

이터널 리턴 아이템 역기획서

1. 아이템의 종류

- 장착 아이템, 재료 아이템, 회복 아이템, 설치 아이템이 존재.

1.1. 재료 아이템

- 재료 아이템은 필드에서 자체적으로 획득 가능한 일반 아이템과, 일반 아이템들을 조합하여 만들 수 있는 고급 아이템 일부를 총칭하며, 루트 박스를 확인하여 획득하거나 혹은 야생동물을 처치하는 것, 그리고 매일 낮과 밤으로 시간이 바뀔 때마다 랜덤으로 필드에 생성되는 보급 상자를 통해 획득 가능함.
- 전설 등급 아이템을 만들 수 있는 특수한 재료 아이템이 존재함. 이 재료 아이템은 필드에 일정 시간이 되면 나타나는 특수한 오브젝트를 처치하고 시체를 확인하거나, 혹은 전송 콘솔이라는 오브젝트를 통해 획득하거나, 혹은 항공 보급을 통해 획득 가능함.

1.2. 장착 아이템

- 장착 아이템은 무기와 방어구로 분류되어 있음.
- 장착 아이템은 플레이어 캐릭터가 장착하여 캐릭터의 스탯을 올려줄 수 있는 장착형 아이템이며, 무기 아이템을 제외한 장착형 아이템은 획득 시 바로 장착이 가능함.
- 무기의 경우는 캐릭터 별로 장착 가능한 무기군이 존재하고 구분되어 있으며, 무기군의 종류는 글러브, 톤파, 방망이, 투척, 암기, 활, 석궁, 기타, 권총, 돌격 소총, 저격총, 망치, 단검, 양손검, 쌍검, 도끼, 창, 쌍절곤, 레이피어, 채찍, 카메라, 아르카나, VF의수가 존재함.
- 방어구의 경우는 귀속되는 머리를 지급받는 특수한 캐릭터를 제외하면, 캐릭터 구분 없이 장착이 가능하며, 방어구의 종류는 머리, 옷, 팔, 신발, 장식이 존재함.

1.3. 회복 아이템

- 회복 아이템은 음식 아이템과 음료 아이템 두 종류로 분류되어 있음.
- 음식 아이템은 재료 아이템을 조합하거나 혹은 보급 상자를 여는 것으로 획득이 가능함.
- 음료 아이템은 재료 아이템을 조합하거나 혹은 보급 상자를 여는 것으로 획득이 가능함.

1.4. 설치 아이템

- 설치형 아이템은 시야를 밝히는 카메라와, 데미지를 주거나 군중 제어를 걸 수 있는 설치형 “트랩”을 총칭함.
 - 카메라는 야생동물의 시체를 통해 획득이 가능하며, 특정한 재료 아이템을 통해 더 넓은 시야를 밝혀줄 수 있도록 조합이 가능함.
- 트랩 아이템은 여러 가지 종류가 존재하며, 재료 아이템과 기본적으로 루트 박스에서 획득 가능한 트랩 아이템을 통해 더 높은 등급의 트랩을 조합 가능함.

2. 아이템의 등급

- 일반, 고급, 희귀, 영웅, 전설이 존재

2.1. 일반 등급 아이템

- 일반 등급 아이템은 재료 아이템, 혹은 기본으로 플레이어 캐릭터가 장착하고 시작하는 일반 등급의 장비 (무기), 일반 등급의 회복 아이템, 일반 등급의 설치 아이템들이 분류되어 있으며, 채집 혹은 사냥을 통해 획득 가능한 아이템을 제외하면 모두 필드에서 루트 박스를 확인하는 것으로 획득 가능.

2.2. 고급 등급

- 고급 아이템은 일반 아이템을 조합하여 만들 수 있는 재료, 장비, 회복, 설치 아이템이 분류되어 있으며, 아이템을 조합하거나 야생동물을 처치하는 것, 그리고 보급 상자를 여는 것으로 획득이 가능함.

2.3. 희귀 등급

- 희귀 아이템은 일반 아이템과 고급 아이템을 조합하여 만들 수 있는 장비, 회복, 설치 아이템이 분류되어 있으며, 아이템을 조합하거나 보급 상자를 여는 것으로 획득이 가능함.

2.4. 영웅 등급

- 영웅 아이템은 희귀 아이템을 조합하여 만들 수 있는 장비, 설치, 회복 아이템과 일반적인 방법으로 획득이 불가능한 특수한 재료 아이템이 분류되어 있으며, 특수 재료 아이템을 제외하면 아이템들을 조합하거나 보급 상자를 여는 것으로 획득이 가능함.

2.5. 전설 등급

- 전설 아이템은 특수한 오브젝트를 채집하거나, 혹은 별도의 특수한 오브젝트를 처치하여 획득 가능한 “특수한 재료 아이템”을 통해서만 조합이 가능하며, 고급 아이템 혹은 영웅 아이템과 특수한 재료 아이템을 조합하거나 혹은 보급 상자를 여는 것으로 획득이 가능함.

2.6. 초월 등급

- 초월 아이템은 일반적인 게임 모드에서는 획득할 수 없고, 코발트 프로토콜이라는 게임 모드에서만 획득이 가능한 아이템이며, 게임 내에서 크레딧이라는 재화를 획득하여 구입이 가능한 아이템이다. 특수한 장착 아이템을 제외하면 모두 장식 아이템인 것이 특징.

3. 아이템의 역할

3.1. 무기 아이템

- 무기 아이템은 무기군에 따라 장착할 수 있는 캐릭터가 바뀌는 장착 아이템이다. 들어가는 재료 아이템의 성능과 스텟에 따라 무기의 성능이 달라지며, 무기의 성능이 다른 아이템과는 다르나 특수효과를 가진 아이템도 존재한다. 또한 무기군의 효율에 따라 비슷한 재료 아이템을 사용하더라도 성능의 차이가 존재한다.

3.2. 방어구 아이템

- 방어구 아이템은 캐릭터에 구매받지 않고 장착할 수 있는 장착 아이템이다. 들어가는 재료 아이템의 스텟이나, 아이템의 종류에 따라 방어구의 성능이 달라지며, 방어구에 들어가는 아이템에 따라 특수효과를 가진 아이템도 존재한다.

3.3. 회복 아이템

- 음식 아이템은 체력을 회복시켜주는 아이템이다. 체력을 회복시켜주는 수치는 아이템의 등급에 따라 갈리며, 등급 내에서도 조합하는 아이템에 따라 수치가 높거나 낮을 수 있다. 단, 수치가 낮은 경우는 1회 제작 시 획득 가능한 음식 아이템의 양이 더 많다.

- 음료 아이템은 스테미너를 회복시켜주는 아이템이다. 스테미너를 회복시켜주는 수치는 아이템의 등급에 따라 갈리며, 등급 내에서도 조합하는 아이템에 따라 수치가 높거나 낮을 수 있다. 단, 수치가 낮은 경우는 1회 제작 시 획득 가능한 음식 아이템의 양이 더 많다.

3.4. 설치 아이템 (트랩 아이템)

- 설치 아이템, 그 중에서도 트랩 아이템은 사용하는 것으로 필드에 함정을 설치할 수 있는 아이템이다. 함정의 효과는 조합에 사용한 아이템에 따라 갈리며, 데미지가 높지만 함정의 발동 시간이 느린 함정, 밟는 즉시 터지고 상대방에게 이동 불가 효과를 주지만 데미지가 약한 함정, 데미지가 높고 발동 시간이 짧지만 조합에 필요한 아이템이 다른 아이템의 배는 필요한 함정 등이 존재한다.

3.5. 재료 아이템

- 재료 아이템은 아이템을 조합할 때 사용되는 아이템이다. 단독으로는 사용이 불가능하며, 무기, 방어구, 회복, 설치 아이템을 조합하기 위해 사용되는 것 외에는 별도의 기능이 존재하지 않다. 조합 시에 들어가는 재료 아이템에 따라 제작된 아이템의 성능이 별도의 개성을 지니게 된다.

4. 아이템의 효과

4.1. 아이템 효과의 종류

- 아이템에 따라, 사용 시 추가 스탯을 얻을 수 있거나 특수한 효과를 얻을 수 있다.
- 기본적인 효과가 아닌 특수한 효과로는 주로 특정한 공격에 대한 피해 감소, 기본 공격 사거리, 스킬 증폭% 증가, 생명력 흡수, 모든 피해 흡혈, 방해 효과 저항, 받는 회복 증가, 치명타 피해량, 방어 관통, 최대 쿨타임 감소가 있다.
- 이 외의 중복이 불가능한 특수한 효과는 리플렉션, 열정, 공격 치유 감소, 세컨드 윈드, 굴절, 의념, 가벼운 발걸음, 최후의 한발, 한파, 불꽃 결계, 섬광, 무효화, 저주, 정지, 가속, 차지드 스트라이크, 철환, 블레싱이 있다.

4.2. 아이템 효과의 상세 설명

- 기본 공격 피해 감소 및 스킬 피해 감소는 기본 공격에 대한 피해를 퍼센테이지만큼 감소, 스킬 피해 감소는 스킬에 대한 피해를 퍼센테이지만큼 감소,
- 기본 공격 사거리 +는 기본 공격 사거리의 증가,
- 스킬 증폭% 증가는 스킬 증폭 스탯만큼의 퍼센테이지 추가 증가,
- 생명력 흡수는 기본 공격시 생명력 흡수,
- 모든 피해 흡혈은 스킬 데미지를 포함한 모든 데미지의 생명력 흡수,
- 모든 회복 증가는 플레이어가 받는 모든 회복량 (생명력 흡수, 모든 피해 흡혈, 블레싱 등을 통한 모든 회복량) 증가,
- 방해 효과 저항은 군중 제어기의 효과 지속 시간 감소,
- 치명타 피해량은 치명타 공격 시 치명타 공격의 피해량 계수 증가,
- 방어 관통은 공격 시 상대의 방어력 수치를 일정량만큼 무시하고 공격,
- 최대 쿨타임 감소는 쿨타임 감소의 최대 수치 증가
- 리플렉션은 받은 기본 공격 피해 반사 및 반사 데미지를 입었을 시 치유 감소 효과,
- 열정은 기본 공격 적중 시 현재 체력 비례 데미지 및 열정 스택을 통한 공격속도/공격력 획득,
- 공격 치유 감소는 스킬 혹은 기본 공격 시 상대의 치유 효과를 퍼센테이지만큼 감소,
- 세컨드 윈드는 일정 체력 이하일 때 보호막과 방해 효과 저항 효과 발동,
- 굴절은 적이 가하는 다음 스킬 및 트랩 피해와 효과 무효,
- 의념은 스킬 사용 이후 다음 기본 공격이 계수에 따른 추가 고유 피해,
- 가벼운 발걸음은 이동 거리에 따른 이동속도 증가 및 스택을 통한 다음 기본 공격 추가 피해, 그리고 이동속도 감소
- 최후의 한발은 마지막 탄환으로 가하는 기본 공격이 계수에 따른 추가 피해 및 회복,
- 한파는 스킬로 적에게 피해를 입혔을 시 슬로우,
- 철환, 섬광은 기본 공격으로 적에게 피해를 입혔을 시 슬로우/슬로우 및 추가 피해,
- 불꽃 결계는 전투 시 플레이어 캐릭터 근처 범위 내의 적에게 고유 피해,
- 무효화는 플레이어가 군중 제어기에 걸렸을 시 군중 제어기 해제,
- 저주는 적에게 스킬 피해를 입힐 시 저주 상태를 걸고, 저주가 풀렸을 시 계수에 따른 추가 피해,

- 정지는 일정 시간동안 경직 상태가 되어 피해를 입지 않고, 행동이 불가,
- 가속은 사용 시 이동 속도 증가,
- 차지드 스트라이크는 다음 기본 공격이 치명타 확률에 상관 없이 무조건적으로 치명타,
- 블레싱은 사용 시 체력과 스태미너 회복, 혹은 스택 증가 가 있다.

5. 아이템 사용 플로우차트

1. 루트박스, 야생동물, 오브젝트 채집을 통해 일반 아이템 획득
2. 획득한 일반 아이템을 통해 고급 아이템 조합
3. 조합, 항공 보급을 통해 고급 아이템 획득
4. 조합을 통해 획득한 고급 아이템과 일반 아이템을 통해 희귀 아이템 조합
5. 조합, 항공 보급을 통해 희귀 아이템 획득
6. 조합을 통해 획득한 희귀, 고급 아이템과 일반 아이템을 통해 영웅 아이템 조합
7. 조합, 항공 보급을 통해 영웅 아이템 획득
8. 특수한 방법을 통해 획득한 영웅 재료 아이템과 영웅 아이템, 혹은 고급 아이템과 조합
9. 조합, 항공 보급을 통해 전설 아이템 획득