

# P의 거짓 전투 시스템 역기획서

## 목차

1. 개요.....	5
1-1) 게임소개 .....	5
1-2) 기획의도 .....	5
2. 전투 진행.....	6
2-1) 대상 선택.....	6
2-1-1) 락 온(Lock On) .....	6
2-1-2) 일반공격.....	6
2-2) 공격 가능 판정 .....	7
2-2-1) 플레이어 캐릭터의 상태.....	7
2-2-2) 대상의 상태 .....	7
2-2-3) 공격 방식 .....	8
2-3) 전투개시 .....	8
2-3-1) 전투 상태 변환 .....	8
2-3-2) 공격속도, 횟수 .....	8
2-3-3) 페이블 아츠(스킬) 사용 조건.....	9
2-3-4) 페이브 아츠(스킬) 사용 취소 조건.....	9
2-3-5) 무기 변경 .....	9
3. 명중 판정 및 데미지 계산 .....	10
3-1) 명중 판정.....	10
3-1-1) 가드 .....	10
3-1-2) 회피 .....	11
3-1-3) 피격 .....	11
4. 승패결정 .....	12
4-1) 승리조건 .....	12

4-1-1) 몬스터의 사망 .....	12
4-2) 패배조건 .....	12
4-2-1) 플레이어 캐릭터의 사망 .....	12
5. 전투 개시, 종료 조건 .....	13
5-1) 전투 개시 조건 .....	13
5-1-1) 플레이어 캐릭터 .....	13
5-1-2) 몬스터 .....	13
5-2) 전투 종료 조건 .....	14
5-2-1) 플레이어 캐릭터 .....	14
5-2-2) 몬스터 .....	14
6. 에르고 획득 .....	15
6-1) 획득 조건 .....	15
6-1-1) 몬스터 처치 .....	15
6-1-2) 에르고 조각 사용 .....	15
6-1-3) 사망 에르고 회수 .....	15
6-1-4) 아이템 판매 .....	15
6-2) 획득방식 .....	15
6-2-1) 몬스터 처치 .....	15
6-2-3) 에르고 조각 사용 .....	15
6-2-3) 사망 에르고 회수 .....	16
6-2-4) 아이템 판매 .....	16
7. 아이템 획득 및 소실 .....	17
7-1) 획득 조건 .....	17
7-1-1) 몬스터 처치 .....	17
7-1-2) 에르고 상호작용 .....	17
7-1-3) NPC 상호작용 .....	17

7-1-4) 상점 이용 .....	17
7-2) 획득 방식 .....	17
7-2-1) 몬스터 처치 .....	17
7-2-2) 에르고 상호작용 .....	17
7-2-3) NPC 상호작용 .....	18
7-2-4) 상점 이용 .....	18
7-3) 아이템 소실 조건 .....	18
7-3-1) 아이템 사용 .....	18
a. 소모형 아이템 사용 시 아이템이 소실되며 아이템 효과 발동 .....	18
7-3-2) 아이템 판매 .....	18
7-3-3) NPC 상호작용 .....	18
8. 사망과 부활 .....	19
8-1) 사망 유형 .....	19
8-1-1) 플레이어 캐릭터 .....	19
8-1-2) 몬스터 .....	19
8-2) 부활 설정 .....	19
8-2-2) 플레이어 캐릭터 .....	19
8-2-3) 몬스터 .....	19
8-3) 사망 패널티 .....	19
8-3-1) 플레이어 캐릭터 .....	19

## 1. 개요

### 1-1) 게임소개



이름	P의 거짓
장르	소울라이크
플랫폼	PC(Window, macOS), 콘솔(PS4, PS5)
엔진	언리얼 엔진4

### 1-2) 기획의도

→ 'P의 거짓'의 전투에 필요한 조건, 규칙들을 설정하여 원활한 전투를 진행하기 위함

→ 경험치, 스킬, 재화 등 전투와 관련된 보상과 패널티를 설정하기 위함

## 2. 전투 진행

### 2-1) 대상 선택



#### 2-1-1) 락 온(Lock On)

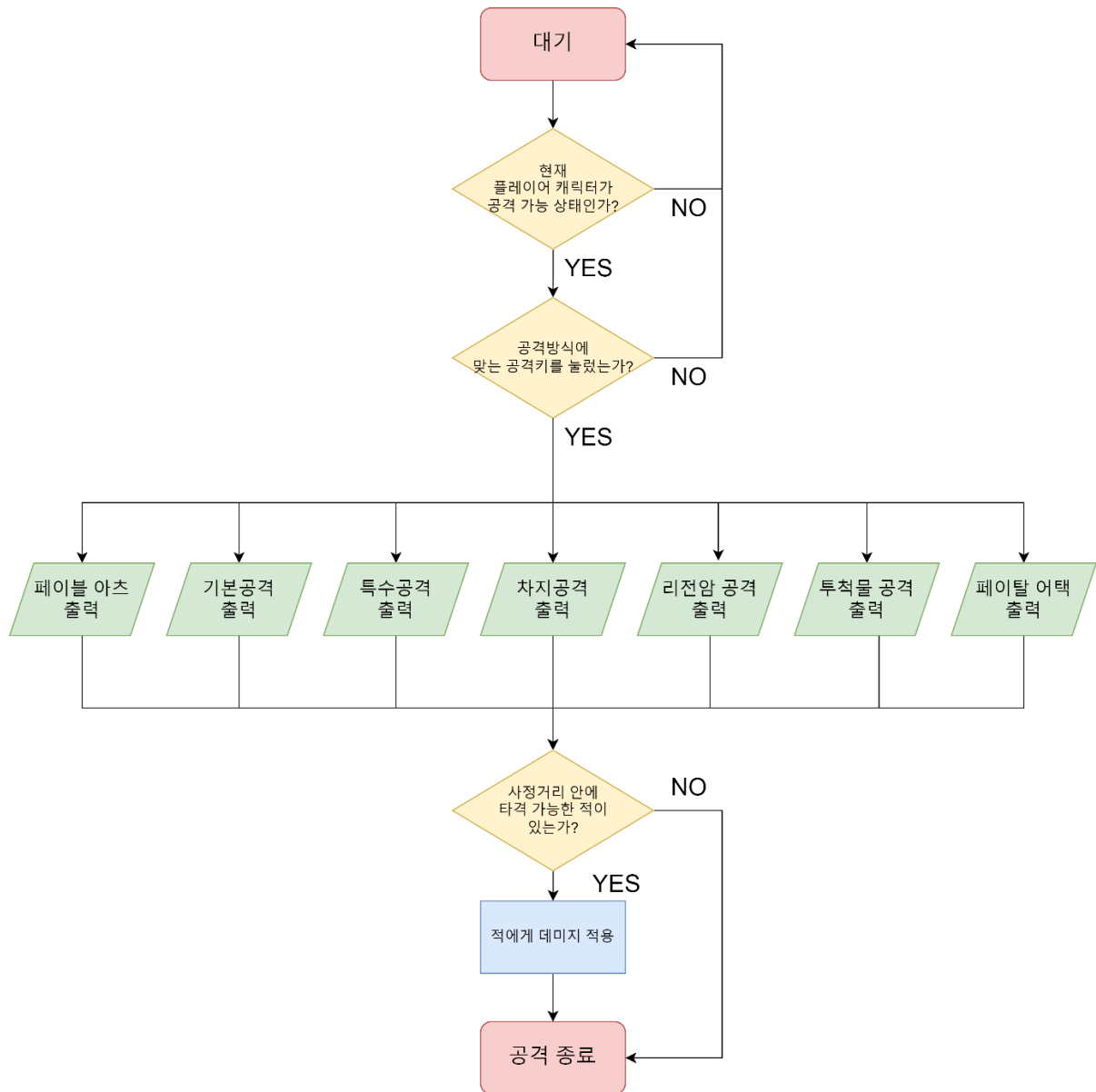
- a. 전투 가능 스테이지 입장 시 **락 온** 기능 사용가능
- b. **락 온** 키를 선택 시 적을 향해 **시점이 고정**됨 및 공격, 이동이 락 온되어 있는 적 방향으로 출력됨
- c. **락 온**되어 있는 적 처치 후 주변에 적이 추가로 있다면 해당 적으로 **락 온** 대상 변경
- d. **락 온** 키를 재시전 시 **락 온**이 해제

#### 2-1-2) 일반공격

- a. **락 온** 기능 없이도 캐릭터 시점 방향에 따라 일반적으로 공격하여 공격할 대상을 선택할 수 있다.

## 2-2) 공격 가능 판정

해당 조건이 만족해야 플레이어의 공격이 가능하다.



### 2-2-1) 플레이어 캐릭터의 상태

- a. 플레이어 캐릭터가 **공격 가능한 상태**일 경우(ex. 사망, 대화, 무장해제 중인 경우가 아닐 때)

### 2-2-2) 대상의 상태

- a. 공격대상이 **타격할 수 있는 상태**일 경우
- b. 공격대상과 플레이어 캐릭터의 거리가 **공격범위 안에 있을 경우**

### 2-2-3) 공격 방식

- a. **기본공격** : 무기를 이용한 **기본적인 공격속도**를 가진 **공격**으로, 무기의 종류에 따라 공격속도, 모션이 다르게 출력된다.
- b. **특수공격** : 무기를 이용한 **특수공격**으로, 무기의 종류에 따라 공격속도, 모션이 다르게 출력된다.
- c. **차지공격** : 특수공격 키를 길게 입력하여 사용하는 공격으로, 일반 공격보다 출력되는 속도가 느리지만 높은 데미지를 보유하고 있으며 적을 **그로기 상태**로 만들 수 있다. 무기의 종류에 따라 다른 공격속도, 모션이 출력된다.
- d. **리전 암** : 플레이어 캐릭터가 보유한 리전 암을 이용한 공격, 장착한 리전 암에 따라 다양한 공격모션을 출력한다.
- e. **투척물 공격** : 소모형 투척 아이템을 이용한 공격이다. 데미지, 상태이상 적용 등 아이템마다 적에게 적용되는 효과가 다르다.
- f. **페이탈 어택** : 일반 몬스터의 뒤에서 공격 시전 시 적은 공격을 할 수 없으며 플레이어 캐릭터는 **치명적인 공격**을 가한 후 적을 **다운**시킨다.  
보스 몬스터의 경우 **그로기 상태**로 만들 시 페이탈 어택이 가능하다.
- g. **페이블 아츠** : 페이블 슬롯을 소모해 사용하는 **스킬개념의 공격**으로, 무기의 **날**과 **손잡이**마다 사용할 수 있는 페이블 아츠가 달라 다양한 페이블 아츠로 공격을 할 수 있다.

## 2-3) 전투개시

### 2-3-1) 전투 상태 변환

- a. '크라트 호텔'을 제외한 모든 챕터 **스테이지에 입장**하게 된다면 **전투상태로 변환**하게 된다.(호텔 내부에선 비무장 상태)

### 2-3-2) 공격속도, 횡수

- a. 'P의 거짓'은 무기를 크게 **날, 손잡이**로 분류하여 일부 무기를 제외하고는 자유로운 무기 조합이 가능하다.

무기의 '날'은 공격속도, 사정거리, 공격범위, 가드성능을 관여하며 **단검, 도검, 대검, 둔기, 대형둔기**로 분류된다.

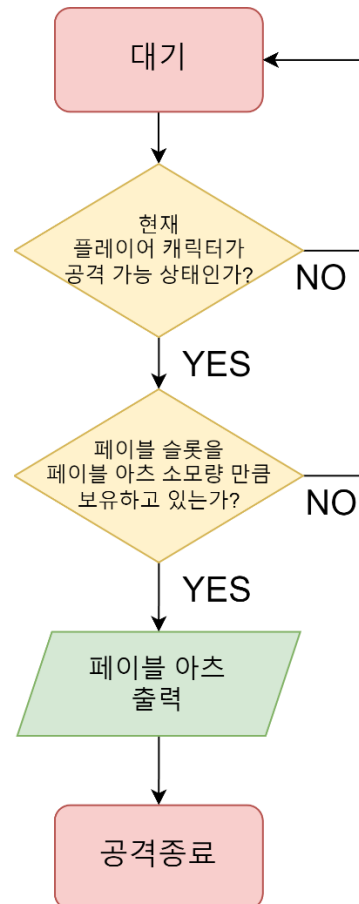
무기의 '손잡이'는 공격 유형, 성능보정, 사정거리, 공격속도를 관여하며 **한손, 양손, 장대**로 분류한다.

\* 무기의 조합에 따라 다양한 공격속도, 공격범위를 가진 무기를 제작하는 것이 가능하다.



### 2-3-3) 페이블 아트(스킬) 사용 조건

해당 조건이 만족해야 페이블 아트 사용이 가능하다.



- a. 페이블 아트 사용에 필요한 **페이블 슬롯을 보유하고** 있는 경우
- b. **전투 상태**가 되어 있는 경우

### 2-3-4) 페이브 아트(스킬) 사용 취소 조건

- a. 페이블 아트는 사용 시 즉시 발동하기 때문에 **취소가 불가능**하다.

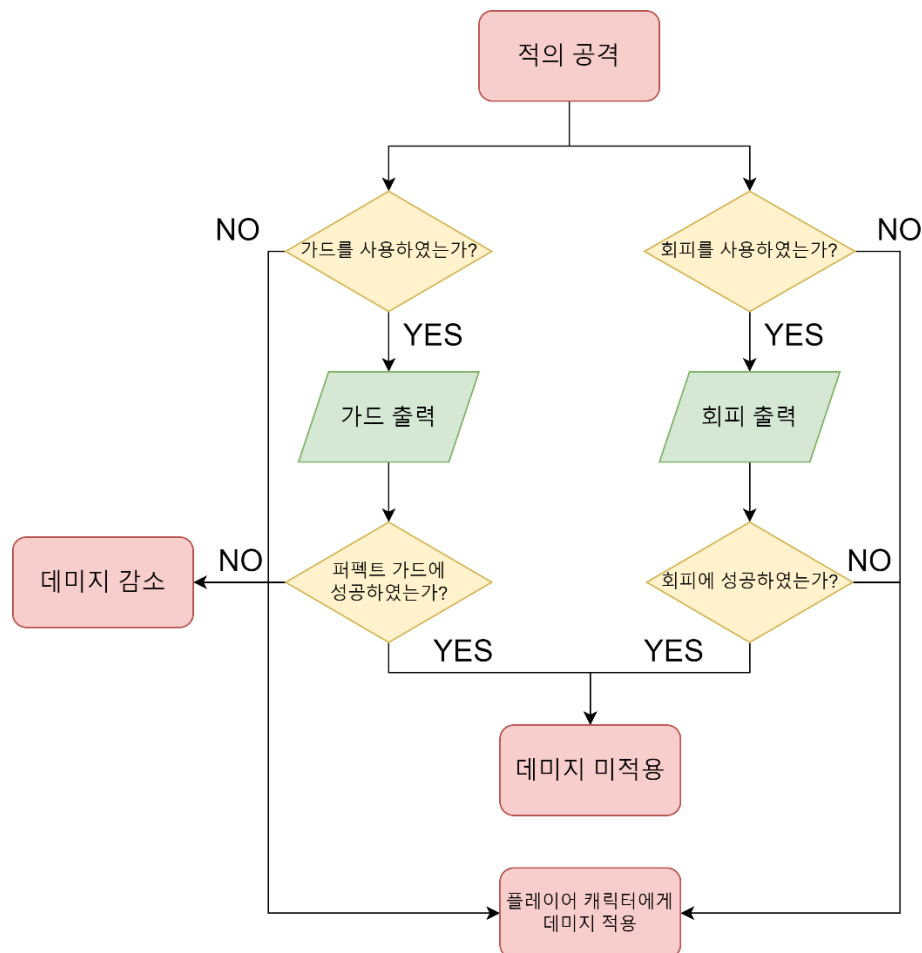
### 2-3-5) 무기 변경

- a. 기본적으로 2개의 무기를 장착할 수 있다. (P기관 강화로 슬롯 추가 가능)
- b. 장착한 무기는 교체하며 사용 가능

### 3. 명중 판정 및 데미지 계산

#### 3-1) 명중 판정

'P의 거짓'은 적의 공격에 피격될 시 무조건 데미지를 입는 형식인 소울라이크 장르의 게임이다. 본 게임에서 적의 공격을 대처할 방법은 가드, 회피가 있다.



##### 3-1-1) 가드

- 가드를 시전 중인 상태에서 적의 피격을 받으면 피격 애니메이션이 출력되지 않고 받는 피해가 감소되며, 스테미나가 소모된다.
- 가드 키**를 입력 시 플레이어 캐릭터가 가드를 출력하게 된다.  
가드는 **가드 키**를 입력 할 때만 가드가 출력되기 때문에 가드 상태를 계속 유지하기 위해 플레이어는 **가드 키**를 계속 누르고 있어야한다.
- 감소된 피해는 **가드리게인**으로 전환된다.

\* **가드리게인** : 적의 공격에 대해 가드를 성공할 시 플레이어 캐릭터는 **가드리게인 상태**가 된다. **가드리게인 상태**에서 적을 공격하여 공격에 성공하면 가드로 인해 감소되었던 HP를 회복하게 된

다. 장착 중인 무기의 종류, P기관 업그레이드 여부에 따라 **가드리게인** 양이 감소되거나 증가될 수 있다.

d. 피격되기 직전에 가드를 사용할 시 '**퍼펙트가드**'가 발생된다.

\* **퍼펙트가드** : 피해를 입지 않고 스테미나만 소모되는 가드, 적을 그로기 대기 상태로 만들 수 있으며 무기를 파괴할 수도 있다.

### 3-1-2) 회피

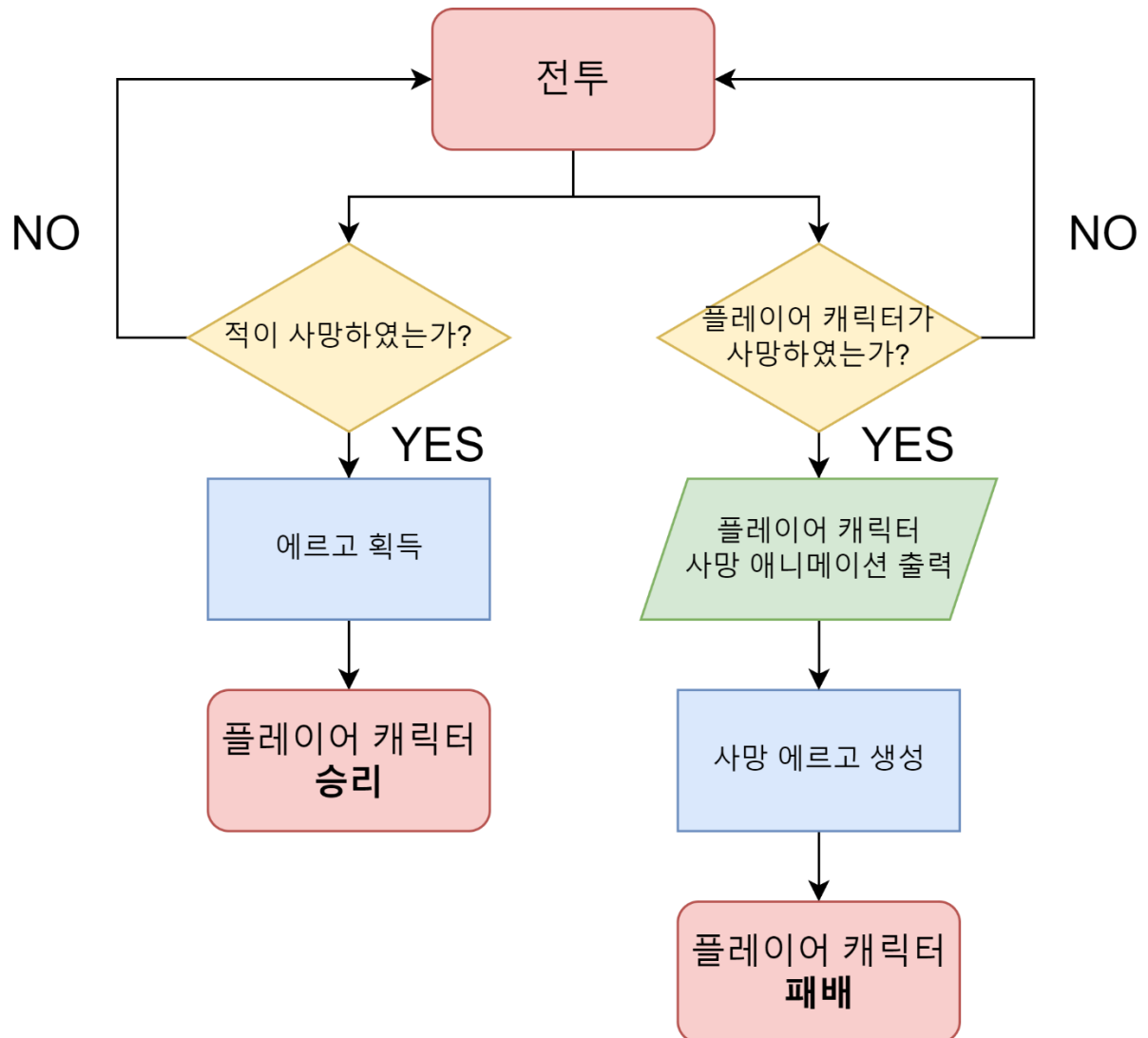
a. 적의 피격 타이밍에 맞춰서 회피 사용 시 **데미지를 입지 않고** 공격을 **회피**할 수 있게 된다.

b. **방향키 입력**과 함께 회피 시 **입력방향으로 회피**하게 된다.

### 3-1-3) 피격

a. **가드, 회피를 하지않고** 적에게 공격을 받는 경우 **데미지를 입으며** 피격 애니메이션이 출력된다.

## 4. 승패결정



### 4-1) 승리조건

#### 4-1-1) 몬스터의 사망

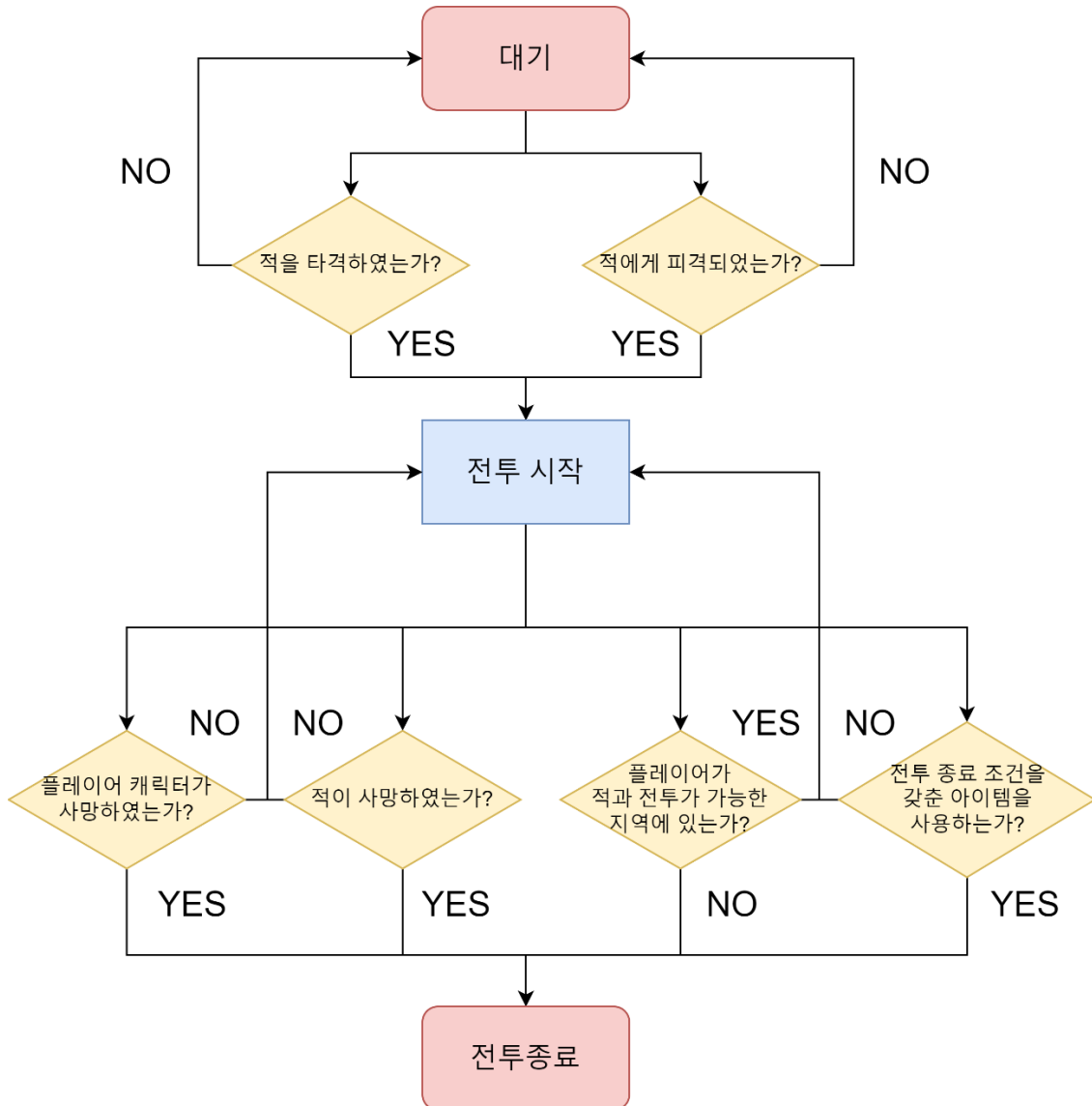
- 몬스터의 HP가 0이 되었을 때 **몬스터가 사망하며 승리**
- 몬스터 사망 시 확정적으로 에르고 획득, 확률에 따라 아이템 획득

### 4-2) 패배조건

#### 4-2-1) 플레이어 캐릭터의 사망

- 플레이어 캐릭터의 HP가 0이 되었을 때 캐릭터가 사망하며 패배**
- 캐릭터 사망 시 에르고, 페이بل 슬롯을 떨어트리게 된다. 그 후 가까운 별바라기에서 부활

## 5. 전투 개시, 종료 조건



### 5-1) 전투 개시 조건

#### 5-1-1) 플레이어 캐릭터

- 적에게 공격을 하여 **적을 타격할 경우**
- 적에게 공격을 받아 **피격당할 경우**

\* 공격가능 조건을 충족 시 공격이 성공되며 전투 조건 성립 [ 2) 공격 가능 판정 참고 ]

#### 5-1-2) 몬스터

- 플레이어에게 공격을 하여 플레이어를 **타격할 경우**
- 플레이어에게 공격을 받아 **피격당할 경우**

## 5-2) 전투 종료 조건

### 5-2-1) 플레이어 캐릭터

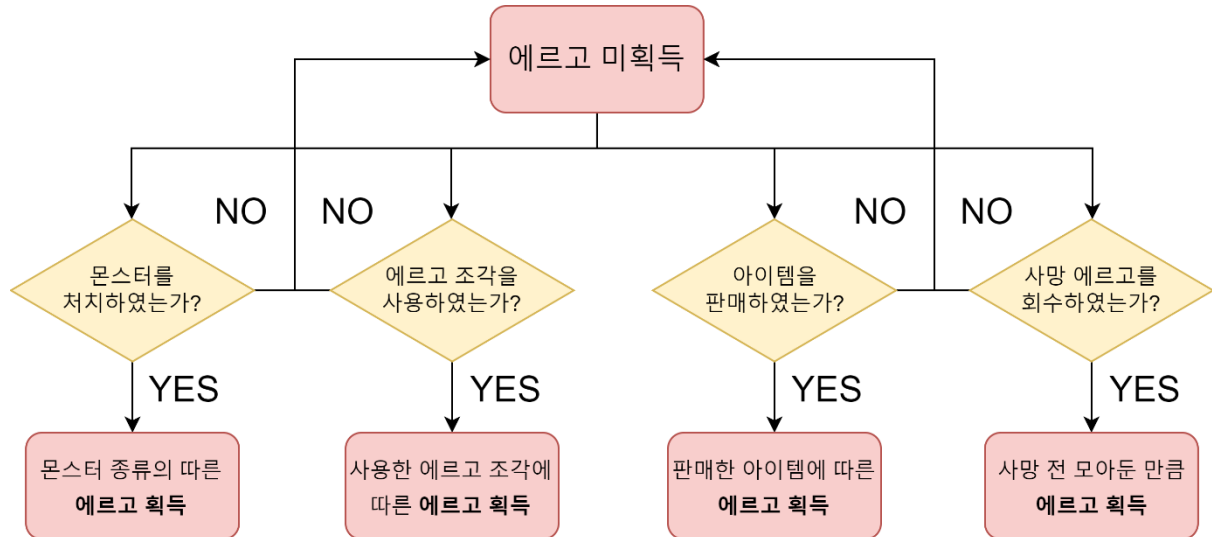
- a. **플레이어 캐릭터의 HP가 0이 되어 사망하는 경우**
- b. 몬스터가 **다가오지 못하는 지형으로 캐릭터가 이동한 경우**(1층 -> 2층, 사다리 등)
- c. **적의 HP가 0이 되어 사망하는 경우**
- d. 플레이어 캐릭터가 **아이템을 사용하는 경우**(큐브의 소원석, 고양이 가루 등)

### 5-2-2) 몬스터

- a. 몬스터의 HP가 0이 되어 **사망하는 경우**
- b. 몬스터가 **다가오지 못하는 지형으로 캐릭터가 이동한 경우**(1층 -> 2층, 사다리 등)
- c. **플레이어 캐릭터의 HP가 0이 되어 사망하는 경우**
- d. 플레이어 캐릭터가 **아이템을 사용하는 경우**(큐브의 소원석, 고양이 가루 등)

## 6. 에르고 획득

'P의 거짓'은 경험치와 재화의 개념이 에르고로 통일된다.



### 6-1) 획득 조건

해당 조건을 만족시켜야 에르고 획득이 가능하다.

#### 6-1-1) 몬스터 처치

- a. 몬스터의 HP가 0이 되어 **사망한 경우**

#### 6-1-2) 에르고 조각 사용

- a. **에르고 조각**을 보유하고 있는 상태에서 **에르고 조각**을 사용한 경우

#### 6-1-3) 사망 에르고 회수

- a. **플레이어 캐릭터 사망** 후 드랍되는 **사망 에르고**를 회수하는 경우

#### 6-1-4) 아이템 판매

- a. 상점에서 **판매 가능한 아이템**을 보유한 상태로 **판매 가능한 아이템**을 판매하는 경우

### 6-2) 획득방식

#### 6-2-1) 몬스터 처치

- a. 전투가 가능한 스테이지에 입장하여 **몬스터를 처치**하여 몬스터가 사망처리될 시 획득

#### 6-2-3) 에르고 조각 사용

- a. 필드, 몬스터 처치 후 드랍되는 **에르고 파편** 획득 후 사용 시 에르고 획득 가능

- b. 에르고 조각 사용 시 에르고 조각의 종류에 따라 정해진 에르고를 획득한다.

이름	획득량
희미한 에르고 조각	+100 에르고
선명한 에르고 조각	+300 에르고
빛나는 에르고 조각	+500 에르고
찬란한 에르고 조각	+700 에르고
희미한 에르고 덩어리	+1000 에르고
선명한 에르고 덩어리	+1500 에르고
빛나는 에르고 덩어리	+2000 에르고
찬란한 에르고 덩어리	+3000 에르고
희미한 에르고 결정석	+5000 에르고
선명한 에르고 결정석	+7000 에르고
빛나는 에르고 결정석	+10000 에르고
찬란한 에르고 결정석	+15000 에르고
영원을 사는 자의 에르고 크리스탈	+25000 에르고

#### 6-2-3) 사망 에르고 회수

- a. 플레이어 캐릭터가 사망했던 자리로 간 후, **사망 에르고**에 가까이 다가갈 시 “사망 에르고를 회수한다” UI 출력 상호작용 시 **사망 에르고를 회수**하며 획득
- b. **사망 에르고** 회수 시 사망 전 모아두었던 만큼의 에르고를 획득 가능

#### 6-2-4) 아이템 판매

- a. 상인에게 가까이 다가간 후 “판매한다” 선택 후 원하는 **아이템을 판매**
- b. 판매 시 해당 아이템에 따른 가격의 **에르고를 획득**



## 7. 아이템 획득 및 소실

### 7-1) 획득 조건

해당 조건을 만족해야 아이템 획득이 가능하다.

#### 7-1-1) 몬스터 처치

- a. 확정적으로 아이템을 지급하는 **몬스터**의 HP가 0이 되어 **사망한 경우**
- b. **보스 몬스터**의 HP가 0이 되어 **사망한 경우**

#### 7-1-2) 에르고 상호작용

- a. **드랍**되어 있는 **에르고**와 **상호작용** 하는 경우

#### 7-1-3) NPC 상호작용

- a. 아이템 획득 조건을 갖춘 **NPC**와 **대화 & 상호작용** 할 경우

#### 7-1-4) 상점 이용

- a. **상점**에서 구매 가능한 에르고를 보유한 상태로 **아이템**을 구매하는 경우
- b. **상점**에서 교환 가능한 재료를 보유한 채 **아이템**을 교환하는 경우

### 7-2) 획득 방식

#### 7-2-1) 몬스터 처치

- a. 아이템을 확정적으로 주는 몬스터와 전투를 하여 **몬스터**의 HP를 0으로 만들어 **사망**처리 시 **아이템 획득**
- b. 보스 몬스터와 전투를 하여 몬스터의 HP를 0으로 만들어 사망처리 시 **보스 에르고 & 아이템 획득**

#### 7-2-2) 에르고 상호작용

- a. **몬스터**의 HP가 0이 되어 **사망**한 경우 일정확률로 상호작용이 가능한 에르고를 드랍, 가까이 다가갈 시 '획득한다' UI 출력, '획득한다' 선택 시 **아이템 획득**
- b. 필드에 배치되어 있는 **상자**, **금고**와 상호작용 하는 경우 **상자**, **금고**가 열리고 **상자**, **금고** 안에 배치되어 있는 에르고와 상호작용 시 **아이템 획득**

\* **별바라기를 사용하여도 재생성 불가**

- c. 필드에 고정적으로 배치되어 있는 에르고 가까이 다가갈 시 '획득한다' UI 출력 '획득한다' 선택

택 시 아이템 획득

\* 별바라기를 사용하여도 재생성 불가

#### 7-2-3) NPC 상호작용

- a. 특정조건을 만족한 상태(스테이지 클리어, 특수 아이템 획득 등)에서 **NPC와 대화 & 상호작용 시 아이템 획득**

#### 7-2-4) 상점 이용

- a. **상인 NPC와 상호작용**하여 아이템 값에 맞는 에르고 보유한 상태로 **아이템 구매** 시 아이템 획득 가능
- b. NPC **알리도로** or **휴고(2회차)**에게 **상호작용** 시 보스를 처치하고 얻는 **보스 에르고와 아이템을 교환** 가능

### 7-3) 아이템 소실 조건

#### 7-3-1) 아이템 사용

- a. **소모형 아이템 사용** 시 아이템이 소실되며 아이템 효과 발동

#### 7-3-2) 아이템 판매

- a. 상인 NPC와 상호작용하여 **아이템을 판매**할 시 아이템이 소실되며 값에 맞는 에르고 획득

#### 7-3-3) NPC 상호작용

- a. 특정 NPC와 특수한 대화 & 상호작용 시 아이템이 소실

## 8. 사망과 부활

### 8-1) 사망 유형

#### 8-1-1) 플레이어 캐릭터

- a. 플레이어 캐릭터의 HP가 0이 되어 **사망**한 경우
- b. 플레이어 캐릭터가 **사망판정 지역**으로 들어오는 경우 ex) 낭떠러지
- c. 아이템 '**최후의 수단**'을 사용하는 경우

\* **최후의 수단** : “사용 즉시 캐릭터 사망”이라는 효과를 가진 아이템

- d. '**붕괴**' 상태이상 게이지가 완충되는 경우

#### 8-1-2) 몬스터

- a. 몬스터의 HP가 0이 되어 **사망**한 경우
- b. 몬스터가 **사망판정 지역**으로 들어오는 경우 ex) 낭떠러지

### 8-2) 부활 설정

#### 8-2-2) 플레이어 캐릭터

- a. 사망 조건에 부합하여 플레이어 캐릭터가 사망하였을 경우 '**Lie or Die**' 문구가 나온 후 로딩 후 **부활**
- b. 캐릭터 사망 시 가장 가까운 **별바라기**에서 **부활**

#### 8-2-3) 몬스터

- a. 플레이어 캐릭터가 **별바라기**를 이용하는 경우 해당 자리에서 **재 생성**

\* 일부 몬스터는 재 생성 불가능 ex) 보스, 네임드 몬스터

### 8-3) 사망 패널티

#### 8-3-1) 플레이어 캐릭터

- a. 플레이어 캐릭터 사망 시 **사망 에르고**를 드랍 후 부활

**사망 에르고** : 플레이어 캐릭터가 사망하기 전 모아두었던 에르고, 페이بل 슬롯이 담겨있다.

사망했던 자리로 돌아가 상호작용 시 회수가 가능하다.

회수하지 못한 채 사망할 시 **사망 에르고**의 위치가 최근 사망했던 자리로 바뀌며, **사망 에르고** 회수 시 획득할 수 있는 에르고의 양이 줄어든다.