



MOKOKO: 푸른 별

IP 확장 신규 게임 기획서
Pitch 문서

작성자: 문진욱

문서 수정 일지

[illegible]

I. 개요

1-1. 게임 소개

게임 소개	
제목	MOKOKO: 푸른 별
플랫폼	PC(STOVE, Steam, Epic Games), PlayStation4/5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch
이용 가능 연령	12세 이상
장르	액션 로그라이트
스타일	카툰풍, 귀여움
사용 엔진	Unreal Engine 4(엔진의 경우 환경에 따라 업그레이드 가능)
레퍼런스 게임	Cult of the Lamb, Hades

1-2. 기획 의도

- ✦ “MOKOKO: 푸른 별”은 LOST ARK의 모코코 캐릭터와 펫을 활용하여 IP를 확장시킨 ‘스핀오프(Spin-Off)’ 이야기로 원작의 IP를 활용함에 따라 시간비용을 아낄 수 있다.
- ✦ LOST ARK 플레이어에게 또 다른 스토리를 통해 또 다른 재미를 제공하고 멀티 플랫폼을 활용하여 PC에서 LOST ARK를 해보지 않은 사람들에게도 LOST ARK를 알리고자 한다.
- ✦ 장르는 로그라이크를 기반으로 하지만 사망 시 얻은 재화의 유지, 캐릭터 성장 등의 요소를 추가해 진입장벽이 낮기 때문에 최근 사용되고 있는 “로그라이트”로 장르를 정의한다.

1-3. 타겟층(이용 가능 연령)

- ✦ 12세 이상 이용 가능(변동 가능)
 - 폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 경미하게 표현되고, 유행어 등의 저속어와 비속어가 경미하게 포함될 수 있으나 성적 욕구는 자극하지 않으므로 12세 이용가로 지정한다.
 - 출처: 게임물관리위원회 등급분류제도
- ✦ 이 게임은 LOST ARK 유저뿐만 아니라 LOST ARK를 접해보지 못한 유저들도 타겟팅해 LOST ARK의 세계관을 경험할 수 있도록 하고, 이로 하여금 LOST ARK에 관심을 가질 수 있도록 유도해 잠재적 신규 유저로 만들 수 있도록 한다.

1-4. 게임 특징

- ✦ **특징1:** 이 게임은 던전 입장 전 여러 가지의 무기 중 원하는 무기를 선택할 수 있고 각 무기마다 고유의 개성이 있어 다양한 전투의 재미를 제공합니다.
- ✦ **특징2:** 이 게임은 로그라이트 게임으로서 던전이 매번 랜덤하게 구성되고 무작위로 드롭되는 아이템과 스킬을 통해 전투의 방식이 달라집니다.
- ✦ **특징3:** 귀엽습니다.

II. 게임 메커니즘

2-1. 캐릭터 주요 스테이터스

구분	수치
체력	100 (1 단위)
마나	50(1 단위)
공격력	0 (공격력은 무기에 의해 영향받음)
방어력	0 (적이 주는 피해가 그대로 들어옴)
공격 속도	0 (무기 개성에 따라 공격속도 별도 적용)
이동 속도	1
점프 가능 여부	불가능
구르기(대시) 가능 여부	가능

2-2. 아이템

<재화/소모품>

- ① **실링**: 모코코 그림이 들어간 은화, 어딘가 익숙하다... 어쨌든 물건을 교환하거나 구매하는 데 필요하다.
- ② **골드**: 모코코 그림이 들어간 금화, 모험 중에서 만날 수 있는 특별한 상점에서 물건을 구매할 수 있다.
- ③ **캐슈 열매**: 아주 소량만이 씨앗을 가지고 있는 귀한 열매, 마을에서 다양한 아이템과 교환할 수 있다.
- ④ **문양이 새겨진 돌**: 과거의 기억을 가진 신비한 돌, 플레이어의 스테이터스를 강화하는 데 필요하다.
- ⑤ **거인의 심장**: 보스를 처치해 얻을 수 있는 아이템, 새로운 무기를 해금하는 데 필요하다.
- ⑥ **모코라시움**: 영웅의 무기에 반드시 필요하다는 돌, 던전에서 얻을 수 있고 무기의 능력을 강화하는 데 필요하다.

<던전 내 아이템>

- ① **열쇠**: 던전 내 잠겨있는 스테이지를 열 때 필요하다.
- ② **모코코 씨앗**: 이벤트 스테이지에서 2~3가지의 모코코 씨앗 중 축복 한 가지를 선택할 수 있다.
- ③ **황금 모코코 씨앗**: 이벤트 스테이지에서 모코코 씨앗보다 조금 더 좋은 특별한 축복 한 가지만 랜덤으로 제공한다.
- ④ **혼돈의 파편**: 유득유실(≒등가교환), 이벤트 스테이지에서 2~3가지의 실마엘 조각 중 한 가지를 선택할 수 있다.
- ⑤ **스킬 팬던트**: 이벤트 스테이지에서 3가지의 팬던트 중 하나를 선택해 스킬을 얻을 수 있다.
- ⑥ **아물렛**: 이벤트 스테이지에서 3가지의 선택지를 통해 스킬을 강화할 수 있다.
- ⑦ **수호자의 시험(축복)**: 수호자들의 시험 중 한 가지를 선택해 조건을 달성하면 좋은 것을 얻을 수 있다.

<무기>

※ 무기는 게임 초반에 무료로 한 가지를 선택할 수 있으며, 이후 다른 무기는 거인의 심장을 사용해야 한다.

- ① 버서커의 대검
- ② 홀리나이트의 신성검
- ③ 아르카나의 카드
- ④ 배틀마스터의 건틀릿
- ⑤ 호크아이의 활
- ⑥ 리퍼의 단검

2-3. 게임 시스템

① 난이도(Difficulty)

- 보통(Normal), 어려움(Hard), 매우 어려움(Very Hard), 모코코의 위기(End of Mokoko)

② 던전(Dungeon)

- LOST ARK에 있는 지역들이 배경이 된다. 마을의 항구에서 던전으로 입장이 가능하며, 던전 내부의 구조는 **매번 랜덤**하게 배정된다.
- 던전의 내부 스테이지는 일반, 엘리트 몬스터, 보스, 이벤트로 구분한다.
- 던전의 내부 스테이지 중간마다 이벤트 스테이지가 존재한다.
- 모든 던전은 클리어할 때까지 계속 반복하며 실력을 쌓아 클리어해야 한다.
- 던전 내부에서는 진행 상황 저장이 불가능하며, 중도에 게임 종료 시 마을로 돌아간다.

③ 무기(Weapons)

- 게임의 첫 시작 시 무기를 한 가지 선택하여 무료로 제공될 수 있도록 한다.
- 무기는 던전 입장 전에만 선택할 수 있으며, 던전 내부에서는 교체가 불가능하다.
- 각 무기는 고유한 특징을 가지고 있으며, **장점과 단점이 존재**한다.
- 잠긴 무기는 “거인의 심장” 아이템을 사용해 해금할 수 있으며, 해금할 때 마다 필요한 개수가 최대 5개까지 단계적으로 증가한다.

④ 스테이터스 강화(Status Enhancement)

- 스테이터스 강화 시스템은 **영구적 성장, 일시적 성장, 실시간 성장**으로 나눈다.
 - 영구적 성장: 마을에서 재화 소비를 통해 할 수 있는 성장 요소
 - 일시적 성장: 던전 내에서만 획득할 수 있고 사망 시 초기화되는 일시적인 성장 요소
 - 실시간 성장: 마을 운영을 어떻게 하고 있는지에 따라 실시간으로 변하는 성장 요소

⑤ 공격(Attack)

- 공격 시스템은 기본 공격 한 가지만 제공되며 단계적인 콤보 공격의 형태를 가진다.

⑥ 스킬(Skills)

- 장착한 무기에서만 쓸 수 있는 스킬은 고정으로 3가지가 제공된다.
- 특수 스킬은 특별한 이벤트 이후 해금되며, 각각의 무기마다 특징을 살린 스킬이 1개가 고정으로 장착된다.
- 스킬은 던전 내부에서 아물렛을 통해 일시적 성장을 할 수 있다.

2-4. 게임 규칙(Rule)

- ✦ 플레이어는 개성을 가진 여러가지의 무기 중 하나를 선택하여 매번 무작위로 배치되는 던전에서 여러 방들을 탐색해 나가며 보스를 처치한다.
- ✦ 플레이어는 스토리에 따라 정해진 순서의 던전을 하나씩 클리어하며 최종 보스를 처치해야 한다.
- ✦ 플레이어는 던전 진행 중 사망하면 일시적 성장과 던전 진행도는 초기화되면서 마을로 돌아오게 되고 처음부터 다시 도전해야 한다.
- ✦ 플레이어가 사망하더라도 던전을 진행하며 얻은 재화는 유지된다.
- ✦ 플레이어는 던전에서 적을 처치하여 모은 재화와 자원으로 게임 내 여러 성장 요소를 활용해야만 점점 어려워지는 던전을 클리어할 수 있다.
- ✦ 모은 재화와 자원은 던전의 특정 스테이지에서 아이템 교환 및 구매, NPC의 퀘스트를 위해서도 사용할 수 있다.

✦

2-5. 인터페이스(UI)

- ✦ UI와 관련하여 자세한 내용은 UI문서를 참고해 주시기 바랍니다.
- ① **HP:** PC의 체력을 나타내는 게이지 바 형태의 UI
 - ② **MP:** PC가 스킬을 사용하기 위해 필요한 마나를 나타내는 게이지 바 형태의 UI
 - ③ **IG (아이덴티티 게이지):** PC가 사용 중인 무기마다 다른 UI를 가지고 있다.
 - ④ **스킬:** 왼쪽 하단에 위치하며 쿨다운을 게이지 형식으로 알아볼 수 있게 한다.
 - ⑤ **미니맵:** 오른쪽 상단에 위치하며 던전의 구조, 방의 정보, 플레이어의 위치 등을 알 수 있게 한다.
 - ⑥ **적 HP:** 일반 몬스터는 머리 위에 HP 바가 위치하며, 엘리트 몬스터, 보스 몬스터는 상단에 별도의 UI로 표시한다.
 - ⑦ **재화/아이템:** 던전에서 아이템을 획득하면 좌측 하단에서 Fade In/Fade Out 효과를 통해 나타났다가 사라진다.

2-6. 컨트롤러

<PC> - 키보드/마우스

동작	키 입력	입력 방식
이동	W/A/S/D	홀딩
점프	Space Bar	키 다운
구르기	C	키 다운
기본 공격	Mouse Left	키 다운/홀딩
상호작용/대화	G	키 다운
스킬1	1	키 다운/홀딩/콤보(
스킬2	2	키 다운/홀딩/콤보
스킬3	3	키 다운/홀딩/콤보
아이템 사용	4	키 다운
아이덴티티 스킬	Z	키 다운
플레이어 창	Tab	키 다운
이전	Q	키 다운
다음	E	키 다운
메뉴	ESC	키 다운

※ PlayStation/XBOX는 추후 추가 및 전투, 마을 등에 따라 조작 세분화 필요.

2-7. AI

<적(몬스터)>

- ✦ 일반 몬스터 AI는 어떤 방향을 보든 상관없이 이동 중 일정 범위에서 플레이어를 인식하고 공격한다.
- ✦ 일반 몬스터 AI는 플레이어에게 공격을 받으면 공격을 멈춘다.
- ✦ 일반 몬스터는 '인식→접근→공격'의 구조를 가지며, 어떤 방향을 보든 상관없이 플레이어를 인식하면 플레이어가 맵 어디를 이동하더라도 끝까지 따라가 공격한다.
- ✦ 엘리트 몬스터와 보스 몬스터는 맵 전체에서 플레이어를 인식하며 플레이어에게 공격을 받더라도 공격을 멈추지 않는다.

2-8. 플레이어 프로그레션

- ✦ 무기를 처음 획득하면 마을을 구하기 위한 간단한 전투와 보스전을 통해 **전투 튜토리얼**을 진행한다.
- ✦ 전투 튜토리얼에서 가이드NPC를 구출하게 되고 이후 가이드NPC를 통해 **마을 운영 튜토리얼**을 진행한다.
- ✦ 플레이어는 던전을 진행(또는 반복 진행)하면서 무기, 스킬 **NPC와 조우**하고 이들이 **마을에 합류**하면서 해당 NPC의 역할에 대한 튜토리얼과 함께 플레이어 캐릭터의 **성장이 시작**된다.
- ✦ 플레이어가 게임을 진행하며 **게임 난이도가 어느 정도 높아졌을 때** IG 스킬을 배우게 된다.

2-9. 미션(퀘스트)

- ✦ 각 스테이지의 적들을 처치하거나 이벤트 스테이지를 통과하여 다음 스테이지로 이동한다.
- ✦ 각 던전의 최종 보스를 처치하면 다음 던전으로 이동한다.
- ✦ 마을의 NPC 또는 주민이 제공하는 다양한 퀘스트를 통해 보상을 획득한다.
- ✦ 플레이어의 난이도 한계가 느껴질 때 즈음 IG 스킬을 개방할 수 있는 퀘스트를 발생시킨다.

2-10. 이벤트

- ✦ 던전 내부의 이벤트 스테이지에 첫 입장 시 대화 이벤트 등이 발생하고, 이후 반복해서 입장할 때에는 특정 시기마다 종종 발생하게 된다.

2-11. 시간과 날씨

- ✦ 게임의 시간과 날씨는 자체적인 계절성 이벤트, DLC, 던전 내 환경 컨셉에 따라 결정된다.

2-12. 물리 엔진

- ✦ 물리 엔진은 Unreal Engine에서 제공되는 물리 방식을 사용한다.

2-13. 그래픽

- ✦ Cult of the Lamb 같은 카툰풍의 그래픽 형식을 가지나, 3D의 입체감이 필요하다.
- ✦ 파괴 불가능한 오브젝트, 파괴 가능한 오브젝트, 배경, 여러가지 이펙트

2-14. 사운드

- ✦ 마을: 평화롭고 통통 튀는 귀여운 느낌의 배경음을 사용한다.
- ✦ 던전: 각 던전의 테마에 맞는 배경음을 사용하고 보스전에서는 그에 맞는 배경음을 사용한다.