

Litourgia

아이템 설정

날짜	버전	내용
2024/08/12	1.0.0	개요, 동굴아이템, 던전아이템 작성
2024/08/14	1.0.1	목차 작성, 아이템 추가작성
2024/08/15	1.0.2	아이템 분류 표 작성, 내용 추가, 아이템 추가작성
2024/08/17	1.0.3	아이템 분류 표 분리 추가작성, 작성, 목차 추가
2024/08/20	1.1.0	광산, 사막 아이템 추가작성, 아이템 표 내용추가
2024/08/22	1.1.1	분류표 내용 추가, 아이템 설명 추가 작성
2024/08/25	1.2.0	가격 설정, 무기 추가, 제작 추가 작성
2024/08/28	1.2.1	가격 조정, 소모품 아이템 추가, 아이템 설명 작성
2024/08/29	1.2.2	아이템 설명 추가, 목차 수정
2024/08/30	1.2.3	방어구 S 등급 삭제, 개요 수정
2024/09/06	1.2.4	장신구 추가 변경, 표 수정
2024/09/07	1.2.5	아이템 추가
2024/09/13	2.0.0	분류표 수정, 목차 추가 내용 수정
2024/09/15	2.0.1	목차변경, 내용 표로 변경
2024/09/16	2.1.0	내용 수정, 링크 추가, 원페이지 기획서 작성

Team 리투르기아

작성자: 송설화

목 차

목차

1. 기획 의도 & 개요	3
1.1. 기획 의도	3
1.2. 아이템 개요	3
2. 원페이지 기획서	4
3. 아이템 주요 분류	5
3.1. 재료 아이템 [재료 아이템 테이블]	5
3.2. 제작 아이템 [제작 테이블]	5
3.2.1 제작 시간	5
3.2.3 제작 아이템 표	6
3.3. 장착 아이템 [착용 아이템 테이블]	6
3.3.1 무기	6
3.3.2 방어구	7
3.4. 제작서	7
4. 아이템의 등급과 가격	8
4.1. 등급	8
4.1.1 아이템 등급 표	8
4.2. 가격	8
4.2.1 재료 아이템의 가격	8
5. 아이템 세부 설명	9

1. 기획 의도 & 개요

1.1. 기획 의도

- 플레이어가 상점을 운영도 하며 동시에 던전에 나가 몬스터와 전투를 벌이며 희귀 아이템과 재료를 수집하는 RPG 요소를 결합하여, 두 가지 다른 게임을 즐길 수 있게 한다
- 던전에서 얻은 전리품을 조합하여 상점에서 판매할 수 있는 아이템을 만들어내는 시스템으로 플레이어가 아이템 수집과 제작에 몰입감을 증가시키게 한다
- 귀한 자원을 얻어 상점 경영에 활용할 수 있는 루프 구조를 통해, 플레이어를 성장과 발전을 경험하게 한다
- 아이템 등급 간의 가치를 명확히 구분시켜 플레이어가 상점을 운영할 때 경제 시스템을 습득시키며 몰입도를 증가시킨다

1.2. 아이템 개요

- 아이템은 크게 재료 아이템, 제작 아이템으로 구분 되어있으며 제작 아이템은 던전 아이템보다 가격이 높다
- 던전 아이템과 제작아이템은 전부 판매가 가능하지만 다른 능력 없이 오로지 판매만 가능한 아이템은 판매용 아이템이라 칭한다
- 아이템의 화폐 단위는 이브리스로 불리며 EB 로 표기한다

2.원페이지 기획서

1) 아이템 수집

던전에서 몬스터를 처치하거나 던전을
탐색하여 재료를 채집



3) 아이템 사용

제작 아이템을 착용 또는 사용하여
캐릭터의 능력치를 향상



4) 아이템 판매

아이템을 상점 운영을 통해 판매하며,
재화로 상점을 키우며 경영



2) 아이템 제작

수집한 재료 아이템으로 NPC에게 의뢰를 통해
무기, 방어구, 물약 등 다양한 아이템으로 제작



3. 아이템 주요 분류

3.1. 재료 아이템 [재료 아이템 테이블]

- 재료아이템은 던전¹에서 만 얻을 수 있으며 각 던전 환경 자원들과 몬스터 들로 인해 수집이 가능하다
- 각 던전에 얻을 수 있는 공통된 아이템들과 각 던전의 층²에서만 얻을 수 있는 아이템으로 나뉘져 있다

공용 아이템

- **공용 몬스터 파편:** 각 던전 모든 층에 등장하는 소형 몬스터 잔여물
- **채집 아이템:** 각 던전 환경 모든 층에서만 획득할 수 있는 공통된 아이템
- **채집 전설 아이템:** 각 던전에서 낮은 확률로 등장. 층이 깊어질수록 등장 확률이 높아진다

전설아이템 등장 확률

층	1 층	2 층	3 층	4 층
등장 확률	0.1%	1%	5%	7%

각층 아이템

- **고유 채집 아이템:** 각 던전의 층에 있는 환경에서만 획득할 수 있는 고유한 아이템
- **일반&보스 몬스터 파편:** 해당 던전 층에 등장하는 몬스터의 잔여물

3.2. 제작 아이템 [제작 테이블]

- 채집한 아이템들로 의뢰를 통해 특정 NPC들에게 채집 아이템들을 주어 새로운 아이템을 제작시킬 수 있다
- 제작아이템을 만들 때는 재료 아이템이 3~4 가지가 사용된다
- 제작은 아침과 저녁에만 가능하다

3.2.1 제작 시간

- 하루는 아침, 점심, 저녁, 밤으로 나뉘며, 하루 동안 총 4 턴이 흐른다
- 각 아이템마다 걸리는 시간이 다르며 걸리는 시간은 턴으로 정의한다
- 하루 동안 아침, 점심, 저녁, 밤에 각각 1 턴씩 증가되며 제작할 때 정해진 턴과 수가 똑같아지면 제작이 완성된다

아침(1 턴)	낮(1 턴)	저녁(1 턴)	밤(1 턴)
---------	--------	---------	--------

¹ 던전은 숲, 광산, 동굴, 사막으로 4 가지의 던전으로 이루어져 있다

² 층은 각 던전마다 1 층부터 4 층까지의 단계로 이루어져 있으며 층이 올라갈수록 난이도가 올라간다

3.2.3 제작 아이템 표

제작 아이템	무기	장궁
		너클
		환도
		마법서
		단검
		방패
		언월도
		곰방대
		부채
	방어구	투구
		갑옷(상의)
		갑옷(하의)
		부츠
	장신구	반지
		목걸이
		팔찌
	소모품 아이템	포션
		투척 용
		설치 용
	판매품 아이템	가구
		가죽
		도자기
		유리
		밀랍

3.3. 장착 아이템 [착용 아이템 테이블]

- 장착아이템은 장착할 수 있는 모든 아이템으로 무기, 방어구, 장신구를 말한다

3.3.1 무기

- 무기는 같은 등급의 무기 3 개를 합성하여 다음등급으로 진급이 되는 진급 아이템이다
- 소지하고 있는 무기가 1 개일 땐 판매가 불가능하다
- 무기 등급은 C~S 등급으로 나뉘져 있으며 제작 시 이중에서 확률로 등장한다
- 무기는 내구도가 존재한다

3.3.2 방어구

- 방어구는 같은 등급의 방어구 2 개를 합성하여 다음등급으로 진급이 되는 진급 아이템이다
- 방어구는 제작 시 C 등급 고정으로 제작이 된다

3.4. 제작서³

- 제작서를 찾아 관련된 npc 에게 가져다 주면 해당 제작 아이템이 해금되고 제작 아이템을 의뢰할 수 있다
- 제작서의 종류는 무기 제작서, 장신구 제작서, 판매용 제작서로 구분 되어있다
- 제작서는 습득 하기되면 더 이상 해당 제작서가 등장하지 않는다

제작서 얻는 위치

- **무기 제작서** – 확률 적으로 던전에 등장하는 떠돌이 상인에게 구매
- **판매용 제작서, 장신구 제작서** – 보스 몬스터 확률적 전리품, 퍼즐 방 보상

³ **제작서**는 제작방법이 기록 되어있는 설명서, 제작서를 얻어야 히든 아이템을 해금할 수 있다

4. 아이템의 등급과 가격

4.1. 등급

- 아이템의 등급은 D, C, B, A, S로 총 다섯 가지로 나뉘어 있으며, 등급이 높을수록 아이템의 등장 확률이 낮아지며 금액이 증가한다
- 판매품 아이템은 제작에 사용됐던 아이템 재료들 중 가장 높은 등급이 제작등급이 된다

4.1.1 아이템 등급 표

등급	재료 아이템	제작아이템
D	공용 몬스터 파편, 채집 아이템	X
C	일반 몬스터 파편, 고유 채집 아이템	무기, 방어구
B	일반 몬스터 파편, 고유 채집 아이템	무기, 방어구, 장신구, 소모품, 판매품
A	보스 몬스터의 파편 아이템	무기, 방어구, 장신구, 소모품, 판매품
S	채집 전설 아이템	무기, 판매품

4.2. 가격

- 아이템의 가격은 가격 기준은 D 등급을 기준으로 약 1:3:5:50:250의 비율로 이루어져 있다
- 진급이 되는 아이템은 C 등급이 기준이며 등급이 올라갈 때마다 추가로 가격이 오른다

4.2.1 재료 아이템의 가격

등급	D	C	B	A	S
가격	10 EB ± 5 EB	30 EB ± 10 EB	50 EB ± 15 EB	500 EB ± 200 EB	2,500 EB ± 1,000 EB

5. 아이템 세부 설명

[\[아이템 설명\]](#) [\[아이템 컨셉\]](#)