|  |
| --- |
| [모바겜] |
| [동물서바이벌] |
| [ GDD ] |

|  |
| --- |
| min seok seo  2024-7-10 |

목차

[**1. 게임 개요 (Game Overview)** 4](#_Toc172996370)

[1.1 문서 개요 4](#_Toc172996371)

[1.2 기획의도 4](#_Toc172996372)

[1.3 게임 개요: 게임의 주요 장르(예: 액션, 슈팅, 어드벤처). 4](#_Toc172996373)

[**2. 게임 콘셉트 (Game Concept)** 5](#_Toc172996374)

[2.1주요 특징 5](#_Toc172996375)

[2.1.1귀여운 동물 캐릭터 5](#_Toc172996376)

[2.1.2 게임 플레이 시간 5](#_Toc172996377)

[2.1.3아이템과 스킬 5](#_Toc172996378)

[2.1.4 로그 라이트 5](#_Toc172996379)

[2.2 게임플레이 요약 6](#_Toc172996380)

[2.3 핵심 시스템 요약: 주요 게임 시스템의 간략한 설명. 7](#_Toc172996381)

[2.3.1 스테이지 선택 및 준비 7](#_Toc172996382)

[2.3.2 전투 스테이지 적 등장 및 전투 시작 7](#_Toc172996383)

[2.3.3 스킬 및 아이템 사용 7](#_Toc172996384)

[2.3.4 보스 전투 8](#_Toc172996385)

[2.3.5 보상 획득 및 다음 단계 진행 8](#_Toc172996386)

[**3. 세계관 및 스토리 (World and Story)** 9](#_Toc172996387)

[3.1 주요 캐릭터: 플레이어가 조종하는 주요 캐릭터의 소개. 9](#_Toc172996388)

[3.2 NPC: 주요 NPC 및 그들의 역할. 9](#_Toc172996389)

[3.3 적 캐릭터: 주요 적 캐릭터 및 보스 9](#_Toc172996390)

[**4. 캐릭터 및 NPC (Characters and NPCs)** 0](#_Toc172996391)

[4.1 플레이어 캐릭터 0](#_Toc172996392)

[4.2 NPC: 주요 NPC(Non-Playable Characters) 및 그들의 역할. 0](#_Toc172996393)

[4.3 적 캐릭터: 주요 적 캐릭터 및 보스. 1](#_Toc172996394)

[**5. 게임플레이 메커닉스 (Gameplay Mechanics)** 2](#_Toc172996395)

[5.1 기본 조작: 기본적인 조작 방법 및 버튼 구성. 2](#_Toc172996396)

[5.2 전투 시스템: 전투 메커닉스 및 전략. 2](#_Toc172996397)

[5.3 AI 시스템: 적 및 NPC의 인공지능 시스템. 2](#_Toc172996398)

[**6. 미션 및 퀘스트 (Missions and Quests)** 3](#_Toc172996399)

[6.1 메인 미션: 주요 미션과 목표. 3](#_Toc172996400)

[6.2 사이드 미션: 부가적인 퀘스트와 보상. 3](#_Toc172996401)

[6.3 임무 생성 시스템: 임무 생성 및 관리 방식. 3](#_Toc172996402)

[**7. 아이템 및 스킬 (Items and skill)** 4](#_Toc172996403)

[7.1 일반 무기 4](#_Toc172996404)

[7.1.1 젤리글러브 4](#_Toc172996405)

[7.1.2 호수의 검 5](#_Toc172996406)

[**8. 경제 시스템 (Economy System)** 12](#_Toc172996407)

[멀티플레이 및 소셜 (Multiplayer and Social Systems) 12](#_Toc172996408)

기록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날자 | 내용 | 기타 |
| 2024.07.10 | GDD 문서 생성 |  |
| 2024.07.11 | 목차, 기획의도 정리 |  |
| 2024.07.12 | 파일 깨짐 -> 복구 실패 -> 다시 재작 |  |
| 2024.07.13 | 아이템 – 장비 목록 정리 |  |
| 2024.07.14 | 게임 개요, 콘셉 작성, 장비 수치 추가 |  |
| 2024.07.18 | 1. 게임개요, 2. 게임 콘셉 완성 |  |
|  |  |  |

# **1. 게임 개요 (Game Overview)**

## 1.1 문서 개요

- 본 문서는 모바일 대상 게임 ‘**동물 서바이벌**’의 개발 개요를 다룬다.

- 게임 제작에 필요한 문서들의 대략적인 개요가 들어있다.

- 세세한 부분은 다른 문서로 연결된다.

## 1.2 기획의도

- 플레이어는 일상생활속 느낄 수 있는 다양한 악한 요소를 상대하고 물리치며 그에 대한 쾌감을 얻는다. (악한 요소: 길빵 하는 흡연자, 캣맘 등(논란의 요소가 있다))

- 다양한 무기와 방어구, 능력을 활용해 플레이어의 흥미를 유발한다.

- 캐주얼 장르 이점을 살려 간단한 조작과 직관적인 플레이로 짧은 시간 안에 게임의 재미를 느낄 수 있게 한다.

## **1.3 게임 개요**: 게임의 주요 장르(예: 액션, 슈팅, 어드벤처).

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 개요 | |
| 이름 | 동물 서바이벌 | |
| 플랫폼 | 모바일 (Andorid / iOS) | |
| 장르 | * 수집형 뱀서 라이크 * 유사 게임 : 탕탕특공대, 피자 히어로 | |
| 세계관 | * 어반 판타지 * 세상에 악의 기운이 퍼져 사람들이 악한 마음을 자극해 진상이 늘어난다. * 반려동물의 시점으로 주인을 돕는다. | |
| 게임 진행 요약 | 1. 다양한 아이템을 가챠, 플레이를 통해 획득 2. 캐릭터와 무기를 선택해 전투를 준비하고, 적을 처치하는 방식으로 스테이지를 진행 3. 스테이지를 강화하며 얻은 재화로 필요한 장비를 강화하고 캐릭터를 획득하며 다음 스테이지에 도전 4. 반복 | |
| 대상 | 전체 연령, 남녀 모두 | |

# **2. 게임 콘셉트 (Game Concept)**

## 2.1주요 특징

### 2.1.1귀여운 동물 캐릭터

* 동물을 모티브로 캐릭터를 만들어 누구에게나 거부감 없이 즐길 수 있는 디자인을 선택해 전체연령 타겟을 정한다.

### 2.1.2 게임 플레이 시간

* 일반적인 학교나 학원의 쉬는 시간은 10분. 그렇기에 최종 플레이 타임을 8분을 기준으로 잡아 10분이라는 짧은 시간 안에 한 스테이지를 모두 즐길 수 있게 한다.

### 2.1.3아이템과 스킬

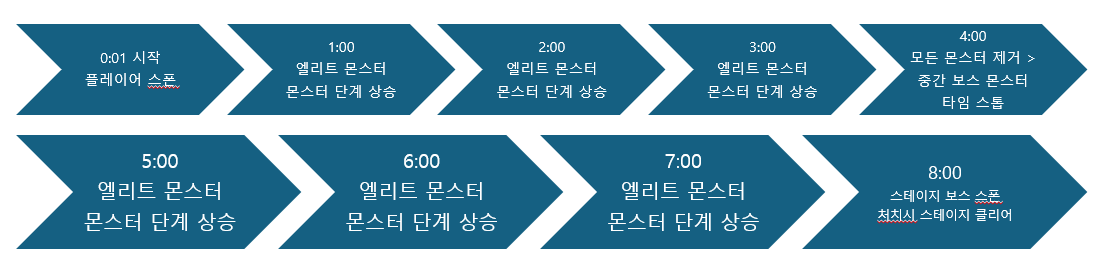
* 랜덤으로 배정되는 이 스킬과 아이템은 플레이어가 게임에 쉽게 질리지 않게 만들며 자신이 원하는 세팅을 맞출 때 더 큰 성취감을 준다.

### 2.1.4 로그 라이트

* 누구나 게임을 포기하지 않는다면 모두가 엔딩을 볼 수 있다.

## 2.2 게임플레이 요약

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이 요약 | |
| 전투 필드 |  |
| 1. 스폰됀 적 몬스터가 플레이어 캐릭터에게 다가온다  2. 플레이어 캐릭터는 자신이 선택한 스킬을 활용해 적을 처치한다.  3. 처치한 적에게 나오는 경험치를 얻어 성장한다.  4. 전투는 총 8분간 이어지며 4분에 엘리트 몬스터 8분에 보스 몬스터가 출현한다  5. 보스 몬스터를 처치한 후 스테이지는 종료된다. |



## 2.3 핵심 시스템 요약: 주요 게임 시스템의 간략한 설명.

### 2.3.1 스테이지 선택 및 준비

* **스테이지 선택**: 플레이어가 스테이지를 선택하면 연결된 테이블로부터 스테이지에 필요한 데이터를 요청하고 로드 한다. 여기에는 스테이지 배경, 적 스폰 포인트, 시간별 웨이브 구성 등을 포함한다.
* **장비, 캐릭터 선택**: 플레이어는 UI를 통해 무기와 장비, 캐릭터를 선택하거나 업그레이드할 수 있다.
* **업그레이드**: 무기, 방어구, 장신구 등의 장비는 플레이어가 보유한 자원(골드, 스크롤 등)을 사용하여 업그레이드할 수 있다.

### 2.3.2 전투 스테이지 적 등장 및 전투 시작

* **적 스폰 시스템**: 만들어진 몬스터 테이블의 값에 따라 웨이브 데이터를 기반으로 적을 스폰 한다. 지정된 시간을 기준으로 스테이지마다 몬스터의 hp, AKP, DP가 달라진다.
* **자동 공격**: 플레이어 캐릭터는 일정 범위 내의 적을 자동으로 공격한다. 공격 대상 선정 알고리즘은 가장 가까운 적으로 알고리즘이 적용되지 않는 스킬 역시 존재한다.
* **적 AI**: 적의 AI는 이동 패턴, 공격 패턴, 타겟 선정 등을 포함하며 일반 몬스터와 엘리트 몬스터의 경우 이동패턴만 존재한다. 보스 몬스터의 경우 따로 공격 패턴이 존재한다.

### 2.3.3 스킬 및 아이템 사용

* **스킬 시스템**: 플레이어는 몬스터를 잡고 얻은 경험치로 레벨업을 하면 성장(스킬, 스텟)요소를 획득하고, 이를 투자하며 새로운 스킬을 배우거나 기존 스킬을 강화할 수 있다.
* **아이템 사용**: 전투 중 플레이어는 스테이지의 오브젝트를 통해 아이템을 획득할 수 있다. 아이템 사용 효과는 캐릭터가 아이템에 충돌하는 즉시 적용되며, hp 회복, 자석 효과, 몬스터 전멸 등 다양한 아이템이 존재한다.

### 2.3.4 보스 전투

* **보스 및 AI**: 보스는 마지막 웨이브 즉 8분에 스폰한다. 보스 AI는 일반 몬스터 보다 복잡하며, 고유한 공격 패턴과 스킬을 가진다. 보스의 체력과 공격력은 스테이지 난이도에 따라 설정한다.
* **전투 로그 및 이벤트 트래킹**: 보스와의 전투 동안 발생하는 모든 이벤트(데미지, 사용 스킬)는 로그로 기록되어, 플레이어가 자신이 어떤 무기의 조합을 사용했

### 2.3.5 보상 획득 및 다음 단계 진행

* **보상 지급**: 보스를 물리친 후, 스테이지에 마다 지정된 보상과 플레이어가 스테이지 내에서 획득한 보상을 지급한다. 보상에는 경험치, 골드, 장비 아이템, 스크롤 등을 포함한다.
* **보상 지급 및 인벤토리 업데이트**: 지급된 보상은 플레이어의 인벤토리에 추가되며, 경험치는 즉시 적용되어 레벨업 여부를 판단한다.
* **데이터 저장**: 클리어한 스테이지와 관련된 데이터(클리어 시간, 점수 등)는 서버에 저장되며, 이를 통해 플레이어는 자신의 진행 상황을 확인할 수 있다.
* **다음 스테이지 언락**: 이전 스테이지를 성공적으로 클리어 했을 때 다음 스테이지를 개방한다. 이 정보는 계정에 저장된다.

# **3. 세계관 및 스토리 (World and Story)**

## 3.1 주요 캐릭터: 플레이어가 조종하는 주요 캐릭터의 소개.

## 3.2 NPC: 주요 NPC 및 그들의 역할.

## 3.3 적 캐릭터: 주요 적 캐릭터 및 보스

# **4. 캐릭터 및 NPC (Characters and NPCs)**

* 플레이어가 직접 움직일 수 있는 캐릭터로 각 캐릭터마다 고유 능력을 가져 플레이어에게 다양한 선택지를 제공한다.
* 플레이어에게 게임의 기능, 편의성 등을 가르쳐 주는 요소를 추가한다.

## 4.1 플레이어 캐릭터

* 플레이어가 직접 사용할 수 있는 캐릭터로 이름, 상징 동물, 특징, 설명 등이 들어간다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 이름 | 나나 |
| 종족 | 동물 – 고양이 |
| 모티브 | 슈렉 – 장화신은 고양이 |
| 설명 | 집고양이인 나나는 매일 피로 때문에 자신과 놀아주지 않는 주인에게 불만을 가지고 있던 와중  요정 |

* 캐릭터 정리 링크 <제작 예정>

## 4.2 NPC: 주요 NPC(Non-Playable Characters) 및 그들의 역할.

* + 설명을 위한 NPC와 그 역할을 설명한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 이름 | 메르헨 |
| 종족 | 요정 |
| 모티브 | 엘프 신화 - 요정 |
| 설명 |  |

## 4.3 적 캐릭터: 주요 적 캐릭터 및 보스.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 이름 | 미정 |
| 종족 |  |
| 모티브 |  |
| 설명 |  |

# **5. 게임플레이 메커닉스 (Gameplay Mechanics)**

## 5.1 기본 조작: 기본적인 조작 방법 및 버튼 구성.

- 모바일: 터치 – 모든 조작은 터치, 드래그로 이루어진다.

모든 조작이 터치로 이루어지기 때문에 장비 장착, 조합, 업그레이드 등의 모든 행동에 필요한 UI 버튼을 요구한다.

## 5.2 전투 시스템: 전투 메커닉스 및 전략.

- 모든 전투 스킬은 적이 없더라도 자동으로 발동되며 타겟 되는 적이 없을 시 플레이어의 전방으로 발동한다.

5.2.1. 스킬

- 추가 예정

5.2.2. 조합 스킬

- 추가 예정

5.2.3. 캐릭터 고유 능력

- 추가 예정

## 5.3 AI 시스템: 적 및 NPC의 인공지능 시스템.

# **6. 미션 및 퀘스트 (Missions and Quests)**

## 6.1 메인 미션: 주요 미션과 목표.

- 모든 메인 미션은 스테이지 클리어로 이루어진다.

- 각 메인 스테이지는 진행도를 2, 4, 6, 8(보스)에 따라 보상을 지급한다

## 6.2 사이드 미션: 부가적인 퀘스트와 보상.

- 사이드 미션은 메인 미션의 스테이지를 활용하되 게임의 목표가 다른 유즈맵 개념의 모드이다.

## 6.3 임무 생성 시스템: 임무 생성 및 관리 방식.

일일 퀘스트, 업적 등 플레이어가 게임에 매일 접속해야 하는 이유를 만들어준다.

1. 일일, 주간 퀘스트

- 출석, 게임 플레이, 상자열기 등 다양한 퀘스트를 완료해 100포인트를 모아 일일 퀘스트를 완료한다.



예)

2. 업적

# **7. 아이템 및 스킬 (Items and skill)**

- 기획의도 플레이어가 사용하는 아이템과 스킬로 플레이어의 성장 욕구를 충족시키며 다양한 무기를 사용하는 재미를 준다.

## 7.1 일반 무기

-스킬 정리

### 7.1.1 젤리글러브

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 젤리글러브 (E) | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 근접 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 공격시 작은 액체 방울이 전방으로 날아간다.  적에게 닿은 투사체는 바닥에 장판을 형성한다. | | | | |
| 설명 | | | | 알 수 없는 액체로 만들어진 물컹물컹한 글러브. | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 10 | 3 | | 20 | | | | 67 | | 공격력 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 20 | 4 | | 20 | | | | 96 | | 공격력 20% 증가 | | | |
| 유니크 | | 40 | 5 | | 20 | | | | 135 | | 투사체 1개 증가 | | | |
| 에픽 | | 60 | 10 | | 20 | | | | 250 | | 장판 범위 10% 증가 | | | |
| 레전드 | | 120 | 20 | | 20 | | | | 500 | | ‘점성’ 부여 (점성 – 젤리를 더욱 끈적하게 만들어 범위 안의 적 이동속도 50% 감소) | | | |
| 젤리글러브 스킬.ver | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | 효과 |
| 1 | 1 | | | | | | 1 | | |  | |  | | X |
| 2 | 1 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 3 | 2 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 4 | 2 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 5 | 3 | | | | | 4 | | | |  | |  | | X |

### 7.1.2 호수의 검

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 호수의 검 (E) | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 근접 | | | | |  | | |
| 공격 방식 | | | | 캐릭터가 보는 방향을 향해 참격을 날린다.  투사체의 개수가 늘어날수록 쏘는 방면이 늘어난다.  공격에 적중 당한 적을 넉백 시킨다.. | | | | |
| 설명 | | | | 은은한 빛을 담고 있는 검.  무언가 비밀이 있어 보인다 | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | | | 최대 레벨 | | | 최고 공격력 | | 효과 | | |
| 커먼 | | 20 | 4 | | | | 20 | | | 94 | | 공격력 10% 증가 | | |
| 레어 | | 40 | 6 | | | | 20 | | | 154 | | 투사체 개수 1개 증가 | | |
| 유니크 | | 70 | 10 | | | | 20 | | | 260 | | 모든 피해 증가 15% | | |
| 에픽 | | 100 | 15 | | | | 20 | | | 385 | | 검기의 크기 2배 | | |
| 레전드 | | 200 | 30 | | | | 20 | | | 770 | | 광격 – 공격시 3% 확률로 3초간 공격속도 50% 증가 | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | | 효과 |
| 1 | 2 | | | | | 2 | | |  | |  | | | X |
| 2 | 2 | | | | | 2 | | |  | |  | | | X |
| 3 | 2.5 | | | | | 3 | | |  | |  | | | X |
| 4 | 3 | | | | | 4 | | |  | |  | | | X |
| 5 | 3 | | | | 4 | | | |  | |  | | | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 삼지창 (E) | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 근접 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 캐릭터 기준 가장 가까운 적에게 날아가 공격한다.  지속시간은 5초이며 벽에 튕긴다. | | | | |
| 설명 | | | | 요정이 들고 다니는 삼지창. | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 20 | 3 | | 20 | | | | 77 | | 공격속도 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 40 | 5 | | 20 | | | | 135 | | 투사체 속도 2배 | | | |
| 유니크 | | 70 | 7 | | 20 | | | | 183 | | 모든 피해 증가 15% | | | |
| 에픽 | | 120 | 10 | | 20 | | | | 310 | | 투사체 1개 증가 | | | |
| 레전드 | | 175 | 20 | | 20 | | | | 555 | | ‘파도’ 추가. (파도: 무기 뒤에 물결이 따라가며 닿는 적에게 무기 피해의 50%의 데미지를 준다.) | | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | 효과 |
| 1 | 1 | | | | | | 1 | | |  | |  | | X |
| 2 | 1.5 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 3 | 2 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 4 | 2.5 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 5 | 3 | | | | | 4 | | | |  | |  | | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 번개의 반지 | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 랜덤 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 무작위 적에게 번개를 떨어뜨려 공격한다. | | | | |
| 설명 | | | | 황금으로 만들어진 반지.  가지고 다니면 정전기가 엄청 심해진다. | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 50 | 5 | | 20 | | | | 145 | | 공격력 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 70 | 7 | | 20 | | | | 203 | | 투사체 1개 증가 | | | |
| 유니크 | | 100 | 10 | | 20 | | | | 290 | | 공격력 20% 증가 | | | |
| 에픽 | | 150 | 15 | | 20 | | | | 435 | | 투사체 1개 증가 | | | |
| 레전드 | | 250 | 25 | | 20 | | | | 725 | | 적중한 적에게 번개 장판이 생성되며 장판은 2초간 지속한다. | | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | 효과 |
| 1 | 2 | | | | | | 1 | | |  | |  | | X |
| 2 | 2 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 3 | 3 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 4 | 3 | | | | | | 4 | | |  | |  | | X |
| 5 | 4 | | | | | 5 | | | |  | |  | | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 낡은 지팡이 (E) | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 근접 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 캐릭터 기준 원형으로 장판을 형성한다.  장판에 2회 적중 당한 적을 넉백 시킨다. | | | | |
| 설명 | | | | 어느 마법사가 사용하던 낡은 지팡이  대단한 지팡이 일지도? | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 15 | 3 | | 20 | | | | 72 | | 공격력 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 30 | 5 | | 20 | | | | 125 | | 범위 1.2배 증가 | | | |
| 유니크 | | 70 | 7 | | 20 | | | | 203 | | 공격력 20% 증가 | | | |
| 에픽 | | 100 | 10 | | 20 | | | | 290 | | Lv.2 무기를 보유하고 시작 | | | |
| 레전드 | | 150 | 15 | | 20 | | | | 435 | | 공격을 받은 적에게 ‘스타폴’을 시전한다. (스타폴 – 무기 공격력의 50% 데미지 ) | | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | 효과 |
| 1 | 1 | | | | | | 1 | | |  | |  | | 범위 증가 1.2 배 |
| 2 | 1.5 | | | | | | 1 | | |  | |  | | 범위 증가 1.2 배 |
| 3 | 2 | | | | | | 1 | | |  | |  | | 범위 증가 1.2 배 |
| 4 | 2.5 | | | | | | 1 | | |  | |  | | 범위 증가 1.2 배 |
| 5 | 3 | | | | | 1 | | | |  | |  | | 범위 증가 1.2 배 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 권총 좌 | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 원거리 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 캐릭터 기준 가장 가까운 적을 향해 총알을 발사한다. | | | | |
| 설명 | | | | 강아지를 키우던 암살자가 쓰던 금빛 권총.  알 수 없는 경로로 요정 세계로 들어왔다. | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 15 | 3 | | 20 | | | | 72 | | 공격력 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 30 | 5 | | 20 | | | | 125 | | 투사체 1개 증가 | | | |
| 유니크 | | 70 | 7 | | 20 | | | | 203 | | 공격력 20% 증가 | | | |
| 에픽 | | 100 | 10 | | 20 | | | | 290 | | 관통 1 증가 | | | |
| 레전드 | | 150 | 15 | | 20 | | | | 435 | | 100킬당 무기 공격력 1% 증가 (진화 무기 – 아킴보 변환시 증가량 합산) | | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | 효과 |
| 1 | 1 | | | | | | 1 | | |  | |  | | X |
| 2 | 1.5 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 3 | 2 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 4 | 2.5 | | | | | | 4 | | |  | |  | | X |
| 5 | 3 | | | | | 5 | | | |  | |  | | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 권총 우 | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 원거리 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 캐릭터 기준 가장 가까운 적을 향해 총알을 발사한다. | | | | |
| 설명 | | | | 강아지를 키우던 암살자가 쓰던 금빛 권총.  알 수 없는 경로로 요정 세계로 들어왔다. | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 15 | 3 | | 20 | | | | 72 | | 공격력 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 30 | 5 | | 20 | | | | 125 | | 투사체 1개 증가 | | | |
| 유니크 | | 70 | 7 | | 20 | | | | 203 | | 공격력 20% 증가 | | | |
| 에픽 | | 100 | 10 | | 20 | | | | 290 | | 관통 1 증가 | | | |
| 레전드 | | 150 | 15 | | 20 | | | | 435 | | 100킬당 무기 공격속도 1% 증가 (진화 무기 – 아킴보 변환시 증가량 합산) | | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | |  | |  | | 효과 |
| 1 | 1 | | | | | | 1 | | |  | |  | | X |
| 2 | 1 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 3 | 2 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 4 | 2 | | | | | | 4 | | |  | |  | | X |
| 5 | 4 | | | | | 5 | | | |  | |  | | X |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 수정 구슬 | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | 공격 타입 | | | | 근접 | | | | |  | |
| 공격 방식 | | | | 플레어어를 기준으로 일정 시간마다 생성되어 왼쪽으로 회전한다. | | | | |
| 설명 | | | | 플레어어를 기준으로 일정 시간마다 생성되어 왼쪽으로 회전한다. | | | | |
| 등급 | | 공격력 | 증가량 | | 최대 레벨 | | | | 최고 공격력 | | 효과 | | | |
| 커먼 | | 15 | 3 | | 20 | | | | 72 | | 공격속도 10% 증가 | | | |
| 레어 | | 30 | 5 | | 20 | | | | 125 | | 공격력 10% 증가 | | | |
| 유니크 | | 70 | 7 | | 20 | | | | 203 | | 넉백 효과 2배 | | | |
| 에픽 | | 100 | 10 | | 20 | | | | 290 | |  | | | |
| 레전드 | | 150 | 15 | | 20 | | | | 435 | |  | | | |
| 인게임 스킬 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 레벨 | 공격력 배수 | | | | | | 투사체 개수 | | | 공격속도 | | 지속시간 | | 효과 |
| 1 | 1 | | | | | | 2 | | |  | |  | | X |
| 2 | 1.5 | | | | | | 3 | | |  | |  | | X |
| 3 | 2 | | | | | | 4 | | |  | |  | | X |
| 4 | 2.5 | | | | | | 5 | | |  | |  | | X |
| 5 | 3 | | | | | 6 | | | |  | |  | | X |

아이템 종류: 장비 무기, 진화무기, 방어구, 소비 아이템 등.

스킬 종류: 장비 스킬, 일반 스킬, 사용 스킬

진화무기

- 템페스트

- 전설의 검

- 요정의 삼지창

- 백의 지팡이

- 권총 아킴보

- 원소 구슬

제작 시스템: 아이템 제작 및 업그레이드 방법.

인벤토리 관리: 인벤토리 시스템과 관리 방식.

# **8. 경제 시스템 (Economy System)**

화폐: 게임 내 화폐 시스템 및 거래 방법.

상점 및 상인: 상점 시스템과 상인 NPC.

보상 시스템: 퀘스트 및 전투 보상.

# 멀티플레이 및 소셜 (Multiplayer and Social Systems)

멀티플레이 모드: 멀티플레이 모드 설명.

협동 및 경쟁 요소: 협동 플레이와 경쟁 요소.

커뮤니티 기능: 채팅, 길드, 친구 시스템