



MOKOKO: 푸른 별

IP 확장 신규 게임 기획서
Game Desing Document

작성자: 문진욱

목차

I. 개요.....	3
1. 기획 의도.....	3
2. 게임의 특징.....	3
3. 게임 소개.....	4
3.1 장르.....	4
3.2 타겟층(이용 가능 연령).....	4
3.3 사용(제작) 엔진.....	4
3.4 서비스 플랫폼.....	4
3.5 PC 요구사항.....	4
II. 게임 메카닉스.....	5
2.1 캐릭터 구조&스테이터스.....	5
2.2 카메라 뷰.....	5
2.3 플레이어 캐릭터 컨트롤러.....	6
2.4 게임 플레이 규칙.....	6
2.4.1. 안전 구역&구매/강화 규칙.....	6
2.4.2. 던전 규칙.....	6
2.4.3. 의뢰(Quest) 규칙.....	6
2.5 게임 시스템.....	7
2.5.1 무기 시스템.....	7
2.5.2 무기 강화 시스템.....	7
2.5.3 스테이터스 강화 시스템.....	7
2.5.4 일시적 강화 시스템(던전).....	7
2.5.5 아이템 강화 효과 랜덤 등장 시스템.....	7
2.5.6 던전 랜덤 구성 시스템.....	8
2.6 아이템.....	8
2.7 인터페이스(UI).....	9
2.7 적 AI.....	9

I. 개요

1. 기획 의도

- ❖ Lost Ark의 모코코 캐릭터를 활용해 매력적인 세계관 스토리와 IP를 확장해 액션 ‘로그라이트(RogueLite)*’ 장르의 게임을 만들고자 한다.
 - ❖ Lost Ark의 IP를 활용함에 따라 시간 비용을 절감할 수 있다.
 - ❖ 기존 Lost Ark(PC) 유저에게는 IP를 활용한 스토리의 확장과 신작 게임 출시에 따른 기대감을 부여하고, 원작을 모르는 신규 유저들에게도 세계관을 전달하여 Lost Ark에 관심을 가질 수 있도록 유도한다.
 - ❖ 게임의 캐릭터 디자인과 배경, 플레이에 귀여움을 녹여 시각적으로나 심리적으로 ‘로그(Rogue)’ 게임의 마이너한 부분을 완화하고 접근성을 높이고자 한다.
 - ❖ 서비스 플랫폼의 확장과 브랜드의 관심도를 높이고자 한다.
 - ❖ STOVE 클라이언트의 사용성과 활용도를 높일 수 있다.
- * ‘로그라이트(RogueLite)’: 최근의 ‘로그라이크(RogueLike)’ 게임은 ‘하드 리셋’이 아닌 ‘소프트 리셋’ 방식을 사용해 캐릭터가 죽더라도 가지고 있던 재화나 특정 물건을 그대로 보유하는 등의 방법으로 게임의 **마이너함과 스트레스를 줄이고 접근성을 높이면서** ‘로그라이트’라 부르게 되었다.

2. 게임의 특징

① 다양한 전투의 재미를 제공하는 무기

- ❖ 전투는 핵심적인 재미 요소로서 대검, 건틀릿, 활 등 다양한 무기의 전투 방식과 액션을 통해 비슷한 전투를 반복하는 ‘로그’ 장르가 가진 고유의 지루함을 완화한다.
- ❖ 다양한 무기를 통한 전투가 핵심이기 때문에 게임 출시 이후에도 신규 무기의 DLC 개발에 대한 **확장성을 고려해야** 한다.
- ❖ 하나의 무기를 해금할 때 마다 다른 무기를 해금할 때 요구하는 지불 금액이 점차 증가하도록 설계하여 **무기를 획득하는 데 필요한 시간을 조절해야** 한다.
- ❖ 다양한 무기에 대한 방식은 “Hades” 게임을 참고했다.

② 계속해서 변화하는 던전

- ❖ ‘로그라이트’ 장르의 게임이 가진 가장 큰 특징은 **던전에 들어갈 때마다 랜덤으로 변화하는 레벨(맵)**을 통해 게임 진행을 다르게 느끼도록 하는 것이다. 이 방식을 계승해 던전에 들어갈 때 마다 **레벨 시드(Seed)**를 랜덤으로 생성하도록 설계한다.

③ 넓은 공간감을 가진 스테이지

- ❖ 대부분 로그라이트 게임은 **사방이 벽으로 둘러싸여 방과 방 사이를 이동**하는 스테이지 이동 방식을 사용하고 있다. 이 게임은 방과 방 사이를 이동하는 방식은 유지하되 스테이지의 **공간을 넓게 설계**하여 개방감을 느끼게 하고 게임의 배경을 감상할 수 있도록 한다.
- ❖ 스테이지 레벨 공간감에 대한 부분은 “Returnal” 게임을 참고했다.

④ 다양한 난이도

- ❖ 로그라이트 장르를 처음 접하는 플레이어부터 익숙한 플레이어까지 자신의 취향이나 실력에 맞게 게임을 즐길 수 있도록 다양한 난이도를 제공한다.
- ❖ 난이도는 “보통(Normal), 어려움(Hard), 매우 어려움(Very Hard), 모코코의 위기(End of Mokoko)”가 있다.

3. 게임 소개

MOKOKO: 푸른 별	
장르	액션 로그라이트
카메라 시점	이소메트릭뷰(Isometric View)
이용 가능 연령	만 12세 이상
사용 엔진	Unreal Engine 5(Blueprint)
서비스 플랫폼	PC(STOVE, Steam, Epic Games), PlayStation4/5, Xbox Series X/S
레퍼런스 게임	Hades, Cult of the Lamb, Returnal

3.1 장르

- ❖ 게임의 메인 장르는 "로그라이트"이다. 로그라이트에 대한 설명은 "[1.1 기획 의도](#)"를 참고한다.
- ❖ 기타 장르 태그는 액션, 어드벤처, 플랫폼, RPG, 2.5D(이소메트릭뷰) 등이 있다.

3.2 타겟층(이용 가능 연령)

- ❖ 폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 경미하게 표현되고, 유행어 등의 저속어나 비속어가 경미하게 포함될 수 있으나, 성적 욕구는 자극하지 않으므로 '만 12세 이용가'로 지정한다.
- 출처: [게임물관리위원회 등급분류제도](#)

3.3 사용(제작) 엔진

- ❖ 게임은 Unreal Engine 5로 블루프린트(Blueprint)를 사용해 제작된다.
- ❖ 제작은 포트폴리오 단계이기 때문에 구현되는 요소는 게임의 여러 시스템 중 하나를 특정하여 핵심적인 요소만 일부 구현한다.
- 예: 퀘스트 시스템, 전투 시스템, 레벨 디자인 등
- ❖ 포트폴리오 단계에서는 Unreal Engine의 마켓플레이스에서 무료로 제공되는 에셋으로 제작된다.
- ❖ 구현되는 기준 플랫폼은 PC 버전이다.

3.4 서비스 플랫폼

- ❖ PC에서는 자체 클라이언트를 우선으로 하여 STOVE에서 게임을 판매하고 이외에 Steam, Epic Games를 통해서도 제품을 서비스한다.
- ❖ 콘솔 플랫폼으로는 PlayStation4/5, Xbox Series X/S에서 플레이 가능하도록 서비스한다.

3.5 PC 요구사항

- ❖ 초기 버전의 대략적인 시스템 요구사항으로 변동될 수 있다.

시스템	최소	권장
공통	64bit 프로세서와 운영체제	
운영체제	Windows 7 또는 10	Windows 10 또는 11
프로세서(CPU)	Intel Core i5-6500, AMD FX-8350	Intel Core i7-7700, AMD Ryzen 3 1300X
메모리(RAM)	8GB RAM	16GB RAM
그래픽(GPU)	Geforce GTX 1060, Radeon RX 470	Geforce RTX 2070, Radeon 5700XT
그래픽 메모리	2048 VRAM	2048 VRAM
저장공간	8GB 이상의 여유 공간	8GB 이상의 여유 공간

II. 게임 메카닉스

2.1 캐릭터 구조&스테이터스

- ❖ 캐릭터의 구조와 스테이터스에 대한 내용은 아래 “별도 문서 참고” 링크를 통해 자세히 확인한다.
 - 링크: [별도 문서 참고](#)
- ❖ 캐릭터 스테이터스는 캐릭터의 기본값을 기준으로 하여 무기나 아이템에 의해 영향을 받는다.

항목	스테이터스 기본값
체력	100
마나	50
공격력	0
방어력	0
공격속도	0
기본 이동속도	250.0
최대 증가 이동속도	500.0
구르기 가속	캐릭터의 현재 이동속도의 1.5배~2배

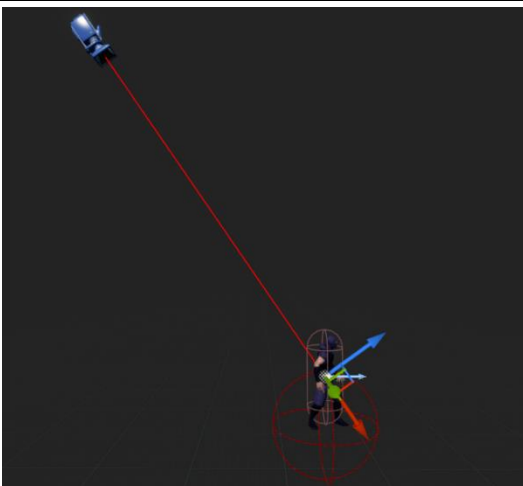
2.2 카메라 뷰

- ❖ 카메라 뷰는 2.5D를 활용한 이소메트릭뷰(Isometric-View)를 기본으로 한다.
- ❖ 캐릭터가 회전할 때 카메라가 같이 회전하지 않도록 SpringArm의 트랜스폼 회전을 “절대 회전”으로 디테일을 설정한다.
- ❖ 카메라 뷰를 구현하기 위해 필요한 값은 다음과 같다.

컴포넌트	디테일	값	내용
Mesh	트랜스폼 위치 Z축	-90.0	-
	트랜스폼 회전 Z축	-90.0°	화살표 컴포넌트의 방향에 맞춘다.
SpringArm	타겟 암 길이(Target Arm Length)	750.0	-
	트랜스폼 위치 Z축	90.0	-
	트랜스폼 회전 Y축	-55.0°	회전 값은 “절대 회전”으로 설정한다.
Camera	필드 오브 뷰	90.0°	SpringArm의 자식으로 설정하여 자동 배치

<Unreal Engine 5 뷰포트>

인게임



2.3 플레이어 캐릭터 컨트롤러

❖ PC를 기준으로 다음과 같은 키 바인딩이 기본으로 설정된다.

동작	키 입력	입력 방식
이동	W/A/S/D	홀딩
구르기	Spacebar	키 다운
기본 공격	Mouse Left	키 다운/홀딩
상호작용/대화	E	키 다운
스킬1	1	키 다운
스킬2	2	키 다운
스킬3	3	키 다운
아이템 사용	4	키 다운
특수 스킬	Z	키 다운
플레이어 창	Tab	키 다운
이전	Q	키 다운
다음	E	키 다운
메뉴	ESC	키 다운

2.4 게임 플레이 규칙

2.4.1. 안전 구역&구매/강화 규칙

- ① 안전 구역에서는 플레이어의 이동, 대화, 상호작용 이외의 행동은 모두 금지된다.
- ② 단, 던전 내의 안전 구역에서는 오브젝트 파괴 등의 행동을 할 수 있도록 하기 위해 공격이 허용된다.
- ③ 플레이어는 마을에서 특정 NPC의 기능과 콘텐츠를 활성화하기 위해 던전에서 NPC를 만나거나 구출해야 하고 이후 재료를 소비해 NPC만의 공간을 만들어주어야 한다.
- ④ 플레이어는 구매와 강화의 과정에서 시스템에서 정해진 요구 사항을 지불해야 한다.

2.4.2. 던전 규칙

- ① 플레이어는 던전에서 스테이지와 스테이지 사이를 이동할 수 있다.
- ② 플레이어가 스테이지에 진입하면 몬스터가 등장하면서 다른 스테이지로의 문이 잠긴다.
- ③ 플레이어는 전투가 시작되면 자신을 공격해오는 몬스터들을 모두 처치해야만 방을 이동할 수 있다.
- ④ 이벤트&보상 스테이지에서는 몬스터가 등장하지 않으므로 플레이어는 아무런 행동을 하지 않아도 다음 스테이지로 이동할 수 있다.
- ⑤ 던전은 테마에 따라 2~3개의 구역으로 구성되어 있으며, 플레이어는 다음 구역으로 이동하기 위해서는 각 구역의 중간 보스를 처치해야 한다.
- ⑥ 던전 진행의 해금 구조는 플레이어가 자유롭게 선택할 수 없는 선형 구조로 되어있어 다음 던전으로 이동하기 위해서는 이전 던전의 최종 보스를 처치해야 한다.

2.4.3. 의뢰(Quest) 규칙

- ① 마을이나 던전의 NPC를 통해 의뢰를 받을 수 있다.
- ② 퀘스트의 종류에는 “일반 의뢰”와 “시간제한 의뢰”가 있다.
- ③ “일반 의뢰”는 시간제한 없이 언제든지 목표를 달성할 수 있는 반면, “시간제한 의뢰”는 일정 시간 내에 의뢰를 달성해야 하고 시간이 초과하면 퀘스트는 실패한다.
- ④ 시간제한 의뢰는 목적만 달성하면 타이머의 시간은 흐르지 않도록 한다.

2.5 게임 시스템

2.5.1 무기 시스템

- ❖ 게임의 처음 진입하였을 때 스토리와 함께 무기 한 가지를 선택할 수 있도록 한다.
- ❖ 무기는 던전에 입장하기 전 출정소NPC를 통해 플레이어가 원하는 무기를 선택할 수 있고, 던전에 진입하면 무기를 변경할 수 없다.
- ❖ 각 무기는 **공격 모션 형태가 모두 다르고, 무기에 장점과 단점을 부여**하여 플레이 스타일을 다르게 할 수 있도록 설정한다.
- ❖ 첫 무기 해금 이후에는 “거인의 심장” 아이템을 사용해 다른 무기를 해금해야 하며, 하나를 해금할 때 마다 다음 해금에 필요한 아이템의 요구 수량이 점차 증가한다.

2.5.2 무기 강화 시스템

- ❖ 무기 강화 시스템은 점차 높아지는 게임의 난이도를 완화시켜주는 요소이다.
- ❖ 무기는 0~6단계로 구성되어 있으며, 단계를 올리기 위해서는 지정된 재료와 재화가 필요하다.
- ❖ 무기의 강화 단계가 상승할수록 요구하는 재화의 개수가 점차 증가하고, 특정 구간에서는 특별한 별도의 재화가 추가로 필요하다.
- ❖ 무기 해금과 무기 강화에 대한 내용은 [“2.6 아이템”](#)에 있는 **“별도 문서 참고”** 링크에서 확인한다.

2.5.3 스테이터스 강화 시스템

- ❖ 스테이터스 강화는 **영구 성장**으로 마을의 **“마을의 샘” NPC**를 통해 이용이 가능하다.
- ❖ 스테이터스 강화를 처음 시작하게 되면 여러 스테이터스 요소 중 일부만 강화가 가능하다.
- ❖ 더 많은 스테이터스 요소를 강화하기 위해서는 **던전에서 “정화된 물”을 수집**해 잠금을 해제해야 한다.
- ❖ 잠금이 해제된 스테이터스를 영구적으로 강화하기 위해서는 **던전에서 “문양이 새겨진 돌”을 수집**해야 한다.
- ❖ 스테이터스 강화를 통해 체력, 마나, 공격력, 방어력과 같은 **전투 관련된 스테이터스** 뿐만 아니라, 던전의 이벤트 스테이지 등장 확률, 높은 등급의 강화 아이템 등장 확률 같은 **보조적인 부분**도 증가시킬 수 있다.

2.5.4 일시적 강화 시스템(던전)

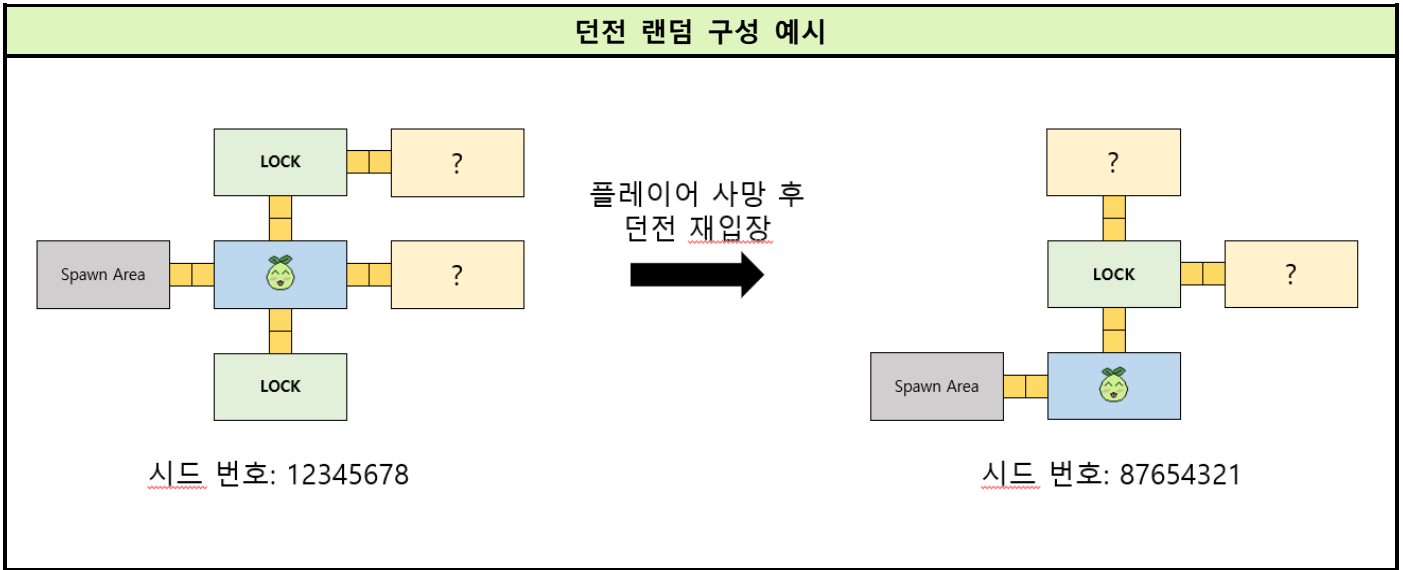
- ❖ 일시적 강화 시스템은 캐릭터의 스테이터스를 일시적으로 강화해주는 시스템으로 **던전에서만 적용되고 사망 시 해당 효과가 모두 사라지는** 시스템이다.
- ❖ 일시적으로 캐릭터의 스테이터스를 강화하기 위해서는 **던전에서만 등장하는 일부 이벤트 스테이지**에서 아이템을 통해 효과를 얻을 수 있다.
- ❖ 일시적 강화 시스템과 관련된 아이템의 종류와 설명, 획득 방법 등에 대한 내용은 [“2.6 아이템”](#)을 참고한다.

2.5.5 아이템 강화 효과 랜덤 등장 시스템

- ❖ 던전에서 얻어지는 아이템의 강화 효과는 **랜덤으로 3가지 중 1가지를 선택**하는 시스템이다.
- ❖ 예를 들어 던전의 이벤트 스테이지에서 “모코코 씨앗”을 발견하면 시스템에 부여된 여러 개의 선택지 중 랜덤으로 한 가지를 선택하여 플레이어에게 보여주게 되고 이 중에서 플레이어는 자신이 원하는 효과를 한 가지만 선택하여 효과를 적용 받을 수 있다.
- ❖ 단, 효과는 수치와 게임 진행 속도에 미치는 영향을 고려하여 확률을 세밀하게 조절해야 한다.

2.5.6 던전 랜덤 구성 시스템

- ❖ 던전의 구조는 플레이어가 던전에 도전할 때마다 스테이지의 구성이 계속해서 변화한다.
- ❖ 던전을 랜덤으로 구성하기 위해 “**시드(Seed)**” 방식을 사용해 일반 스테이지와 이벤트 스테이지의 배치를 던전 입장 로딩 중에 새롭게 구성되도록 설계한다.



2.6 아이템

- ❖ 아이템은 플레이어의 캐릭터를 성장시키고 아이템은 교환하고 구매하는 과정을 위해 필요한 요소이다.
- ❖ 아이템의 효과, 중요도에 따라 Tier(등급)을 나누어 아이템의 등장과 획득 확률을 조절해야 한다.
- ❖ 게임 내 아이템에 대한 자세한 내용은 아래 “별도 문서 참고” 링크를 눌러 확인한다.
 - 링크: [별도 문서 참고](#)
- ❖ 이 문서에서는 아이템의 종류에 대해서만 간단하게 구분하고 나열한다.

아이템 카테고리	종류		
무기	대검	단검	건틀릿
	신성검	카드	활
소모 아이템	실링	골드	캐슈 열매
	문양이 새겨진 돌	거인의 심장	모코라시움
리셋 아이템	열쇠	모코코 씨앗	황금 모코코 씨앗
	혼돈의 파편	스킬 팬던트	아물렛
	수호자의 시험(축복)		
코스튬	리본 달린 밀짚모자	턱시도	녹말 이쑤시개
	마담의 화장법	토끼 잠옷	장난감 활

2.7 인터페이스(UI)

- ❖ 인터페이스(UI)는 플레이어가 게임을 처음 실행했을 때부터 게임을 플레이하고 종료할 때까지 **플레이어와 게임이 정보와 신호를 주고받기 위해** 필요한 요소이다.
- ❖ 타이틀 화면, 메인 메뉴, HUD, 옵션 등 플레이어가 게임과 상호작용하는 많은 요소가 있다.
- ❖ UI와 관련한 자세한 내용은 아래 “별도 문서 참고” 링크를 눌러 확인한다.
 - 링크: [별도 문서 참고](#)

2.7 적 AI

Monster AI 문서 완성하기