발표 시작하겠습니다.

첫 두페이지는 일반적인 내용으로 생략하겟습니다

저희 게임은 싱글플레이어 액션 어드벤처 RPG로 pc와 모바일로 구현 예정입니다.

소년과 신비한 알의 만남, 그리고 잊혀진 기억에 대한 스토리를 기반으로 다양한 연령층의 탐험을 좋아하는 유저를 목표로 설정했습니다

저희 게임은 마을을 악에서 해방하고 적을 물리치며 성장하는 과정을 통해 성취감을,

다양한 무기를 선택할 수 있는 자유도를, 스토리에 대한 연출을 통해 몰입감을 제공합니다.

또한 넓은 필드에서 다양한 퀘스트를 진행하며 모험을 가능하게 하고, 생명체와 유대감을 통해 즐거움을 얻을 수 있습니다. 이런 요소들을 통해 모든 유저들에게 재미를 선사하겠습니다.

.

주요 레퍼런스로는 젤다와 원신이 있습니다.

젤다에서는 3D전투 시스템과 스토리를, 원신에서는 맵디자인과 UI등을 모티브로 삼았습니다.

작은 알에서 시작된 모험, 세계의 운명을 바꾸다. 저희의 캐치 프라이즈입니다. 스토리에 앞서 세계관을 설명 드리자면 끝없는 인간과 마족의 전쟁이 끝난 이후 시간이 흘러 다시 악이 등장하며 다시 전쟁의 싹이 트게되고 한 소년과 신기한 알의 만남으로 이야기가 다시 시작됩니다.

저희 전체 스토리의 전반부는 소년과 신비한 알의 만남으로부터 시작됩니다. 얼마 지나지 않아 알에서는 한 생명체가 태어나고 둘은 친구가 되죠.

어느날 마족과의 전투에서 소년은 자신에게 신비한 힘이 생김을 깨닫고 새로운 위험에 대비하기 위해 훈련을 합니다.

마을을 위험으로부터 구하기 위해 소년은 최후의 결전을 치루고 마을을 구해내는 것으로 챕터 1이 끝나게 됩니다.

이후 주인공 일행은 더욱 강한 힘을 위해 모험을 떠나게 됩니다. 여정 중 새로운 마을도 경험하고 더욱 강한 힘을 얻게 되며 마왕과의 최종 결전으로 스토리는 절정에 달하게 됩니다.

데스틴드 세비어의 매력포인트로는 전설의 재해석, 성장하는 동반자, 균형 잡힌 게임 플레이 이 세가지를 들 수 있습니다.

다음으로 저희의 핵심 콘텐츠 요소들을 설명드리겠습니다.

데스틴드 세비어는 긴박한 전투, 광활한 대지에서의 탐험, 다채로운 스토리를 주요 콘텐츠로 삼고 있고 다양한 퀘스트와 생명체와의 유대감 또한 주 콘텐츠입니다.

시스템 구조는 크게 다섯가지로 나뉘며 캐릭터/AI/메인시스템, UI시스템, 콘텐츠 시스템, 아이템 시스템, 환경 시스템으로 구성됩니다.

(5초)

개발 일정은 15일까지 각자 담당하고 있는 시스템 프로토 타입 작업을 그 이후 20일까지는 시스템, 환경 매칭 및 세부안 조정을 할 예정입니다. 그 이후에는 지속적으로 자체적으로 각자 테스트를 하며 버그픽스와 퀄리티를 업그레이드 한 뒤 1차 프로토가 나올 예정입니다. 그 이후 2월 최종 발표일자까지 1차 프로토타입에 대해 마무리 작업을 할 예정입니다..

개발 담당은 이렇게 구성됩니다.

팀 내부 협업 시스템은 노션, 디스코드, 오픈카톡, 구글시트를 활용해 진행 할 예정입니다.