

## Finding God 기획 의도

# 목차

1. 플레이
2. 몰입도
  - 2.1 스토리
  - 2.2 몬스터
  - 2.3 전투
  - 2.4 업적, 컬렉션
3. 테마
4. UXUI

## 1. 플레이

---

F.G는 탐험과 보스전에 특화된 게임이다.

스토리 컷씬과 NPC와의 대화를 적게 배치함으로써 플레이어로 하여금 스토리에 많은 시간을 투자하지 않아도 되도록 설계하고 컷씬과 NPC와의 필수적인 대화의 양을 줄인만큼 스토리에 할애할 시간을 보스와의 전투에 더 많이 투자하도록 하여 보스전에 대한 흥미를 유발하도록 한다.

컷씬과 NPC와의 대화가 적은 대신에 중요한 장면에는 플레이어의 눈을 사로잡을 수 있는 요소들을 이용해 플레이어를 집중하게 하여 스토리에 대한 이해를 쉽게 할 수 있도록 한다.

F.G의 히든보스에 대한 정보는 NPC들의 대화를 통해서만 플레이어에게 제공되기 때문에 플레이어에게 보스전에 대한 관심도를 높여 NPC들의 대화(힌트)에 좀 더 집중하게 한다. 이 때 NPC와의 대화를 많이 배치하지 않는 것은 플레이어가 히든보스를 찾는 데 큰 어려움을 겪지 않게 하기 위함도 있다.

## 2. 몰입도

---

### 2.1 스토리

---

챕터가 넘어가면서 스토리의 흐름이 끊어지지 않게 하는 것이 가장 중요하다. 챕터를 넘어가면 역사적 배경이 바뀌게 되기 때문에 이전 챕터의 스토리와 이어짐에 있어 이질감이 들면 안 된다. 실제로 있었던 사건 혹은 유명한 일화를 오마주한 서브 스토리를 중간중간 섞어 주는 것도 고려하고 있다. 게임을 진행하면서 이러한 것들을 찾아내는 것은 플레이어에게 메인 스토리의 줄기 밖에서 소소한 재미를 줄 수 있을 것이다. 다만 지나친 스토리로 메인 스토리의 흐름에 영향이 가지 않도록 적당한 조절이 필요할 것이다.

### 2.2 몬스터

---

챕터마다 그 시대에 맞는 인물들을 보스로 등장시켜 플레이어가 스토리와 전투에 더 몰입할 수 있도록 한다. 또한 지역과 관련된 신화속 영웅이나 신을 히든보스로 배치하여 플레이어로 하여금 어떤 지역에 진입했을 때 그 곳의 보스를 유추하고 확인하고 싶게 만드는 것을 목표로 한다.

## 2.3 전투

---

전투의 난이도를 세분화 하여 플레이어가 보스와의 전투에 쉽게 적응할수 있게 하고 점차 어려운 난이도를 플레이하게끔 유도한다. 또한 히든보스는 여러가지 기믹을 배치하여 스토리보스보다 어렵지만 재밌는 전투를 경험할 수 있게 한다. 플레이어는 다양한 기믹을 파훼하면서 보스전의 재미를 느낄 수 있고 몇몇 보스에서는 숨겨진 히든기믹을 찾아내는 경험도 하게 될 것이다. 이러한 경험은 플레이어가 다음 전투에서 주어진 환경과 보스몬스터의 특징에 좀 더 집중하게끔 만드는 효과가 있을 것이다.

## 2.4 업적, 컬렉션

---

다양한 업적과 장비 도감을 통해 컬렉션과 도감 수집을 좋아하는 플레이어들의 게임 몰입도를 증가 시키도록 한다. 또한 특정 장비들의 고유 효과는 플레이어가 게임을 진행하는데 있어 많은 도움을 줄 수 있기 때문에 플레이어가 그 장비들을 수집하고 싶게끔 만들 수 있다. 장비들은 맵 곳곳에 있는 오브젝트(상자)에 들어있거나 NPC와의 상호작용을 통해 획득하거나 보스를 잡으면 획득하도록 설계되어 있다. 장비들의 효과와 도감에 관심있는 플레이어는 보다 게임속 요소들에 보다 집중하게 될 것이다.

## 3. 테마

---

시대적 배경에 맞는 컨셉이 중요하다.

F.G의 챕터는 각각 다른 시대적 배경이 존재하고 플레이어는 챕터를 넘어가면서 시대의 흐름을 같이 넘어가는 경험을 하게 된다. 챕터 별 컨셉에 맞는 배경과 보스들을 배치하여 플레이어의 게임 몰입을 해치지 않도록 한다. 또한 서브 스토리도 시대적 배경의 흐름에 맞게 설정한다.

챕터마다 배경과 건물, NPC들의 의상착의 등을 변화시켜 챕터를 넘어가면서 게임 속 시간이변했음을 자연스럽게 인지시킨다. 같은 장소를 다루게 되는 두 개의 챕터의 경우 시간에 따른 변화를 배경과 건물의 차이를 통해 표현한다.

## 4. UXUI

---

F.G는 전투에 비중을 높게 잡은 게임이다. 따라서 HUD는 꼭 필요한 요소들만 표시하여 플레이어의 시야를 가리지 않도록 한다. 스킬의 쿨타임과 플레이어에 적용되어 있는 버프, 디버프, 패시브

등은 화면의 중앙 하단에 배치하고 양 옆으로 체력과 기력 게이지를 넣어 전투에 필요한 요소들이 한눈에 들어오도록 한다.

왼쪽 상단에 미니맵을 배치하여 플레이어의 위치와 현재 맵의 전체적인 플랫폼, 적의 위치 등을 알 수 있게 한다.

F.G는 레벨업이 없고 성장에 따른 스탯을 찍지 않는다. 따라서 장비에 스탯의 제한이나 레벨 제한이 없다.

스킬은 공용스킬 3개와 무기 별 스킬 3개가 존재하며 공용스킬은 스토리 진행중에 획득 가능하고 무기 별 스킬은 탐험을 통해 획득한다. 스킬의 개수를 6개로 제한한 것은 복잡한 키 셋팅을 피하고 제한된 스킬을 적절하게 사용하여 전투를 하게 하려는 의도가 있다.