

KJT STUDIO

# 신들의 유산

Legacy of God

김정태

2025-2-15

## 목차

1. 게임 개요.....	3
1.1 게임 소개 .....	3
1.2 게임 기획 의도.....	3
2. 세계관 & 스토리 & 시나리오.....	3
3. 게임 프로그레션.....	4
3.1 ACT 1 .....	4
3.2 ACT 2 .....	6
4. 캐릭터.....	6
5. 레벨 디자인 .....	7
6. 게임 메카닉 .....	8
6.1 전투 시스템.....	8
지구력 시스템.....	8
리스크 & 리턴 .....	8
6.2 유산 시스템 .....	9
6.3 동료 시스템 .....	10
7. UI 디자인.....	11
8. 사운드 및 음악 .....	12

업데이트 기록

No	작업자이름	작업 내용	작업일자	최종검수
1	김정태	초안 작성	2025.02.15	김정태
2	김정태	세계관 작성	2025.02.22	김정태
3	김정태			

# 1. 게임 개요

## 1.1 게임 소개

- 장르: 중세 판타지, 액션, RPG, 어드벤처
- 플랫폼: PC, 콘솔
- 신들의 유산은 플레이어는 방랑 기사 '에반'이 되어, 제국의 음모를 막기 위해 신들의 유산을 찾기 위한 여정을 떠난다.

## 1.2 게임 기획 의도

- 소울라이크 전투를 기반으로 한 도전적인 액션 경험
- 유산 시스템을 통한 성장과 빌드의 다양화
- 탐험과 생존 요소를 강조한 야영 시스템
- 스킬처럼 사용하는 동료 시스템

# 2. 세계관 & 스토리 & 시나리오

[LoG\\_세계관.PDF](#)

### 3. 게임 프로그레션

#### 3.1 ACT 1

##### Chapter 1: 그레인트힐 마을 진입

**공간적 배경:** 그레인트힐 마을 입구 **시간적 배경:** 저녁 (해 질 무렵) **목표:** 마을 입장 및 주민들과 첫 교류

게임 플레이 요소

##### 탐색 & 인터랙션

마구간에서 말을 맡기고 NPC들과 대화

국경 마을의 분위기와 배경 탐색

발데론 제국과 관련된 불안한 소문 청취

##### 퀘스트: '마을 둘러보기'

광장, 시장, 여관 탐색 및 NPC 교류

**보상:** 간단한 식량 및 회복 아이템

##### NPC 소개 & 동료 만남

광장에서 레이나와 조우 → 사격 훈련 도움

여관에서 벨라몬트와 조우 → 고대 문헌 대화

---

#### 2. 챕터 2: 마을 광장과 여관

**맵:** 그레인트힐 광장 및 여관

**시간대:** 황혼 (해가 저무는 저녁)

**목표:** 마을 정착 및 동료 만남

게임 플레이 요소

##### 퀘스트: '마을 사람 돕기'

상점 주인 돕기, 어린아이 보호 등 작은 미션

**보상:** 지역 통행권, 약초, 기본 방어구 업그레이드

##### 여관에서 첫 번째 브리핑

벨라몬트와 대화 → "이곳이 고대 유적과 관련이 있을 수도 있다"

다음 이벤트(습격)로 연결되는 복선

---

### 3. 챕터 3: 밤의 습격

**맵:** 그레인트힐 골목 및 마을 전역

**시간대:** 깊은 밤

**목표:** 마을 방어 및 도적단 전투

게임 플레이 요소

**메인 전투 이벤트: '마을 방어전'**

레이나와 협력하여 궁수 지원 및 방어

벨라몬트의 마법 지원 활용

점점 강한 적들과 싸우며 마을 방어

**보스 전투: 도적 대장**

강력한 도적 대장과 1:1 전투

레이나의 지원 사격 및 벨라몬트의 마법 활용

**보스 패배 시 컷신 발생**

**아이템 발견: '황금빛 태양 문양의 패용구 & 명령서'**

발데론 제국의 상징과 명령서 발견

**새로운 목표 확립 → 제국의 음모 추적**

---

### 4. 챕터 4: 새벽의 결의

**맵:** 전투 후 그레인트힐 마을 (일부 폐허)

**시간대:** 새벽

**목표:** 전투 수습 및 다음 지역 이동 결정

게임 플레이 요소

**퀘스트: '전투 후 수습'**

마을 주민 돕기 (부상자 치료, 화재 진압)

생존자들과 대화하여 추가 정보 획득

**스토리 진행: 긴급 회의**

에반, 레이나, 벨라몬트가 앞으로의 방향 논의

벨라몬트가 '신들의 유산'에 대한 설명 제공

플레이어 선택지 제공

즉시 실버윈드로 이동하여 영주에게 보고

마을 추가 조사 후 추가 단서 찾기

**새로운 목표 확정**

실버윈드로 떠나기로 결정

**ACT 2로 연결되는 컷신 발생**

## 3.2 ACT 2

## 4. 캐릭터

5. **레벨 디자인**



## 6. 게임 메카닉(작성 중)

### 6.1 전투 시스템

#### 지구력 시스템

모든 공격, 회피, 가드, 패링과 같은 액션 동작과 피격 시에 지구력을 소모한다. 지구력을 모두 소모할 경우 2초간 탈진 상태에 빠지고 탈진 상태에서는 더 강하게 데미지를 받는다. 지구력은 액션 동작을 하지 않을 경우 2초 이후 회복되기 시작한다.

#### 리스크 & 리턴

상대방 공격에 대처하는 방식으로 가드, 회피, 패링 3가지 방식이 있다.

6.2 유산 시스템

6.3 동료 시스템

## 7. UI 디자인

8. 사운드 및 음악