

GRIMM KNIGHT
그림 나이트
헨젤과 그레텔

작성자 : 이희민

목차

CONTENTS

배경	... 3p
개요 - 장르 / 기획의도 / 시놉시스	... 4p
설정 - 연대기 / 공간 / 인물 관계도 / 캐릭터 / 주요 NPC / 던전 & 난이도 / 몬스터 / 정령 / 사막을 지나는 배 / 신비한 지도	... 5p
게임 순서 - 시작 / 진행 / 종료	... 24p
룰 & 시스템 - 접속, 종료, 저장 / 아이템 / 퀵슬롯 / 인벤토리 / 캐릭터 / 던전 & 몬스터 / 정령 / 사막과 배 / 지도 / 상점 & 조선소	... 26p
UI - 타이틀 화면 / 게임 화면 / 메뉴 / 인벤토리 / 퀵슬롯 / 정령 / 지도 / 상점 / 조선소	... 36p

배경



우주 어딘가에 그림 월드라는 세계가 존재한다.
이곳에는 여러 지역이 존재하고 각 지역마다 동화를 모티브로 한 주인공들이 있다.
이들은 각자 어떠한 시련을 겪게 되고, 그 배후에는 거대한 악의 세력이 존재함을 알아챈다.
주인공들이 한 곳에 모여 최후의 적을 무찌르기 위한 이 여정.
그 첫 출발은 '헨젤과 그레텔' 남매가 하게 된다.

개요

장르

3D RPG (3인칭 백뷰, 카툰 렌더링) / PC 게임

기획의도

사람들에게 친근한 동화 '헨젤과 그레텔' 을 모티브로 하여 아기자기한 느낌을 주려 한다.
여기에 반전 요소로 기괴하고 음산한 느낌을 주는 디자인을 곳곳에 사용하고,
동화 속 어린 주인공의 액션과 모험을 강조하는 것이 목표이다.

시놉시스

평범한 일상들로 가득한 마을
그곳에는 헨젤과 그레텔이라는 남매가 살고 있다.
어느 날 밤, 잠이 든 헨젤을 제물로 쓰기 위해 마녀가 납치했다.
함께 있던 그레텔이 뒤늦게 쫓아갔지만 이미 마녀는 멀리 떠나버린 상태.
이에 그레텔은 헨젤을 구하기 위해 모험을 떠난다.
광활한 사막에는 오아시스들이 있다.
여러 오아시스를 오가며 힘을 키우고 동료들을 늘려
마녀의 수하들을 물리치고
흔적을 쫓아서 헨젤을 구한다.

설정

연대기

그림 월드에는 유명한 악당들이 살고 있다.
그 중 사막 지역을 지배하는 악당이 있었는데..
그게 바로 '사막의 마녀' 이다.
마녀에겐 아이가 한 명 있다.
아이는 식탐이 엄청났고.. 단 것과 살아있는 것을 좋아했다.
마녀는 아이를 위해 사악한 마법을 사용하여 살아있는 과자를 만들었다.
하지만 이 살아있는 과자를 만들기 위해선 꼭 필요한 것이 있는데...
그것은 바로 살아있는 사람이다.

100년 전, 마녀가 과자를 만들기 위해 사막 곳곳에 있는 오아시스를 정복하며 제물을 구했다.
정복을 한 곳에는 자신이 만든 괴물들을 배치하여 기간마다 제물을 선발하게끔 하였다.
결국 사막의 오아시스들은 마지막 한 곳을 남긴 채 모두 지배를 당했다.
끝에 내몰린 최후의 사람들은 마녀에게 필사적으로 저항했다.
그러나 평범한 사람의 힘으론 마녀의 괴물들과 마법을 이길 수 없었다.
그때 한 순수한 아이가 오아시스의 샘에 가서 간절히 기도를 했다.
그러자 샘에서 정령이 나타나 사람들에게 힘을 주었다.
갑자기 강해진 사람들에게 의해 마녀는 부상을 입고 후퇴했다.
정령은 다시금 샘으로 돌아갔고 사람들은 마녀를 쫓아내어 기뻐했다.
이윽고 다른 오아시스도 해방하기 위해 몇몇 사람을 꾸려서 사막을 나섰다.
하지만 영악한 마녀는 사막 곳곳에 강력한 마법을 펼쳐두었다.
앞으로 나아갈 수 없게 된 사람들은 포기할 수 밖에 없었고
정령도 더 이상 모습을 보이지 않았다.

그 후로 마지막 오아시스 만이 평화를 유지한 채 많은 시간이 흘렀다.
점차 사람들에게서 마녀는 잊혀지고, '당시의 부상으로 죽은 것이 아니냐?' 라는 소문도 오갔다.
그렇게 불안감이 사라져 가던 어느 날 밤.. 마녀가 다시 찾아왔다.

설정

공간

모래로 이루어진 사막이 게임의 배경이다.
사막에는 생물이 많이 사는 '오아시스'가 섬처럼 곳곳에 존재한다.
뜨거운 사막은 배를 이용하여 이동할 수 있다. (뒤에 자세히)
사막에는 마녀가 펼쳐 놓은 마법으로 인해 이동에 제약이 있다.
스토리를 진행하면 마녀의 마법을 없앨 수 있다.

<사막영역>

동서 1300km

남북 1000km

<오아시스>

오른쪽의 이미지와 같이 주변이 모두 모래인 사막에서 샘이 솟아
식생이 자라게 된 곳이다. 오아시스는 사람이 다닐 수 있을 만큼
지반이 단단하지만 밖으로 벗어나는 순간 모래 속으로 빠지게 된다.
그래서 사막으로 나갈 때는 사막 전용 배를 타야 한다.

<오아시스 샘물>

중요한 식수 공급원이다.

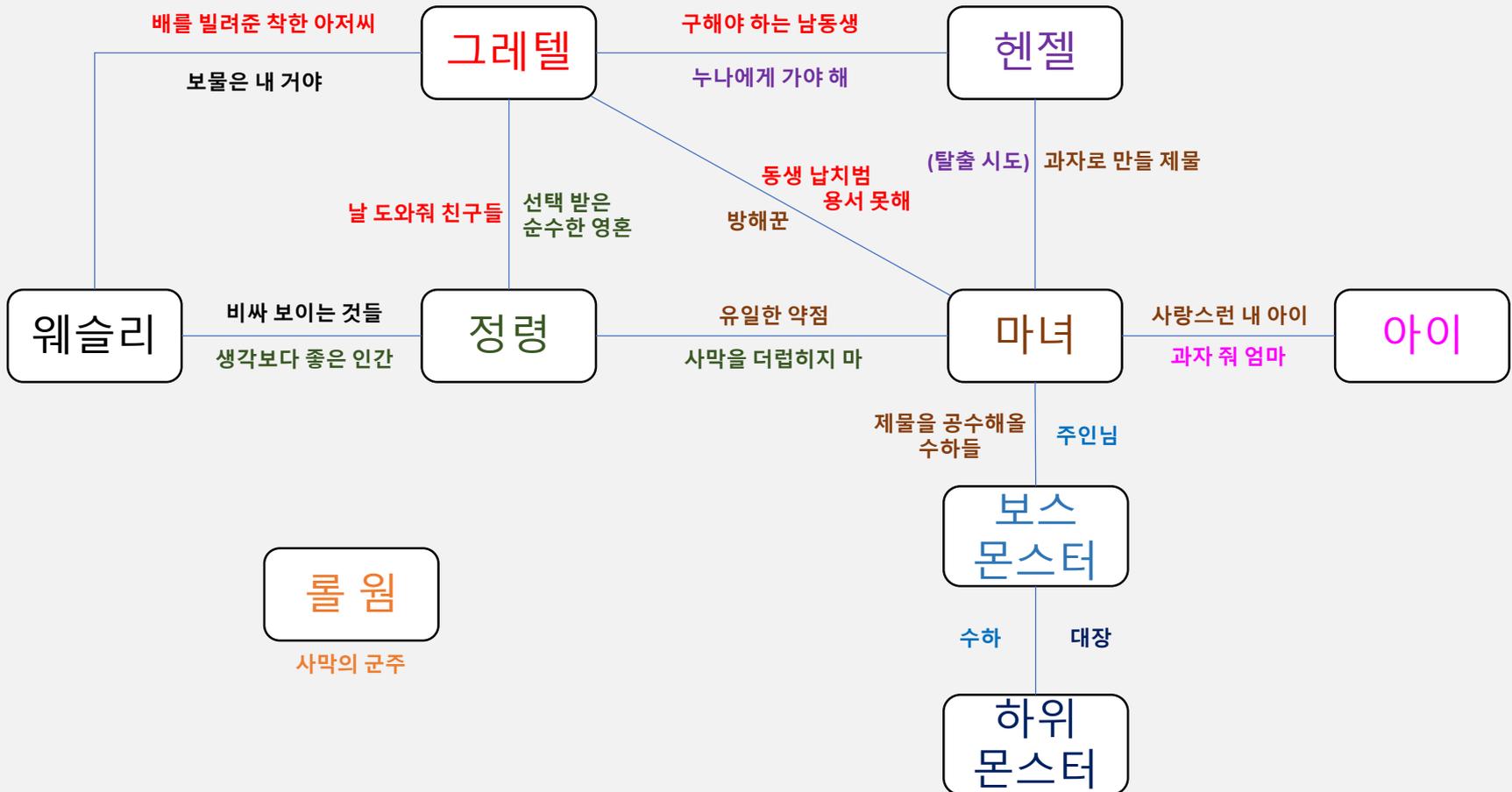
그러나 주인공이 사는 오아시스를 제외하곤 모두 몬스터가 점령하고
있어서 물을 얻기 위해선 주기적으로 제물을 바쳐야 한다.

전설에 따르면 정령이 잠들어 있다고 한다.



설정

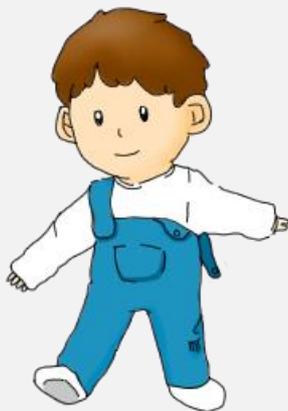
인물 관계도



설정

캐릭터 - 헨젤과 그레텔

헨젤 : 그레텔의 남동생.
마녀에게 납치를 당했다.
장난기가 많은 편.
게임을 진행하면 동생으로
플레이를 할 때도 있다.



그레텔 : 헨젤의 누나.
동생을 구하기 위해 모험을 떠난다.
유저가 플레이 하게 될 캐릭터이며
정령들에게 힘을 받으며 강해진다.

(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

주요 NPC - 웨슬리

설명 : 야망만 가득한 자칭 보물 사냥꾼(사실상 백수)이다.
자신이 직접 만든 배와 예전에 길에서 주운 신비한 지도를 보물로 삼고 있다.
기껏해야 오아시스 주변에서 배를 돌려 보는 것이 일상의 전부인 아저씨지만
어느 날 이상한 빛 덩어리와 함께 사막으로 나가겠다고 찾아 온 그레텔로 인해 모험을 시작한다.

성격 : 금전적인 욕심 때문에 이기적인 면도 있지만 정이 많아서 그레텔을 계속 도와준다.



게임 내에서는 3~4등신 정도의 3D 캐릭터

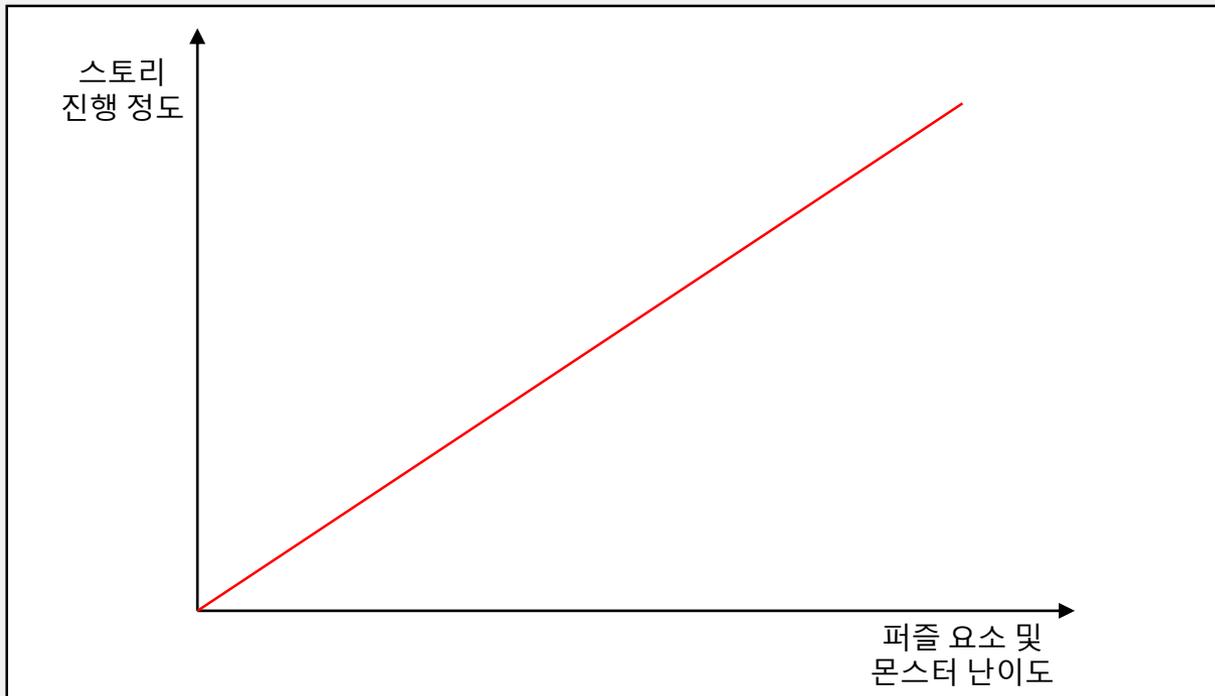
(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

오아시스 던전 & 난이도

마녀의 지배를 당한 오아시스는 샘물이 있는 곳에 던전이 세워져 있다.
각 샘물을 봉인하고 있는 보스 몬스터가 던전마다 존재한다.
던전에는 퍼즐 요소들이 있다.
이를 풀어냄으로써 유저가 모험적인 재미를 더 느낄 수 있게 한다.

던전을 클리어 하면 샘물의 봉인을 풀 수 있다.
봉인이 풀리면 그레텔이 정령을 동료로 삼을 수 있다.



설정

몬스터 세력

야생 : 자연적으로 존재하는 몬스터로 누구의 명령으로 움직이는 것이 아닌 자신의 영역 보호나 생존을 위해 상대를 공격한다.

마녀 : 마녀의 명령에 따라 주인공을 의도적으로 방해하는 몬스터들이다.
스토리 진행과 큰 연관이 있다.
이들은 여러 과자들을 모티브로 디자인이 되어 있다.
각 오아시스(혹은 던전) 마다 몬스터들의 모티브가 다르다.
예시) 1번 오아시스 - 초콜릿
2번 오아시스 - 쿠키

몬스터 등급

일반 : 가장 개체가 많고 약한 몬스터이다. 기본 공격으로만 공격해 온다.

정예 : 일반 등급의 몬스터 보다 강하고 보스 등급 보다는 약하다.
기본 공격과 스킬을 사용한다.

보스 : 던전이나 스토리의 막바지에 등장하는 몬스터로 아주 강하다.
공격 패턴이 다양해서 상대하는 데에 심혈을 기울여야 한다.

설정

몬스터 분류

등급/종류	초콜릿	쿠키	젤리	사탕	케이크	롤 케이크	마녀	아이
일반	0	0	0	0	0	X	X	X
정예	0	0	0	0	0	0	X	X
보스	0	0	0	0	0	0	0	0

초콜릿, 쿠키, 젤리, 사탕, 케이크의 몬스터는 각 **종류**마다 하나의 오아시스를 담당하고 있다.

롤 케이크 몬스터는 사막 지대에서 일정 확률로 출현한다.

마녀와 아이는 마지막 오아시스에서 최종 보스로 등장한다.

1번
오아시스
초콜릿
몬스터

2번
오아시스
쿠키 몬스터

예시

(표에서 몬스터 존재 유무는 0와 x로 구분한다.)

설정

보스 소개

이름 : 반

특징 : 마녀의 수하 중 유일한 인간.
초반 ~ 후반 때까지 등장한다.

모티브는 화이트&다크 **초콜릿**이다.
스토리를 진행 할수록 성장하는 보스이다.
(라이벌 같은 존재)

세력 : 마녀



백발과 흑발의 투톤.
(화이트/다크 초콜릿)



제복 의상.
색상은 머리색과 동일한 배합.

(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

보스 소개

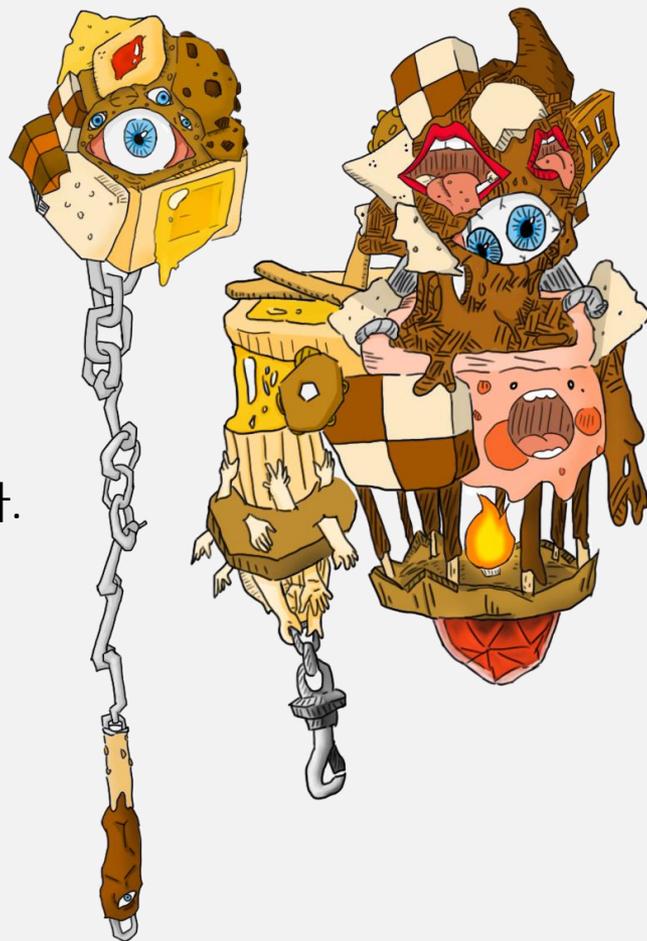
이름 : 쿠오카이

특징 : **쿠키**와 **잼**으로 이루어진 몬스터.
거대한 철퇴를 휘두르며 마법석을 이용해
떠다닌다.

몸 아래에 있는 작은 불을 키워서 방사할 수 있다.

철퇴와 몸은 서로 감각을 공유한다.

세력 : 마녀



(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

보스 소개

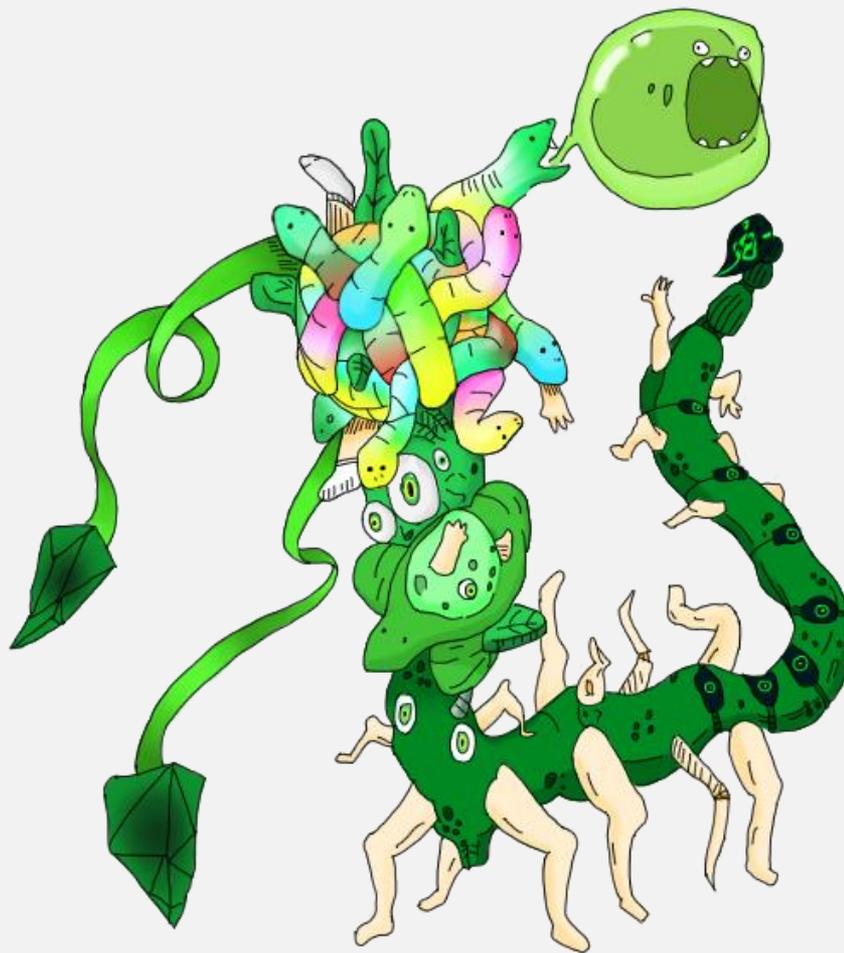
이름 : 질라이

특징 : **젤리**로 이루어진 몬스터.
끝이 단단한 촉수로 적을 공격하거나
꼬리 끝에 달린 독침으로 중독 시킨다.

뱀의 머리에서는 상대를 집어 삼켜
움직임을 봉쇄하는 젤리가 소환된다.

벽이나 천장에 붙어서 이동할 수 있다.

세력 : 마녀



(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

보스 소개

이름 : 아주카르

특징 : 사탕으로 이루어진 몬스터.
마녀에게 받은 마법 사탕으로 마법을 쓸 수 있음.

옷은 일반적인 천이다.

세력 : 마녀



(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

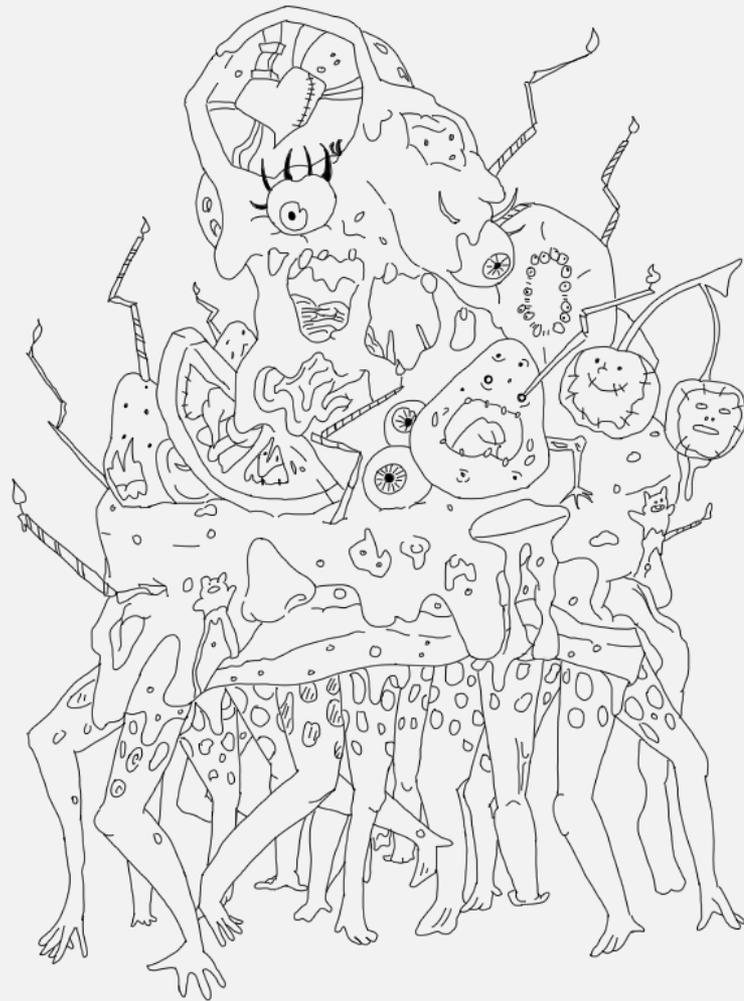
보스 소개

이름 : 퀸

특징 : **케이크**로 이루어진 몬스터.
무식하게 빠르고 강한 돌진형.

머리의 하트에서 강한 에너지를 발사할 수 있다.

세력 : 마녀



(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

보스 소개

이름 : 롤 워

특징 : 사막에 살고 있는 괴물.
롤케이크로 되어 있다.

아주 먼 옛날부터 살아온 괴물이며
야생 생물 중 최상위 포식자이다.

(바다로 따지면 크라켄과 흡사한 역할)

세력 : 야생



+



설정

마녀와 아이



마녀

굉장히 오랜 세월을 살았으나 20대 후반의 외모를 유지하고 있다.
자신의 아이를 위해 사람을 잡아들여 과자로 만든다.
다양한 마법을 쓸 수 있으며 아이와 함께 공동으로 사막의 최종 보스를 맡고 있다.
과거에 부상을 입어서 회복을 할 때까지 세상에서 모습을 감췄다.
몸의 회복이 끝난 후 자신이 정복하지 못한 마지막 오아시스에
본보기를 하기 위해 헨젤을 제물로 납치한다.

아이

외모 : 키가 3m에 육박하는 거구의 살찐 남자.
아기들이 입는 옷을 입고 있다.

식탐이 매우 강하고 마녀가 만들어준 과자를 제일 좋아한다.
배가 고파지면 이성을 잃고 폭주한다.
마녀처럼 마법을 쓸 수는 없으나 파괴적인 힘으로 죄다 부숴버린다.
마녀의 친자식인지 아닌지는 오직 마녀만 알고 있다.



설정

정령의 힘

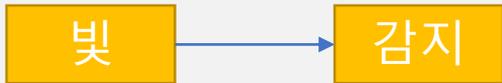
정령은 오아시스마다 하나씩 존재한다.

예로부터 사막을 지켜온 존재들로서, 공통적으로 부정한 것을 정화하는 힘을 가졌다.

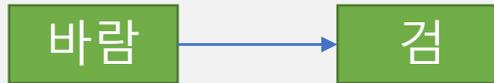
상징하는 것에 따라 색깔이 다르며 외관은 무정형의 빛 덩어리처럼 생겼다.

텔레파시로 대화를 하며 정령마다 각기 다른 힘으로 그레텔을 돕는다.

주인공의 동료가 될 정령은 총 여섯으로 각각 빛, 바람, 땅, 불, 물, 암흑을 상징한다.



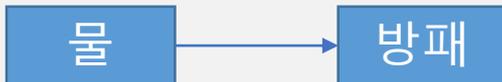
마녀의 기운을 감지할 수 있게 해준다.



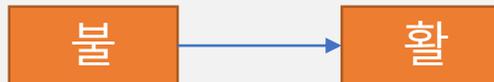
검을 휘두를 때 검기가 나가게 해준다.



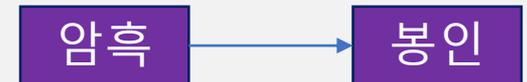
해머 사용 시 지진을 일으켜 적을 넘어뜨린다.



방패로 상대의 공격을 막으면 체력이 회복된다.



불이 붙은 화살을 쏠 수 있게 해준다.



약해진 마녀를 봉인할 수 있다.

설정

정령의 석상

게임 곳곳에는 고대에 세워진 정령의 석상이 있다.

고대인들이 살던 시대에는 사막을 지켜주는 정령들이 많았고

이를 신성시 여겨서 석상을 세웠다.

석상은 정령의 힘을 통하여 여러 기록을 저장할 수 있다.

오늘날에는 정령들이 자취를 감춰 무용지물이 되었지만

그레텔이 정령의 선택을 받으면서 석상을 다시 쓰게 된다.



이런 느낌 ←

(참고용 이미지)

설정

사막을 지나는 배

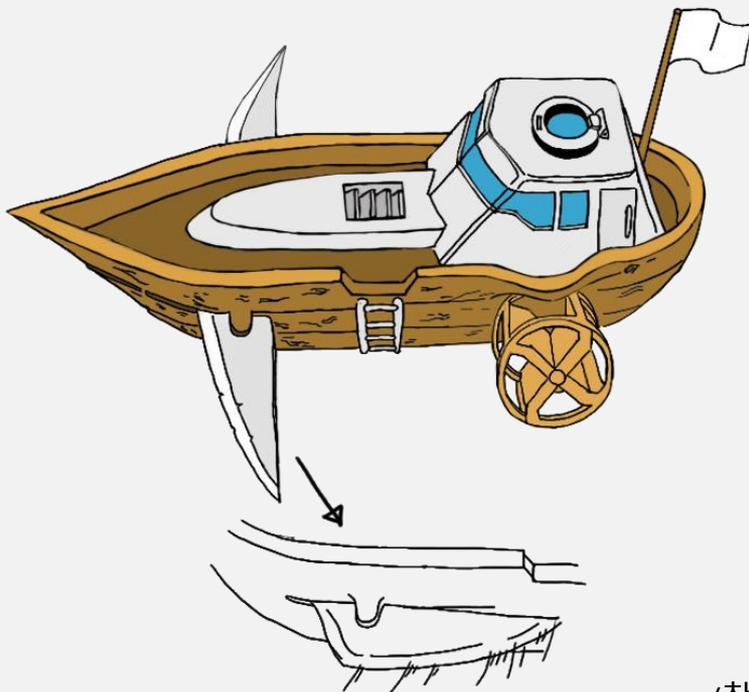
양 측면에 달린 페달을 돌려서 앞으로 나아가는 배이다.

주인공이 타는 배에는 페달 앞 쪽에 접이식 칼날이 달려 있어서 사막에서 출몰하는 몬스터와 싸울 수 있다.

여행을 하다 배의 부품을 얻게 되면 오아시스의 '조선소'에서 커스터마이징 할 수 있다.

사막을 지날 때에는 배를 조종하여 가야 하므로 제 2의 캐릭터라고 생각해도 무방하다.

(웨슬리의 보물 1호이다.)



(참고용 그림으로써 추후 변경 될 수도 있습니다.)

설정

아이템 - 신비한 지도

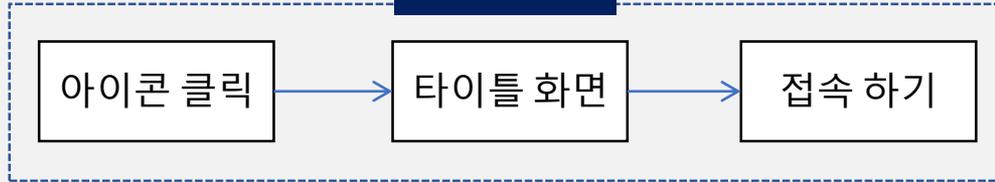
현재 사막의 상태에 따라 변화하는 신비한 지도이다.
사막 지역 곳곳을 여행하기 위해선 꼭 필요하다.
(웨슬리의 보물 2호)



(참고용 사진의 사막 버전인 느낌이다.)

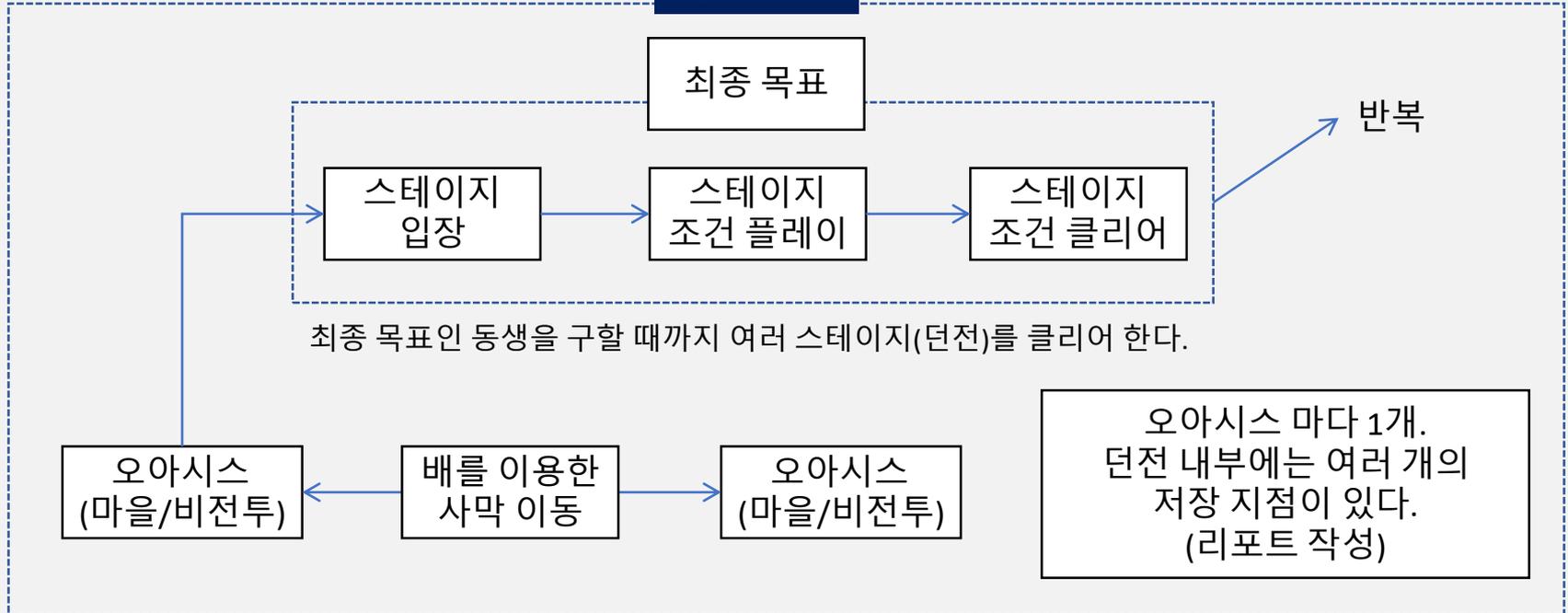
게임 순서

게임 시작



타이틀 화면 메뉴 : 시작하기 / 기록 삭제 / 옵션 / 나가기

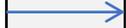
게임 진행



게임 순서

게임 종료

게임 종료
버튼 클릭



종료

게임이 완전히 종료 된다.

캐릭터 사망



종료

처음부터 다시 시작하거나 마지막으로 저장된 곳에서 다시 시작할지 [예 / 아니오]로 물어본다.
[아니오] 선택 시 타이틀 화면으로 돌아간다.

엔딩



종료

타이틀 화면으로 돌아간다.

룰 & 시스템

접속 / 종료 / 저장

게임 아이콘 클릭 시 게임 실행

-> 타이틀 화면에서 시작하기를 누르면 게임 접속

타이틀 화면에서 게임 종료를 누르면 '접속을 종료 하시겠습니까?' 라는 창을 띄우고 [예 / 아니오] 를 선택할 수 있다.

[예] 선택 시 게임이 종료되고 [아니오] 선택 시 창이 사라진다.

게임에 접속한 경우에는 [ESC] 키를 통해 메뉴를 열어 나가기 혹은 게임 종료를 누를 수 있다.
(나가기의 경우 타이틀 화면으로 간다.)

게임의 현재 진행상황을 남기기 위해서는 게임 내 곳곳에 있는 '정령의 석상'을 통해 반드시 저장을 해야 한다.

게임 종료 후 게임을 다시 이어하게 되면 마지막으로 저장을 한 곳에서 시작한다.

'정령의 석상' 을 클릭하면 '현재 기록을 저장 하시겠습니까?' 라는 창이 뜨고 [예 / 아니오] 를 통해 저장할 수 있다.

룰 & 시스템

아이템

아이템 분류

장비 - 캐릭터가 쓰는 착용 장비. 무기와 방패가 있다.
방패에는 내구도가 존재한다. 수리를 하여 고칠 수 있고 감소된 내구도 만큼 수리 비용이 늘어난다.
내구도가 0이 될 경우 파괴된다. (상점에서 재구입 가능)

소비 - 회복하거나 공격을 할 수 있는 소모성 아이템.

부품 - 배를 커스터 마이징 할 때 필요한 아이템으로 [선체 / 칼날 / 선실 / 사다리 / 스크루 / 깃발]로 나뉘어 있다.

보물 - 곳곳에 숨겨진 진귀한 물건. 소장하거나 상점에 팔아 큰 돈을 얻는 것 외에는 용도가 없다.

의상 - 치장성 아이템으로 캐릭터를 꾸밀 수 있다. 부위 (상의, 하의, 머리, 신발)

아이템에 일정 시간 마우스 커서를 놓고 있으면 각 아이템의 정보를 띄워준다.

퀵슬롯

C 키를 키다운 하여 퀵슬롯 창을 연 뒤 마우스 커서를 원하는 아이템 위치에 놓고 키를 놓으면 선택된다.
인벤토리에서 미리 설정해둔 아이템대로 표시된다.

인벤토리에서 설정할 때에는 슬롯에 있는 아이템을 마우스 좌클릭-드래그 하여 원하는 퀵슬롯 칸에 장착할 수 있다.

퀵슬롯 칸에는 **장비**와 **소비** 아이템만 장착 가능하다.

룰 & 시스템

인벤토리

Tab 키를 눌러서 열고 닫을 수 있다.

인벤토리에 보여지는 슬롯 칸은 4x4 이다.

전체 칸 개수는 카테고리 별 20/60/40칸으로 총 120칸이다.

휠 업, 휠 다운을 통해서 슬롯 칸을 올리고 내릴 수 있다. (스크롤 바를 클릭해서 조절할 수도 있다.)

현재 체력과 소지 골드가 왼쪽 상단에 표시된다.

카테고리 (캐릭터 / 배 / 의상) 으로 나뉘어져 있고 클릭으로 변경할 수 있다.

캐릭터 : 장비, 소비, 보물 아이템 슬롯 - 20칸

배 : 배의 부품 아이템 슬롯 - 60칸

의상 : 의상 아이템 슬롯 - 40칸

캐릭터 카테고리 선택 시 인벤토리 창 오른쪽에 퀵슬롯 설정과 캐릭터 모습, 방패의 내구도가 표시된다.

배 카테고리 선택 시 오른쪽에 현재 배의 모습과 내구도가 표시된다.

의상 카테고리 선택 시 오른쪽에 캐릭터 모습과 의상 장착 슬롯이 표시된다.

의상 장착 시 슬롯의 아이템을 마우스 좌클릭-드래그 하여 장착하거나 마우스 우클릭으로 자동 장착할 수 있다.

슬롯 위의 버리기 버튼을 클릭하면 마우스 커서가 버리기 상태로 바뀌고 한 번 더 누르면 원래대로 돌아온다.

버리기 상태로 아이템을 클릭하면 '아이템을 버리겠습니까?' 라는 창이 뜨고 [예] 선택 시 아이템이 삭제된다.

[아니오] 선택 시 질문 창을 닫는다.

룰 & 시스템

캐릭터 스탯

생명력

생명력은 공격력을 가진 몬스터나 함정, 자연 환경 등에 피격되었을 때 감소된다.
감소된 생명력을 회복하기 위해선 회복 아이템을 사용하거나 자연적으로 천천히 회복되길 기다려야 한다.
생명력이 모두 감소될 경우 캐릭터가 사망한다. (게임 내 화면 왼쪽 상단에 현재 생명력 UI 표시)

공격력

캐릭터가 무기 착용이 안 되었을 경우 기본 공격력이 적용된다.
무기 착용 시 종류에 따라 공격력이 적용된다.
공격력 수치 만큼 몬스터나 오브젝트의 생명력(내구도)을 감소시킬 수 있다.

이동속도

캐릭터가 걷는 속도를 나타낸다.
뒤로 걸을 때는 이동속도가 감소된다.
'달리기' 상태에서는 속도가 3배 증가한다.
'수영'과 '잠수' 상태에서는 걷는 속도와 동일하다.

스태미나

'달리기' 상태를 유지하기 위한 스탯으로 달리기 유지 시
점차 감소되고 모두 감소되면 달릴 수 없게 된다.
감소된 스탯미나를 회복하기 위해선 회복 아이템을 사용하거나
자연적으로 천천히 회복되길 기다려야 한다. (생명력 UI 아래에 표시)

산소

'잠수' 상태를 유지하기 위한 스탯으로 잠수 유지 시
점차 감소되고 모두 감소되면 생명력이 서서히 깎인다.
잠수 상태에서 벗어나면 자동으로 회복된다. (잠수 시 스탯미나 UI가 산소 UI로 변경)

수치 동일

룰 & 시스템

캐릭터 조작

조작	설명	참고 이미지
에임	<p>마우스 커서의 움직임에 따라 캐릭터도 따라서 시야 방향을 조절하게 한다.</p>	
걷기 / 달리기	<p>W(앞) / A(왼쪽) / S(뒤) / D(오른쪽) 키를 눌러 걷는다. Shift 키를 키 다운 하여 달릴 수 있다. 스태미나 게이지가 모두 소모되면 달리기를 멈춘다.</p>	<p>X</p>
사물 사용	<p>게임 곳곳에 있는 사물에 가까이 다가가 마우스 좌 클릭을 하면 사물을 사용할 수 있다.</p>	

룰 & 시스템

캐릭터 조작

조작	설명	참고 이미지
공격	<p>마우스 좌 클릭 시 공격을 한다. 주먹으로 한 번에 세 번까지 연타를 할 수 있다. 무기 장착 시 무기에 따라 모션이 변경된다.</p>	X
방어	<p>마우스 우 클릭 시 방패를 들어 전방의 공격을 막는다. 방패를 착용하고 있지 않을 경우엔 사용할 수 없다.</p>	X
대화	<p>대화가 가능한 NPC에게 가까이 다가가 마우스 좌 클릭을 하면 대화를 할 수 있다.</p>	X
수영 & 잠수	<p>일정 깊이 이상의 물이 있는 곳에 들어갈 경우 자동으로 수영하는 모션을 취한다. 수영 모션 중 shift 키를 키 다운 하거나 에임을 아래쪽으로 향한 채 앞으로 이동하면 물 속으로 잠수한다. 산소 게이지가 모두 소모되면 생명력이 깎인다.</p>	

룰 & 시스템

던전 & 몬스터

던전 입구

일정 조건(퀘스트, 아이템, 스토리 진행 등)을 달성하지 못할 경우 들어갈 수 없도록 한다.

던전 내부

던전 내부로 진입 시 지도가 던전 지도로 바뀐다.

다양한 트랩들이 존재하고 트랩의 발동 조건에 맞추어 발동되도록 한다.

다른 층으로 가는 계단이나 포탈 등 위치를 변경해주는 구간이 있다.

던전 입구와 같이 스테이지를 넘어가기 위해 조건을 달성하여야 한다.

보스 스테이지에 입장할 때에는 자동으로 저장이 된다.

몬스터 스탯

공격력 / 생명력 / 이동속도
(캐릭터의 스탯 설명과 동일)

몬스터 공격

기본 공격과 스킬로 나뉘어 진다.
몬스터의 외형이나 무기 등으로 분류를 하여 기본 공격 모션을 정한다.
스킬은 정예 등급 이상의 몬스터만 사용한다.

(기본 공격을 제외한 모든 공격을 스킬로 분류한다.)

몬스터 AI

몬스터의 인식과 공격 범위를 설정해 둔다.
인식범위 안에 아무것도 없을 경우 대기 모션(숨쉬기, 배회)을 취한다.
캐릭터가 인식 범위 안에 들어올 경우 추적을 하고 공격 범위 안으로 들어올 경우 공격한다.

공격 범위는 항상 인식 범위보다 작다.

공격 범위는 공격을 하기 위한 판단을 내리는 범위로 공격의 사정거리와는 무관하다.

룰 & 시스템

정령



빛



암흑

U 키를 눌러 '정령' 창을 열 수 있다.
여섯 속성의 정령 중 하나를 선택하여 소환할 수 있다.
(선택된 정령은 주기적으로 적을 공격하거나 특정 상황에서 내레이션 해준다.)

특수 능력이 없다.

특수 능력이 있다.



바람

검으로 공격 시 휘두른 방향으로 검기가 나가도록 해준다.
바람의 정령이 동료가 되었을 때만 사용 가능한 효과이다.
(검기의 공격력은 검 공격력의 절반이다.)



물

방패로 방어를 하여 적의 공격을 막아냈을 때 생명력이 회복된다.
물의 정령이 동료가 되었을 때만 사용 가능한 효과이다.
(회복되는 생명력은 막아낸 공격력의 절반만큼 회복된다.)



불

화살을 쏘았을 때 화살이 박힌 곳을 기점으로 3초간 불 붙은 지대를 생성한다.
불 붙은 지대에 마지막으로 닿았을 때를 기점으로 2초간 화상 상태가 된다.
몬스터를 직접 맞췄을 경우 그 몬스터만 5초간 화상 상태가 된다.
불의 정령이 동료가 되었을 때만 사용 가능한 효과이다.
(화상 상태 : 지속적으로 생명력이 감소된다.)



땅

해머를 사용하여 바닥을 찍었을 때 원 범위로 지진을 일으킨다.
땅의 정령이 동료가 되었을 때만 사용 가능한 효과이다.
(지진 범위에 닿은 적은 1초간 넘어진다.)

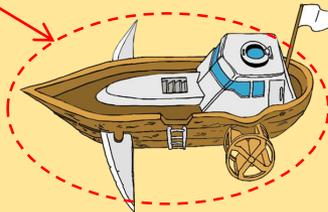
룰 & 시스템

사막과 배

사막

오아시스

범위 안에 들어가면
오아시스에 진입된다.



배의 조작 : W (앞) / A (왼쪽) / S (뒤) / D (오른쪽)
키를 눌러 이동한다.

마우스 우 클릭으로 양 옆의 칼날을 펼칠
수 있다. 펼쳐진 칼날로 적을 공격할 수
있다.

배의 내구도 : 배의 생명력이다.
배를 어떻게 커스터 마이징 하느냐에
따라 내구도가 달라진다.

모래 폭풍, 신기루, 싱크홀 등 마녀가 펼쳐 놓은 마법들로 인해 가로막힌 곳은 스토리를 진행 함에 따라 없어진다.

30분에 한 번씩 일정 확률로 상점 기능을 하는 배가 나타난다. 배에 가까이 다가가 마우스 좌 클릭을 하면 '배에 타시겠습니까?' 라는 문구가 나오고 [예] 를 누르면 탈 수 있다.

사막 곳곳에 룰 케이크 몬스터가 소환되어 있다.

룰 & 시스템

지도

M 버튼으로 열고 닫을 수 있다.

웨슬리를 만나 지도를 받아야 M 버튼이 활성화 된다.

사막 / 오아시스 / 건물 내부 별로 지도가 나뉘어져 있어 현재 상황에 따라서 지도가 자동으로 교체된다.

상점 & 조선소

상점과 조선소는 관련 NPC에게 대화를 걸면 사용할 수 있다.

상점

소지 골드 표시 / 소지 아이템 표시 / 아이템 팔기 / 방패 내구도 수리 / NPC 음성 출력 기능

판매 아이템 구매 시 인벤토리 여유 공간이 없거나 소지 골드가 부족할 경우 안내창과 함께 아이템 구매 실패가 뜬다.

조선소

소지 부품 표시 / 배 내구도 표시 / 배 외형 미리보기 / 부품 카테고리 선택 / NPC 음성 출력 기능

모험 중 얻은 배의 부품들로 커스터 마이징을 할 수 있고 세트 부품으로 장착할 경우 내구도가 증가한다.

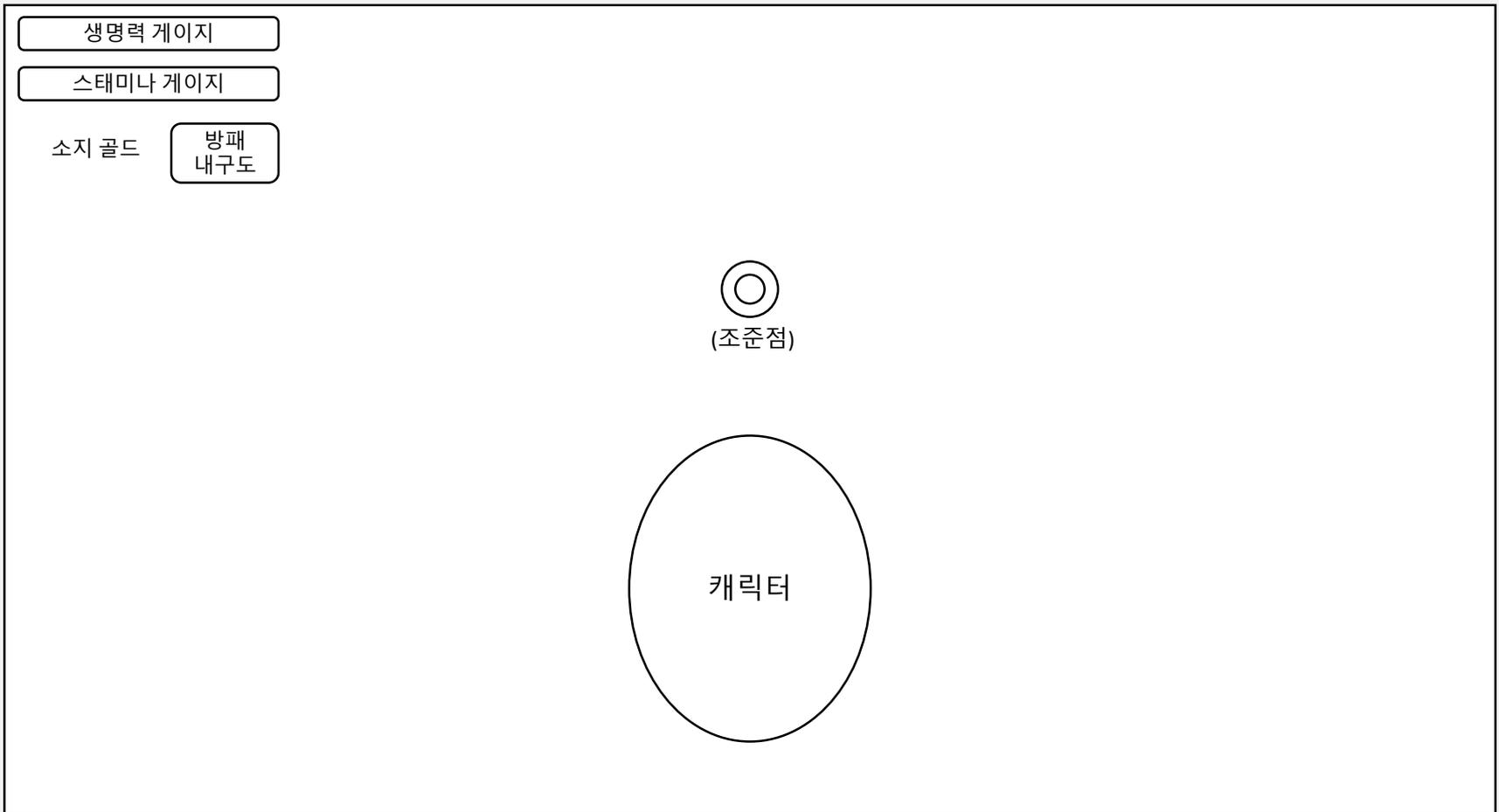
UI

타이틀 화면



UI

게임 화면



UI

메뉴(ESC)

게임 옵션
게임 정보
나가기
게임 종료
메뉴 닫기



그래픽

>화면 설정

해상도: 1920x1080 (16:9)

창 모드: 전체화면

밝기 조정: 1

채도 조정: 100%

수직동기화 색수차 효과

>음질 설정

저사양 일반 높음 고사양 최고사양 사용자설정

카툰 효과: 저기

광원 효과: 저기

텍스처 품질: 중음

안티 앨리어싱: 4x

안개 농도: 아주 얇음

캐릭터 그림자: 세밀

이펙트 품질: 높음

사운드

마스터 볼륨: 100%

캐릭터 효과음: 80%

비효괴음: 80%

배경 음악: 9%

스펠 보이스: 80%

산함 효과 백그라운드 재생

조작 및 편의성

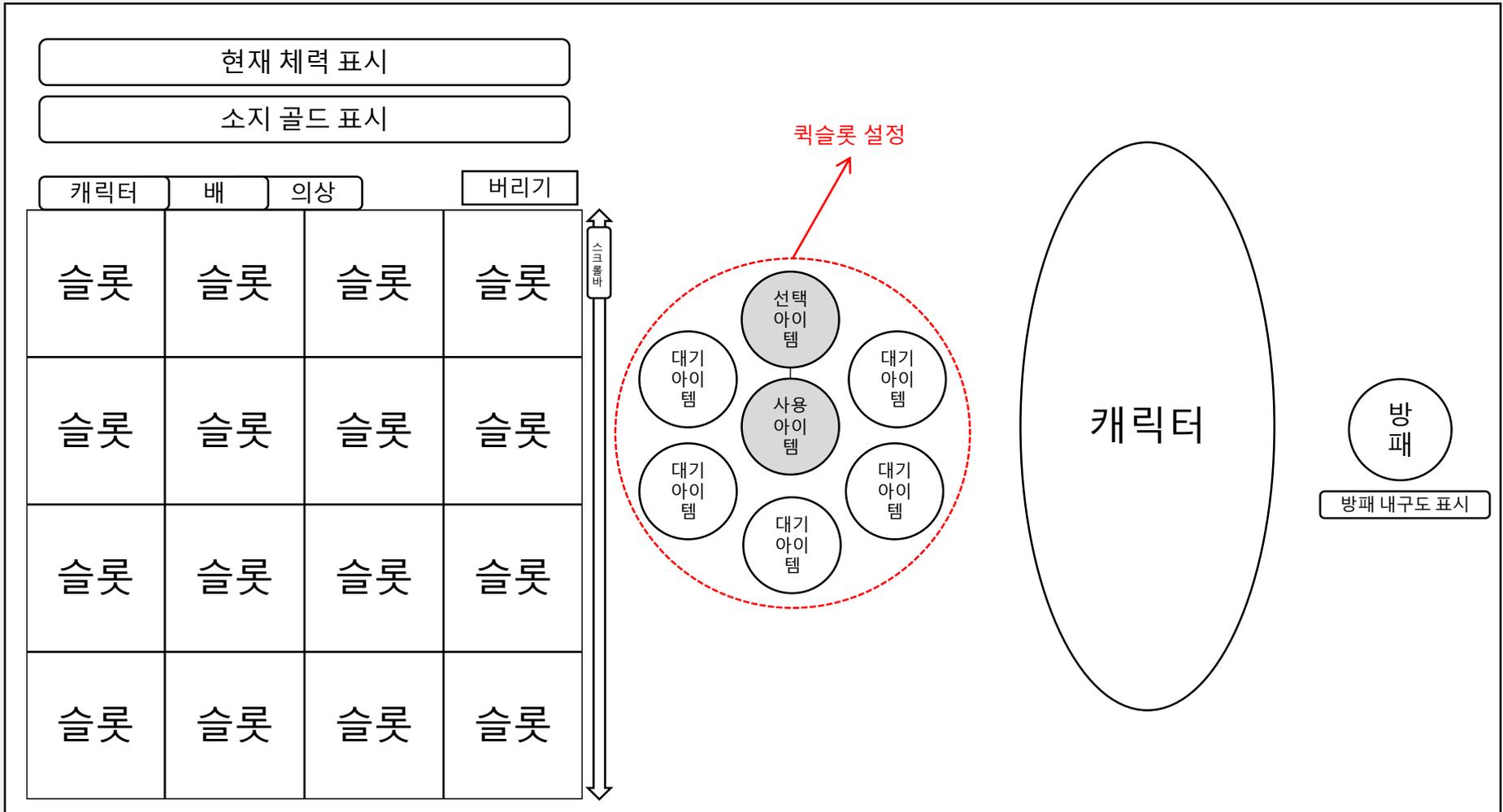
마우스 감도: 2.1

미니맵 아이콘: 열람

참고 사진

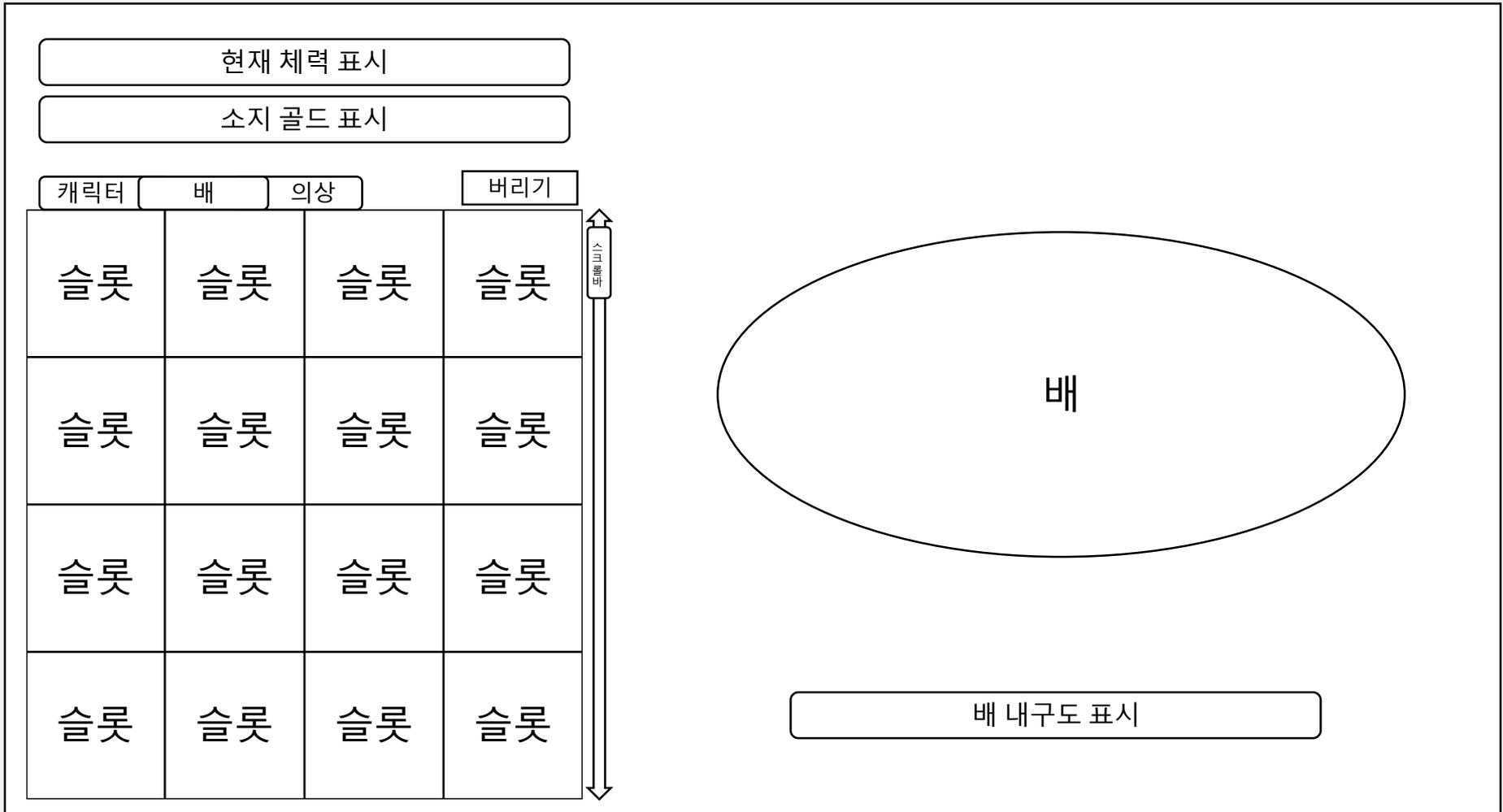
UI

인벤토리 (Tab) - 캐릭터



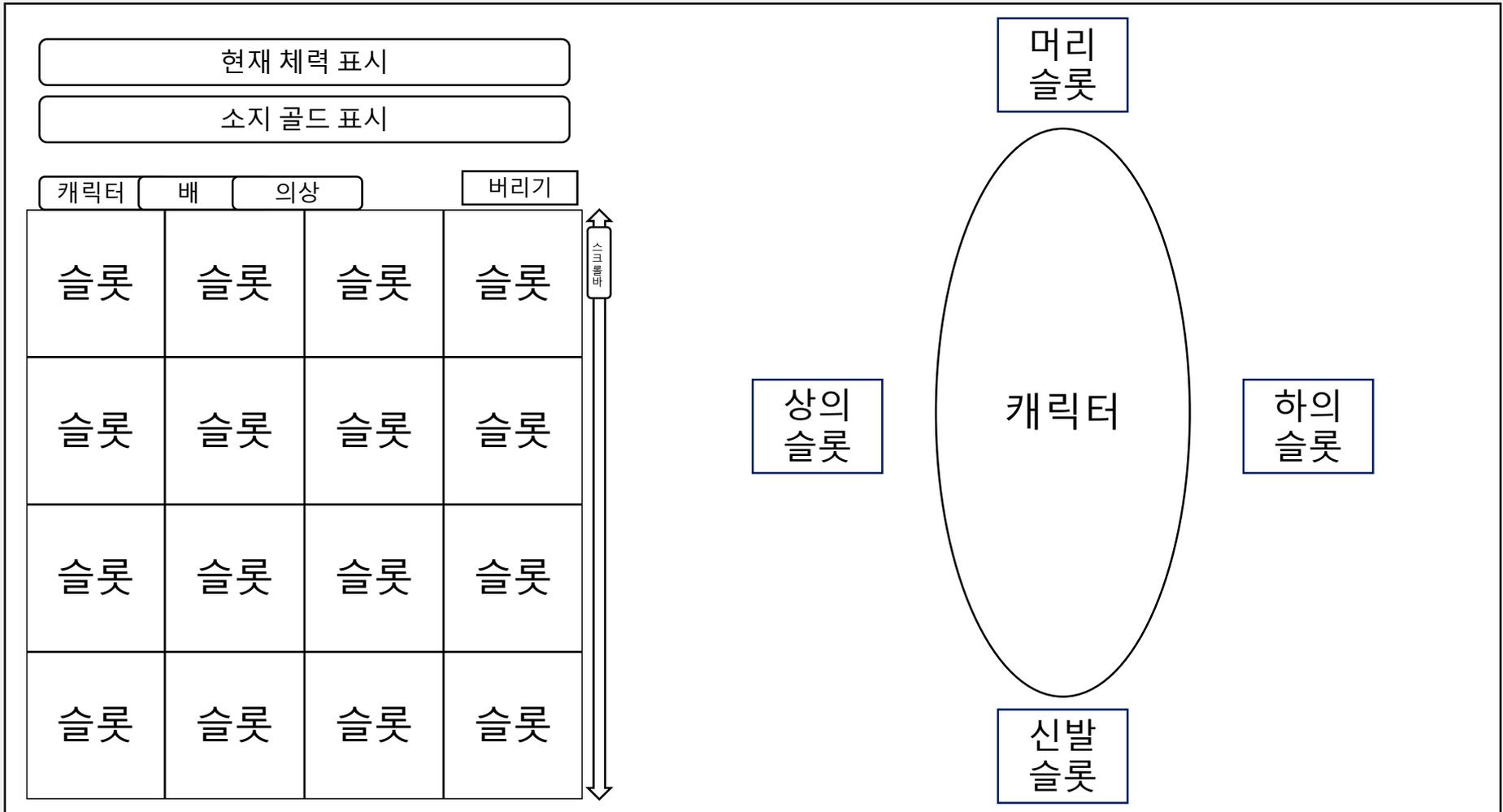
UI

인벤토리 (Tab) - 배



UI

인벤토리 (Tab) - 의상



UI

퀵슬롯 (C)



UI

정령 (U)

빛

암흑

바람

물

불

땅

클릭한 정령에
대한 설명

소환하기

소환된 정령 모습

UI

지도 (M)



등고선 형식으로 지대의 높이를 표시한다.

집, 캐릭터, 상점 등을 알아보기 쉬운 단순한 아이콘으로 표기한다.

-  계열의 색으로 물 구간 표시
-  계열의 색으로 사막 구간 표시
-  계열의 색으로 오아시스 구간 표시

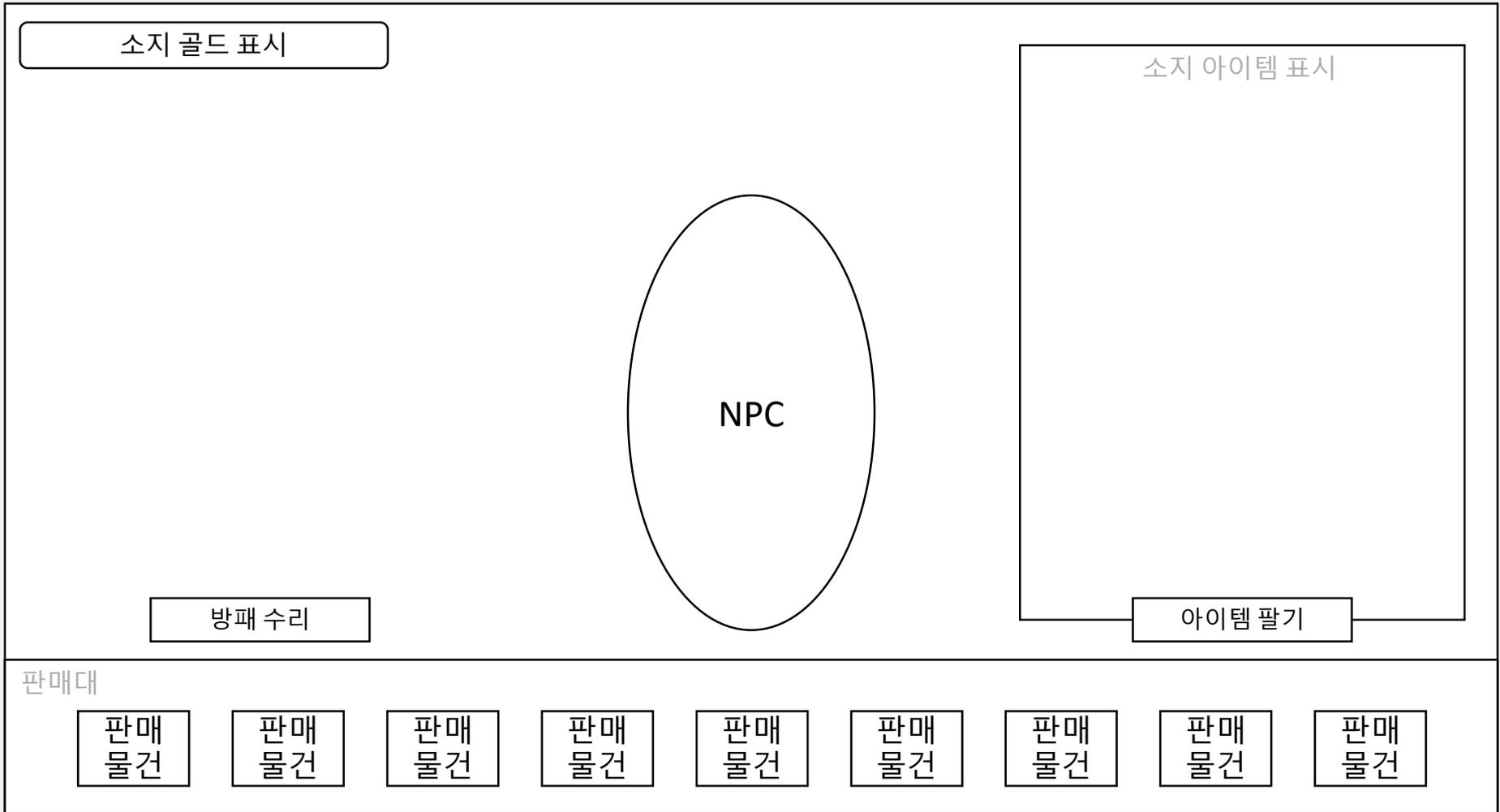
신기루 구간은 무지개 빛으로 표시하여 맵을 가려 놓는다.



← (참고 이미지)

UI

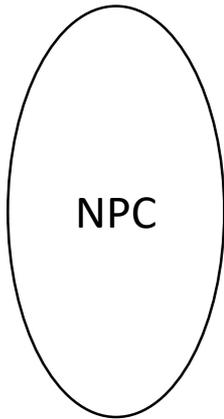
상점



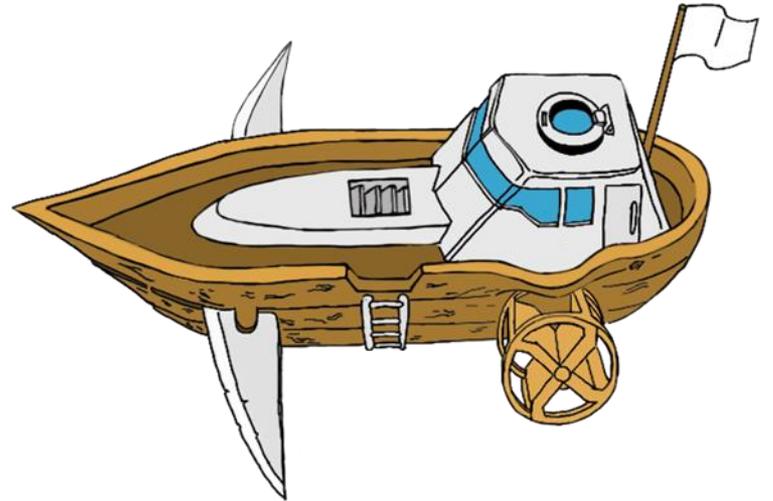
UI

조선소

배 내구도 표시



미리보기



선체

칼날

선실

사다리

스크루

깃발

장착
부품

소지
부품

The image features a dark blue, starry background with a prominent galaxy or nebula structure. The word "END" is written in large, bold, white capital letters, centered horizontally and slightly above the vertical center. The background is filled with numerous small, bright stars and a dense band of light blue and white stars, suggesting a galaxy or nebula. The overall tone is deep blue and black, with the white text providing a sharp contrast.

END