게임 컨셉 기획 | 캠프장

1. History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 버전 | **수정일** | **작업자** | **수정 내용** | **수정 위치** |
| v0.01 | 11. 24 12:31 | 최시온 | 캠프장 컨셉 기획서 작업 시작 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. 컨셉 분류

* 게임의 필요한 캠프장 분류
* **성심 캠프장**, **건도 캠프장,** **감자 캠프장**

1. 컨셉 소개

* **성심캠프장**= 대전소재의 성심당에서 모티브를 얻어왔다. 빵을 많이 만들어 먹어 캠프장 근처에 가면 은은하게 빵 냄새가 난다.
* **건도캠프장**= 평택 소재의 본래 검도장이었던 캠프장 아빠와 딸이 운영하던 검도장이 몬스터의 침공을 받아 근처 해군 지하기지로 몸을 피해 다른 생존자들과 통합한 캠프장이다. 리더는 검갑환, 리드 헌터는 검지영이다.
* **감자캠프장**= 대장장이 신을 숭상하던 사람들이 모여 캠프장 구축 (대장장이 신이 햄스터라 햄스터를 숭배한다.) 햄스터와 비슷한 몬스터와 같이 살아간다. 리더는 윤덕현, 리드 헌터는 구정환이다.

1. 캠프장 NPC배치

* **<성심캠프장>**
* 리더 : **희승(메인)**
* 훈련교관 (무기의 경험치or레벨경험치 올려줌) : **우식(메인)**
* 보급NPC (무기스킨,등 보급상점) : **연수(메인)**
* 취사NPC (회복 물약,음식 등 판매) : 윤지
* 주거구역NPC (침낭 등 판매) : 휘수
* **셰르파(메인)** (위험 몬스터 감지 역할)
* **<건도캠프장>**
* 리더 : **검갑환(메인)**
* 리드헌터: **검지영(메인)**
* 훈련교관 (무기의 경험치or레벨경험치 올려줌) : 김재현
* 보급NPC (무기스킨,등 보급상점) : 균도
* 취사NPC (회복 물약,음식 등 판매) : 미진
* **<감자캠프장>**
* 리더 : **윤덕현(메인)**
* 리드헌터 : **구정환(메인)**
* 훈련교관 (무기의 경험치or레벨경험치 올려줌) : 경하
* 보급NPC (무기스킨,등 보급상점) : 지은
* 취사NPC (회복 물약,음식 등 판매) : 해진
* **<햇빛캠프장> - 적대 캠프장으로 정비(상점이 없음)가 불가능하다.**
* 리더 : **김휘철(메인)**
* 배신자 : 김진수

1. 컨셉 의도 및 재미

* 캠프장의 NPC를 배치함으로써 필수적인 스토리 진행 NPC의 리소스 재활용이 가능하며,
* 상호작용이 스토리와 연계되어 있어 보는 재미가 있다.

1. 컨셉의 연결구조

* 성심 캠프장의 메인 NPC들은 **상호 협력관계**다.
* 우식과 연수의 **러브라인** 등 서브 퀘스트로 다양한 연결 구조를 보여준다.

1. 리소스를 구하는데 걸린 시간

* 30분

1. 기획서를 쓰는데 걸린 시간

* 1시간