**Morta**

**작성일: 2021-09 작성자: 황인균**

* **개요**
* **기획의도: 대규모 공성(1000명 이상의 접속자들)이 가능한 RPG**



**그림1: 예상 스크린샷**

* **장르**
* 생존, 액션 RPG
* **타겟 시장 / 유저층**
* 북미
* 아시아 4개국
* 15세이상의 청년층을 타겟으로 잡습니다.
* 한국어, 영어, 중국어, 일본어로 번역을 할것입니다.
* **주요 특징**
* **게임 시스템**
* 유저가 육성한 케릭터로 배틀로얄형식의 공성전을 진행
* 기존 RPG게임의 공성전에는 없었던 배틀로얄형식의 현실성을 부여하여

팀원간의 화합을 더 중요시하게 만듭니다.

* 3개의 진영을 만들고 진영마다 종족(직업)을 두고 전략적플레이를 하게끔

만들어줍니다.

* **스토리**
* 각기다른 은하의 생명들이 불려 모아져 승리한 은하가 모든것을 독식하려는 탐욕을 보여주는 스토리로 진행
* 진행(거점의 확보)에 따른 스토리의 변화를 보여준다.
* **게임구조**
* 3개의 각기다른 스타일의 도시를 만들고 그안에서 각 종족별의 특성에맞는 퀘스트로 진행을 이루게 만듭니다.
* 공성전은 만렙이후로 참가가 가능하며 공성전으로만 얻을수있는 보상과 퀘스트가 나옵니다.
* **플레이어 및 기술**
* 동시에 만명 이상이 플레이어들이 접속 가능한 C++ 서버 개발 예정 이며 접속 속도는 RTT 0.1ms를 목표로 합니다.
* 클라이언트는 언리얼 엔진 사용 예정



* **그래픽**
* 언리얼 엔진의 리얼타임 레이트레이싱을 이용하여 현재의 도시와같은 모델보다는 판타지와 중세의 이미지를 복합적인 스타일로 재조합



그림 3: 예상 그래픽 스타일

* **예상 경쟁작**
* WOW(World of Warcraft):두세력간의 끝없는 다툼
* 리니지:길드간의 공성전을 주로 다룸
* 테라
* 데카론
* 경쟁작 대비 경쟁력요소
* 경쟁작들의 공성전은 개인의 집단을 위주로 플레이 되었다면 이 게임은 한 영역을 대표로 나가는 방향입니다. 또한 RPG는 만렙이후 지루할수있는 유저들에게 공성전으로 자신들의 영토가 넓혀지는것을 보여주며

색다른 느낌의 희열감을 보여줄것입니다.

* **매출 모델**
* 월정액 + 강화 + 보석
* 커스터마이즈 시스템 (게임에 큰 변화를 주진 않지만 약간의 차이를 둠 )
* 공성전 아이템(위와같이 게임에 큰 차이를 주진 않지만 약간의 버프를 준다)
* **예상 팀 구성**
* 기획 5명
* 그래픽 모델러 5명, 애니메이터 4명
* 음향 2명, 번역 2명, 게임 테스터 3명
* 프로그래머 7명 이상(AI,시스템,서버...)
* **오픈까지의 일정**
* 1차 프로토타입: 도시의 구현 및 동작확인
* 2차: AI의 원활한 진행성 확인
* 3차: 지형 변화에 따른 착오확인
* CBT1: 유저의 접속 문제및 버그 확인
* CBT2: 서버 접속 문제 확인
* **오픈베타**