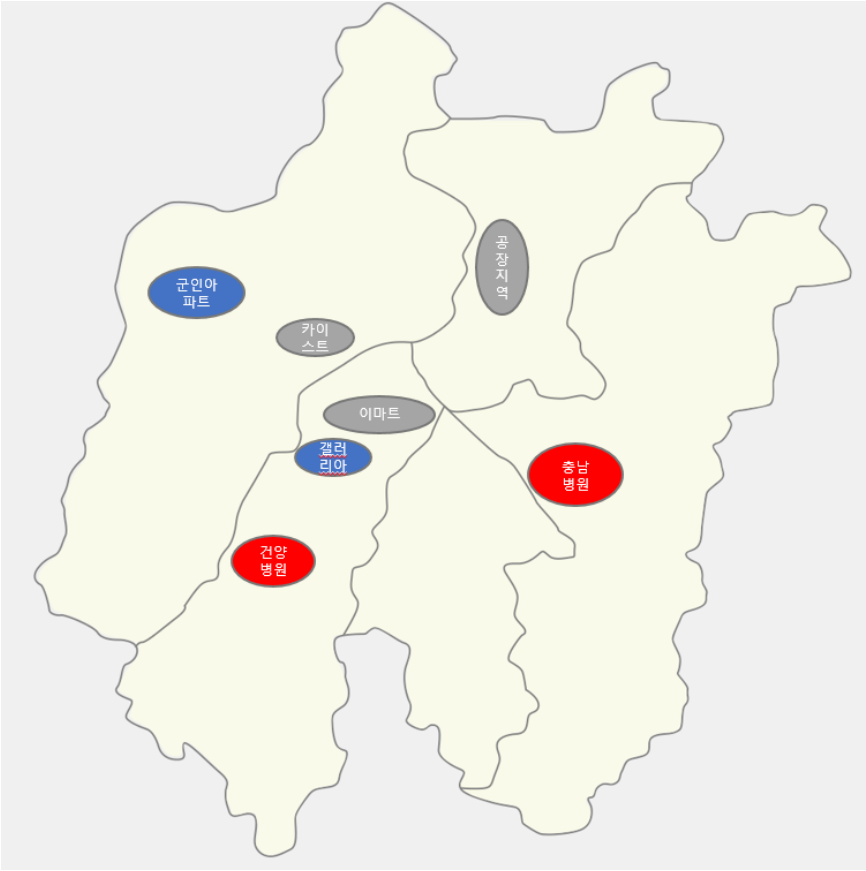
환자 대기 장소의 뒤쪽으로 좌우로 열리는 자동 출입구가 있다.

바닥은 민 무늬에 흰색 타일바닥이다.

벽은 민 무늬에 흰색이다.

다양한 의료품과 의료기기들이 적어 싸지만 회복 효율이 나쁘다.

퀘이스 지역



공장 지역: 공장 시설을 바탕으로 많은 무기를 만드는 시설

카이스트 과학 연구소: 원래 대학교 였지만 좀비 사태 이후 해당 시설을 사용하여, 다양한 무기를 개발하는 연구 시설로 뒤바뀜 되었다

갤러리아 백화점: 주요 거점지 주요 간부진들이 주거 하는 곳

건양 대학교 병원: 그 전까지 큰 병원이었으나 좀비 사태 이후 방치 되었다가, 병원의 필요성을 알게 된 퀘이스로 인해 좀비를 청소하고 병원으로 사용된다. 다행히 시설이 정상 가동이 되어 큰 역할을 하고 있다.

충남 대학교 병원: 그 전까지 큰 병원이었으나 좀비 사태 이후 방치 되었다가, 병원의 필요성을 알게 된 퀘이스로 인해

좀비를 청소하고 병원으로 사용된다. 다행히 시설이 정상 가동이 되어 큰 역할을 하고 있다.

E마트: 주요 거점지의 바로 옆에 있는 마트로서 갤럭시아 거점지에 공급되는 보급품의 주요 공급지 이다.

군인 아파트: 퀘스 주요 거주지, 사태 전 군인들이 묵고 있던 아파트 였으나 좀비 사태 이후 퀘스가 점령하여 주요 거주지로 사용하고 있다.

위스 지역

해남군 -> 보성군 -> 여수시 -> 순천시 -> 광주 -> 광양시 -> 세력 외 지역

ex) 해남군 퀘스트 / 거리에 있는 좀비를 피해 동네 파출소에서 권총과 방탄조끼를 획득해라. (좀비 출몰) (전투 불가)

보성군 퀘스트 / 주변 편의점에서 식량을 보충해라. (좀비 출몰) (전투 가능)

여수시 퀘스트 / 군부대에서 k2 소총과 수류탄을 획득해라. (좀비 출몰) (전투 가능)

순천시 퀘스트 / 좀비에게 포위된 동료를 구출해라. (좀비 출몰) (전투 필수)

광주 퀘스트 / (광주) 시청에 있는 레기온에게 백신이 있는 지도를 받아라. (좀비 출몰) (전투 필수)

광양시 퀘스트 (메인 퀘스트) / 좀비떼가 있는 광양 톨게이트를 뚫고 백신을 찾으러 가라. (좀비 출몰 ) (위험 지역) (전투 필수)

5.4 애니메이션 설명

동작 종류	설명
피격	(좀비에게 물렸을 때) 물린 부위를 손바닥으로 지혈하느라 한쪽 팔을 사용하지 못하고, 움직일 때 다리를 절뚝거린다. (이동 속도 감소).
사망	(백신을 투여하지 못했을 때) 감염 진행이 느려지지만 심한 두통과 발열, 구토 등 심한 고통을 버티다 발작을 일으키며, 입에 거품을 물고 쓰러진다(사망에 이른다).
채집	무릎과 허리를 굽혀 바닥에 있는 재료, 통조림 등을 줍는다.
장전	(권총) 오른손으로 권총을 잡고, 왼손으로 탄창을 뺀 후 바닥에 버린다. 그리고 왼손으로 벨트 포켓에 있는 탄창을 꺼내 장착하고, 권총의 슬라이드를 당겨 장전한다.

동작 종류	설명
서기	퇴역 군인 이여서 가만히 서있을 때 몸을 구부리지 않고 차렷 자세 까지는 아니지만 똑바로 서있는다.
걷기	퇴역 군인이었던 버릇이 남아 있어서 어슬렁 어슬렁 걷지 않고 똑바로 걷는다.
달리기	걷기 상태에서 점점 속도 가 빨라지는 가속이 붙어 최대 속도까지 빨라진다. 두 팔을 구부린 채 왕복 하며 달린다
자전거	양 손으로 손잡이를 잡으면서 타고, 점점 가속이 붙는다. 긴급 시에는 오른 손을 떼고 근접 무기를 휘두른다.
슬라이딩	달리기 상태에서 원다리를 일자로 쭉 뻗고 오른다리는 굽힌 상태로 슬라이딩을 한다. 팔은 왼팔은 뻗고 있고 오른팔은 굽히고 있다. 슬라이딩을 한 이후에는 달리기 상태가 된다.

1. 팩스 공격 동작

1) 맨손 동작

동작 종류	설명
전투 대기	양손을 주먹을 쥐고 왼손은 어깨와 같은 높이 까지 올리고 오른손은 오른 쇄골 앞에 위치한 다. 왼발은 앞으로 한발 앞으로 가고 오른발은 한발자국 뒤로 가고 양 무릎은 20도정도 굽힌 상태로 있다가 무릎이 20도에서 30도사이를 왔다갔다한다
공격	오른손을 앞으로 뻗는다.

2) 무기 동작

동작 종류	설명
무기 교체(검)	왼손은 왼쪽 허리춤에 있는 칼집을 잡고 오른 손으로 검 손잡이를 잡은 뒤 앞으로 휘두르고 팔과 어깨가 수직이 됐을 때 멈춘다.
검 대기	양손으로 검 손잡이를 잡은 뒤 단전 부위에 검 손잡이가 오도록 양손을 위치한다. 이 때

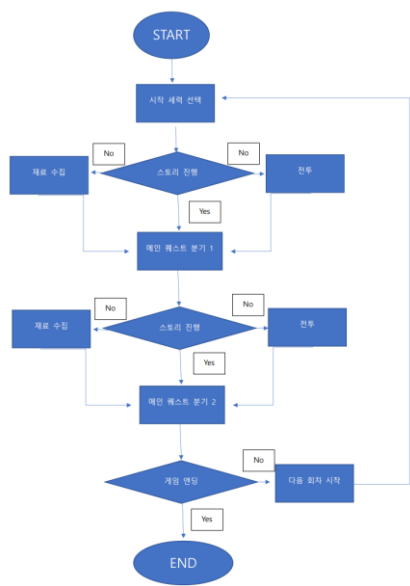
	검은 몸을 기준으로 45도 각도가 된다.
검 공격	검 손잡이를 잡고있는 양손을 오른쪽 머리 위 쪽으로 들어올린 뒤 45도 각도로 전방을 향해 휘두른다. 휘두른 뒤에는 다시 대기 모션으로 돌아간다.
검 공격2	검 손잡이를 잡고있는 양손의 각도를 가슴 높이 가지 들고 정면을 향해 찌른다. 그 후 대기 모션으로 돌아온다.
무기 교체(니들건)	오른 허리춤에 있는 니들건을 오른손으로 잡고 오른손을 오른 허벅지 옆에 위치시킨다.
니들건 대기	양손으로 니들건을 잡고 오른 허벅지 앞에 놓는다.
니들건 쏘인	양손을 허벅지 앞에서 그대로 위로 올려 팔과 어깨가 수직이 되게 한다.
사격	양 어깨가 뒤로 2cm밀린다.
무기 교체(K-2)	등에 있는 K-2를 오른손으로 손잡이를 집어 머리 위로 들고 그대로 가슴 앞으로 오른손을 위치시킨 다음 왼손으로 K-2의 덮개 부분을 잡는다. 이 때 왼손은 어깨 높이가 된다.
무기 대기	가슴 앞으로 오른손을 위치시킨 다음 왼손으로 K-2의 덮개 부분을 잡는다. 이 때 왼손은 어깨 높이가 된다. 그 후 숨을 쉬는 듯 가슴과 어깨가 위아래로 움직인다.
무기 쏘인	오른 어깨는 뒤로 왼 어깨는 앞으로 향해 무기와 몸이 수직이 되게 한다.
사격	양 어깨가 뒤로 2cm밀린다.

**6. 게임의 특징:** 이 게임은 싱글 스토리 위주의 게임으로서 플레이어의 선택에 따라 다양한 분기점으로 넘어가게 되고 선택지에 따라 성향이 바뀌어 다른 세력에 중간에 넘어갈 수도 있으며, 그 세력에서의 엔딩도 플레이어의 선택에 의해

결정 된다.

**7. 재미 요소 :** 다양한 재료를 수집하여 아이템을 조합할 수 있고, 좀비나 사람을 잡거나, 파밍을 통해서 좋은 아이템을 얻을 수 있다. 다른 좀비 게임들과는 다르게 싱글 게임 이지만 좀비에게 물렸을 경우 일정 시간 까지 치료를 하지 않을 시 좀비화가 진행되고 좀비가 되면 좀비 세력에서 새로운 스토리를 진행할 수 있다. 인간 세력에서의 경우에도 플레이어의 선택에 따라 다양한 세력으로 진행할 수 있다.

8. 게임 전체 구성 흐름도



10. 게임 플레이 메커니즘

- 게임을 키면 메인 화면이 나온다. 난이도 설정하고 게임을 시작 할 수 있다.
- 게임을 시작하면, 스토리가 진행 되고 메인 퀘스트와 서브 퀘스트를 깨면서 스토리를 진행한다.
- 스토리를 진행하는 도중 잠시 멈추고 전투와 재료 수집으로 캐릭터를 성장 시킬 수 있다.
- 선택지를 선택하여 다양한 스토리를 진행 할 수 있다.
- 스토리 진행 사이에 있는 탐색과 전투로 다양한 무기를 수집 조합 할 수 있다.

스토리를 진행을 완료 하면 게임이 클리어 된다.

게임을 클리어 하면, 엔딩 스펙 그대로 다회차 플레이를 할 수 있다.

11. 유저 시스템 설정

11.1 기본 스테이터스 설정

유저가 확인 가능한 스테이터스다.

항목	사용명	영문	설명
레벨	Lv	Level	캐릭터의 전체적인 능력을 수치화한 단위이다.
경험치	Exp	Experience	레벨을 올릴 때 필요한 단위로 전투, 채집, 퀘스트 등을 통해 얻고 레벨이 오르면 0으로 초기화된다.
HP	HP	HitPoint	캐릭터의 현재 생명 수치 0이 되면 죽는다
IP	IP	InfectedPoint	감염 지수 100이 되면 좀비화되고, IP가 높을수록 공격력이 증가 한다. 치료제를 먹으면 0이된다.
폭력성	Vio	Viloent	이 수치가 높으면 공격 관련 능력이 오른다. 선택지에 따른 행동에 따라 변화한다. 평정심과 합쳐서 100이 유지된다.
평정심	Clr	Clear	이 수치가 높으면 보조 관련 능력이 오른다. 선택지에 따른 행동에 따라 변화한다. 폭력성과 합쳐서 100이 유지된다.

폭력성 : 폭력적인 선택지를 고르면 폭력성이 오른다.

평정심 : 이타적인 선택지를 고르면 평정성이 오른다.

폭력성과 평정심을 합쳐서 100이 넘지 못한다. 폭력성이 늘면 평정심이 줄어들고 평정심이 늘면 폭력성이 줄어든다.

11.1 추가 스테이터스 설정

유저가 확인 가능한 스테이터스이며 레벨업을 함에 따라 선택하여 얻을 수 있는 스테이터스다.

항목	사용명	영문	설명
매력	CHA	CharmingPoint	이 수치가 높을수록 상점, 강화소 등 돈을 써야하는 콘텐츠에서 비용이 절감된다.
사격	SHO	Shot	원거리 공격에 관련된 수치다.
타격	HIT	Hit	근거리 공격에 관련된 수치다.
행운	LUK	LUCK	캐릭터의 행운에 관련된 수치로 회피, 크리티컬, 강화 확률, 채집 대성공 확률 등에 활용한다.

11.2 전투 스테이터스 설정

유저가 확인 할 수 없는 스테이터스이며 전투시 사용되는 스테이터스다.

항목	사용명	영문	설명
크리티컬	CRT	Critical	일반공격의 2배의 데미지를 주는 확률을 도출할 때 사용되는 수치다.
무기속련도	Wep	Weapon	해당 계열의 무기를 사용하면 데미지와 크리티컬 확률, 명중률이 오른다.
회피율	Eva	Evasion	적으로부터 공격받을 때 피할 수 있는지 판정하는 수치다.
명중률	Tar	Target	적을 공격했을 때 성공여부를 판정하는 수치다.

11.3 세력별 캐릭터 역할 설정



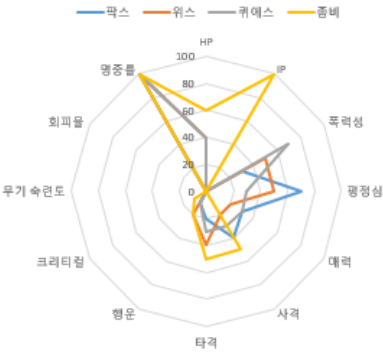
세력	역할
팍스	원거리 공격에 특화되어 있다.
퀘에스	원, 근거리 공격이 적절히 분배되어있다.
위스	근거리 공격에 특화되어 있다.
좀비	전체 스테이터스가 인간일 때보다 높아 전투에 유리하다.

11.4 진형별 스테이터스 설정

진형별로 다른 기본 스테이터스다.

	팍스	위스	퀘에스	좀비
HP	40	40	40	60
IP	0	0	0	100
폭력성	30	70	50	0
평정심	70	30	50	0
매력	30	20	30	0
사격	40	20	30	50
타격	20	40	30	50
행운	10	20	10	0
크리티컬	0	0	0	10
무기 숙련도	0	0	0	0
회피율	0	0	0	10
명중률	100	100	100	100

매력 + 사격 + 타격 + 행운 = 100



11.5 스테이터스 상세 정보

- 1) 공격시전자의 명중률-공격 대상자의 회피율 = 공격성공율이다.
- 2) 무기를 사용하여 적을 죽일 경우 무기 숙련도가 1증가 무기 숙련도 10마다 데미지, 크리티컬 명중률이 1씩 증가한다.
- 3) 매력 1당 상점구매가격과 강화소의 강화비용이 0.01%씩 감소한다.
- 4) 행운 1당 회피율, 크리티컬이 1씩 강화확률, 채집 대성공 확률이 0.1%씩 증가한다.
- 5) 폭력성 2당 사격과 타격이 1씩 증가한다.
- 6) 평정심 2당 매력과 행운이 1씩 증가한다.

12. 사운드 설정

음악 종류	적용대 상	적용종 류	설명	시간	파일명	루프
BGM	팍스 마을		위선적인 마을로 지 성적인 개인주의가 가득한 마을	30초	BGM_팍스_01	O
BGM	위스 마을		자기 멋대로인 이기 주의가 가득한 마을	30초	BGM_팍스_01	O
BGM	퀘이스 마을		겉으로는 가장 평화 로운 마을	30초	BGM_팍스_01	O
Ef	플레이 어가 걸을 때	걷기 (Ani)	구두 또각거리는 소 리와 함께 훑밟는 소리	0.5초	Ef_Player_Move_Walk_01	x
Ef	플레이 어가 뛰 떨 때	뛰기 (Ani)	구두 또각거리는 소 리와 쿵쿵거리는 소 리, 훑밟는 소리	0.5초	Ef_Plater_Move_Run_01	x
Ef	플레이 어가 맨손 공격할 때	공격 (Ani)	바람을 가르며 둔탁 한 소리	0.5초	Ef_Player_Atk_Attack_01	x
Ef	플레이 어가 단검 공격할 때	한손검 공격 (Ani)	대검을 휘둘러 때 나는 공기를 가르며 얇고 날카로운 소리	0.5초	Ef_Player_Atk_DaggerAttack_01	x
Ef	던전을 클리어 했을 때		폭죽이 터지는 소리 처음 2초간 폭죽이 하늘로 올라가는 소 리 후 나머지 1초때 터지는 폭발음	3초	Ef_Common_Battle_ClearStage_01	x
Ef	다음 던전으 로 이 동할 때		맑지만 축 처지는 낮 은 톤의 어디론가 빠지는 듯한 소리	1초	Ef_Common_Battle_NextStage_01	x
Vo	플레이 어가 단검 공격할 때	한손검 공격 (Ani)	숨을 들이쉬는 듯한 소리 "흡"	0.5초	Vo_Player_Atk_DaggerAttack_01	x
Vo	플레이 어가 죽을 때	사망 (Ani)	고통에 몸부림치다 가 지쳐 나오는 신 음소리 "으어어어어 어"	1초	Vo-Player_Die_Die_01	x

번호	이름	시간	설명
1	일반전투(대 좀비)	90	적막한 거리의 스산함이 감도는 음악, 전투에 크게 방해가 되지 않는 조용한 음악
1.1	일반전투 (대 좀비 감염후)	90	적막한 거리의 스산함이 감도는 음악, 전투에 크게 방해가 되지 않는 조용한 음악
2	일반전투 (대 사람)	90	비트가 강하고 빠른 음악, 인간과의 전투이기 때문에 긴장감을 느낄수 있는 음악
3	보스전	180	보스와의 전투음악으로 빠른 비트와 장엄함이 섞인 음악

음악종류	이름	파일명	적용대상	설명	시간(초)	루프
배경효과음	bge_01	0101_bge_01	좀비지역 배경효과음	가끔식 으르렁 거리는 소리가 들리고 바람에 의해 나뭇잎들이 지나가는 소리가 들린다	10	○
Bgm	bgm_01	0101_bgm_01	좀비지역 배경 음악	스산한 소리가 들리다가 북소리가 들리면서 긴박한 소리로 바뀐다 그 이후 북 소리가 작아지며 다시 스산한 소리가 들린다	180	○
NPC	npc_01	0101_npc_01	좀비지역 NPC 효과음	으르렁 거리는 소리가 들린다	0.5	
USER	user_01	0101_user_02	좀비 캐릭터 효과음 (이동)	그르르 거리는 소리가 들리며 한발 마다 발소리가 매우 크게 들린다	0.3	
USER	user_02	0101_user_02	좀비 캐릭터 효과음 (공격)	으르렁 거리는 소리와 바람소리가 들리고 공격 성공시 피가 튀는 소리가 들린다	0.3	
로고	rogo_01	0101_rogo_01	로고 및 타이틀 효과음	바람소리가 들리고 피가 흘러내리는 소리가 들린 후에 좀비의 으르렁 거리는 소리가 들린다	8	
엔딩	end_01	0101_end_01	엔딩효과음	성공을 축하하는 나팔소리와 함께 긴박한 노래가 흘러나온가	8	

13. 채집 시스템



채집 지역으로 이동 후 입구에서 채집NPC와 대화 곡괭이와 삽을 대여 후 채집지역으로 입장. 원하는 등급의 채집물 앞에서 채집을 시작한다. 필요 체력을 코스트로 채집물의 등급에 따른 시간을 기다리면 채집에 성공한다. 성공하면 채집한 등급 이하의 채집물을 획득한다.

1) 각 마을의 50M거리마다 꽃들이 존재 전설 꽃은 마을 외곽에 채집지역이 존재, 각 마을의 채집 지역에는 10M마다 광석이 존재 초반부 중반부 후반부가 존재하며 일정 레벨 달성 시 해금된다.

2) 일반 꽃, 희귀 꽃, 전설 꽃 / 일반 광석, 희귀 광석 전설 광석

채집물의 위치	채집물	각 채집물에 해당하는 장비	채집 시간	필요 체력	획득률
채집 초반부, 중반부	일반 광석	일반 곡괭이	3초	3	일반 광석 100%
채집 중반부, 후반부	희귀 광석	희귀 곡괭이	10초	5	일반 광석 50% 희귀 광석 50%
채집 후반부	전설 광석	전설 곡괭이	20초	10	일반 광석 10% 희귀 광석 50% 전설 광석 40%
채집 초반부 채집 중반부	일반 꽃	일반 삽	3초	3	일반 꽃100%
채집 중반부 채집 후반부	희귀 꽃	희귀 삽	10초	5	일반 꽃 50%

					희귀 꽃 50%
채집 후반부	전설 꽃	전설 삽	20초	10	일반 꽃 10% 희귀 꽃 50% 전설 꽃 40%

채집지역 입장정보

가격	NPC	지역	위치
1,000원	동삼	채집 초반부	채집지역 입구 정면 (0,0,3)
5,000원	은이	채집 중반부	채집지역 입구 좌측(-5,0,0)
10,000원	금일	채집 후반부	채집지역 입구 우측(5,0,0)

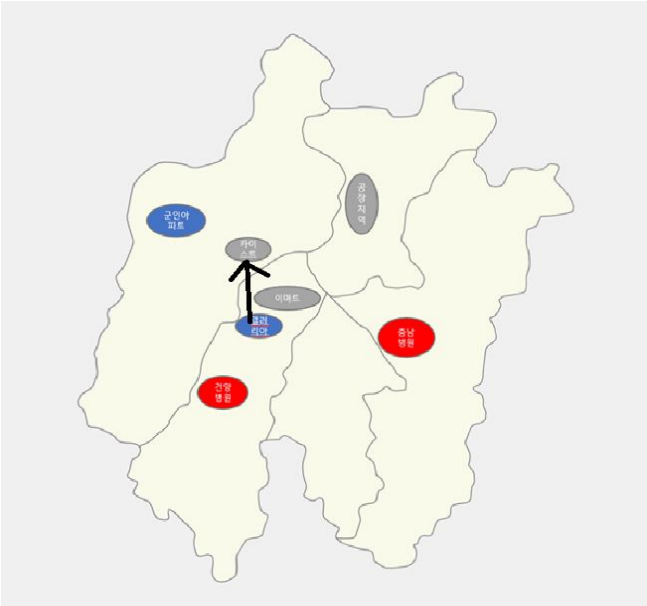
거점입구에서 연구소와의 거 리	해당 장비	필요한 재료	필요한 금 액	능력치 변화	특수 옵션	강화확률	강화 후상태
1km	직도	화염초(일반)	3000원	없음	화염속성 데미지 +10	100%	화염의직도
1km	화염의직도	화염초(일반)X3	5000원	공격력 +5	화염속성 데미지 +15	80%	화염의직도(+1)
1km	화염의직도 (+1)	화염초(일반)X%	8000원	공격력 +10	화염속성 데미지 +25	65%	화염의직도(+2)
1km	화염의직도 (+2)	화염초(희귀)	10000원	공격력 +15	화염속성 데미지 +35	50%	화염의직도(+3)
1km	화염의직도 (+3)	화염초(희귀)X3	13000원	공격력 +20	화염속성 데미지 +50	30%	화염의직도(+4)
1km	화염의직도 (+4)	화염초(희귀)X5	20000원	공격력 + 30	화염속성 데미지 +70	15%	화염의직도(+5)
1km	화염의직도 (+5)	화염초(전설)	30000원	공격력 + 50	화염속성 데미지 +100	5%	화염의직도(+6)
1km	화염의직도 (+6)	화염초(전설)X7	100000원	공격력 + 70	화염속성 데미지 +200 공격시 50% 확률 로 중첩된 화염속성 데미지를 130%의 데 미지로 즉 시 준다.	1%	레바테인

메모 포함[1]: 화염속성 데미지 : 화염속성 데미지로 공격시 3초에 걸쳐서 해당 데미지를 고정데미지로 준다. 중첩가능

#### 14. 강화 시스템

각 지점에 있는 연구소로 이동한 후에 연구원에게 말을 걸어 일정 금액과 때로는 재료까지 지불한 후에 강화를 시도 한다.

거점입구에서 연 구소와의 거리	해당 장비	필요한 재료	필요한 금액	능력치 변화	특수 옵션	강화확률	강화 후상태
1km	직도	없음	1000원	공격력 +5	없음	100%	직도(+1)
1km	직도(+1)	없음	3000원	공격력 +10	없음	80%	직도(+2)
1km	직도(+2)	일반 광석	5000원	공격력 +15	없음	65%	직도(+3)
1km	직도(+3)	일반 광석X3	7000원	공격력 +20	없음	50%	직도(+4)
1km	직도(+4)	희귀 광석	10000원	공격력 +30	없음	30%	직도(+5)
1km	직도(+5)	희귀 광석X3	15000원	공격력 +50	없음	15%	직도(+6)
1km	직도(+6)	전설 광석	30000원	공격력 +100	공격시 공 격력의 30%만큼 추가 고정 데미지	5%	무라마나



15. 이펙트 설정

이름	시간	파일명	설명
피 흘리는 이펙트	0.5	Eff_Common_0501	피를 흘릴 때 다리를 저는 동작으로 움직이며, 걷는 동작과 맞춰서 핏방울이 똑똑 땅바닥으로 떨어진다.
사격 시 탄피 떨어지는 이펙트	0.5	Eff_Shot_01_01	총이 발사 되는 순간 탄피가 뒤로 튕겨져 나가면서 땅바닥에 떨어진다.
불이 감싸진 직도	0.3	Eff_Idle_03_01	무기를 장착하면 칼날 밑부분에 화염 분출기에서 부터 불이 나오기 시작하며 칼날 밑 부분을 전부 감싼다
전기가 감싸진 검	0.3	Eff_Idle_03_02	무기를 장착하면 칼날 밑부분에 있는 전류 분출기에서 푸른 전기가 나오며 칼날 전체 부분을 전부 감싼다
독이 발린 단검	0.5	Eff_Idle_03_03	단검 칼날 부분에 초록색 액체가 발려있고, 주기마다 초록색 물방울이 한방울씩 바닥으로 떨어진 다.

		종류	파일명	시간	설명	
총기 피격	좀비	데미지 이펙트	Eff_Common_0502	0.2 ~> 1	총에 맞는 순간 맞는 부분에서 부터 피가 주변으로 터지면서 피가 흘러 내린다	
칼 피격	좀비	데미지 이펙트	Eff_Common_0503	스파크 및 철가루 (0.2초) 피 (0.2 ~> 1초)	칼이 좀비 피부에 닿는 순간주변으로 철가루가 튀며 스파크가 일어난다 그 이후 피가 주변으로 튈다	
총구 화염	총 사용자	시전 이펙트	Eff_Shot_01_02	스파크 (0.2초) / 불 (0.5초) / 연기 (1초)	총을 발사하는 순간 총구에서 사방으로 스파크가 튈 후 불이 총구 앞쪽으로 총구보다 더 큰 지름을 가지고 퍼져나간뒤 연기가 위로 올라간다	

동작	시간	파일명	설명
----	----	-----	----



이름	전 조준 사격	돌격 사격	난사	사이드 스텝	속사	조준 사격	정밀 사격
분류	공격	유틸, 공격	공격	유틸	공격	공격	공격
획득 방법	선택지	선택지	선택지	선택지	선택지	선택지	선택지
제한 조건	권총 착용 시	권총 착용 시	권총 착용 시	권총 착용 시	권총 착용 시	권총 착용 시	권총 착용 시
설명	권총을 가장 가까운 적부터 조준하여 100M이 내의 모든 적에게 크리티컬 공격을 가한다.	전방 2M도약 후 10M 내 모든 적에게 공격을 가한다.	권총을 가장 가까운 적부터 조준하여 전방 1M~50M내의 모든 적에게 2회씩 공격한다	적의 공격 시 그 공격의 범위 내에 있으면 왼쪽으로 굴러 공격을 회피한다.	플레이어의 정면에서 직선형으로 5발을 1초내에 발사한다.	권총을 가장 가까운 적에게 조준하여 크리티컬 공격을 가한다.	권총을 가장 가까운 적에게 1초간 조준 후 크리티컬 공격을 가한다. 이때 움직이거나 데미지를 받으면 취소된다.
이동	0.5	Eff_Walk_01	플레이어 캐릭터가 이동하면 발 뒤꿈치에서 땅의 색과 같은 색의 흠면지가 0.2M반경으로 나타난다.				
근접 공격	0.5	Eff_SwordAttack_01	검을 휘두를 시 검의 궤도에 따라 무기의 속성에 따른 색을 가진 잔상이 따라간다.				
원거리 공격	0.5	Eff_Shot_01	원거리 공격 시 투사체의 궤도에 따라 무기의 속성에 따른 색을 가진 잔상이 따라간다.				
기타	2	Eff_Common_0101	퀘스트 클리어 시 플레이어의 발에서 흰색과 노란색의 선이 각각 플레이어의 왼쪽과 오른쪽에서 나선의 궤도를 가지며 플레이어를 돌며 위로 2M 올라간다. 그 후 반짝이며 선은 사라지고 자그마한 조각들이 터지듯이 반지름이 0.5M인 구의 중심에서 외각방향으로 이동한다.				

## 16. 스킬 시스템

이름	No Refill	Plus 10	더블 샷	위기에서 기회를	라스트레이지
분류	패시브 스킬	패시브 스킬	패시브 스킬	패시브 스킬	패시브 스킬
획득방법	선택지	선택지	선택지	선택지	선택지
제한조건	총알을 다 사용 후 발동 가능	없음	없음	플레이어 체력이 10% 이하일때 발동	체력이 10% 미만 일 때 20% 확률로 발동
설명	20% 확률로 장전 없이 즉시 총알이 충전된다.	확률이 있는 스킬 들의 발동 확률이 10% 증가한다.	20% 확률로 총을 쏠 때 2번 공격한다.	체력이 10% 이하 가 되면 치명타 확률이 50% 증가 한다.	체력이 10% 미만 일 때 확률적으로 발동된다. 20초간 치명타 확률과 치명타 데미지가 100% 증가한다.

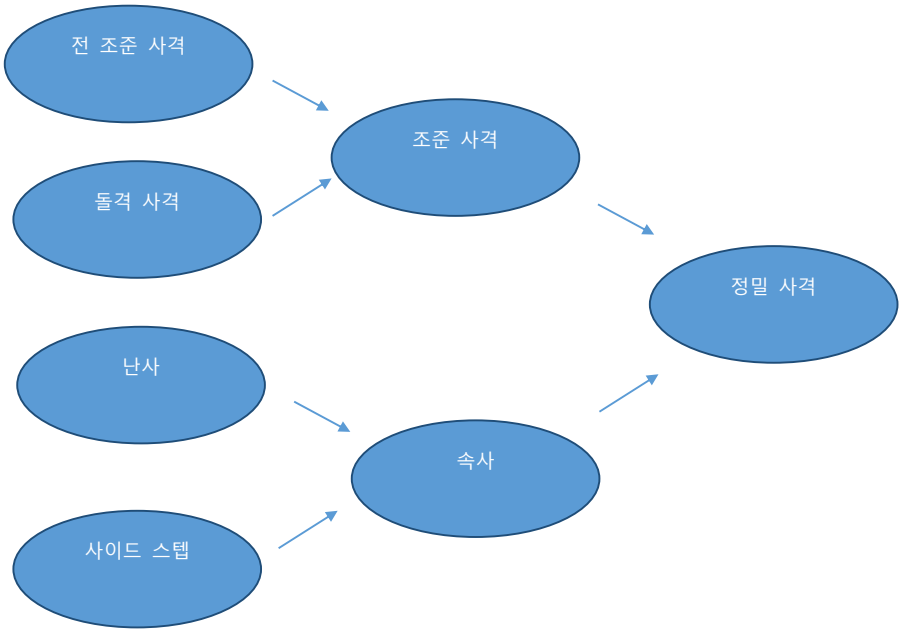
이름	고스트 스텝	디펜스 업	원펀치	스피드업	불사불패
분류	패시브 스킬	패시브 스킬	패시브 스킬	패시브 스킬	패시브 스킬
획득방법	선택지	선택지	선택지	선택지	스피드업,고스트 스텝, 디펜스 업, 원펀치 보유시에 획득 가능
제한조건	없음	없음	없음	없음	없음
설명	40% 확률로 발동된다. 발동시에 10 초간 회피율이 50% 증가한다.	30% 확률로 발동된다. 발동시에 10 초간 플레이어가 받는 피해가 40% 감소된다.	10% 확률로 발동된다. 공격시에 적 1 명이 즉사한다.	40% 확률로 발동된다. 발동시에 10 초간 플레이어의 달리기 속도가 40% 증가한다.	5% 확률로 발동된다. (플레이어의 체력이 10% 이하일때 발동확률이 50%로 증가된다.) 스피드업,고스트스텝,디펜스 업,원펀치 의 효과를 모두 받는다.

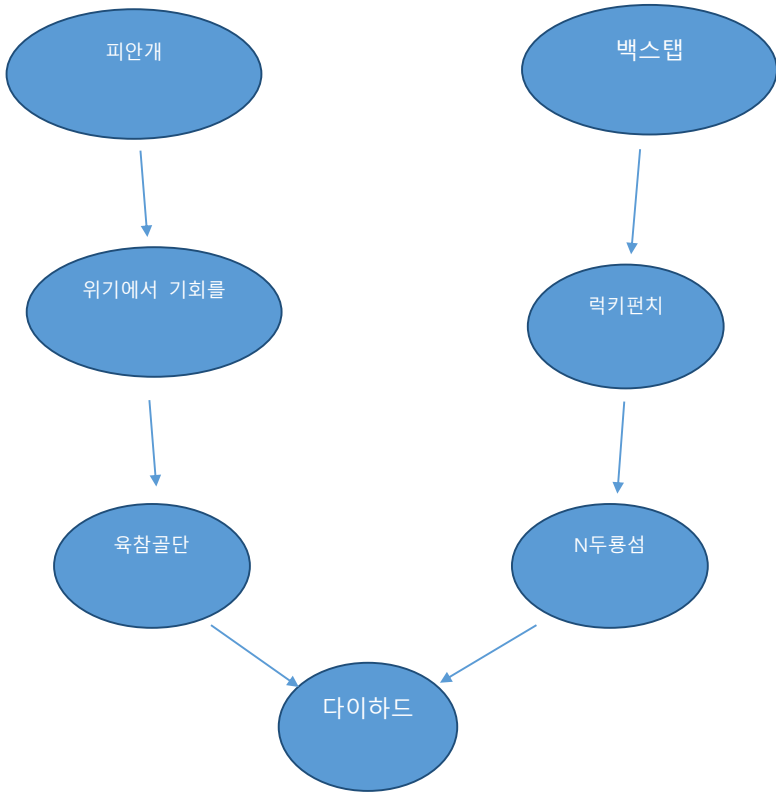
이름	피안개	육참골단	다이하드	네버스톱	럭키편치
분류	버프 스킬	버프 스킬	버프 스킬	버프 스킬	공격
획득방법	선택지	선택지	스킬 육참골단,N 두룡섬 보유시에 획득가능	스킬 속사, Plus10 보유시에 획득 가능	선택지
제한조건	캐스팅 시간 2 초	캐스팅 시간 2 초	쿨 타임 600 초, 폭력성 70 이상	시전 시간 2 초, 쿨 타임 600 초	쿨 타임 300 초, 시전 시간 2 초
설명	플레이어의 체력이 낮을수록 회피율이 증가한다.(최대 30%)	온 오프 스킬 방어력을 50 감소시키고,공격력을 100 상승 시킨다.	즉발형버프 스킬, 10 초동안 체력을 1 로 고정시키고, 해당 시간 동안 공격력과 이동속도,공격속도가 50% 증가한다. 스킬 사용이 끝난 후 30 초동안 공격력,이동속도,공격속도가 80% 감소한다.	15 초 동안 총을 양손에 들고 장전없이 총알 소모 없이 총을 사용할 수 있다.	(공격력 100%+무기 속력도 당 1+타격 x1)x1~1000% 사이의 데미지를 준다. (1~1000% 데미지는 무작위로 부여됨.)

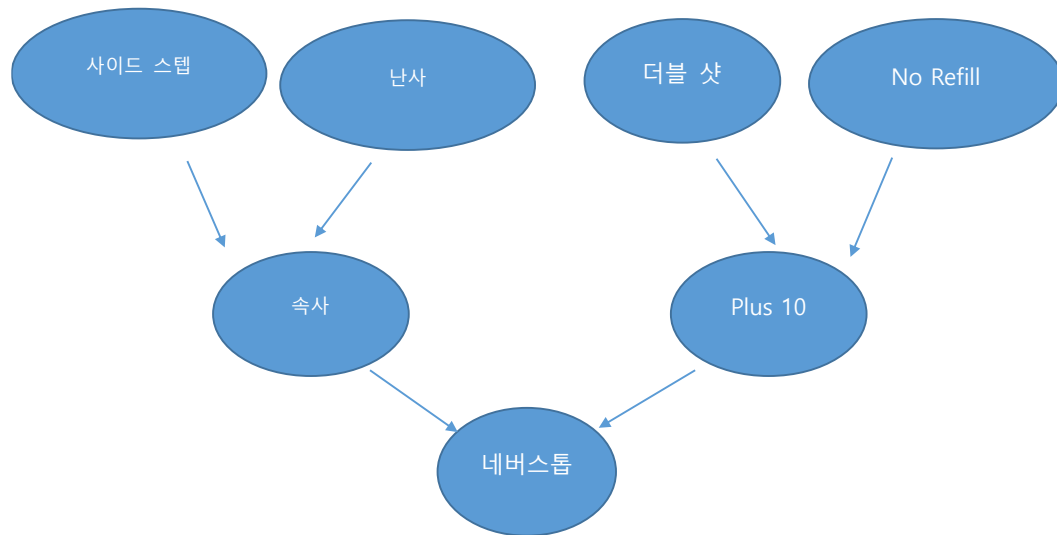
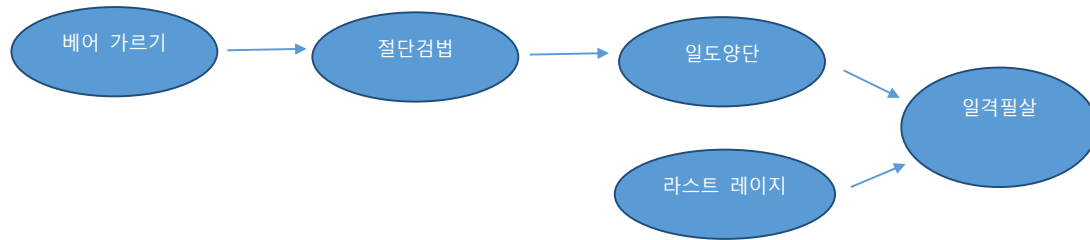
이름	N 두룡섬	베어 가르기	일도양단	절단검법	일격필살
분류	공격	공격	공격	공격	공격
획득방법	선택지	선택지	선택지	선택지	일도양단, 라스트레이지 보유 시 획득 가능
범위	정면 직선 단일 타겟	단일 타겟	플레이어 주변 적군 3명 대상	단일 타겟	단일 타겟
제한조건	시전 시간 2 초	근접무기 보유 시 사용가능, 쿨타임 15 초	검 보유 시 사용 가능, 쿨 타임 40 초	검 보유 시 사용 가능, 쿨 타임 30 초	검 보유 시 사용 가능, 쿨 타임 300 초
설명	동시에 적을 1~8 번 공격한다.1~8 번의 타격횟수는 무작위로 정해진다. 공격력의 80%+무기속련도 1 당 1+(타격 x1)의 데미지를 3 번 준다.	사용시에 공격력이 50% 증가하고, 적을 3 번 공격한다.	3 명의 적에게 100% 증가한 공격력으로 한번 씩 공격한다.	적에게 70% 증가한 공격력으로 2 번 공격한다.	1000% 증가된 공격력으로 적에게 한번의 피해를 준다. 단, 공격후에 플레이어의 체력이 90% 감소된다.

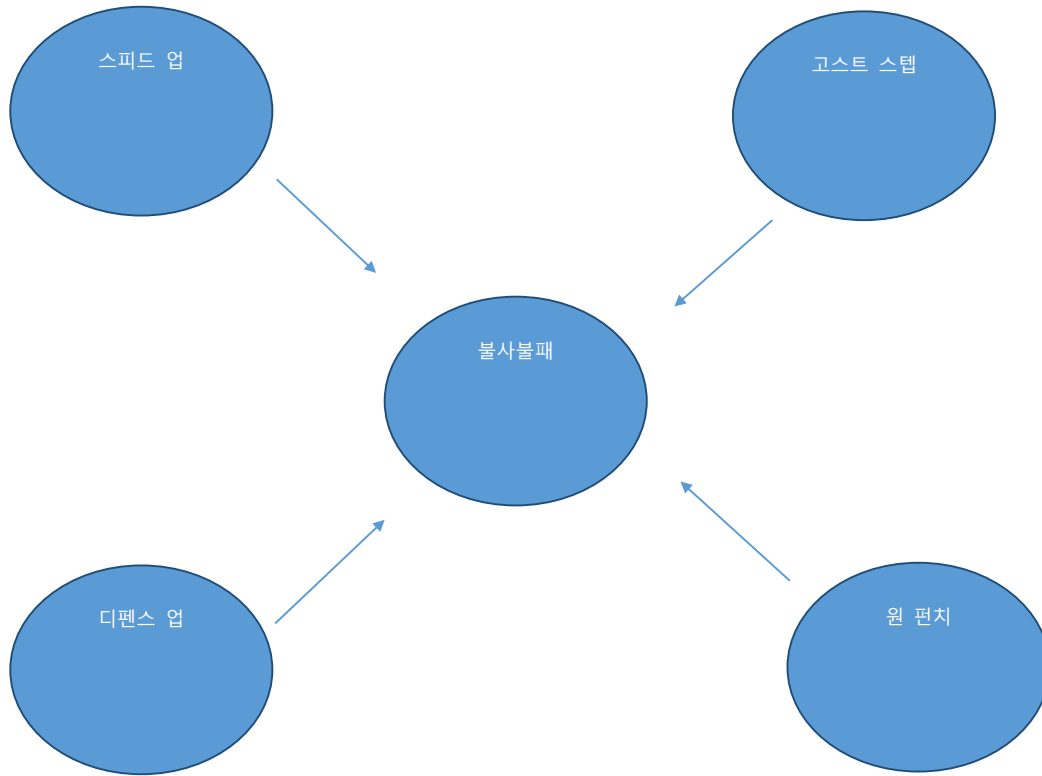
이름	실드	차징 어택	백스텝
분류	방어, 원거리 공격	공격	즉발형 스킬
획득방법	선택지	실드, 스피드업 보유 시 획득 가능	선택지
범위	플레이어 전 범위 30m	플레이중인 스테이지	플레이중인 스테이지
제한조건	방패,권총 보유 시 사용가능	실드, 스피드업 스킬의 제한 조건을 충족해야 사용 가능	없음
설명	15초간 방패로 적들의 공격을 방어하며, 동시에 30m 내에 있는 적들을 공격할 수 있다.	10초간 방패를 들고 빠른 속도로 적들에게 돌진하여 피해를 입힘. 이 스킬을 사용중일땐 데미지를 입지않음.	어떠한 동작 도중에도 동작을 멈추고 즉시 뒤로 이동한다.

스킬 트리









자세한 것은 스킬 데이터베이스 참고

#### 17. 성향 시스템과 감염도 시스템

플레이어가 선택지를 고를 때마다 폭력성이나 평정심이 증가 하는데 둘의 합은 100을 넘을 수 없고

$100 - \text{폭력성} = \text{평정심}$  이 된다.



폭력성이나 평정심은 캐릭터의 스탯에 영향을 주며, 스토리 상 세력이 바뀌는 것에도 크게 작용한다.

폭력성이 증가하면 공격 관련 능력치가 오르며, 평정심이 증가하면 보조관련 능력치가 증가한다.



감염도 시스템(IP)는 감염도 포인트로 100이 되면 완전 감염이 되어 좀비화가 된다.

사람으로 플레이 하고 싶을 경우 치료제로 감염도가 100이 되기 전에 낮추어야 하며, 감염도가 높을수록 좀비의 힘을 사용할 수 있게 되어, 공격력이 증가한다.

## 18. 다른 게임 과의 차별성

이 게임이 다른 게임과 가장 큰 차이점은 다양한 세력을 플레이할 수 있다는 것 입니다.

여타 좀비 게임들과는 다르게 좀비가 되면 사망이 아니라 좀비가 되면 좀비 세력의 스토리를 진행할 수 있게 되어 인간 세력과는 또 다른 재미를 느낄 수 있고, 또 다른 시점에서 이 세계관을 바라볼 수 있게 됩니다.

그리고 선택지에 따른 다양한 엔딩을 만들었기 때문에 다회차 플레이를 통하여 여러 엔딩을 보는 재미도 있을 것입니다.

그림참조)

보더랜드, 다잉라이트, 사이퍼즈