게임 컨셉 기획 | 무기 종류

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| 0.01 | 20.11.20. 09:36 | 김현철 | 문서 작업 시작 |  |
| 1.00 | 20.11.20. 13:00 | 김현철 | 문서 작성 완료 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨셉 분류

* 무기 컨텐츠 컨셉 중 **<무기 종류>**에 대한 내용을 다룬다.
* [컨텐츠]\_컨셉기획\_무기종류\_v0.00

1. 컨셉 소개

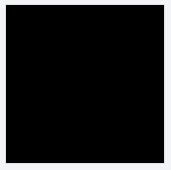
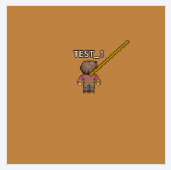
* 베고, 때리고, 찌르는 속성을 이용하여 무기의 종류를 분류
* 주인공의 무기는 **검, 해머, 창** 으로 설정

1. 컨셉 디자인

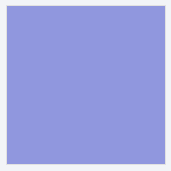
* 검

이펙트 예시모션 예시

* 해머

이펙트 예시모션 예시

* 창

이펙트 예시모션 예시

1. 컨셉 원리

* 베는 무기 = 검, 베는 이펙트, “샥” 사운드
* 때리는 무기 = 해머, 타격 이펙트, “퍽” 사운드
* 찌르는 무기 = 창, 찌르는 이펙트, “슉” 사운드
* 컨셉의 배경에 따라 이펙트, 사운드, 스킬을 달리 구현한다.
* NPC의 무기는 베고, 때리고, 찌르는 속성을 이용한 다양한 컨셉의 무기를 사용할 수 있다.

(예시 = NPC1 : 찌르는 무기, 뚫어뻥 / NPC2 : 베는 무기, 커터칼 / NPC3 : 때리는 무기, 회초리 등)

* NPC의 무기의 경우 에고무기가 아니라면 다양한 무기를 설정 할 수 있다.

(예시 = 같은 인간을 노리기 위한 활 등의 무기)

* 이후 추가 할 유료화 모델 중 하나인 **<무기 외형 스킨>** 의 컨셉을 디자인할 때 참고 할 수 있다.

(예시 = 때리는 무기의 외형 스킨을 추가해볼까? 인피니티 X톤 건틀릿은 어떨까?)

1. 컨셉 의도 및 재미

* 분류를 통한 이펙트, 스킬 변경 적용, 리소스 사용으로 유저가 **종류 컨텐츠에 대한 확실한 이미지를 구축**하고자 함.
* 무기 종류를 3가지로 분류한 것을 이용하여 플레이 초반부에 유저가 무기를 직접 선택하게 하여 **주도적으로 자신의 무기를 선택하였다는 인식을 유도**하고자 함.
* 분류가 나뉜 무기의 정체성들을 확립할 수 있는 요소를 설정하여 각각의 무기를 이용하는 것에서 **각기 다른 플레이 경험을 얻을 수 있게 유도**하고자 함

1. 컨셉의 연결구조

* 유료화 모델 : 무기 외형 스킨
* 스킬트리에 따른 무기 외형 변경
* 엔딩 컷신

1. 컨셉 리소스 예상 작업기간

* 1일 미만 ~ 제작 및 수정 시 3일 까지
* 주인공 캐릭터가 무기를 들고있는 칩셋 및 공격 시 이펙트, 사운드 등

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

* 약 2시간