게임 세계관

적당한 중세 혹은 그 이전 시대 유럽 혹은 그냥 한국 이어도 큰 상관은 없음 적당한 배경아무거나

지상에 많은 던전의 입구(사실상 그냥 유기물로 덮인 동굴 입구가 솟아 오른다)가 랜덤으로 발생 이 던전은 크게 두가지로 나뉘어 지는데 던전 핵(최심부)을 파괴하면 그대로 땅으로 가라앉아 사라지는 일반 던전과 핵을 파괴하여도 대체핵이 생성되어 사라지지 않는 대 던전이 존재한다.

이 두가지는 게임의 구조적으로 보자면 일반 던전의 경우 기본적인 경험치 파밍 및 서브 퀘스트의 기능이 크며 대 던전은 메인 스토리의 기능이 크다

-일반 던전은 내부 구조를 랜덤으로 맞추고 등장 몬스터의 레벨대와 조합도 일정 프리셋을 가지긴 하지만 기본적으로 랜덤으로 등장시키며, 단순히 던전을 모험 하도록한다. —랜덤이기에 기본적인 기믹이 거의 없이 다양한 아이템(소재 파밍, 포션 파밍, 무속성 고등급 무기)의 드롭에 목적을 둔다.

-대 던전은 스토리상의 역할도 있고 세계관 내에서도 인간이 큰 죄악-전쟁,학살-등이 일어나면 생기는 것으로 간주하고 쉽게 사라지지 않고, 디자인적으로는 신전을 모티브로 한 건축물이다. 또, 앞선 일반 던전과는 반대로 구조가 정해져 있으며, 해당 구조가 정해진 만큼 특정 지역들에 가서 아이템을 모으게 하는등 다양한 퍼즐적 요소를 넣음으로써 일반 던전과는 다른 진행을 목적으로한다. 또, 대던전은 갯수 및 그 구조가 제한되어있는 만큼 특정 속성 및 상황을 컨셉으로 잡고 설계되게 된다(학살이 기원이 된 던전이라면 일반적인 인간형 몬스터들이 사인에 맞는 모습으로 나오게 되고, 전쟁이라면 군인형 등등)또, 대던전은 완료시 보상으로 스토리에 도움이 되는 소재나 속성 소재, 다음 던전들 혹은 일반 던전들에서 새로운 플레이 스타일이 가능하도록 하는 아이템을 제공받게된다.

세계관 에서의 이야기=> 던전은 인간이 악행을 저지르면 생겨나는 인간의 악행의 상징이며, 사람들에게는 이 악행을 지우고 속죄를 한 경력을 기록하는 레벨이 존재한다. 이 레벨은 선행의 상징이기에 사람들에 대한 평판 등에 의해서도 높아지는 것이 가능하며, 사람들 사이에서 사회적 잣대로 사용된다. 그렇기에 일반적으로 모험가들은 사람들에게 속죄자(일단 컨셉)라는 인식으로 통하며 흔히 생각하는 종교인적 성향을 띄게 된다.

-기존의 게임에서 다루는 모험가의 무법적인 이미지와 다르게 모험가가 종교인의 이미지를 가짐으로써 던전 내부에서의 전투와 배신 등 일반적인 모험가의 어두운 캐릭터 성을 더 강화시키도록 한다.

소재 및 아이템에 대하여.

가능하면 케릭터중 마법사 종류를 줄이거나 리스크를 높이고, 전사나 궁수등의 직업들도 단순한 공격보다는 아이템을 사용한 전투에 집중하도록 만들고 싶다.

예를 들어 슬라임의 경우 일반적인 공격이 아예 안 먹히지만, 간단한 물이나 소금물을 체내에 흘러 넣게 되면 간단히 죽게 하여 전투 시작 시 상대에 맞춘 아이템을 사용하도록 하고, 무기 별 내구도를 넣어서 가능한 무기를 적게 상요하고 몬스터에 대한 상성을 알아 가도록 하게한다.

이에 대해서는 일반 던전에서 나오는 몬스터의 경우 일반 속성의 공격에 죽기도 하지만, 해당 속성을 사용하면 보다 수월하게 죽게 만들도록 하며, 이러한 정보는 상점에서 몬스터 정보집의 구매 혹은 몬스터 사냥 후 조사하기라는 옵션을 통해 처음 사냥한 개체에 대한 정보를 모으도록 한다.