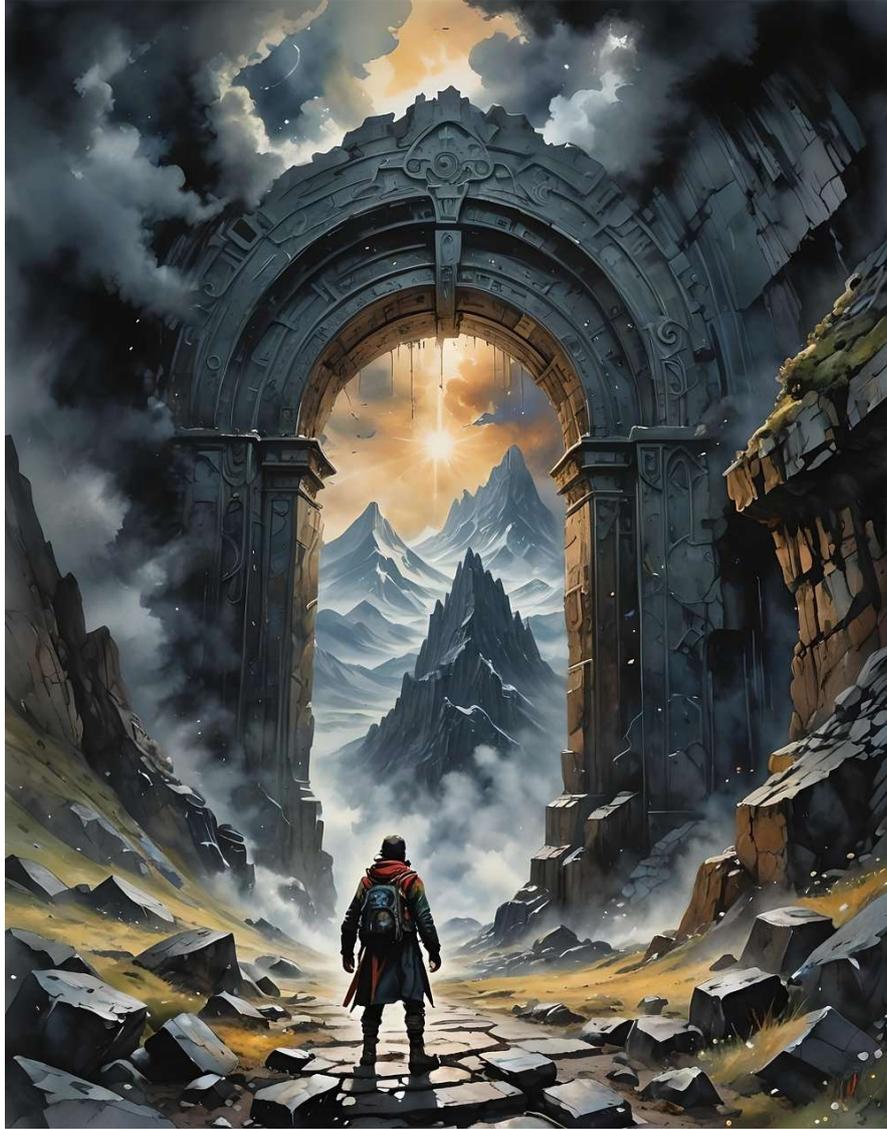

디멘션 게이트 시스템 기획서



이름	장호현
전화번호	010-2299-7243
이메일	Jhh7243@naver.com

목차

A. 게임 장르	3
B. 게임 컨셉	3
C. 시스템 기획서 규칙	3
D. 시스템 목차.....	6
1. 로그인 시스템	6
2. 캐릭터 생성 시스템	8
3. 메인 화면 시스템	17
4. 조작 시스템.....	19
5. 캐릭터 시스템	22
6. 몬스터 시스템	26
7. 스킬 시스템.....	31
8. 아이템 시스템	42
9. 보상 시스템.....	50
10. 사망 시스템	55
11. 길드 시스템	57

A. 게임 장르

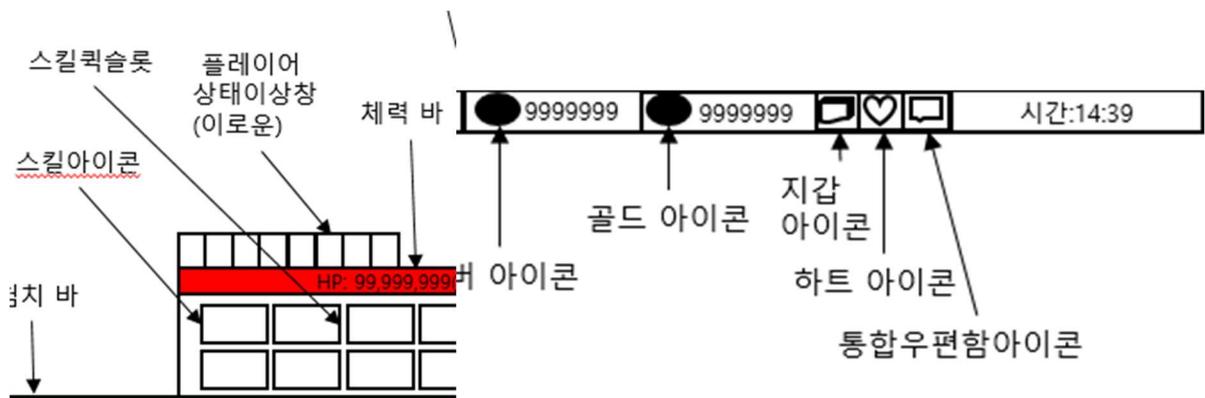
1. 3인칭 액션 MMORPG

B. 게임 컨셉

1. 위 콘텐츠 기획서 참고

C. 시스템 기획서 규칙

1. UI설명 관련



- ①. 화살표는 UI들의 이름을 표시하기 위한 장치입니다.
- ②. ~~ 아이콘 이라고 표시되어 있는 부분에 있는 아이콘은 임시로 넣은 아이콘이니 그래픽 팀에서 예쁘게 만들어 주시면 감사하겠습니다.

2. 기본 폰트 시스템

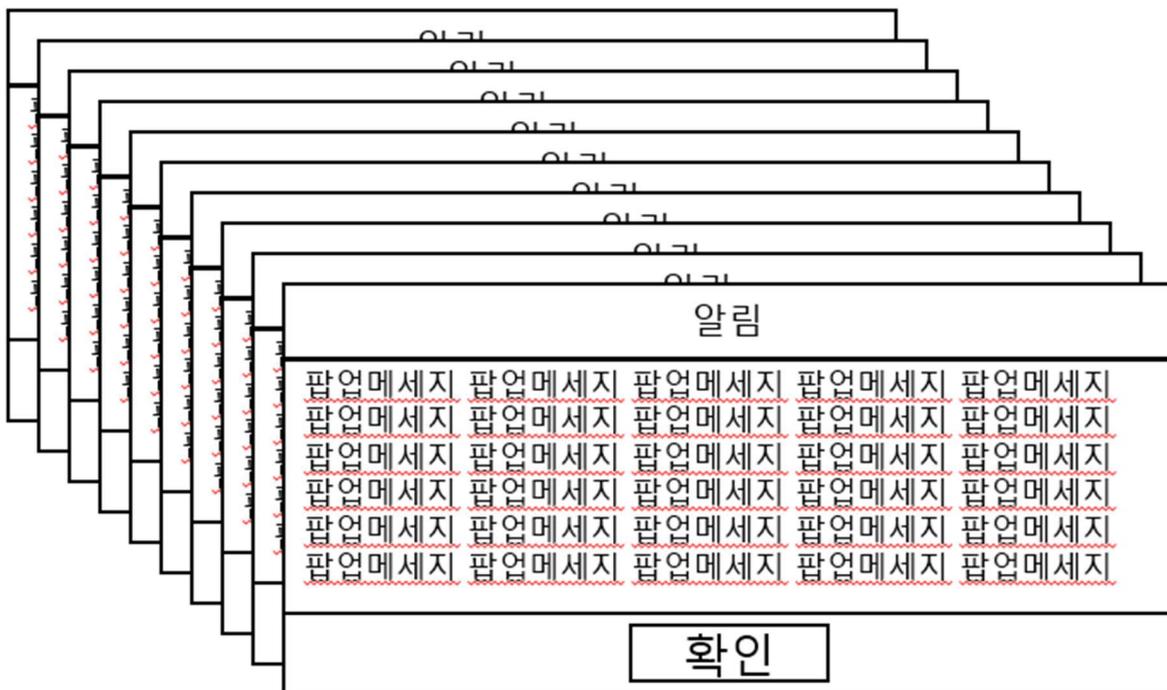
- ①. UI에 폰트는 따로 지정 설명이 되어있지 않은 부분(폰트타입,크기,글자색,정렬방식)은 그래픽 팀에서 예쁘게 만들어 주시면 감사하겠습니다.
- ②. UI기획서에 기재된 고정되어 있는 텍스트의 정렬 방식은 직접적인 참고해주세요.
예시) HP: 99999999, 시간:14:39, 버튼 이름, 메뉴의 제목 등등

3. 메시지 시스템



①. 팝업 창

- i 아래의 시스템 설명에서 팝업메세지로 처리한다. 라는 말로 설명한 내용은 위에 기재된 팝업메세지 창을 출력한다.
- ii 글자는 1줄에 30byte, 최대 6줄이다.
- iii 팝업창은 정중앙에 출력되고 확인을 눌러 창을 닫을 수 있습니다.
- iv 팝업창은 움직일 수 없습니다.



- v 하나이상의 팝업창이 동시에 출력될 수 있고 100개이상 출력될 수 없다.

- vi 동시에 출력된다면 출력된 팝업창을 중심으로 오른쪽대각선 아래 방향으로 10픽셀씩 위치가 조정되어 출력되고 최근메세지가 맨앞으로 출력된다.
- vii 동시에 100개이상의 팝업창이 출력될 경우 “더 이상 팝업창을 출력할 수 없습니다” 라고 경고 메시지가 출력된다.
- viii 확인 버튼은 원 버튼 종료이다.



②. 경고 창

- i 팝업 창 내용과 같다.
- ii 경고메세지가 출력되면 게임 조작이 정지된다.
- iii 확인버튼을 좌 클릭하여 경고 창을 모두 종료 하여야 다시 게임 조작이 가능하다.

D. 시스템 목차

1. 로그인 시스템

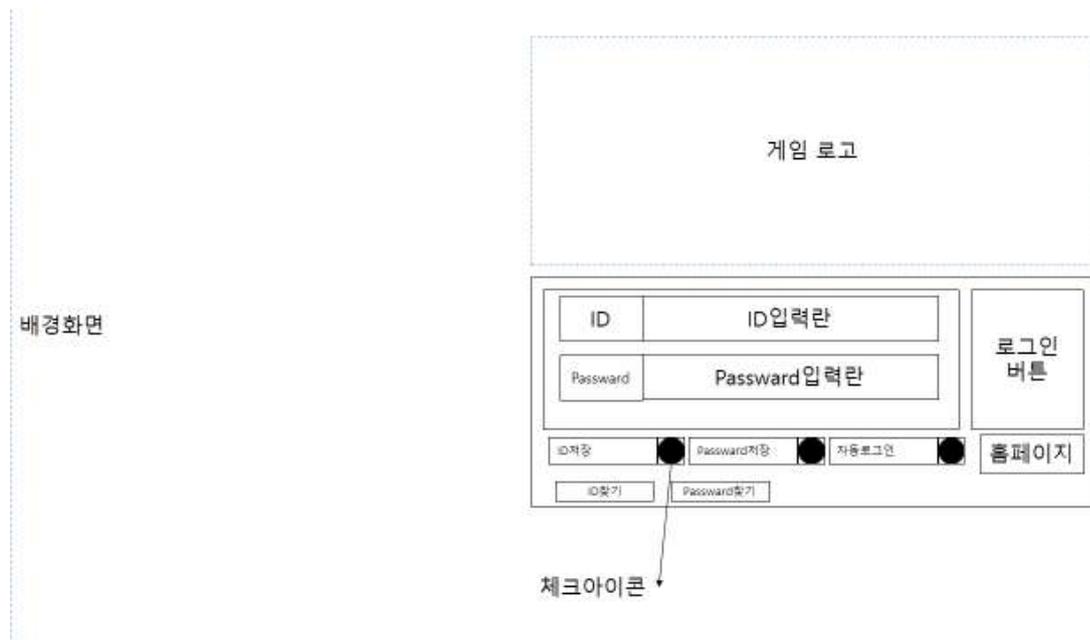
1. 기획의도

- ①. 플레이어의 보안과 아이디를 구분하기 위한 장치

2. 개요

- ①. 홈페이지를 만든다.
- ②. 게임 설치 및 보안프로그램을 구축한다.
- ③. 직관적인 디자인으로 유저의 사용을 편리하게 한다.

3. 로그인 화면



- ①. 파란색 점선은 영역 표시입니다. 영역안에 작업해주세요.
- ②. 게임 로그인창에도 팝업시스템을 적용해주세요
- ③. 게임 로고 영역 안에 "디멘션게이트" 로고 배치합니다.
- ④. 배경화면 영역에 게임 배경화면 삽입해주세요
- ⑤. 홈페이지 이동 아이콘을 눌러 이동 후 계정 생성을 합니다.
- ⑥. 클라이언트 실행 시 버전이 다르다면 현재 버전으로 자동 업데이트 됩니다.
- ⑦. 생성된 계정 ID를 ID입력란에 작성합니다.

- i ID는 최대 24Byte를 초과할 수 없습니다.
 - ii 비속어와 특수문자는 사용할 수 없습니다. (DB테이블 참조)
- ⑧. 생성된 계정 Password를 입력란에 작성합니다.
- i Password는 최대 24Byte를 넘을 수 없으며 영어 대문자 1 숫자6자 특수문자1자를 넣어 생성 가능합니다.
- ⑨. 계정 정보를 모두 입력 후 로그인 버튼을 눌러 로그인합니다.
- i 로그인시 서버선택창으로 이동
- ⑩. 계정 정보가 일치하지 않으면 "계정 정보가 일치하지 않습니다." 라는 팝업메세지창 생성 됩니다.
- ⑪. 5회이상 틀릴 시 해당 IP의 컴퓨터에서 5분동안 로그인할 수 없습니다.
- ⑫. 10회이상 틀릴 시 작성된 아이디의 대한 계정 잠금 상태가 되고 "계정 잠금 상태입니다 홈페이지에서 잠금을 해제해주세요" 경고 창 생성 됩니다.
- ⑬. 해당아이디의 대한 로그인 정보가 틀리면 팝업 메시지로"계정 정보가 N번 틀렸습니다." 틀린 횟수만큼 N번에 표시됩니다.
- ⑭. 홈페이지에서 본인인증을 하여 계정 잠금을 해제 하지 않을 시 로그인 할 수 없습니다.
- ⑮. 아이디 저장과 패스워드 저장 체크아이콘을 좌 클릭 하면 입력된 ID가 저장 됩니다.
16. 저장된 아이디와 패스워드는 게임 종료 후 다음 접속 시에도 저장됩니다.
17. 자동로그인을 좌클릭하여 체크한 뒤 로그인 하면 다음 게임 실행 시 별도 로그인 없이 바로 서버 선택 창으로 이동합니다.

2. 캐릭터 생성 시스템

1. 기획의도

- ①. 유저가 게임내 자신만의 고유 이름과 캐릭터를 생성할 수 있게 하기 위해서 만든 시스템 입니다.

2. 개요

- ①. 게임 속 유저간 식별이 원활하게 하고 커스터마이징 시스템을 사용하여 캐릭터를 꾸미는 재미를 줄 수 있게 합니다.

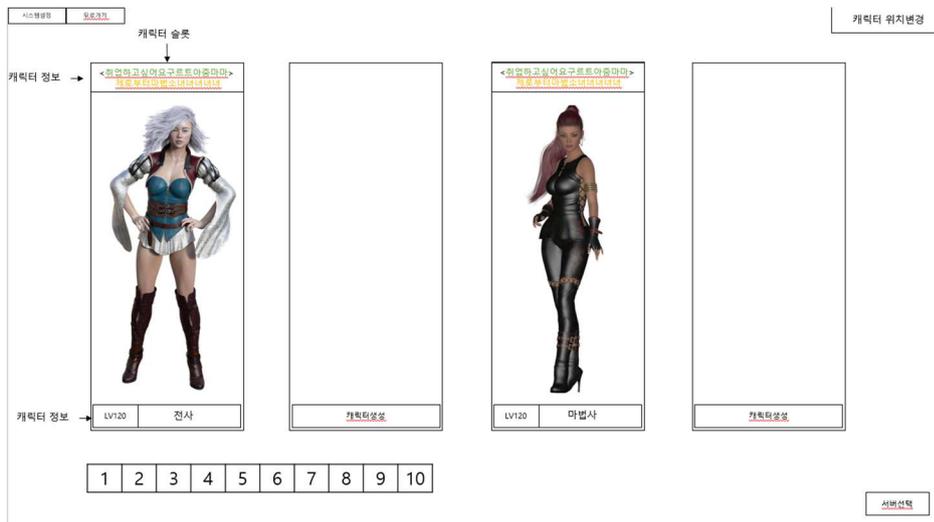
3. 서버선택



- ①. 회사 동영상 재생 후 서버선택창이 생성되며 원하는 서버를 선택하여 캐릭터 선택 화면으로 변경
- ②. 서버의 이름은 최소4Byte에서 최대20Byte내로 작성한다.
- ③. 생성 불가 표시가 있는 서버는 좌 클릭 했을 시 "포화상태의 서버입니다." 팝업이 생성되고 캐릭터 선택 화면으로 전환이 되지않습니다. 생성 불가 텍스트는 빨간색계열로 표시
 - i 포화상태 서버는 해당 서버의 캐릭터가 1개이상있는 계정이 5000개가 넘어가면 포화상태로 표시합니다.
 - ii 포화상태 서버라도 해당 서버에 1개이상의 캐릭터가 존재할 경우 캐릭터 생성 가능

- ④. 서버 선택 화면에서 서버들의 현재 인원의 상태를 나타내줍니다. 원활은 하늘색계열, 혼잡은 빨간색 계열, 보통은 노란색계열로 점검중인 서버는 검은색 계열로 표시됩니다.
 - i 3000명 이상 5000명 이하의 동시 접속률의 서버는 보통으로 표시 3000명 이하의 원활 5000명을 초과하면 혼잡으로 표시합니다.
 - ii 점검중인 서버는 접속이 불가능합니다.
 - iii 혼잡으로 표시된 서버에서 6000명이상이 되면 접속대기 상태가 되고 대기열창이 생성됩니다. 대기열 순서에따라 순서대로 서버에 접속됩니다.
 - 먼저 서버 접속을 시도한 순서로 접속
- ⑤. 서버 이름 우측에 플레이어의 캐릭터개수가 표시됩니다.

4. 캐릭터 선택 화면



- ①. 시스템 설정을 누르면 시스템 옵션 창이 나온다.
- ②. 1페이지당 4칸의 슬롯이 존재하고 1슬롯에 1개씩 4개에 캐릭터를 수용가능하다 최대 10페이지까지 수용할 수 있다.
 - i 만약 10페이지 모두 40개의 캐릭터가 전부 채워지면 더 이상 캐릭터는 생성 불가
- ③. 캐릭터가 생성 되어있지 않은 빈 슬롯에는 캐릭터 생성 버튼이 존재한다.
- ④. 캐릭터 생성 버튼을 누르면 캐릭터 생성 창으로 넘어간다.
- ⑤. 캐릭터가 생성되면 캐릭터 생성 버튼을 누른 슬롯에 해당 캐릭터에 해당된 간단한 캐릭터 정보가 표시된다.
- ⑥. 슬롯 중앙에 해당 캐릭터에 인게임에서 착용되어 있는 장비를 착용한 아바타가 표시된다.

- ⑦. 해당 슬롯의 배경은 검은색으로 나타낸다.
- ⑧. 캐릭터 정보는 해당 슬롯에 있는 캐릭터를 기준으로 상단에 길드와 닉네임 하단에 레벨과 클래스가 표시됩니다.
- ⑨. 캐릭터 위치변경 버튼을 이용하여 캐릭터 슬롯을 1페이지에서부터 10페이지까지 해당 페이지 4칸중 원하는 위치로 자유롭게 변경 가능합니다.
 - i. 캐릭터 위치변경 버튼을 누른 후 마우스 커서가 잡기 모양으로 변경되면 위치변경을 원하는 캐릭터 슬롯을 좌 클릭한 후 원하는 슬롯을 클릭하면 해당 슬롯의 위치로 변경 됩니다.
 - ii. 만약 해당 슬롯에 이미 존재하는 캐릭터가 있다면 존재했던 캐릭터와 위치변경을 하는 캐릭터의 위치가 서로 바뀝니다.

5. 캐릭터 생성 시스템

①. 클래스 선택 창

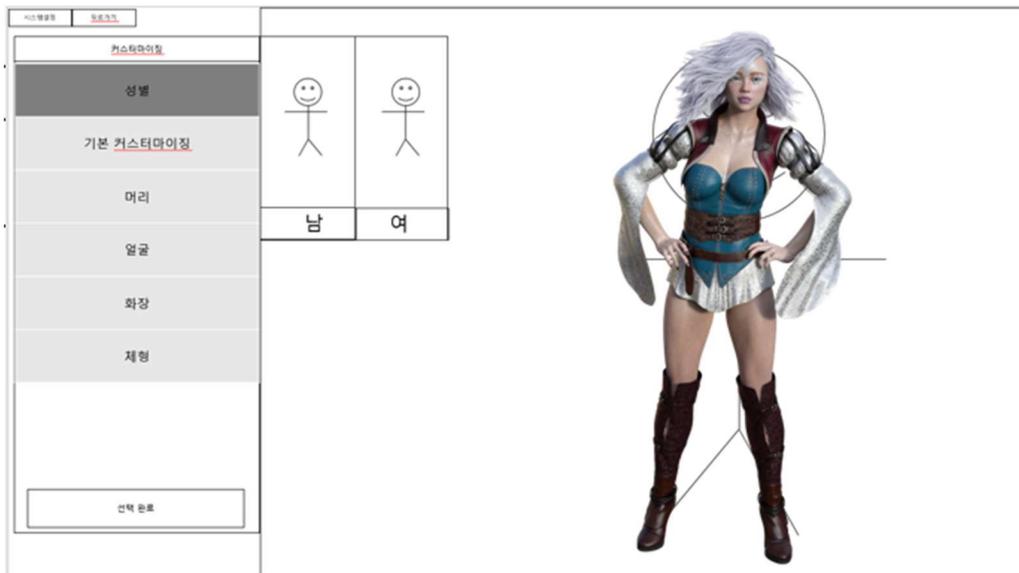


- ②. 캐릭터 선택 화면에서 캐릭터 생성 버튼을 좌 클릭 하면 클래스 선택 창으로 넘어갑니다.
- ③. 우측 상단에 직업리스트가 표시되며 직업리스트를 스크롤을 통해 Y축으로 오르고 내릴 수 있습니다.
- ④. 직업 리스트 칸은 최대 50칸에 직업을 표시할 수 있으며 만약 리스트에 Y축 -끝과 + 끝에 해당 끝 방향으로 스크롤이 오르거나 내릴 수 없습니다.

- ⑤. 직업리스트에서 원하는 직업을 클릭하면 선택이 안되어 있는 직업 보다 진하게 표시합니다.
- ⑥. 출시일로부터 30일동안은 "New" 텍스트가 해당직업 우측에 표시됩니다.(붉은색 계열)
- ⑦. 직업리스트의 직업 이름 배치 순서는 위쪽에서 시작하여 아래쪽으로 가, 나, 다 순서로 배치합니다.
- ⑧. 선택된 직업에 관한 소개 동영상이 왼쪽 선택 직업군 관련 동영상 재생 란에 재생됩니다.
- ⑨. 선택된 직업의 기본정보 파라미터가 우측 하단에 표시됩니다.
 - i 표시 정보는 난이도, 유틸리티, 피해, 이동속도, 방어, 군중 제어를 표시합니다.
- ⑩. 직업리스트에서 해당 직업이 선택되어 있는 상태에서 캐릭터 선택 완료 버튼을 클릭하면 캐릭터 커스터마이징 창으로 넘어갑니다.

6. 캐릭터 커스터마이징 시스템

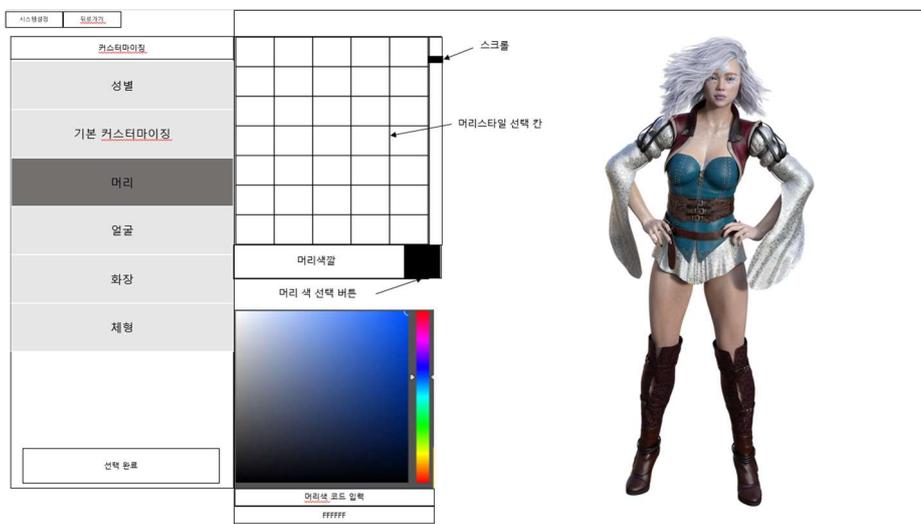
①. 캐릭터 커스터마이징 창



- i 커스터마이징 카테고리는 성별, 기본 커스터마이징, 머리, 얼굴, 화장, 체형이 있습니다.
- ii 커스터마이징 카테고리는 해당카테고리를 클릭하여 자유롭게 선택할 수 있습니다.
- iii 선택 되어있는 카테고리는 진한 회색으로 표시됩니다.
- iv 우측에 있는 현재 커스터마이징 캐릭터를 마우스휠을 앞으로 조작하면 한 칸당 0.5m 씩 확대됩니다. 뒤로 조작하면 동일한 거리만큼 축소됩니다.

- v 성별 란에서 남과 여를 고를 수 있다.
- vi 성별 선택에서 선택한 성별의 옵션으로 모든 카테고리가 성별에 맞게 변경됩니다.
- vii 커스터마이징은 저장됩니다.
- viii 저장된 커스터마이징 현재 상태가 우측에 나타납니다.
- ix 기본 커스터마이징 란에서 만들어져 있는 세팅을 사용할 수 있다.
- x 플레이어가 캐릭터 커스터마이징 창으로 넘어왔을 때 초기 커스터마이징은 남,여와 기본 커스터마이징안에서 랜덤으로 나타납니다.

②. 머리 카테고리



- i 머리스타일 선택 칸에서 원하는 머리를 선택할 수 있습니다.
- ii 스크롤을 통해 위아래로 내릴 수 있습니다.
- iii 가로 5칸 세로 10칸까지 표시 됩니다.
- iv 머리 색 선택 버튼을 클릭하여 색상 선택 창이 표시됩니다.
- v 머리카락의 색상 코드를 최소000000에서 FFFFFFFF코드까지 사용 가능합니다.
- vi 머리 색 코드 입력에서 플레이어가 원하는 색 코드를 타이핑하여 찾을 수 있습니다.
- vii 만약 아무 색도 입력하지 않고 선택 완료 하면 FFFFFFFF코드로 선택됩니다.

③. 얼굴 카테고리

영역 표시



시스템설정	모드관리
커스터마이징	라
성별	눈썹
기본 커스터마이징	광대
머리	턱
얼굴	코
화장	입
체형	기본설정 선택
선택 완료	세부설정
	광대 가로넓이 3cm
	광대 세로넓이 6cm
	광대 높이 10cm

- i 눈, 눈썹, 광대, 턱, 코, 입을 설정할 수 있습니다.
- ii 위 설명한 머리스타일 선택 칸과 동일하게 각각의 부위를 이미 저장되어있는 스타일을 기본설정 선택란에서 선택할 수 있습니다.
- iii 모든 부위는 X, Y, Z축을 픽셀 단위로 수동 조작할 수 있습니다.
 - 세부설정에서 가로 넓이, 세로 넓이, 높이를 조정 바에서 조정할 수 있습니다.
 - 왼쪽끝 0픽셀에서 시작하여 오른쪽끝 10픽셀까지 조정 가능합니다.
 - 마우스로 클릭 후 드래그해서 조정가능합니다.
 - 0픽셀에서 10픽셀까지 가능합니다.
 - 1픽셀당 cm로표시합니다.
- iv 부위 선택 칸에서 선택한 카테고리를 세부설정에서 조작할 수 있습니다.

④. 화장

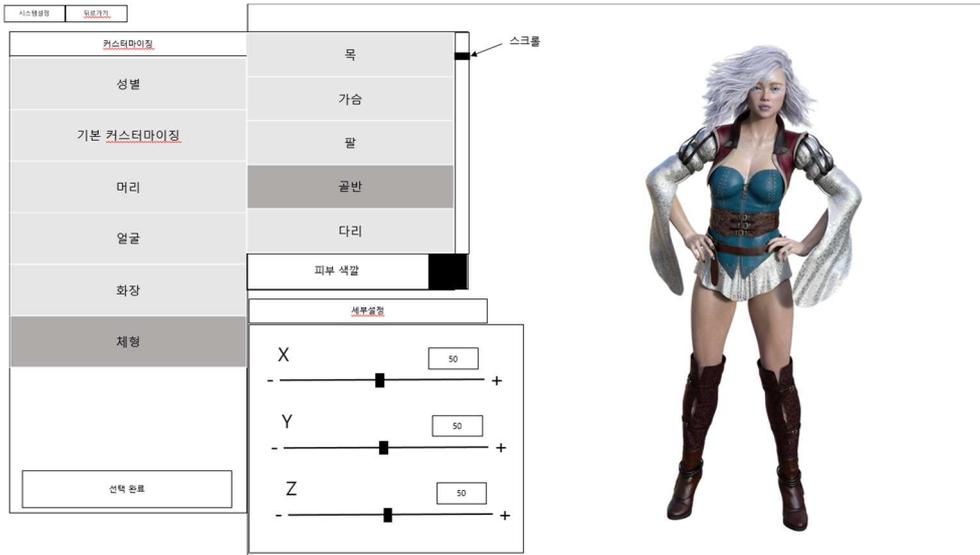
영역 표시



시스템설정	원본크기	
커스터마이징		
성별	눈	스크롤
기본 커스터마이징	눈썹	
머리	코	
얼굴	입술	
화장	얼굴	
체형	문신	
	색깔	
	색상설정	
	선명도	30
	크기	60
	회전	50
선택 완료		

- i 화장과 관련된 눈썹, 눈 화장, 볼 터치, 입술의 색을 변경할 수 있습니다.
 - ii 해당 부위 마다 색을 개별적으로 변경 가능하며 바꿀 수 있는 색깔은 포토샵 기준 코드000000부터 FFFFFFFF코드까지 설정 가능합니다.
 - iii 선명도는 해당 부위의 대한 컬러의 투명도와 선명도를 결정짓습니다.
 - iv 크기는 해당 부위의 화장 크기를 결정짓습니다.
 - v 회전은 50이 스탠다드이고 좌측 즉 0으로 갈수록 시계반대방향 회전 최대 180도까지 돌아갑니다. 그 반대인 100으로 갈 때에는 시계방향 최대180도까지 회전합니다.
- 회전해야하는 부위가 두가지일 때 눈썹, 눈의 경우 바라보는 방향에서 오른쪽기준으로 왼쪽은 거울 방향 이동합니다.

⑤. 체형



i 목 길이, 가슴, 배, 허리. 엉덩이, 팔 두께, 다리 두께, 팔 길이, 다리길이를 X, Y, Z축을 픽셀 단위로 설정할 수 있습니다.

- 0픽셀에서 10픽셀까지 가능

ii 피부 컬러는 포토샵 색깔 기준 000000부터 FFFFFFFF까지 가능합니다.

⑥. 커스터마이징이 완료되면 선택 완료 버튼을 클릭하여 이름 생성 시스템으로 넘어갑니다.

7. 이름 생성



- ①. 생성 조건을 만족하지 못할 시 비속어가 있다면 "비속어는 사용할 수 없습니다.", 특수 문자가 있다면 "특수문자는 사용할 수 없습니다.", 최소Byte를 만족하지 않았을 때는 "이름이 너무 짧습니다.", 최대Byte를 초과했다면 "이름이 너무 길니다." 라는 팝업 창이 플레이어에게 표시됩니다.
- ②. 최소4byte 최대24byte까지 한글, 영어로 작성 가능합니다.
- ③. 이름 입력란에 명시된 조건에 맞게 이름을 입력한 뒤 선택 완료를 클릭하면 캐릭터 생성이 완료됩니다.
- ④. 이미 서버를 포함한 게임내 이미 있는 닉네임은 사용할 수 없습니다.
- ⑤. DB테이블에 명시된 닉네임은 사용할 수 없습니다. (DB테이블 참조)

3. 메인 화면 시스템

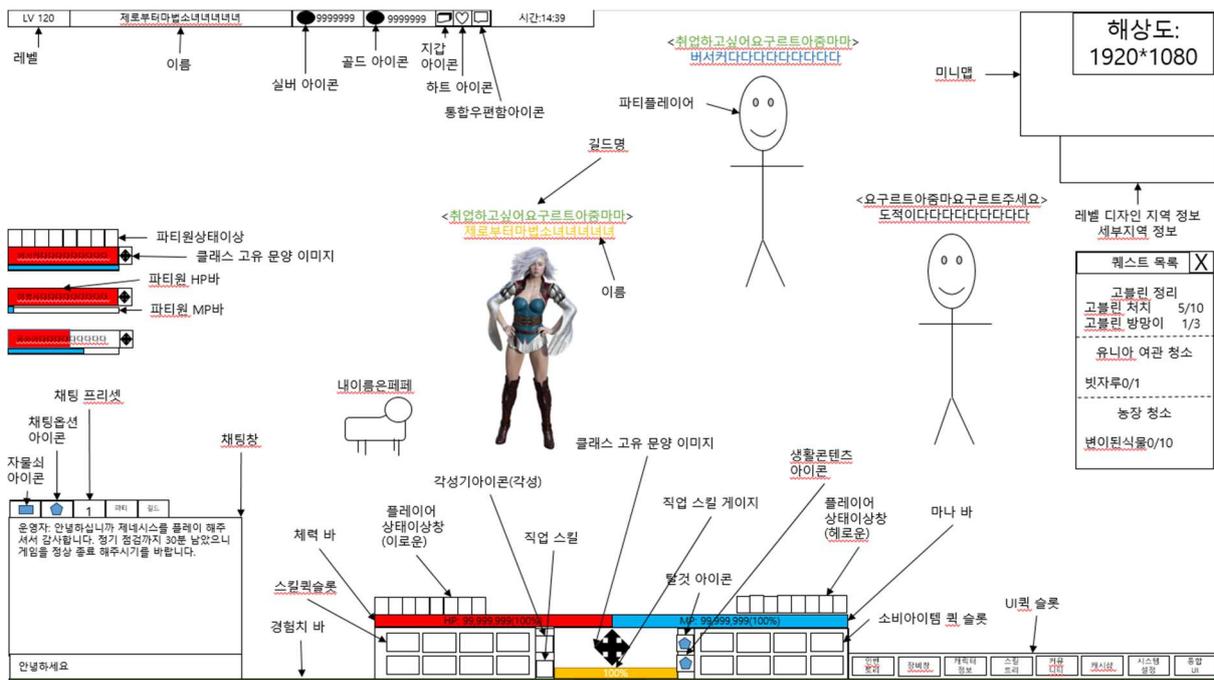
1. 기획 의도

- ①. 메인 화면을 만들어 자주 쓰는 메뉴를 잘 보이는 위치에 배치해 유저들이 편리함을 느끼게 하는 의도이다.

2. 개요

- ①. 자주 쓰는 메뉴를 우측 하단에 몰아넣어서 필요한 시스템 설정이나 모든 메뉴 불러오기를 넣는다.
- ②. 좌측 상단에는 재화 표시 창을 넣어 항상 플레이어의 재화가 얼마나 있는지 종류별로 볼 수 있게 한다.
- ③. 하단 캐릭터 주요 상태 창 (체력, 마나, 경험치, 상태)을 넣는다.

3. 메인화면UI



- ①. 실버 아이콘
 - i 게임 내 물건을 사고 팔 수 있습니다. 시작 보유량은 0 입니다. 최대 보유량은 9999999입니다.
- ②. 골드아이콘
 - i 유료 상품을 살 수 있는 재화입니다. 시작 보유량은 0 입니다 최대 보유량은 9999999입니다.

③. 경험치 바

- i 화면 제일 끝 하단에는 경험치 바가 있습니다.
- ii 경험치 바 중앙에는 현재 경험치/총족 경험치 량(백분율%) 이 표시 됩니다.
- iii 상승함에 따라 하단 경험치 바 내부에 초록색으로 표시된 게이지가 오른쪽으로 채워 집니다. 총족 경험치는 레벨에 따라 다릅니다.

(레벨 별 경험치 양 DB테이블 참조)

④. 게임 시간

- i 중앙 12시 방향에 표시하며 접속중인 IP의 위치를 기준으로 시간이 표시됩니다.

⑤. 지갑 시스템

지갑		X
이벤트 코인	<u>0주년코인</u>	3000
이벤트 재료	<u>프로메테의 불</u>	999999
퀘스트 재료	<u>이카루스의 날개</u>	3/5

- i 상단 바에서 지갑아이콘을 좌 클릭하면 지갑 팝업이 생성됩니다.
- ii 게임 속 이벤트 코인이나 이벤트 재료 퀘스트 재료 등을 한눈에 볼 수 있게 모아 놓은 시스템입니다.
- iii 이벤트 코인: 게임 속에서 이벤트 아이템을 살 수 있는 재화입니다.
- iv 이벤트 재료: 10개를 모으면 이벤트 코인 1개로 바꿀 수 있는 재료입니다.
- v 퀘스트 재료: 게임 속 퀘스트 아이템으로서 퀘스트 수행에 사용됩니다. 얼마나 모였는지 확인할 수 있고 0/n 로 표현합니다.

4. 조작 시스템

1. 기획의도

- ①. 다양한 플레이 스타일 지원
 - i. 마우스 및 키보드, 게임 패드 등 다양한 입력 장치를 지원하고, 플레이어가 선호하는 방식으로 조작할 수 있도록 하기 위함

2. 개요

- ①. 이동 및 기본 상호작용
 - i. 캐릭터의 이동은 주요 조작 중 하나입니다. WASD 키 스페이스바를 사용하여 캐릭터를 이동시킬 수 있습니다.
- ②. 카메라 제어
 - i. 플레이어가 시점을 변경하고 마우스를 이용하여 화면을 이동시키는 등의 카메라 제어 기능을 제공하여, 게임 환경을 자유롭게 모험할 수 있도록 합니다.

3. 이동 시스템

- ①. 캐릭터 가 앞을 보는 기준으로
- ②. 캐릭터의 이동속도가 적용됩니다. (캐릭터 시스템 참조)
- ③. W 키를 입력하면 캐릭터는 앞으로 이동합니다.
- ④. W, A를 동시에 입력하면 캐릭터는 왼쪽 앞 대각선으로 이동합니다.
- ⑤. W, D를 동시에 입력하면 캐릭터는 오른쪽 앞 대각선으로 이동합니다
- ⑥. A 키를 입력하면 캐릭터는 왼쪽으로 이동합니다.
- ⑦. D 키를 입력하면 캐릭터는 오른쪽으로 이동합니다
- ⑧. S 키를 입력하면 캐릭터는 뒤로 이동합니다.
- ⑨. S, A를 동시에 입력하면 왼쪽 대각선 뒤로 이동합니다.
- ⑩. S, D를 동시에 입력하면 오른쪽 대각선 뒤로 이동합니다.
- ⑪. 키 버튼을 입력하지 않을 때 (키보드를 누르지 않았을 때) 에는 정지합니다.
- ⑫. 진행방향과 반대방향 키를 입력할 시 캐릭터가 정지합니다. 예시로 W키와 S키를 동시에 입력하면 캐릭터가 정지합니다 W키를 입력하고 있다가 S키를 입력 할 시에도 정지합니다.(WA,SD 도 같습니다.)

4. 스페이스 바

- ①. 스페이스바를 누르면 캐릭터가 점프합니다.
- ②. 이동 중에 점프할 수 있습니다.
- ③. 점프는 한번만 할 수 있습니다.
- ④. 지면에서 떨어져 있을 시 점프를 할 수 없습니다.
- ⑤. 공격/스킬시전 중에는 점프 할 수 없습니다.

5. 카메라 제어 시스템

- ①. 카메라 이동
 - i. 캐릭터가 이동할 때 카메라가 캐릭터를 따라 이동합니다.
 - ii. 이동 중에도 마우스를 사용하여 카메라 각도가 변화하여 주변을 둘러볼 수 있습니다.

6. 마우스

- ①. 마우스를 움직이면 카메라가 회전하여 시야를 변경합니다.
- ②. 마우스의 움직임에 따라 카메라 각도가 변화합니다.

7. 줌 인/아웃

- i. 캐릭터 기준으로 마우스 휠 을 위로 한 칸 굴리면 0.5m씩 화면이 확대되고, 아래로 한 칸 굴리면 0.5cm씩 축소됩니다.
- ii. 최대로 확대할 수 있는 거리는 0.5m입니다.
- iii. 최대로 축소할 수 있는 거리는 10m입니다.
- iv. 마우스 휠 을 클릭 했을 시에는 디폴트 거리인 캐릭터와 카메라의 거리 3m로 변경합니다.
- v. 마우스 휠 기능은 우측 하단 시스템 옵션에서 끄고 켤 수 있습니다.
(시스템 UI참조)

8. 마우스 커서

- i. 마우스 커서를 사용하고 싶다면 alt를 입력한 상태로 마우스를 움직이면 커서가 보이고 움직일 수 있습니다.
- ii. 마우스 커서를 이용해서 메인 화면 시스템에 있는 시스템들을 좌 클릭을 사용하여 사용할 수 있습니다.

- iii alt키를 때면 커서가 다시 사라지고 카메라 이동으로 변경됩니다.
- iv 메인 화면 시스템UI를 사용시에는 상시 커서 이용 상태가 됩니다.
- v 상시 커서 이용 상태 란 alt를 누르지 않고 있어도 커서를 자유롭게 이용할 수 있는 상태를 말합니다.

9. 기본 공격, 아이템 사용, 상호작용

i 상호 작용

- F키를 눌러 3미터 이내의 오브젝트와 상호작용이 가능합니다.

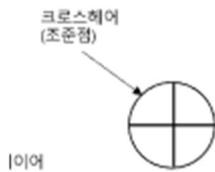
ii 스킬 사용

- 게임 내에서 스킬을 사용하기 위한 단축키는 숫자 키 1부터 8까지로 할당합니다.

iii 아이템 사용

- 게임 내에서 아이템을 사용하기 위한 단축키는 F1부터 F8까지로 할당합니다.

iv 공격



- 마우스 좌 클릭은 기본 공격입니다.
- 마우스 우 클릭은 조준, 락온입니다.
- 근처에 몬스터가 있다면 우선적으로 가까운 순서부터 조준, 락온 합니다.
- 락온이 되면 조준선이 몬스터에게 고정 됩니다.
- 락온 이란 캐릭터가 몬스터를 향하여 자동으로 카메라를 고정하는 것을 말합니다.
- 설정에서 락온을 풀고 수동 조준으로 변경할 수 있습니다.
- 이동중에도 우 클릭을 입력을 유지한채로 락온 하여 공격하거나 스킬을 사용할 수 있습니다.
- 우 클릭 입력을 하지 않을 때에는 락온이 해제됩니다.
- 마우스 우 클릭을 누르지 않고 공격이 가능하나 조준선이 나오지 않고 캐릭터의 앞으로 공격 됩니다.
- 조준선은 전체화면 기준 제일 중앙에 표시됩니다.

5. 캐릭터 시스템

1. 기획의도

①. 플레이어 참여도 증대

- i. 플레이어들이 자신의 캐릭터에 몰입하여 키우는 과정에 집중함으로써 게임에 대한 참여도와 흥미를 증대 시킵니다.

2. 개요

①. 캐릭터 진행 및 성장

- i. 플레이어가 게임을 진행하면서 캐릭터는 경험치를 얻고 레벨을 올리며, 이를 통해 능력치가 향상됩니다.

3. 캐릭터 정보 시스템



길드 정보 버튼

캐릭터정보					X
이름	재프루리마엽소녀너너너	레벨	120	상세스텝	
직업	네크로맨서어다다다	길드명	길드명기	치명타확률	100%
길드	취업하고싶어요쿠르프아올파마	치명타데미지		300%	
재력	999,999,999	방어력무시		100%	
마나	999,999,999	물리방어력		100%	
연기도	-300	마법방어력		100%	
스텝공격력	999,999,999	이동속도		140%	
힘	100	물리임 감소		50%	
민첩	100	공격속도		200%	
지능	999,999,999				

닫기



- ①. 오른쪽 하단의 UI 킷슬롯속에 있는 캐릭터 정보를 좌 클릭하면 캐릭터 정보UI가 나옵니다.
- ②. 캐릭터 정보에 나오는 정보는 위에 UI 사진을 참고해주세요
- ③. 길드 정보 버튼을 좌 클릭하면 길드 정보가 나옵니다. 길드 정보 팝업이 출력됩니다.
(길드 시스템 참조)

4. 레벨 시스템

④. 레벨

- i 레벨은 1부터 시작합니다.
- ii 레벨 업을 위한 충족 경험치는 레벨마다 다르고 정해져 있습니다.
- iii 시작 경험치는 0이고 몬스터를 잡거나 퀘스트 완료 등 경험치 획득 조건을 충족했을 때 상승합니다.
- iv 레벨 업 조건을 충족했을 시(경험치가 100%) 레벨이 1씩 상승합니다.
- v 레벨은 120이 최대치입니다
- vi 사망할 시 경험치는 내려가지 않습니다.
- vii 레벨 최대치가 되면 경험치는 오르거나 내려가지 않습니다.

5. 캐릭터 기본 능력치

- ⑤. 기본능력치는 초기 능력치 5부터 999,999,999까지 존재합니다.
- ⑥. 기본능력치는 플레이어의 **직업군(직업시스템)**에 따라 레벨 업을 할 때 마다 전사는힘, 궁수와 암살자는 민첩, 마법사는 지능이 5씩 상승합니다..
- ⑦. 직업에 적합한 능력치 4당 스탯 공격력이 1오릅니다. (전사: 힘20 = 스탯 공격력5)
- ⑧. 캐릭터는 기본 능력치 체력(HP), 마나(MP), 힘(ST), 민첩(DEX), 지능(INT)를 가지고 있습니다.
 - i 체력
 - 최소값 1부터 999,999,999까지 가지고 있습니다
 - 몬스터에게 공격 당했을 경우 몬스터의 최종 데미지만큼 줄어듭니다
 - 0이하로 줄어들게 되면 애니메이션과 함께 캐릭터는 사망합니다.
 - 기본 자연 회복량: 5초에 10씩 체력이 오릅니다.
 - ii 마나
 - 마나 보유량은 최소 0부터 최대 999,999,999까지 있습니다.
 - 캐릭터가 스킬을 사용하기 위해 사용하는 수치로 스킬 사용시 스킬의 마나 소모량만큼 줄어듭니다.
 - 충분한 마나가 없을 경우에는 스킬을 사용할 수 없습니다.

- 기본 마나 회복량 5초에 10씩 마나가 오릅니다.
- iii 힘(ST)
- 5당 받는 피해가 0.1% 감소합니다.
 - 5당 체력이 50 오릅니다.
 - 자연치유량이 5당 1오릅니다.
- iv 민첩(DEX)
- 명중률이 증가하여 최소 공격력 민첩 5당 0.1% 상승합니다.
 - 5당 크리티컬 확률이 0.5퍼씩 상승합니다.
 - 치명타 데미지가 5당 0.1% 오릅니다.
- v 지능
- 최대 마나 보유량이 5당 50오릅니다.
 - 기본 마나 회복량이 5당 1오릅니다.
 - 쿨 타임감소가 5당 0.1%씩 오릅니다.
- vi 스탯 공격력:
- 스탯 공격력은 최소 0부터 최대999,999,999까지 존재합니다.
 - 플레이어가 몬스터를 공격할 때 적용되는 데미지는 스탯 공격력에 최소 공격력 80% 최대 공격력100%입니다.

6. 상세 능력치

- ⑨. 상세능력치로 치명타 확률, 치명타 데미지, 방어력 무시, 방어력, 마법 방어력, 이동속도, 스킬 쿨 타임 감소가 존재합니다.
- i 치명타 확률: 플레이어의 치명타 확률을 결정 지으며 기본 치명타 확률은 5 5% 입니다. 최소치 0%에서 최대 100%까지 존재합니다.
- ii 치명타 데미지: 플레이어가 몬스터에게 위에 설명한 치명타 확률이 적용되어 치명타를 입혔을 경우 총 데미지의 플러스되어 적용됩니다. 추가 치명타 데미지는 최소 0%에서 300%까지 존재합니다. 초기 디폴트 치명타 데미지는 50%입니다.
- iii 방어력 무시: 플레이어가 몬스터를 공격했을 때 몬스터가 방어하는 방어력 수치를 방어력무시 %만큼 무시합니다. 최소 방어력 수치는 최소 0%에서 최대 99%까지 존재합니다.

- iv 물리 방어력: 플레이어가 몬스터의 물리 공격을 받았을 때 데미지를 디폴트 0%에서 100%까지 감소시켜줍니다.
- v 마법 방어력: 몬스터의 마법/스킬 공격을 받았을 때 디폴트 0%에서 100%만큼 반감시켜 줍니다.
- vi 이동속도: 플레이어의 기본 이동속도는 100% 이고 초당 1m를 갈 수 있으며 추가 이동속도 증가는 140%까지 가능합니다. (기본이동속도 * 추가이동속도)
- vii 쿨 타임 감소: 스킬 쿨 타임을 줄여줍니다. 최소0% 에서 최대50%까지 가능하다. (스킬 최종 쿨 타임 = 스킬 쿨 타임 - 쿨 타임 감소)
- viii 공격속도: 플레이어의 공격속도를 수치화 디폴트 100%(초당1회) 추가 300%(초당3회) 까지 가능합니다. 스킬 시전 애니메이션도 수치에 따라 빨라집니다.

7. 데미지 수치 값

⑩. 공격

- i 최종 데미지=[스탯공격력의80%에서100%사이 랜덤으로 계산]×
[스킬데미지계수]×[스탯공격력의+50% +추가치명타 데미지%]×숙련도 보너스×스킬 계
수×무력화 보너스×머리 부위 공격 보너스×(1-방어력 무시 비율)-**마법방어력-물리방
어력**

⑪. 마법, 물리방어력은 방어자의 수치입니다.

8. [사망 시스템\(링크\)](#)

9. [스킬 시스템\(링크\)](#)

6. 몬스터 시스템

1. 기획의도

①. 현실적인 전투 경험

- i 몬스터의 부위별 내구도와 파괴, 절단 시스템을 통해 플레이어들이 전투 중 몬스터의 약점을 파악하고 전략을 세우는 현실적인 전투 경험을 제공합니다.

2. 개요

①. 몬스터 속성 결정

- i 몬스터의 특징과 속성을 정의합니다. 이는 몬스터의 종류, 능력, 생김새, 스토리적 배경 등을 포함합니다.

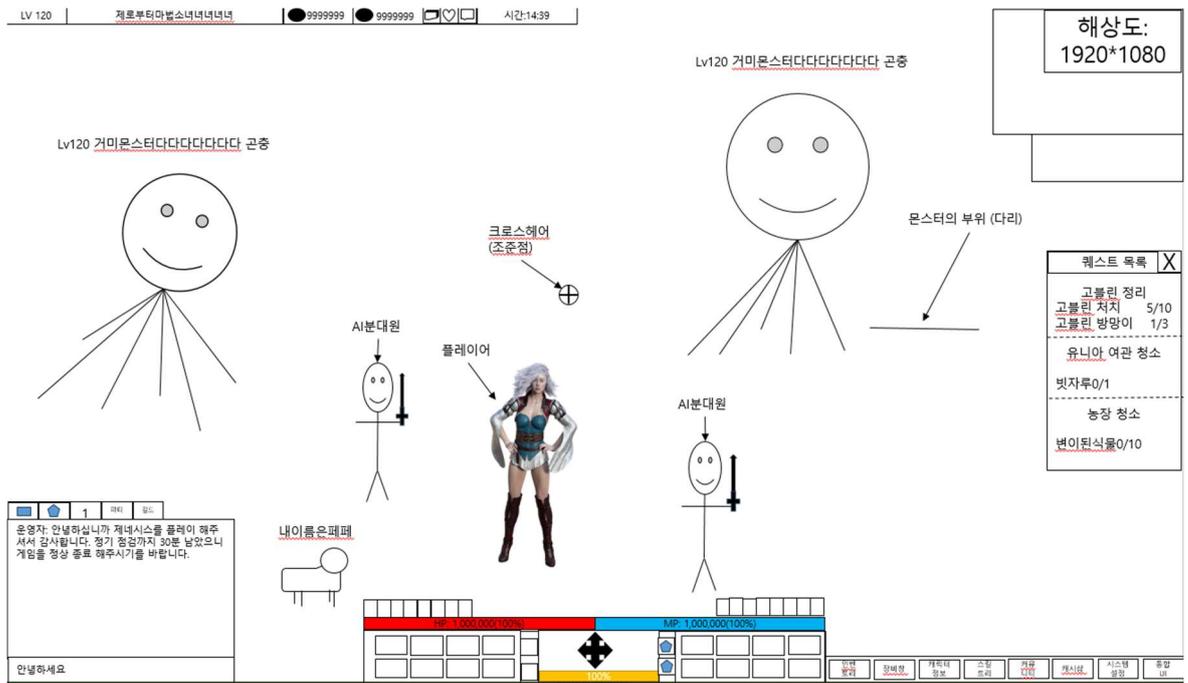
②. 지역별 분포 설정

- i 세계관과 지리에 맞게 몬스터의 분포를 결정합니다. 특정 지역이나 환경에 적합한 몬스터를 배치하여 세계의 일관성을 유지합니다.

③. 몬스터 부위 세분화

- i 몬스터의 부위를 세분화하여 몰입도를 높여 줍니다.

3. 몬스터 정보 시스템 (DB테이블 참조 필수)



- ①. 이름
 - i 이름은 몬스터 객체 위 1.5cm위에 표기됩니다.
 - ii 몬스터의 이름은 최소 2byte에서 최대 24byte로 표기됩니다.
- ②. 분류 (DB테이블 참조)
 - i 분류는 다음과 같이 존재합니다→인간 악마 야수 언데드 식물 기계 곤충 정령 고대
 - ii 플레이어는 숙련도 데미지가 존재하며 해당 분류의 몬스터를 100마리 잡을 때 마다 해당 분류에 추가데미지가 0.01퍼 오릅니다.
 - iii 숙련도 데미지는 디폴트 값 0%이며 최대 5% 이상을 넘을 수 없습니다.
 - iv 몬스터의 분류명은 몬스터 이름 표시 한 칸(공백1byte) 띄우고 오른쪽 끝에 배치합니다.
- ③. 레벨
 - i 몬스터의 레벨은 몬스터 이름 왼쪽에 붙어서 표기됩니다. 레벨은 최소 1레벨에서 최대 120레벨까지 표기됩니다.
- ④. 체력
 - i 체력은 최소값 1부터 최대 9,999,999,999값까지 가지고 있습니다.
 - ii 체력이 0이하가 되면 몬스터는 애니메이션과 함께 파괴됩니다.
 - iii 체력은 화면에 표시되지 않습니다.
- ⑤. 공격력
 - i [\(캐릭터 정보 시스템 참고\)](#)
- ⑥. 방어력
 - i [\(캐릭터 정보 시스템 참고\)](#)
- ⑦. 이동 속도
 - i [\(캐릭터 정보 시스템 참고\)](#)
- ⑧. 공격 속도
 - i 몬스터의 공격속도는 플레이어에게 공격을 수행하는 빈도를 결정합니다.
 - ii 디폴트 100%(초당1회) 추가 1000%(초당10회)까지 가능합니다. 스킬 시전 애니메이션도 수치에 따라 빨라집니다.

4. 몬스터 생성 시스템

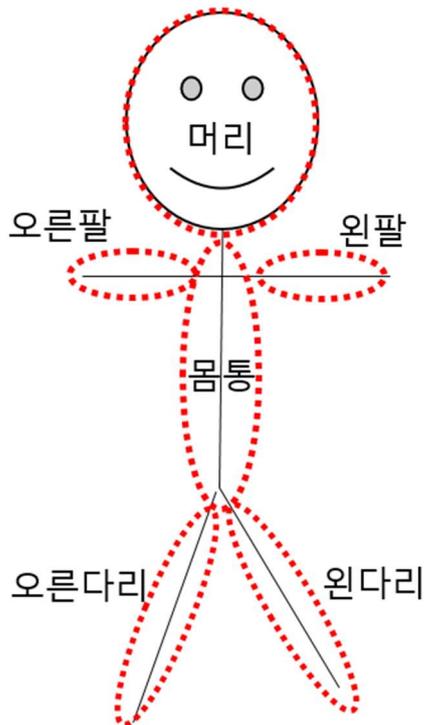
- ①. 몬스터는 정해진 스폰 지역에서 생성됩니다.
- ②. 몬스터는 단일 또는 그룹으로 생성됩니다.
- ③. 스폰 지역 안의 스폰 한계치는 단일 몬스터 기준으로 최소1 최대999입니다.
- ④. 그룹 몬스터/단일 몬스터가 스폰지역내에서 전부사망하면(0이되면) 20초뒤에 초기화됩니다.
- ⑤. 단일 몬스터/몬스터 그룹에서 잔존 몬스터가 남은 채 20초동안 상호작용이 없다면 스폰지역으로 다시 돌아가 초기화 후에 평화 상태가 됩니다.
- ⑥. 상호작용이란 플레이어의 공격이 없는 상태 와 추적 범위를 벗어난 상태를 말한다.
- ⑦. 초기화란 잔존 몬스터의 체력을 100% 회복하고 사망한 몬스터는 다시 스폰됩니다.
- ⑧. 몬스터 스폰은 정해져 있는 생성한계치를 넘을 수 없습니다.

5. 몬스터 AI 시스템

- ①. 몬스터 평화 상태
 - i 몬스터는 스폰 지역 안에서 단일 혹은 그룹 단위로 정해진 다수의 웨이포인트를 따라서 랜덤으로 움직입니다.
 - ii 몬스터는 고유의 애니메이션이 존재하고 랜덤으로 실행됩니다.
 - iii 몬스터는 반경 5m내에 플레이어가 감지되면 추적 상태가 됩니다.
- ②. 몬스터 추적 상태
 - i 플레이어를 추적합니다 추적할 때 속도는 이동속도가 적용됩니다. ([캐릭터 정보 시스템 참고](#))이동경로에 장애물이 있다면 피해받습니다.
 - ii 추적 반경은 스폰지역에서부터15m이고 넘어선다면 다시 스폰지역으로 돌아간 후 평화상태가 됩니다.
 - iii 추적 상태에서 플레이어가 몬스터의 공격 사거리 안으로 들어오면 전투상태가 됩니다.
- ③. 몬스터 전투 상태
 - i 전투상태에 몬스터는 플레이어를 공격합니다.
 - ii 몬스터는 공격 패턴을 최소 1개 최대 30개 가지고 있습니다.

- iii 공격 패턴은 랜덤으로 작동됩니다.
- iv 플레이어가 다시 공격사거리 밖으로 이동하면 다시 추적상태가 됩니다.
- v 몬스터의 공격력 공식은 [\(캐릭터 정보 시스템 참고\)](#)

6. 몬스터 모듈화 시스템



- ①. 몬스터는 부위마다 내구도를 최소0부터 99,999,999까지 가지고 있습니다.
- ②. 플레이어의 공격으로 내구도가 감소됩니다.
- ③. 몬스터의 방어구는 방어력을 가지고 있고 피해를 입어 내구도가 0이하로 감소되면 해당 방어구가 파괴되고 방어력은 사라집니다.
- ④. 머리에는 최종데미지가 1.5배 추가로 들어갑니다.
- ⑤. 내구도가 0이하로 떨어지면 0이된 해당 부위가 애니메이션 효과와 함께 파괴됩니다.
- ⑥. 몬스터의 팔 다리 꼬리 뿔 등 절단/파괴 가능 부위가 분리되어 필드 위에 아이템화되어 떨어집니다. (절단/파괴 가능 부위는 DB테이블 참조)
- ⑦. 드랍 가능이라고 명시되어 있는 특정부위는 필드위에 드랍 되어 아이템으로 변경됩니다. (드랍 가능 부위는 DB테이블 참조)
- ⑧. 몬스터는 그로기게이지를 가지고 있습니다.

- i UI에는 표시되지 않습니다.
- ii 그로기 게이지란 몬스터가 히트를 받으면 상승하는 게이지입니다
- iii 그로기 게이지 상승 수치는 직업에 따라 0.1에서 5까지 존재합니다.
- iv 그로기 게이지는 디폴트값 0에서 최대99999까지 존재합니다.
- v 설정된 몬스터의 그로기 게이지를 만족하면 몬스터는 최소 1초에서 10초동안 무력화 됩니다.
- vi 무력화되는 순간부터 그로기 게이지는 초기화되며 3분동안 그로기 게이지가 오르지 않습니다.(무력화의 정의는 [스킬 시스템 참조](#))
- vii 무력화된상태에서의 최초의 공격으로부터 1초 동안 200%추가 피해를 받습니다.
- viii 공격을 받는 순간 1초 후 무력화는 해제되며 몬스터는 다시 전투상태가 됩니다.
- ix 머리 부위에 피해를 받을 시 상승 수치는 2배 상승합니다.
- x 몬스터의 특수 스킬 시전 중에는 무력화 되지 않습니다. ([스킬시스템 참조](#))

7. 스킬 시스템

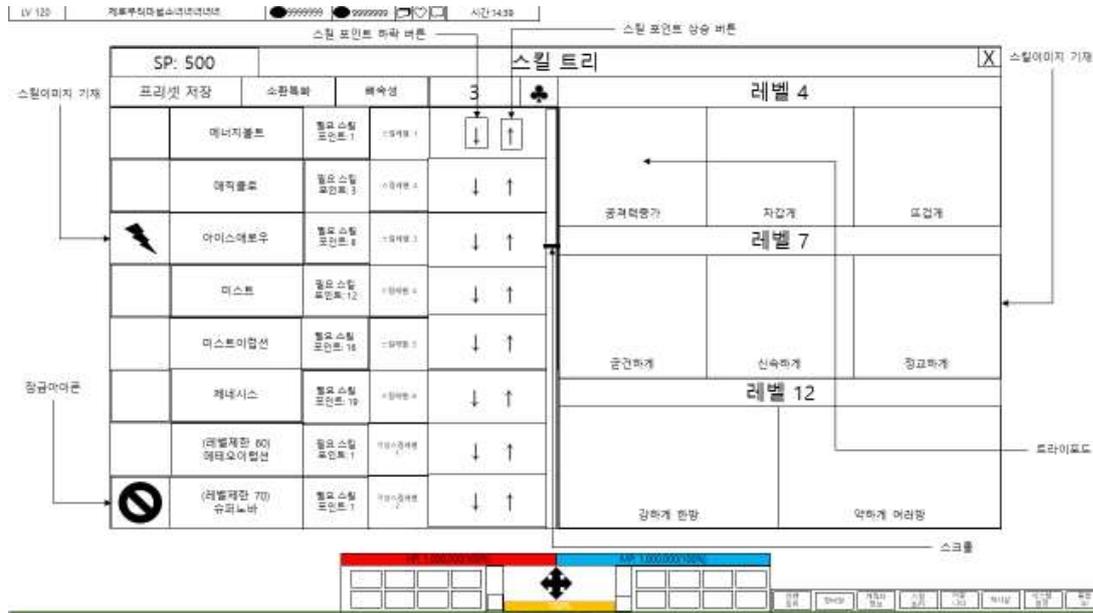
1. 기획 의도

- ①. 게임의 흥미
 - i 스킬 시스템은 플레이어가 게임을 계속해서 플레이하도록 유도합니다. 캐릭터의 발전과 스킬의 강화를 통해 플레이어는 지속적인 동기부여를 받고 게임의 재미를 느끼게 하기 위함.
- ②. 트라이 포드 시스템
 - i 단조로운 스킬에 다양함과 개성을 부여하기 위해 만든 시스템이다.
- ③. 자유로운 스킬 변형
 - i 다양한 스킬을 구성하기 위한 시스템으로 트라이포드에서 한번 특정 퀘스트 후 한번 원하는 스킬 채택을 통해서 단순함과 개성을 동시에 잡기 위함

2. 개요

- ①. 스킬 획득 및 개발
 - i 플레이어는 게임 내에서 스킬을 획득하고 개발할 수 있습니다. 이는 레벨업이나 특정 퀘스트를 완료함으로써 얻을 수 있습니다. 또한, 플레이어가 게임을 진행하면서 스킬 포인트를 얻어 캐릭터의 스킬을 강화하거나 새로운 스킬을 배울 수 있습니다.

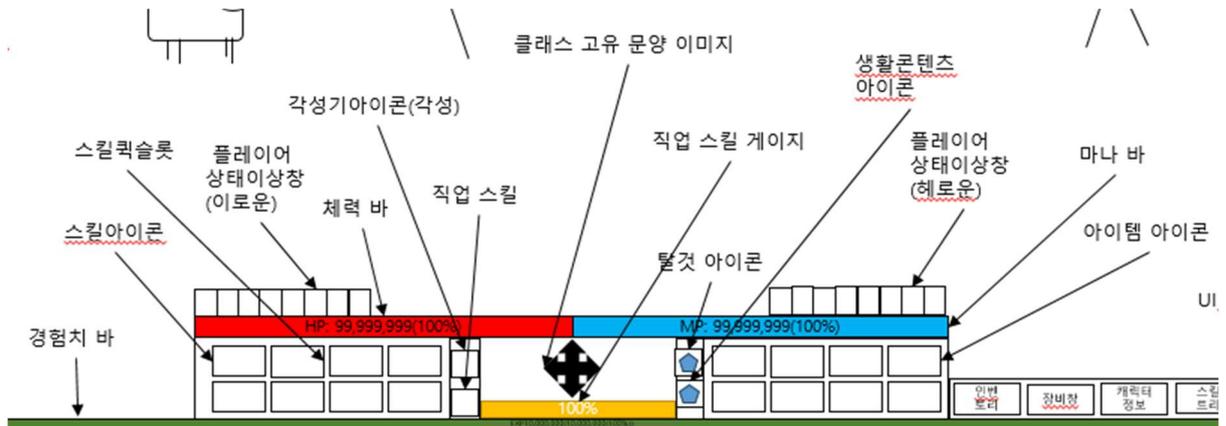
3. 스킬 정보 시스템



- ①. 스킬 트리UI
 - i 단축키 K를 누르면 스킬 트리 팝업 UI창이 나옵니다.
 - ii 오른쪽하단에 UI릭슬롯에 있는 스킬 트리 메뉴를 좌 클릭해도 UI창이 나옵니다.
- ②. 스킬 포인트 버튼
 - i 스킬 포인트 상승 버튼을 클릭하면 스킬 레벨이1 상승합니다 하락 버튼을 누르면 1 내려갑니다.
 - ii 스킬 레벨은 위 이미지와 같이 표시됩니다.
- ③. 스킬 포인트
 - i 스킬포인트는 왼쪽 위에 SP:000으로 표시됩니다.
 - ii 스킬 포인트는 플레이어의 레벨 업 혹은 스킬 포인트 퀘스트 완료, 업적 달성 등을 통하여 얻을 수 있습니다.
 - iii 레벨 업을 통하여 얻는 스킬포인트는 1레벨당 4포인트 입니다.
 - iv 디폴트 값은 0이며 최대 500 스킬 포인트까지 획득할 수가 있습니다
- ④. 스킬 레벨
 - i 스킬 포인트를 소모하여 올릴 수 있으며 디폴트 값 0이며 4레벨에 트라이포드, 7레벨 트라이포드, 12레벨에 트라이포드를 활성화 시킬 수 있습니다.

- ii 12레벨까지 올리면 더 이상 스킬 포인트를 투자할 수 없습니다.
 - iii 스킬포인트를 이용해 레벨을 올릴경우 1레벨당 표시된 스킬데미지계수만큼 더해진다.
(스킬1레벨당 상승 계수는 스킬DB에서 확인해주세요)
 - iv 만약 스킬 포인트가 부족할 경우에는 잠금아이콘으로 표시됩니다.
- ⑤. 트라이포드
- i 트라이포드는 해당 스킬을 한번 더 강화하고 스킬의 애니메이션이 변형될 수 있는 시스템 입니다.
 - ii 스킬 레벨이 트라이포드를 올릴 수 있는 조건이 만족이 되면 사용할 수 있습니다.
 - iii 스킬 레벨이 만족되지 않으면 활성화할 수 없습니다.
- ⑥. 스킬 이미지 기재
- i 이 부분에는 스킬 이미지를 넣어주세요.
- ⑦. 잠금 아이콘
- i 스킬 습득 조건 레벨이 안될 시 잠금 아이콘을 표시해 주세요.
- ⑧. 트라이 포드
- i 표시되어있는 사각 영역을 좌 클릭하면 해당 트라이포드가 활성화 됩니다.
- ⑨. 스크롤
- i 스크롤 조작 버튼을 통해 스킬 목록을 위 아래로 조작할 수 있습니다.
 - ii 스크롤은 마우스 가운데 휠 회전 위로 혹은 아래로 한 칸에 스킬 목록 한 칸씩 올려지고 내려집니다. 스크롤을 이용해 확인할 수 있는 스킬 목록이 더 이상 존재하지않는 방향으로 스크롤할 때 휠 회전이 작동하지 않습니다.

4. 스킬 사용 정보



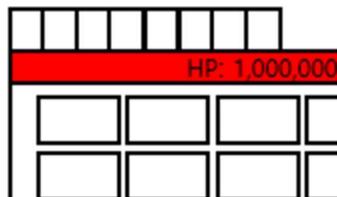
- ①. 스킬 트리 UI에서 드래그 앤 드롭으로 스킬 쿼 슬롯에 장착할 수 있습니다.
- ②. 스킬 쿼 슬롯에 장착된 스킬아이콘을 표시해주세요
- ③. 각성기 아이콘에는 각성기 스킬만 드래그 앤 드롭 장착할 수 있습니다.
- ④. 스킬 종류는 카운터 스킬, 버프 스킬, 일반 스킬, 소환 스킬, 각성기, 직업 스킬이 있다.
 - i 카운터, 버프, 일반 스킬, 소환 스킬의 경우 스킬 쿼 슬롯에만 장착 가능하며 마나를 이용하여 사용 가능하다.
 - ii 카운터 스킬
 - 해당 스킬은 최소30프레임에서 최대120프레임사이에 공격을 받으면 해당 받는 공격에 1타를 무시하고 적에 대한 공격이 이루어지는 스킬입니다.
 - 만약 해당 스킬 사용 후 명시된 프레임 내에 공격을 받지 않으면 스킬 쿼타임과 마나 소비는 이루어지지만 공격은 실행되지 않습니다.
 - 카운터 스킬 사용시 이루어지는 반격 타임 프레임 동안에는 이동과 공격이 불가능 합니다.
 - iii 버프 스킬
 - 버프 스킬은 주변 최소0m 에서 최대 50m안 파티원과 길드원에게 이로운 효과를 주는 스킬입니다.
 - iv '일반 스킬
 - 명시되어있는 데미지의 계수 * 스탯 공격력만큼 적에게 피해를 입힙니다.

v 소환 스킬

- 공격력을 가지고있는 소환수(NPC)를 소환하여 플레이어가 공격하고 있는 적을 같이 공격한다.
- 소환수는 체력을 가질 수 있습니다.
- DB테이블에 소환수의 체력이 0으로 표시된 소환수는 공격받지 않습니다.
- 소환수는 최소 1개에서 최대 20개까지 소환 가능합니다.

가. 만약 소환수의 개수가 20개를 초과하면 제일 처음 소환된 소환수가 죽고 새로운 소환수가 소환됩니다.

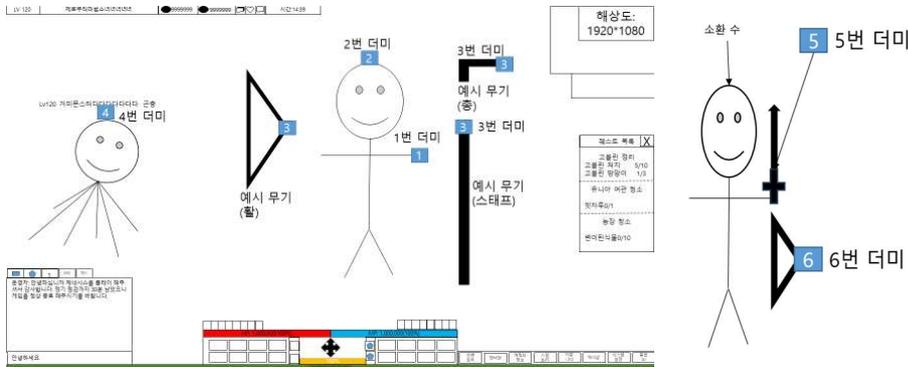
- 소환수의 공격력은 스탯 공격력 * 스킬데미지입니다.
- 공격속도는 플레이어와 공유합니다.
- 소환수가 소환되는 위치는 스킬 사용시 플레이어를 중심으로 사거리만큼의 원안에서 최소 거리 플레이어 주변 반경 1m 바깥쪽 과 사거리 끝 사이에 거리 안에서 랜덤위치에서 생성됩니다.



- 소환된 소환수의 개수는 버프 표시 창 가장 왼쪽 첫번째 칸에 우선적으로 표시됩니다.
- ⑤. 모든 스킬은 최소1초에서 최대 300초의 재사용대기시간을 가지고 있다. 남은 시간은 스킬 쿼 슬롯에서 해당 스킬 아이콘에 초읽기로 표시한다.
 - ⑥. 재사용대기시간에는 스킬을 사용할 수 없다.
 - ⑦. 각성기는 각성기아이콘으로 표시된 스킬 칸에만 장착 할 수 있다.
 - ⑧. 특정 스킬은 스킬 효과에 적중 대상에게 디 버프 효과가 있다.
 - ⑨. 이로운 효과는 하단에서 가운데 기준 왼쪽에 상태효과창에 표시되고 해로운 효과는 오른쪽 상태효과창에 표시됩니다.
 - ⑩. 스킬의 피해량은 스탯 공격력에 표시된 %만큼 추가되어 피해를 줍니다. 최소 1%에서 최대 99,999,999%만큼 상승시켜줍니다.

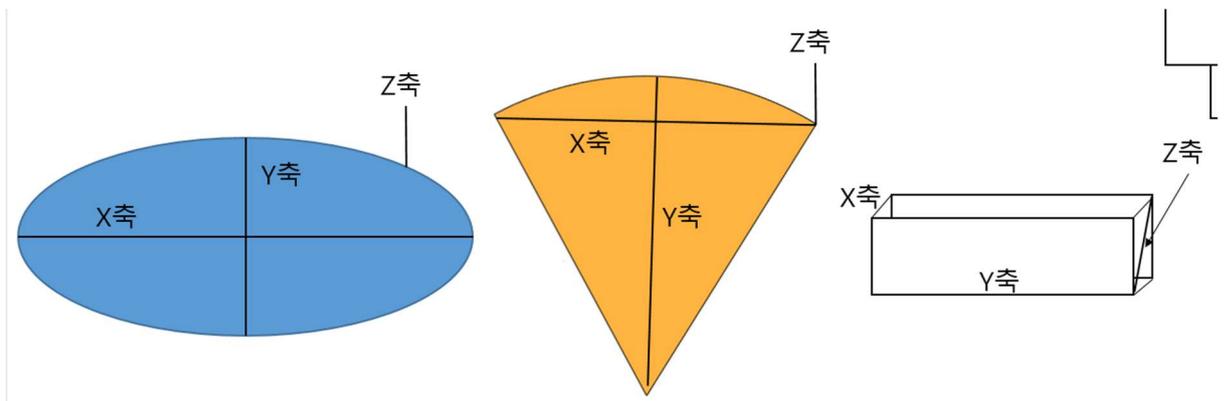
⑪. 스킬 시작 종료 위치

- i 1,2,3,4더미로 표시된 위치에서 스킬이 시작된다. 범위는 X,Y,Z축으로 최소 1미터에서 99미터까지 존재



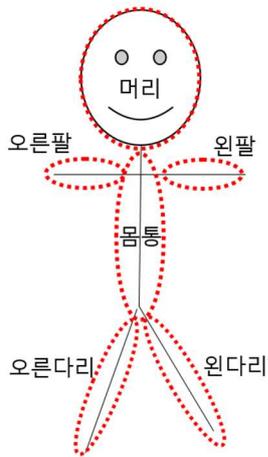
스킬발동타입	Skill_Start	S_1= 1번 더미로부터 스킬이 구현되고 Y,X,Z범위만큼 적용, S_2= 2번 더미로부터 스킬이 구현되고 Y,X,Z범위만큼 적용, S_3= 3번더미로 부터 스킬이 Y축의 거리만큼 직사로 발사되고 물리적 충돌 위치에서 하단에 명시한 Y,X,Z범위만큼 폭발이펙트 적용하지않았을 시 최대사거리에서 폭발 이펙트, S_4 = 스킬의 (Skill_Range) 사거리안에 있는 타겟으로 지정된 몬스터를 중심으로 Y, X, Z 만큼 타격범위 5번과 , 6번더미(6번에서 시작 사거리만큼 직사)는 소환수 기준의 더미입니다.	1	10
스킬범위타입	Extent_Type	원형= Circle 중심으로 부터 이펙트, 직사각형= Square 스킬시작위치에서부터 이펙트, 부채꼴= arc 스킬시작위치를 중심으로 이펙트		
스킬적중X범위	Extent_1	스킬의 적중범위를 미터로 표현합니다.	1	99
스킬적중Y범위	Extent_2	스킬의 적중범위를 미터로 표현합니다. Y좌표0은 더미기준	1	99
스킬적중Z범위	Extent_3	스킬의 적중범위를 미터로 표현합니다.	1	99

5. 스킬범위



- ①. 직사각형과 원뿔형의 경우 Y좌표 0이 더미의 위치이고 Y++만큼이 스킬길이입니다.

6. 피격판정



- ①. 피격 판정은 빨간색 점선으로 표시된다. 게임내 모든 몬스터, 캐릭터, NPC의 피격 판정은 대상의 크기를 기준으로 한다.
- ②. 스킬범위내에 피격 판정 부위가 있다면 모두 피격된다.

7. 상태 효과 시스템

- ①. 스킬에는 상태이상(디버프) 슬로우, 공포, 기절, 수면, 감금, 동결, 석화, 지진, 해충, 매혹, 중독, 출혈, 화상 등이 존재한다.
- ②. 상태이상 면역을 가진 적에게는 상태이상 공격이 적용되지않습니다.
- ③. 이미 적용중인 상태이상이 존재한다면 상태이상이 중첩되지않습니다.
- ④. 새로운 상태이상이 적용되려면 이미 적용 되어있는 상태이상이 해제 되어야합니다.

i 슬로우

- 적중 대상을 최소 1초에서 최대10초간 이동속도를 최소 1%에서 100%까지 감소 시킵니다.

ii 공포

- 적중 대상을 최소1초에서 최대10초간 시전자로부터 50% 느려진 상태로 등지고 강제 이동한다.
- 강제 이동중 뒤에 벽이 있다면 벽앞에서 서있는다.

iii 기절, 수면, 동결, 석화, 지진

- 적중 대상을 최소1부터 10초간 움직이지 못하게 만든다. 공격도 불가하다.
- 수면은 적용 후 1타를 맞은 순간 수면이 해제된다.

iv 감금

- 적중 대상이 최소1초부터 10초간 움직이지 못하지만 공격은 할 수 있다.
- v 매혹
- 적중 대상이 시전자 에게 최소1초부터 최대 10초간 조작 불가 상태로 50%느려진 상태로 이동한다.
 - 만약 적중 대상이 시전자에게 닿으면 적중 대상은 정지 상태가 된다.
- vi 해충
- 적중 대상이 최소1초 최대 10초간 이동하지 못하는 동시에 상태이상 지속시간동안 1초당 최대 체력에 피해를 5%받는다.
- vii 중독, 출혈, 화상, 감전
- 1초마다 최대 체력 비례 1%~2%피해를 받는다. 최소 1초부터 최대 100초까지 존재합니다.
- viii 방어력 감소, 공격력 감소
- 적중 대상은 최소1초에서 10초동안 방어력 또는 공격력이 최소 1%에서 100%감소됩니다.
- ix 무력화
- 플레이어가 몬스터에게 그로기 게이지의 조건을 채웠을 경우 몬스터가 3초동안 움직이지 못하게 되며 무력화된 몬스터는 추가피해 200%를 받게된다.
- ⑤. 이로운 효과(버프)
- i 공격력 강화, 실드, 헤로운 효과 해제, 이동속도 상승, 공격속도 상승, 방어력 상승 등이 있습니다.
- ii 공격력 강화
- 공격력을 증가시켜 줍니다.
 - 공격력 증가 수치는 최소 1%에서 1000%까지 증가 될 수 있고 1000%이상 넘어갈 수 없습니다.
 - 유지 시간 존재하고 최소 1초 최대 60초
- iii 실드
- 일정 시간 동안 받는 피해를 HP감소가 아닌 실드가 대신 감소됩니다.
 - 실드의 양은 최소 1부터 999,999,999까지 존재합니다.

- 쉴드의 양이 999,999,999를 넘어갈 수 없습니다.
- 유지 시간 존재하고 최소 1초 최대 60초

iv 정확화

- 시전 즉시 설정된 범위 내 파티원과 시전자 등에게 적용되어있는 헤로운 효과를 모두 삭제 시켜줍니다.

v 이동속도 상승, (공격속도 상승)

- 시전자와 주위 최소 1m 최대50m사이에 있는 파티원에게 (공격속도),이동속도를 최소 1%에서 50%까지 상승 시켜줍니다.
- 유지시간 존재하고 최소 1초 최대 60초

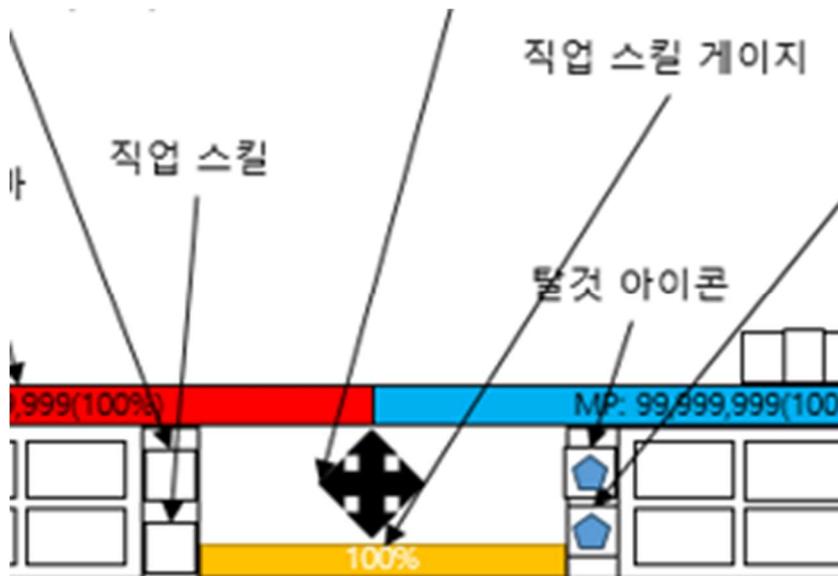
vi 방어력 상승

- 시전시 주위 1m에서 최대 50m사이에 있는 시전자와 파티원에게 마법 방어력과 물리 방어력을 최대 1%에서 99%까지 상승 시켜줍니다.
- 유지시간 존재하고 최소 1초 최대 60초

vii 유지시간이란

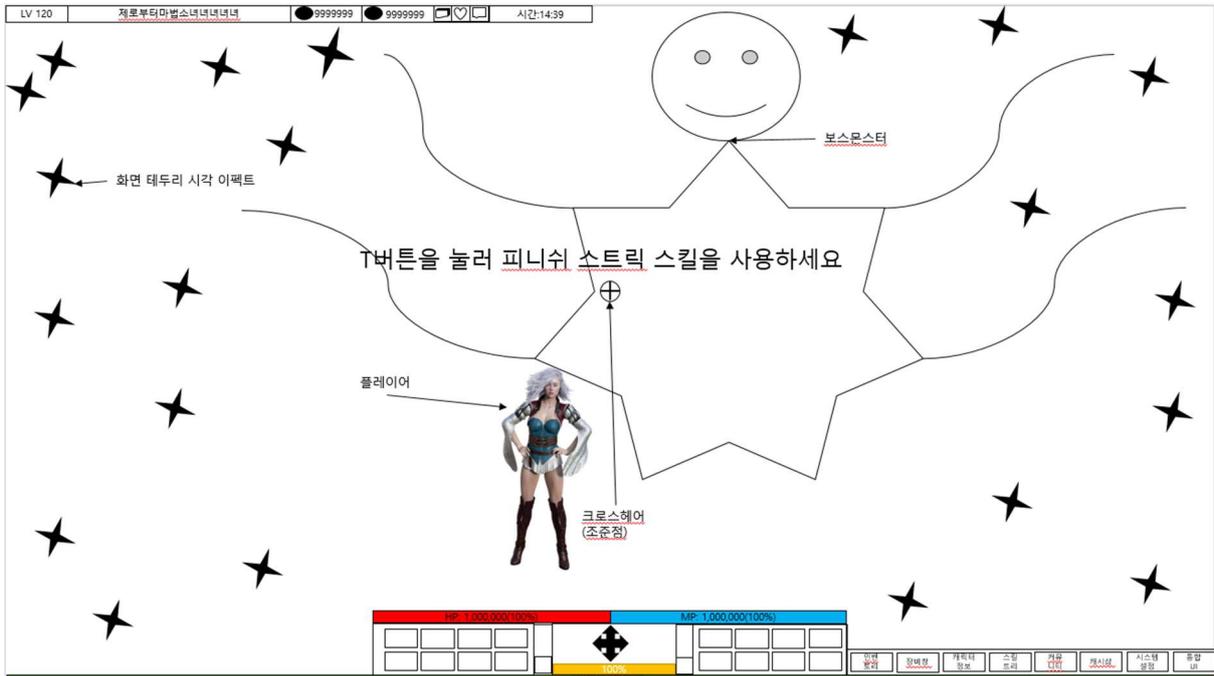
- 유지시간 존재라고 표기 되어있는 이로운 효과들은 최소 1초에서 최대 60초까지 지속되며 최대 유지시간이 초과 되면 해당 효과들은 효과종료 됩니다.

8. 직업 스킬



- ①. 직업 스킬은 직업 스킬 아이콘으로 표시된 공간에 고정 표시 되어있다.
- ②. 직업 스킬이란 위에 표시된 노란색 게이지 직업 스킬 게이지 바가 100%가 될 때 사용할 수 있다.
- ③. 디폴트 값은 0이며 최대 100%를 넘길 수 없다. 100%에서 직업 스킬 게이지를 획득한다면 100%에서 더 이상 게이지가 상승 하지 않는다.
- ④. 위에 설명한 직업 스킬을 뺀 모든 스킬과 기본 공격 사용 적중 시 직업 스킬 게이지를 상승(획득)한다.
- ⑤. 사용시 직업 스킬 게이지는 다시 0%로 초기화 된다.
- ⑥. 직업 스킬 게이지 상승량은 일반 스킬 적중 시 2% 상승, 카운터 스킬 카운터 적중 시 10% 상승 카운터 적중 실패할 시 2%상승, 각성 스킬은 50%상승, 버프 스킬2% 명당 2%상승
- ⑦. 스킬이 적중하지 못하면 직업 스킬 게이지는 상승 하지 않는다.

9. 피니쉬 스트릭 스킬 시스템



- ①. 플레이어는 피니쉬 스트릭 스킬 게이지를 가지고 있고 UI에 표시 되지않습니다.
- ②. 보스몬스터에게 피해를 주면 피니쉬 스트릭 스킬 게이지가 상승합니다.
- ③. 게이지는 디폴트값 0이며 최대값 100%입니다.
- ④. 보스몬스터의 체력의 비례하여 1% = 3.33% 피니쉬 스트릭 스킬 게이지 상승
- ⑤. 게이지가 100%가 되면 게임 화면의 테두리의 시각 이펙트가 출력되며 "T버튼을 눌러 피니쉬 스트릭 스킬을 사용하세요"라는 텍스트가 화면 정중앙 크로스헤어 기준 10픽셀 Y축 위에 나타납니다. 이때 T버튼을 누르면 피니쉬 스트릭 스킬이 작동합니다.
- ⑥. 이펙트 출력 후 3초 안에 사용하지 않으면 이펙트는 사라집니다.
- ⑦. 이펙트가 사라져도 T키를 눌러 사용 가능합니다.
- ⑧. 단 게이지를 소모하지 않으면 게이지는 100%에서 상승 하지 않습니다.
- ⑨. 피니쉬 스트릭 스킬 사용 중에는 피해를 받지 않습니다.
- ⑩. 해당 스킬의 적중한 몬스터는 3초간 기절에 걸립니다.

8. 아이템 시스템

1. 기획 의도

- ①. 다양한 플레이 경로 제공
 - i. 아이템 시스템은 플레이어가 다양한 플레이 경로를 선택할 수 있도록 돕습니다. 다양한 종류와 효과를 갖는 아이템을 제공함으로써 플레이어는 자신의 캐릭터를 더욱 다양하게 커스터마이징하고 새로운 전략을 시도할 수 있습니다.
- ②. 게임의 재미와 흥미 유발
 - i. 아이템 시스템은 게임의 재미와 흥미를 유발하는 요소 중 하나입니다. 다양한 아이템을 획득하고 사용함으로써 플레이어는 게임 세계를 더욱 풍부하게 경험할 수 있으며, 아이템을 얻는 과정 자체가 흥미로운 요소로 작용합니다.

2. 개요

- ①. 아이템 종류 및 효과
 - i. 다양한 종류의 아이템이 존재하며, 각각의 아이템은 특정한 효과를 가지고 있습니다. 방어구는 모자, 건갑, 장갑, 신발, 상의, 하의가 있고 무기는 양손 무기와 한 손 무기가 있습니다 액세서리로는 목걸이 1개 반지5개 귀걸이1쌍이 있고 특정 장비들은 세트 효과를 가질 수 있습니다.
- ②. 아이템 획득 방법
 - i. 아이템은 다양한 방법으로 얻을 수 있습니다. 몬스터 사냥, 퀘스트 완료, 상점 구매, 모험, 레이드 등의 활동을 통해 획득할 수 있습니다.
- ③. 아이템 관리 및 인벤토리
 - i. 플레이어는 획득한 아이템을 관리하기 위한 장비창과 인벤토리를 가지고 있습니다. 이를 통해 플레이어는 자신이 가진 아이템을 확인하고 장착할 수 있습니다.

3. 아이템 정보

①. 아이템 카테고리

i 아이템은 몬스터의 처치, 퀘스트 수행, 생활 콘텐츠를 통해 습득할 수 있습니다.
(보상 시스템 참조)

ii 아이템은 카테고리를 가지고 있고 장비, 소비, 기타아이템으로 나누어 집니다.

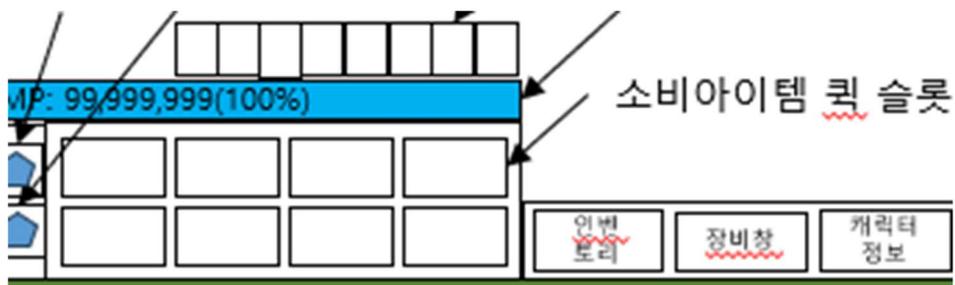
iii 장비아이템은 플레이어가 장착할 수 있습니다.

- 장착정보는(장비 창 시스템 링크)

iv 소비아이템은 플레이어가 사용하면 해당 아이템의 효과가 발동되고 개수가 소비됩니다.

- 인벤토리에서 아이템을 좌 클릭하면 아이템을 사용합니다.

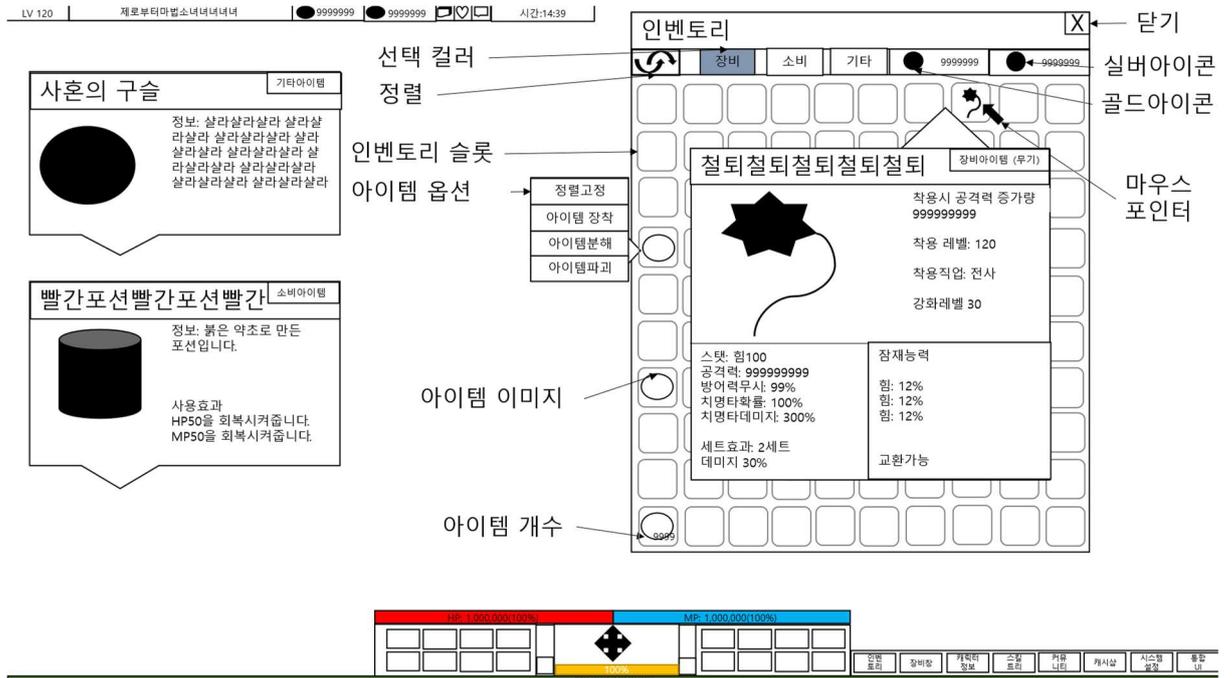
- 소비아이템은 소비아이템 킷 슬롯에 드래그앤 드롭으로 장착하여 사용할 수 있습니다.



v 기타아이템은 플레이어가 퀘스트완료 혹은 상점에 판매하여 재화를 획득할 수 있는 아이템입니다. (보상 시스템 참조)

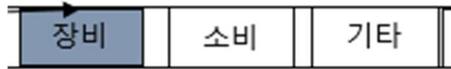
vi 모든 아이템은 판매 불가와 판매 가능의 속성을 가지고 있고 판매 가능 시 상점에 판매하여 실버를 획득할 수 있습니다.

②. 인벤토리 시스템



- i 습득한 아이템은 오른쪽 하단 UI 킷슬롯에서 인벤토리 버튼을 눌러 인벤토리 창을 생성하여 확인할 수 있습니다.
- ii 습득한 아이템은 카테고리 별로 인벤토리 슬롯 Y축 최 상단 X축 최 좌측을 기준으로 저장됩니다.
- iii 인벤토리 슬롯이 저장 가능한 아이템 개수를 초과하면 기준으로부터 X축 오른쪽으로 순차적으로 저장됩니다. X축에 있는 인벤토리 슬롯이 저장 아이템 개수를 초과하면 Y축으로 한 슬롯 아래 X축 제일 왼쪽에서 다시 순차적으로 저장됩니다.
 - 만약 아이템을 장착, 소비, 판매, 필드에 드롭, 아이템파괴로 인해 전 수량 소모되면 해당 아이템의 인벤토리 슬롯은 다시 빈 슬롯으로 변환된다.
 - 기준점으로 가까운 슬롯이 비어 있을 때 습득한 아이템은 기준점으로부터 가까운 빈 슬롯을 우선적으로 채웁니다.
- iv 장비아이템은 1개 당 1개의 인벤토리 슬롯을 사용합니다.
- v 소비, 기타아이템은 아이템의 인덱스번호가 같다면 인벤토리 슬롯 하나당 9999개까지 보관할 수 있습니다.
 - 만약 아이템의 인덱스 번호가 다르다면 인벤토리 슬롯을 공유할 수 없다.
- vi 습득한 아이템은 인벤토리에서 드래그앤 드롭으로 원하는 슬롯으로 이동시킬 수 있습니다.

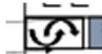
- 이동시키는 위치에 이미 아이템이 존재한다면 이미 존재하는 아이템과 이동하려는 아이템의 위치가 서로 뒤바뀝니다.
- vii 인벤토리 창은 오른쪽 상단 닫기 버튼을 통해 종료 할 수 있습니다.
- viii 원하는 카테고리를 좌 클릭하여 해당 카테고리의 인벤토리를 선택하여 확인할 수 있습니다.
선택된 카테고리는 색으로 표시합니다.



- ix 아이템을 보관할 수 있는 디폴트 슬롯은 카테고리별로 장비슬롯80개, 소비슬롯80개, 기타슬롯80개이고 80개를 초과할 수 없습니다.
- 80개를 초과할 경우 아이템 습득이 불가능 합니다.
동시에 팝업 메시지 "인벤토리가 가득 찼습니다." 가 1번 호출됩니다.
 - 팝업 메시지는 확인 버튼으로 지우기 전까지는 1번이상 호출되지 않습니다.

x 정렬 버튼

- 인벤토리 상단 좌측에 정렬 버튼을 통하여 아이템을 정렬할 수 있다.



- 아이템 정렬 기준은 인벤토리 슬롯의 Y축 최 상단 X축 왼쪽 끝입니다.
- 장비 아이템: 레벨이 높은가? > 무기인가? > 보조무기인가? > 머리인가? > 어깨인가? > 장갑인가? > 상의인가? > 하의인가? > 신발인가? > 가나다
- 소비 아이템 = 회복량이높은가? > HP포션 > 회복량이높은가? > MP포션 >가나다
- 기타 아이템 = 가격이높은가? > 가나다
- 위 설명한 정렬순서대로 검색하여 정렬한다.
- 정렬버튼은 선택된 카테고리의 인벤토리 슬롯만 정렬한다.

③. 아이템 옵션 시스템



i 인벤토리에서 아이템이 존재하는 슬롯에 마우스 포인터를 가져다 두고 우 클릭을 하면 아이템 옵션이 생성된다.

- 아이템옵션은 정렬고정, 아이템 장착, 아이템 분해, 아이템 파괴가 있다.
- 정렬고정: 마우스 포인트를 정렬고정 위에 가져다 두고 좌 클릭하면 아이템을 현재 인벤토리 슬롯에 고정시킬 수 있다.

가. 고정된 아이템은 위에 설명한 정렬 버튼을 눌러도 영향을 받지 않고 해당 인벤토리 슬롯에 고정된다.

나. 정렬고정 되어있는 아이템은 해당 인벤토리 슬롯에서 자물쇠 아이콘으로 표시합니다.



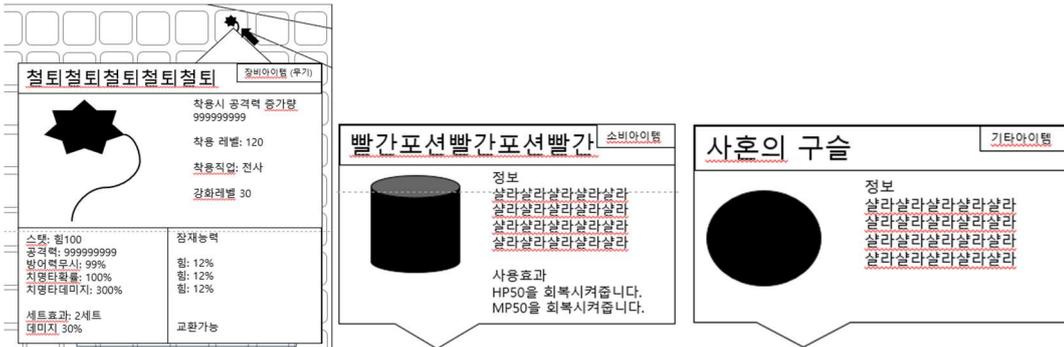
다. 정렬고정을 한번 더 좌 클릭하면 정렬고정이 해제됩니다.

- 아이템 장착: 좌 클릭하면 해당아이템이 장착된다.
- 아이템 분해: 해당 아이템을 분해시켜 새로운 자원으로 변환 받을 수 있다.
 - 가. 아이템 장착과 아이템분해 옵션은 장비아이템의 아이템옵션에서만 보여지게 한다.
 - 나. 아이템 분해 버튼을 좌 클릭하면 마우스 포인터가 망치 모양으로 변형되고 아이템 분해 상태가 된다 마우스 포인터를 분해를 원하는 아이템이 있는 인벤토리 슬롯에 올려두고 좌클릭을 하면 즉시 분해할 수 있다.
 - 다. 우 클릭을 눌러 분해 상태를 해제할 수 있다.
- 아이템 파괴: 해당 아이템을 파괴시켜 인벤토리 창과 게임내에서 완전히 삭제할 수 있다.

ii 아이템 옵션의 영역 밖으로 마우스를 좌 혹은 우 클릭하면 아이템 옵션이 종료된다.

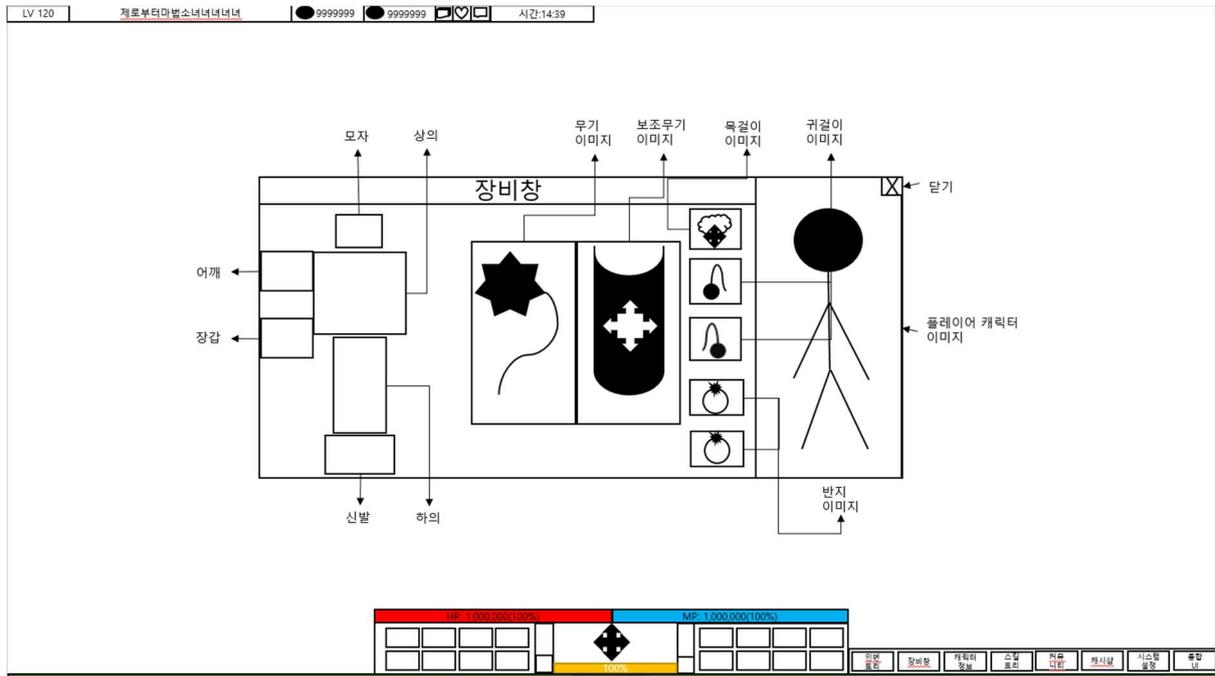
④. 아이템 세부정보 시스템

- i. 마우스 포인터가 아이템이 저장되어 있는 인벤토리 슬롯의 영역에 닿으면 해당 아이템의 정보가 팝업으로 표시된다
- ii. 표시되는 위치는 해당 인벤토리 슬롯의 중앙이다.
- iii. 아이템 카테고리 별로 아이템 정보가 출력되는 구조가 다르다.



- iv. 아이템의 이름은 20Byte까지 표기됩니다.
- v. 아이템의 카테고리는 우측 상단에 표기합니다. 분류는 카테고리 우측 괄호()안에 표기합니다.
- vi. 장비아이템
 - 착용시 공격력 증가량, 착용레벨, 착용직업, 강화레벨은 우측 중단에 표기
 - 캐릭터의 능력치를 상승시켜주는 힘, 민첩, 지능, 치명타확율, 치명타 데미지, 방어력 무시, 물리 방어력, 마법 방어력, 이동속도, 쿨 타임 감소, 공격속도 정보는 좌측 하단에 표기
 - 아이템의 잠재 능력치 교환가능여부 정보는 우측 하단에 표기
 - 모든 정보는 최소 0byte에서 최대 30byte까지 표기할 수 있습니다.
- vii. 소비아이템, 기타아이템
 - 정보는 40byte까지 표기할 수 있고 소비아이템의 경우 사용효과는 30byte까지 표기할 수 있습니다.
- viii. 마우스 포인터를 인벤토리 슬롯의 영역 밖으로 이동 시키면 아이템 세부정보는 종료됩니다.

⑤. 장비 장착 시스템



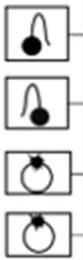
- i 장비 창은 메인 화면 우측 하단에 UI 킷슬롯에서 장비 창을 좌 클릭하여 장비 창 팝업을 생성할 수 있다. 장비 창은 한 개 이상 생성할 수 없다.
- ii 인벤토리에 소유하고 있는 장비 아이템은 플레이어 인벤토리에서 장비 창으로 드래그엔 드롭 또는 마우스 우 클릭으로 장착할 수 있다.
- iii 장비 아이템에는 스탯이 존재하고 플레이어가 장착 시 플레이어의 스탯을 수치만큼 올려준다.
- iv 장비아이템의 스탯은 디폴트 값1 최댓값999,999,999을 가지고 있다.
- v 장비아이템의 스탯은 힘, 민첩, 지능, 공격력, 방어력, 치명타 확률, 치명타 피해량, 방어력 무시, 이동속도, 쿨 타임 감소 등이 있다.
- vi 장비창 팝업은 닫기 우측 상단 닫기를 눌러 종료할 수 있다.

⑥. 장비아이템의 분류

- i 방어구
 - 모자, 상의, 어깨, 장갑, 하의, 신발이 있다.
- ii 무기
 - 무기와 보조무기가 있다.

iii 액세서리

- 카테고리는 목걸이, 귀걸이, 반지가 있다.
- iv 장비 아이템 모자, 상의, 어깨, 장갑, 하의, 신발, 무기, 보조무기, 목걸이는 1개씩만 장착할 수 있고 반지와 귀걸이는 2개 장착할 수 있다.
- v 장비아이템이 이미 착용되어 있을 때 인벤토리에서 장비아이템을 장착할 시 기존 장비아이템은 인벤토리로 이동되고 인벤토리에서 장착 명령을 내린 아이템으로 즉시 바뀌 장착된다.
- vi 반지와 귀걸이의 장착칸의 첫번째의 기준은 위쪽이며 장착 가능한 칸이 없을 시 인벤토리에서 같은 분류의 장비아이템을 장착하려 할 때 첫번째 칸의 있는 장비아이템이 교체된다. 아래칸은 드래그엔 드롭으로 변경 장착 할 수 있다.



⑦. 세트 장비 시스템(DB테이블 참조)

- i 세트 장비는 방어구 세트, 무기 세트, 액세서리 세트로 나누어진다.
- ii 정해진 조건의 장비를 모두 장착할 시 세트 효과가 발동된다.
- iii 조건을 만족하지 못하면 세트 효과는 발동되지 않는다.

⑧. 장비 창 아이콘

- i 장비 장착 슬롯에 장착되어 있는 장비가 없다면 해당 카테고리에 들어가는 장비아이템의 아이콘을 투명도 30%로 표시한다.
- ii 장비 창 우측 플레이어 캐릭터 이미지 란에는 현재 플레이어의 이미지를 실시간으로 나타내줍니다.

9. 보상 시스템

1. 기획 의도

- ①. 동기 부여와 성취감 제공
 - i 보상 시스템은 플레이어에게 게임을 계속해서 플레이하도록 동기 부여를 제공하고, 성취감을 느끼게 합니다. 성과에 대한 즉각적인 보상은 플레이어가 게임에 더욱 몰입하고 지속적으로 플레이할 수 있도록 격려합니다.
- ②. 게임의 모험과 진행 유도
 - i 보상 시스템은 플레이어가 게임 내의 다양한 영역을 모험하고 게임을 진행하도록 유도합니다. 다양한 보상이 다양한 활동에 연결되어 있으므로, 플레이어는 게임을 모험하고 새로운 경험을 느끼게 해줍니다.
- ③. 캐릭터 발전을 촉진
 - i 일부 보상은 캐릭터의 발전에 직접적으로 기여합니다. 경험치, 스킬 포인트, 아이템 등의 보상은 캐릭터를 강화하고 성장시키는 데 도움이 됩니다.
- ④. 사회적 상호작용 유도
 - i 일부 보상은 다른 플레이어와의 상호작용을 유도합니다. 예를 들어, 파티나 길드 활동에 참여하는 것과 관련된 보상은 플레이어들 간의 협력을 촉진할 수 있습니다.

2. 개요

- ①. 다양한 보상 유형
 - i 경험치, 아이템, 골드, 스킬 포인트, 업적, 퀘스트 완료 등 다양한 유형의 보상이 존재합니다.
- ②. 획득 조건과 기준
 - i 각 보상은 플레이어가 특정 조건을 충족하거나 특정 성과를 달성했을 때 획득할 수 있습니다. 이는 퀘스트 완료, 적 처치, 특정 행동 수행 등이 될 수 있습니다.
- ③. 보상의 가치와 비율
 - i 보상의 가치와 비율은 플레이어가 게임을 진행하는 데 중요한 요소입니다. 보상이 플레이어의 노력과 성취에 상응하는 만큼 플레이어는 더욱 흥미를 가질 것입니다.

3. 퀘스트 시스템

- ①. 정해진 퀘스트를 수행하여 완료하면 얻는 보상입니다.
- ②. 퀘스트 목록 시스템

퀘스트목록			
퀘스트목록 팝업창			
고블린토벌	10/0	퀘스트포기	표시
			표시

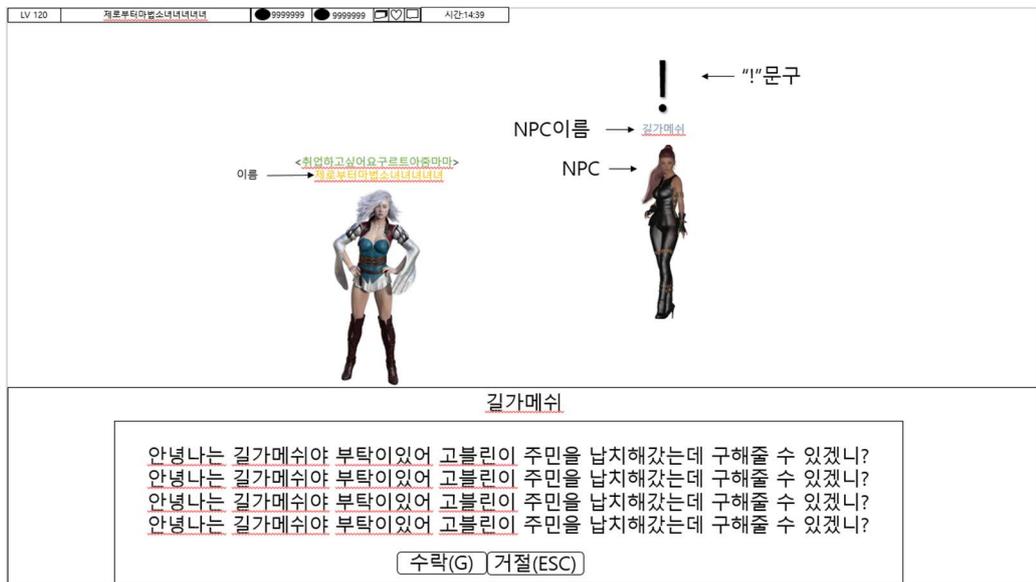
- i 우측하단 UI릭슬롯에서 퀘스트목록을 좌클릭하여 퀘스트 목록창을 띄울 수 있다.
 - 퀘스트를 수주하면 목록창에 표시되고 퀘스트 포기를 좌 클릭하여 진행중인 퀘스트를 포기할 수 있다.
 - 스크롤을 통해 위아래로 목록을 올리고 내릴 수 있으며 최대 퀘스트 동시 진행 가능한 수는 50개이며 목록에서도 50개까지 확인할 수 있다.
 - 50개이상 수주를 시도할 경우 "최대퀘스트 수주량을 초과하였습니다" 라는 팝업창이 생성됩니다.
 - 닫기를 좌 클릭하여 퀘스트목록창을 종료할 수 있다.
 - 퀘스트 목록 팝업창 시스템

퀘스트 목록
고블린 정리
고블린 처치 5/10
고블린 방망이 1/3
유니아 여관 청소
빛자루0/1
농장 청소
변이된식물0/10

- 가. 디폴트 위치인 미니맵 하단에 현재 진행중인 퀘스트를 3개까지 확인할 수 있다.
- 나. 퀘스트 목록 팝업창에서 표시되는 기준은 가장최근에 수주한 퀘스트 3개입니다.

- 다. 퀘스트목록창에서 해당 퀘스트 오른쪽에 위치한 표시버튼을 누르면 퀘스트 목록 팝업창에 표시할 수 있습니다.
- 라. 3개이상 표시할 경우 최근에 선택한 퀘스트를 기준으로 3개까지 표시
- 마. 퀘스트 목록 팝업창위치와 크기는 유저가 변경할 수 있으며 단기를 눌러 종료할 수 있다.
- 바. 다시 팝업창을 띄우려면 퀘스트 목록에서 **퀘스트목록 팝업창** 퀘스트목록 팝업창을 눌러 다시 생성 가능하다.

ii NPC대화 퀘스트



- 퀘스트를 가지고 있는 NPC는 머리위에 "!" 문구가 생성되어 있으며 상호 작용 키를 사용하면 대화창이 생성되며 1페이지의 대화창의 최대 텍스트의 개수는 1줄에 최대40Byte 세로기준 아래로 4줄까지 작성가능하며 대화창은 최소1페이지에서 최대10페이지까지 설명가능하다

다음(G) 취소(ESC)

- 페이지가 복수일 경우 상호작용 메뉴 표시
 - 가. G키를 눌러 다음페이지로 넘어가거나 넘어갈 페이지가 더 이상 없을 시 수락G키로 변경되고 G키를 눌러 수락 가능합니다.
 - 나. 대화창을 닫는 키는 ESC이고 대화창을 닫고 NPC에게 다시 상호작용할 경우 대화는 첫페이지부터 다시 시작 됩니다.
- 진행중인 퀘스트는 퀘스트목록에서 퀘스트포기를 눌러 포기 가능합니다.

- 퀘스트 수주에는 레벨제한이 있습니다. 명시되어 있는 레벨미만의 플레이어는 퀘스트 NPC위에 "!" 가 생성되지 않습니다.
- 몬스터를 처치하면 일정확률로 아이템이 드롭됩니다.(DB테이블 참조)
- NPC대화 퀘스트 종류

가. 수집형 퀘스트

1. 명시되어 있는 수량과 종류의 아이템을 전부 수집하면 완료되는 퀘스트
2. 1회성 퀘스트는 완료 시 다시 수주할 수 없습니다.
3. 다 회성 퀘스트는 횟수 제한 없이 계속 수주하여 보상을 받을 수 있다.

나. 사냥 퀘스트

1. 명시되어 있는 수 만큼 특정 몬스터를 사냥하면 완료되는 퀘스트

다. 배달 퀘스트

1. NPC의 퀘스트 수주 시 해당NPC가 주는 퀘스트아이템을 명시된 NPC에게 가져다 주면 완료되는 퀘스트입니다.

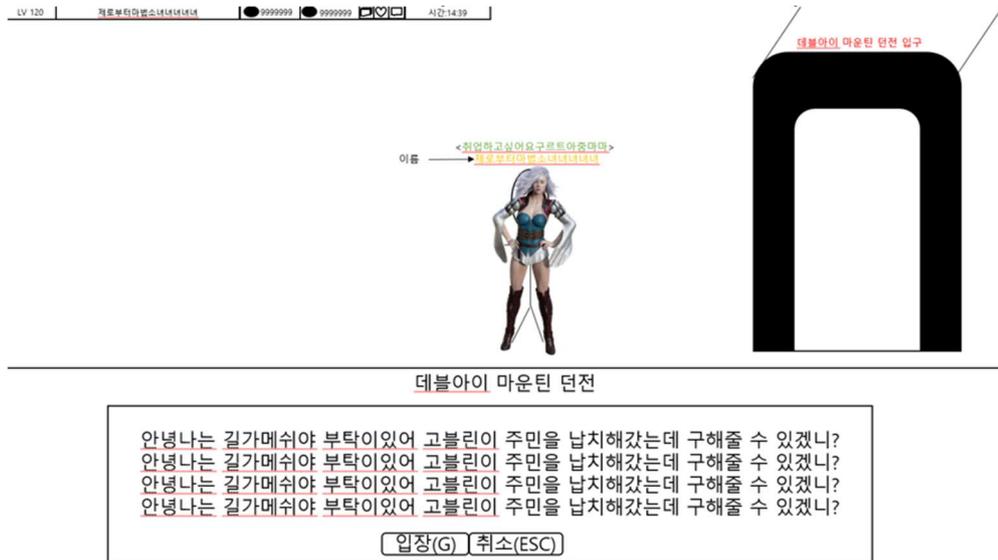
라. 호위 퀘스트

1. 맵의 특정위치에서부터 목적지까지 체력을 가진 오브젝트를 체력이 0이 되지 아니하게 하여야한다.
2. 호위 목표의 HP는 최소 1HP에서 최대 99999999HP 까지 표시할 수 있고 스피드는 최소 50%에서 최대 140%까지 존재합니다.

마. 일일퀘스트

1. 위에 설명한 모든 종류에 NPC대화 퀘스트 종류에 성질을 가지고 있다
2. 하루에 한번만 수행이 가능하다.
3. 일일퀘스트는 총 3회까지 가능하며 3회를 모두 소진하면 비활성화 됩니다.
4. 비활성화된 상태에서 일일퀘스트 NPC에게 상호작용하면 대화창이 생성되고 "오늘은 일일퀘스트 한도를 초과했어!!" 라는 텍스트가 실행됩니다.

iii 레이드 퀘스트



- 특정지역에 있는 던전입구에서 상호작용키를 눌러 대화창을 띄울 수 있고 해당 던전에 입장하여 보스를 처치하면 완료되는 퀘스트
- 던전마다 페이지를 가지고 있으며 최소 1페이지에서 최대 10페이지까지 가지고 있다.
- 던전에 입장하면 해당 페이지 클리어 조건을 달성해야 다음 페이지로 넘어갈 수 있다.

iv 일일 레이드 퀘스트

- 마을에 존재하는 전승NPC를 통해 퀘스트를 수주할 수 있다.
- 퀘스트 수주 시 퀘스트 진행을 위한 던전으로 순간이동 된다.
- 보스몬스터에 종류당 한번만 클리어할 수 있습니다.
- 만약 이미 클리어한 퀘스트를 다시 수주하려고 한다면 "입장제한횟수를 초과했습니다" 라는 팝업이 생성됩니다.

v 생활 퀘스트

- 생활 스킬을 사용하여 재료를 명시된 개수만큼 모으거나 조합하여 새로운 아이টে을 만들어 완료할 수 있다.(생활시스템 참조)

vi 보상아이템

- 몬스터 사냥 시 특정 확률로 해당 몬스터 관련 아이템이 필드에 드롭됩니다.(몬스

터DB확인) 드롭의 개수는 제한이 없지만 같은종류의 아이템은 1개이상 드롭되지 않습니다.

- 퀘스트 완료 시 실버, 골드, 경험치, 아이템등의 보상을 받습니다.

10.사망 시스템

1. 기획 의도

①. 리스크와 보상 균형

- i 사망 시스템은 게임에서의 리스크와 보상을 균형 있게 조절하기 위해 사용됩니다. 캐릭터가 사망할 경우 특정한 패널티를 부여하여 게임의 난이도와 긴장감을 유지합니다.

②. 플레이어의 선택과 전략에 영향

- i 사망 시스템은 플레이어의 선택과 전략에 영향을 미칩니다. 플레이어가 과도한 위험을 감수할지, 아니면 보수적인 전략을 선택할지에 따라 사망 시스템이 다르게 작용할 수 있습니다.

③. 게임의 현실성과 몰입도 유지

- i 사망 시스템은 게임 세계의 현실성과 몰입도를 유지하기 위해 사용됩니다. 캐릭터가 죽을 수 있는 가능성은 게임의 세계관과 일치해야 하며, 이를 통해 플레이어는 게임에 보다 몰입할 수 있습니다.

2. 개요

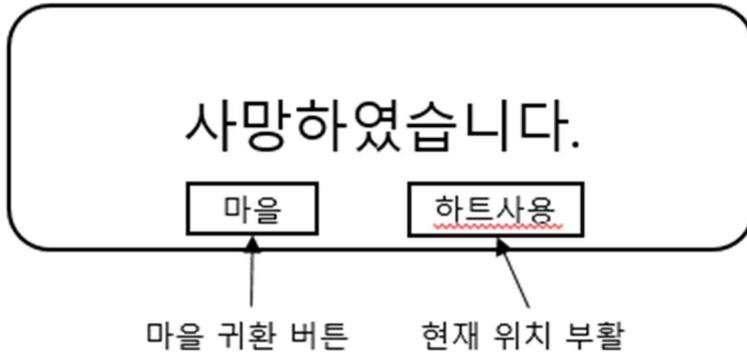
①. 사망 조건과 패널티

- i 사망 시스템은 캐릭터가 사망하는 조건과 그에 따른 패널티를 정의합니다. 이는 일정한 체력이 0으로 떨어지거나 특정한 상황에서의 사망 등이 될 수 있습니다. 패널티는 일정 수치의 경험치 차감 리스폰 지점 이동 던전 클리어 실패가 있습니다.

3. HP시스템

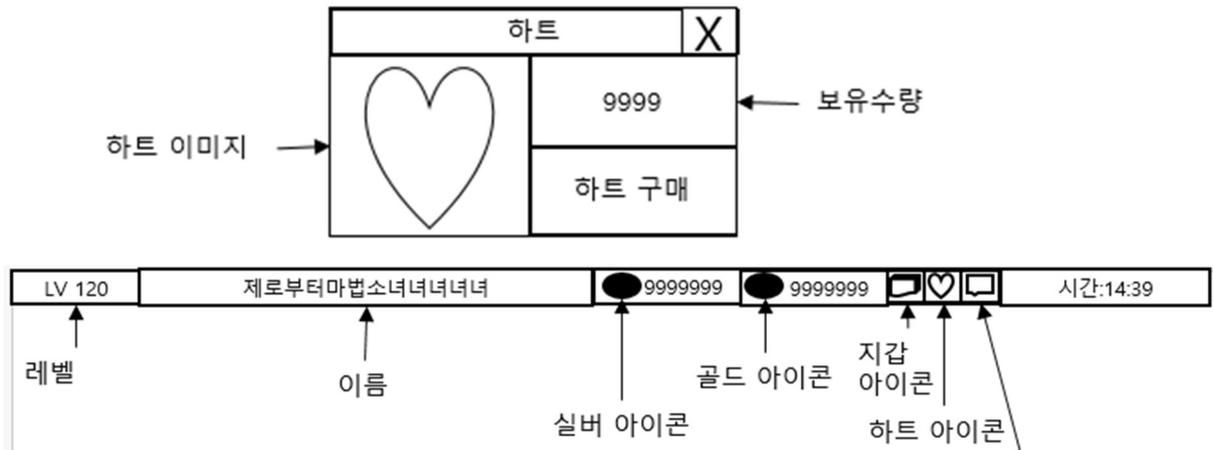
- ①. 모든 체력을 가진 오브젝트는 HP가 0이하가 되면 사망합니다.

4. 부활 시스템



- ①. 플레이어의 체력이 0이될 경우 30초에 선택 시간이 주어지며 밑에서 설명하는 하트 시스템 이용과 인접마을에서의 부활을 결정할 수 있습니다.
- ②. 만약 30초내에 결정하지 않으면 자동으로 인접마을에서의 부활이 확정됩니다.

5. 하트 시스템



- i 하트아이템 팝업 창은 상단 바에서 하트아이콘을 좌 클릭하면 띄어집니다
- ii 던전이나 레이드 또는 필드에서 죽었을 때 죽은 위치에서 바로 리스폰 할 수 있는 아이템입니다.
- iii 사망 시 선택시간내에 하트사용버튼을 좌클릭하여 사용가능합니다.
- iv 기본보유수량은 최소0이고 최대보유 수량은 9999까지 보유할 수 있습니다.

11.길드 시스템

1. 기획 의도

- ①. 사회적 상호작용 증진
 - i 커뮤니티형성
 - 플레이어들이 함께 협력하고 소통할 수 있는 플랫폼 제공
 - ii 친목도모
 - 플레이어 간의 유대감과 사회적 연대감을 강화

2. 개요

- ①. 플레이어 간의 커뮤니티 형성 가능한 길드 시스템 구축
- ②. 같은 길드내 유대감을 통해 길드원끼리의 정보공유를 촉진

3. 길드 개설

길드가입개설관련 창

추천 길드	길드 가입 권유	길드 개설	X
길드 <u>엠블럼</u> <input type="text" value="엠블럼 색깔"/> <input type="text" value="엠블럼 문양"/> <input type="text" value="엠블럼 모양"/>	 현재 <u>엠블럼</u>		
<u>길드명</u>	길드 이름작성란		
<u>길드소개글</u>	안녕하세요 저희 길드에 오신 것을 환영합니다		
창설비용: 5000실버	길드 개설	<u>추천길드</u> 표시 체크	V

길드창 닫기

체크아이콘

- ①. 소속된 길드가 없는 상태에서 시스템 퀵슬롯 커뮤니티 란에 있는 길드메뉴를 클릭하면 길드가입개설 관련 창이 생성됩니다.
- ②. 카테고리는 추천 길드, 길드 가입 권유, 길드 개설이 있습니다.
- ③. 길드 가입 개설 관련 창은 길드 창 닫기 버튼을 눌러 닫을 수 있습니다
- ④. 길드 개설
 - i 엠블럼
 - 길드 개설 설정에서 생성할 엠블럼에 디자인을 설정할 수 있습니다.

- 현재 설정된 엠블럼 모양은 현재 엠블럼으로 표기한 부분에 표시됩니다.
- 엠블럼에 색깔, 문양, 모양은 좌측에 표기되어있는 버튼을 클릭하여 바꿀수 있습니다.
- 엠블럼 디폴트 디자인은 소유한 문양과 색깔, 모양이 랜덤으로 선택됩니다.
- 엠블럼 색깔
 - 가. 색상표를 기준 기반한 000000에서 FFFFFFFF코드번호까지 설정 가능합니다.
- 엠블럼 문양은 기본 보유 문양과 업적 달성으로 얻을 수 있는 문양이 있습니다.

ii 길드명

- 길드명 길드 이름 작성란에 길드 이름을 작성할 수 있습니다.
- 길드이름은 최소4byte부터 24byte까지 작성 가능합니다.
- 사용할 수 없는 텍스트는 캐릭터 생성 시스템에 이름 생성에 내용과 같다(링크)
 - 가. 사용할 수 없는 텍스트 사용 시 길드 개설 버튼 클릭 시“ 사용할 수 없는 길드 이름입니다” 팝업 메세지 출력
 - 나. 사용 불가능한 텍스트가 존재하면 길드 개설 불가합니다.

iii 길드 소개 글

- 길드 소개 글 작성 내용에 X축한줄에 최대 40byte y축아래방향으로 최대 4줄까지 작성 가능합니다.

iv 길드 개설 버튼

- 길드 개설을 위한 조건을 모두 만족하면 5000실버를 지불하고 길드가 개설됩니다.
- 만약 5000실버가 없으면 개설 불가
- 추천 길드 표시 체크란에 체크하고 개설하면 추천 길드에 개설된 길드가 다른 플레이어에게 나타납니다.

⑤. 추천 길드

추천 길드		길드 가입 권유		길드 개설		X
검색	길드 검색란					새로고침 버튼
길드 엠블럼	길드 이름	길드레벨	길드장 닉네임	인원	가입 신청	스크롤
	게임가이드입니다	100	버서커입니다	50/100	가입 신청	가입 신청 버튼
	저희길드오세요	100	검동E	50/100	가입 신청	
	길드코인가조야	20	제로부터마법소녀너너너너	99/100	가입 신청	
	광석캠프니다	22	김민형입니다	80/100	가입 신청	
	No.1게임오버	50	정지용입니다	95/100	가입 신청	

i 길드 검색란

- 길드의 이름을 입력하고 검색 버튼을 클릭 또는 엔터를 누르면 검색란에 있는 텍스트가 포함된 모든 길드가 길드 리스트에 나타납니다.

가. 검색란에 아무것도 입력하지 않고 검색하면 랜덤으로 추천 길드 리스트가 나타납니다.

☆ 새로 고침 버튼을 클릭하여 새로운 추천 길드 리스트가 나타납니다.

나. 길드 검색란에 최대 24Byte까지 작성할 수 있습니다.

ii 길드 정보

- 길드 정보는 길드 이름, 길드 레벨, 길드 장 닉네임, 길드원의 수(인원)가 표시
- 길드 이름의 좌측 끝에 해당 길드의 엠블럼이 표시됩니다.

iii 가입 신청

- 리스트에서 해당 길드 정보의 우측에 가입신청 버튼을 눌러 해당 길드에 가입 신청을 넣을 수 있습니다.

iv 길드 리스트

- 한 페이지에 9개까지 나타나며 스크롤을 조작해 위아래로 조작해 최대9999개의 길드를 확인할 수 있습니다.

⑥. 길드 가입 권유

추천 길드		길드 가입 권유		길드 개설		X
길드 이름	길드레벨	길드장 닉네임	인원	초대 수락	초대 거절	
게임가이드입니다	100	버서커입니다	50/100	초대 수락	초대 거절	스크롤
저희길드오세요	100	검동E	50/100	초대 수락	초대 거절	
길드코인가즈아	20	제로부터마법소녀너너너	99/100	초대 수락	초대 거절	
광석캠프니다	22	김민형입니다	80/100	초대 수락	초대 거절	
No.1 게임오버	50	정지용입니다	95/100	초대 수락	초대 거절	

i 길드 초대 리스트

- 길드가 길드가 없는 플레이어에게 길드 가입 권유를 하면 해당 플레이어의 길드 초대 리스트에 권유를 받은 모든 길드가 나타납니다.

가. 최대 9999까지의 길드 초대 리스트

나. 길드 초대는 길드장과 부 길드장만 가능합니다.

다. 이미 초대한 플레이어의 초대 리스트에 해당 길드에 대한 정보가 나타난 상태라면 중복으로 초대를 보낼 수 없습니다.

ii 길드 정보(추천 길드 시스템 길드 정보 참고)

iii 초대 수락, 초대 거절

- 초대리스트 우측에 수락과 거절버튼이 있습니다.

- 수락 버튼

가. 수락 버튼을 누르면 해당 길드에 가입됩니다.

- 거절 버튼

가. 거절을 누르면 초대 리스트에서 삭제됩니다.

☆ 삭제가 되어도 해당 길드에서 초대하면 다시 나타납니다.

⑦. 길드 창

길드원		가입 신청 목록		길드 상점		X
길드원	레벨	직업	직책	직책 변경		
버서커입니다	100	버서커	길드 장	직책 변경		
검동E	100	엔젤	부 길드 장	직책 변경		
제로부터마법소녀너너너너	20	마법사	길드원	직책 변경		
김민형입니다	22	크루세이더	길드원	직책 변경		
정지용입니다	50	네크로맨서	길드원	직책 변경		

운영자 전용 영역
스크롤

i 길드원 목록

- 해당 길드에 가입된 모든 길드원이 표시됩니다.
- 길드원의 정보
 - 가. 길드원 이름, 레벨, 직업, 직책이 존재합니다.
- 직책 변경 버튼
 - 가. 관리자 권한을 가진 길드장과 부 길드장 만 설정할 수 있는 옵션입니다.
 - 나. 관리자 권한이 없는 플레이어에겐 표시되지 않습니다.
 - 다. 관리자가 직책 변경 버튼을 클릭하면 직책 변경 팝업 창이 생성됩니다.

길드원 직책 변경	X
부 길드 장	
매니저	
길드 원	
신입	
길드원 추방	

라. 직책변경 팝업에서 해당 플레이어의 직책을 클릭하여 변경할 수 있습니다.

☆ 클릭한 후 "정말 변경하시겠습니까?" 라는 선택 팝업창이 생성됩니다.

ii 가입 신청 목록

길드원		가입 신청 목록		길드 상점		X
이름	레벨	직업				
버서커입니다	100	버서커	<input type="button" value="수락"/>	<input type="button" value="거절"/>		스크롤
검동E	100	엔젤	<input type="button" value="수락"/>	<input type="button" value="거절"/>		
제로부터마법소녀너너너너	20	마법사	<input type="button" value="수락"/>	<input type="button" value="거절"/>		
김민형입니다	22	크루세이더	<input type="button" value="수락"/>	<input type="button" value="거절"/>		
정지용입니다	50	네크로맨서	<input type="button" value="수락"/>	<input type="button" value="거절"/>		

● 가입 신청 리스트

- 가. 길드장과 부 길드장만 사용 가능합니다.
- 나. 길드에 가입 신청을 요청한 플레이어들이 나타납니다.
- 다. 요청 순으로 위에서부터 아래로 표시
- 라. 최대 9999명의 플레이어까지 표시됩니다.
- 마. 표시 정보

◇ 이름, 레벨, 직업이 나타납니다.

● 수락, 거절 버튼

- 가. 수락 버튼을 누르면 해당 플레이어가 길드에 참여 됩니다.
- 나. 거절 버튼을 누르면 해당 플레이어가 목록에서 삭제됩니다.
 - ◇ 삭제된 플레이어는 거절버튼을 누른 시간으로부터 24시간동안 해당 길드의 가입요청이 불가 합니다.
 - A. 불가해진 플레이어는 24시간이내 재요청시 "N시간 후에 재시도 하세요" 라는 팝업이 생성됩니다. N시간은 24시간중 남아 있는 시간 표시
- 다. 길드에 가입되면 디폴트로 신입으로 직책이 정해집니다.

⑧. 길드 상점

길드코인	가입 신청 목록		길드 상점		X
장비	소비		기타		
아이템 이름	구매레벨	이미지	가격	구매 여부	스크롤
암흑 검	100		100000	구매	
절대 반지	100		5000	구매	
서리 검	80		50000	구매	
총 소드	22		1000	구매	

i 표시 정보

- 카테고리 장비, 소비, 기타
 - 가. 해당 카테고리 선택 시 구매리스트에 해당 카테고리의 목록만 표시됨
- 아이템 이름, 구매 레벨, 이미지, 가격

ii 길드 코인

- 길드가 가입된 상태에서 수요일에서 돌아오는 수요일까지 총 1주일의 시간동안 해당 길드의 길드원들의 접속시간을 기준으로 총 접속시간의 합만큼 기여도로 환산하여 매주 수요일 마다 모든 길드원에게 지급됩니다.
 - 가. 총 접속시간 1000시간 = 길드 코인 100
- 최대 10000시간까지 환산 가능합니다.
 - 가. 최대 받을 수 있는 주간 길드 코인 1000

iii 구매

- 해당 아이템의 구매레벨과 명시된 가격만큼 길드 코인을 보유중이라면 구매 가능합니다.
- 가격만큼의 코인이 부족할 시 구매가 불가능하고 "코인이 부족합니다." 라는 팝업이 생성됩니다
- 구매레벨의 조건을 충족시키지 못하면 "레벨이 부족합니다." 라는 팝업이 생성됩니다.
- 구매레벨과 가격 두 조건이 모두 충족하지 않을 시에는 구매레벨 팝업이 우선됩니다.