# 기본 아이디어

기본적인 틀은 프로젝트Horizon의 게임방식 및 시스템을 사용

기존의 멀티플레이어 기반 기획을 갈아엎고 싱글 기반으로 재설계

총기를 가지고 이세계로 전생한 현역군인으로 플레이하는 이세계물

고강도 이세계 판타지 광물로 인한 높은 TTK구현

여러가지 판타지 금속으로 티어구분

현실의 부품과 달리 현지 대장간에서 한번 개조를 진행하고 총기모딩을 진행하므로 총기규격과 관계없이 부품사용 가능

고난이도 보스 진행 시 광고를 이용한 버프/광고를 이용한 부활 제공, 횟수제한을 두어 광고의 희소가치 향상

# 진행 플랜

1. 기존 프로젝트 파악 및 리팩토링 2020-02-15 ~
2. 플랫포머 시스템 재설계
3. 총기 시스템 재설계
4. 캐릭터정보 저장 시스템 재설계
5. 던전형식 설계

# 맵 형태

튜토리얼로는 현실세계의 훈련소에서 이동과 사격법을 알려주기

가상의 대충 원형인 단일대륙, 10시방향에서 시작해서 반시계방향으로 진행

시작지점은 작은 왕국, 후작의 반란으로 혼란스러운 시기에 영웅적 행세로 기반마련

7시방향 해변에서 대륙중간까지 이어지는 길고 큰 사막, 단단한 바위로 되어있는 골렘 등

5시방향에 망그루브 나무와 늪지대, 비교적 약한 몹과 슬로우를 거는 요상한 기믹 위주

3시방향에 초원과 대제국, 고유한 금속을 이용한 고티어 기사들이 등장하는 지역

12시방향으로 설원지대, 산에 숨어있던 고대의 용, 최종보스의 역할

# UIUX형태

병사수첩을 꺼내는 형식으로 인벤토리와 맵, 무기 등 관리

메인메뉴에서는 왼쪽에 플레이어 캐릭터 렌더링, 수첩형태로 오른쪽에 살짝 틀어진 버튼셋

# 지역

톨레도