

Maple Survival

Project MOD 게임 컨셉 기획서

날짜	수정 내역
2022-04-19	게임 개요 및 컨셉 작성
2022-04-20	플레이 컨셉, 몬스터 컨셉 작성
2022-04-21	기획서 완성
2022-05-04	강화 컨셉 방향성 추가
2022-05-25	일부 내용 수정, 개발 일정, 구현 사항 추가

목차

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. 게임 개요 | 5. 몬스터 컨셉 |
| 2. 게임 컨셉 | 6. 강화 컨셉 |
| 3. 플레이 컨셉 | 7. BM 전략 |
| 4. 직업 컨셉 | 8. 개발 일정 |
| 9. 구현 사항 | |

1. 게임 개요

1. 게임 개요

- 게임 소개



게임 제목	Maple Survival(가제)
플랫폼	PC/Mobile
타겟 플레이어	메이플 유저이며 로그라이트 장르 매니아층
장르	로그라이트, 액션, 캐주얼
개발 툴	Project MOD

1. 게임 개요

- **로그라이트 장르 정의**

- 로그라이트(Rouge-lite) 혹은 로그라이크-라이크(Rougelike-like)는 로그라이크 장르 게임들의 요소를 차용하되, 정통 로그라이크는 아닌 게임들을 일컫는 단어이다.
- 로그라이크는 최초의 던전 탐색 RPG <Rouge>의 특징과 시스템을 모방하여 만든 게임을 총칭하는 장르로, 아래와 같은 특징을 가진다.
 1. 캐릭터가 사망할 경우 게임을 **처음부터 다시 시작**한다.
 2. 던전 구조와 아이템, NPC 등 다양한 게임의 요소가 **완전히 랜덤**하게 이루어진다.
 3. 반복 플레이로 얻는 이점을 **최대한 억제**한다.
- 일반적인 로그라이트 게임은 위 특징 중 **일부만 차용**하는 경우가 많다.

1. 게임 개요

- **로그라이트 장르의 시장 가능성**

- 많은 유저들이 알고 있는 로그라이크 게임들 중 상당 수는 로그라이트 장르가 오용된 경우가 많다.
- 로그라이트 장르로 성공을 거둔 게임이 다양하며 매니아 층도 두텁다.
- PC 로그라이트 장르 성공 사례는 다음과 같다.

1. 아이작의 번제



- 2011.11.28 출시
- 약 300만의 판매량을 달성하여 큰 성공을 거두었다.
- 유저스코어 96/100, 메타스코어 84/100으로 호평을 받았다.
- 인기를 기반으로 후속작을 지속적으로 출시하며, 약 150만의 판매량을 달성하였다.

1. 게임 개요

2. 뱀파이어 서바이버즈



- 2021.12.17 출시
- 최대 동시접속자 62,000명 달성
- 스팀 평가 36,000개 중 99% 긍정적
- 저사양 인디 게임임에도 불구하고 대규모 게임들에 비견될 만큼 큰 수익을 얻었다.

3. 엔터 더 건전



- 2016.04.05 출시
- 약 50만의 판매량 달성으로 성공을 거두었다.
- 유저스코어 89/100, 메타스코어 84/100으로 호평을 받았다.
- 아이작의 번제와 더불어 유저들이 대표적으로 생각하는 로그라이트 장르 게임이다.

1. 게임 개요

- **게임 방향성**

- 게임의 난이도가 높은 **정통 로그라이크의 방식을 차용해, 유저의 도전의식을 자극시킨다.**
 - 정통 로그라이크의 특징들을 차용해 게임의 난이도를 높인다.
 - 유저의 도전의식을 자극시켜 플레이를 유도한다.
- 메이플스토리란 **유명 IP를 로그라이트 장르와 결합함으로써 다수의 유저를 영입한다.**
 - 로그라이트 장르 매니아 층 뿐만 아니라 기존의 유저까지 영입하여 수익성을 높인다.
 - 메이플스토리의 연령층이 다양하기 때문에 많은 유저 영입을 기대할 수 있다.
- 정통 로그라이크 방식과 다르게 **플레이어의 강화 시스템을 제공한다.**
 - 플레이할수록 플레이어가 강해질 수 있도록 강화 시스템을 제공하여 높은 난이도에 대한 유저의 피로도를 줄여준다.
 - 강화를 통해 플레이어가 강해짐으로써 게임의 재미를 부여한다.

2. 게임 컨셉

2. 게임 컨셉

- **세계관**

- 평화롭던 메이플 월드에 갑자기 엄청난 수의 포탈이 생성되었고 그 속에서 다양한 차원의 몬스터들이 쏟아져 나오기 시작했다.
- 이에 따라 메이플 월드의 영웅들은 포탈을 닫을 방법을 찾을 때까지 몬스터들을 물리치면서 버티기로 하였다.

- **게임 목표**

- 플레이어는 포탈을 닫을 때까지 쏟아져 나오는 몬스터들을 물리치며 버텨야 한다.
- 몬스터를 물리칠 때마다 플레이어는 점수를 얻을 수 있다.
- 플레이어는 최대한 오랫동안 전투를 지속해 최대한 높은 점수를 얻어야 한다.

3. 플레이 컨셉

3. 플레이 컨셉

• 예상 플레이 화면 및 플레이 컨셉 설명

- 스타팅 화면 및 설명



- 유저가 기본적으로 제공되는 직업 중 하나를 선택하고 확인 버튼을 누르면 해당 직업으로 게임을 시작하도록 한다.
- 기본적으로 제공되는 직업의 수는 총 7개로, 각자 다른 능력을 가진다.
- 각 직업은 그 직업을 상징하는 무기의 이미지로 나타난다.
- 직업 이미지를 클릭하면 우측에 직업 정보가 나타난다.
- 직업 정보에는 체력, 공격력, 방어력, 사거리, 공격 속도에 대한 정보가 나타난다.

3. 플레이 컨셉

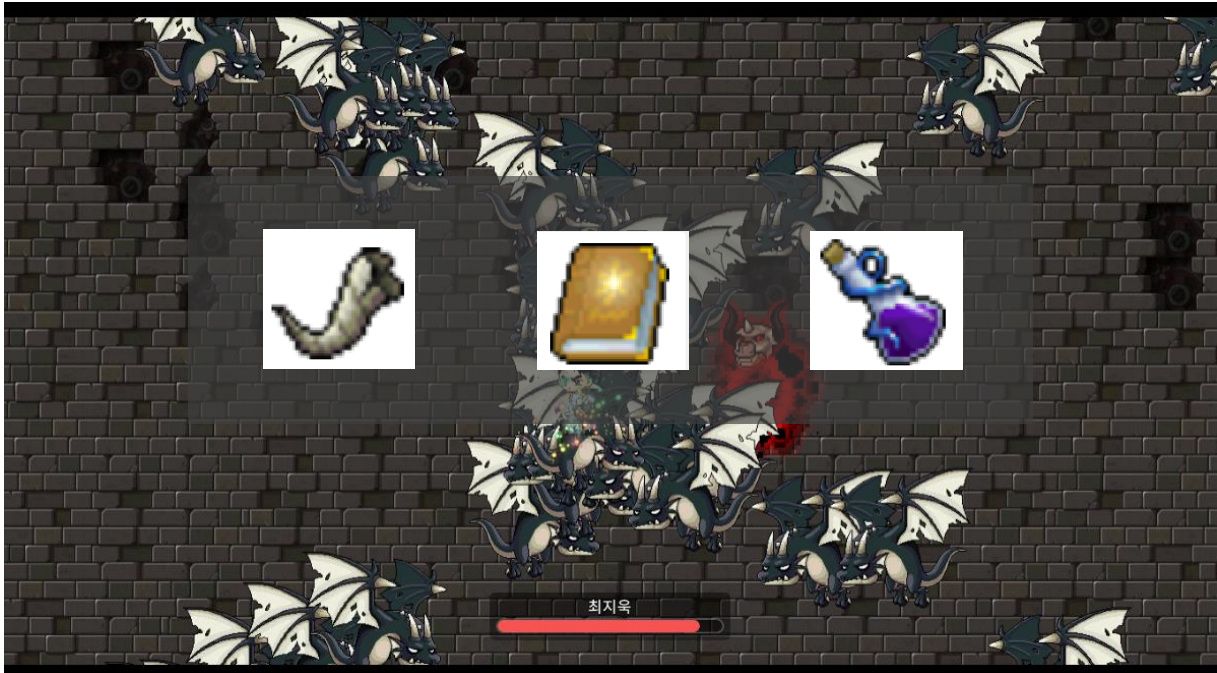
- 인게임 화면 및 설명



- 전투는 쿼터 뷰 시점에서 진행되며 유저는 방향키를 통해 조작할 수 있다.
- 맵의 상, 하, 좌, 우에 설치된 포탈을 통해 수많은 몬스터가 페이즈 단위로 2분마다 지속해서 등장한다.
- 몬스터는 2분이 지날 때마다 바뀌며 10분이 지난 후 부터는 랜덤하게 등장한다.
- 시간이 지날수록 등장하는 몬스터의 이동 속도와 공격력이 증가하도록 하여 난이도를 증가시킨다.
- 플레이어는 앞서 선택한 직업에 맞는 무기를 들고 전투를 진행한다.
- 화면의 우측 상단에는 게임을 플레이한 시간과 점수가 표시된다.

3. 플레이 컨셉

- 인게임 강화 화면 및 설명



- 게임이 진행되고 2분이 지날 때마다, 플레이어는 랜덤하게 능력치를 강화할 수 있다.
- 유저는 랜덤으로 등장하는 3가지 강화 중 하나만 선택할 수 있다.
- 강화는 중복이 가능하도록 하여 플레이어의 능력치를 랜덤하게 강화함으로써 정통 로그라이크의 특징 중 하나인 랜덤 요소를 차용하였다.
- 강화 능력은 모든 직업이 공유하는 능력을 강화하는 방향으로 디자인 한다.

4. 직업 컨셉

4. 직업 컨셉

• 직업 컨셉 및 세부 능력치 설명

1. 광전사

직업명	광전사 
체력	10
공격력	7
방어력	3
사거리	3
공격 속도	1

- 광전사는 거대한 도끼를 크게 휘두르며 다수의 적들에게 강력한 데미지를 입히는 영웅이다.
- 광전사는 다른 직업보다 강한 공격력과 높은 체력을 가지고 있으며, 방어력과 사거리 또한 준수하다.
- 광전사는 무거운 도끼를 휘두른다는 설정으로, 다른 직업들보다 월등히 낮은 공격 속도를 가지고 있다.
- 광전사의 낮은 공격 속도를 준수한 방어력과 사거리, 높은 공격력과 체력으로 상쇄되도록 하여 초보자들이 쉽게 다룰 수 있도록 디자인한다.

✓ 각 능력치의 최대치: 10

4. 직업 컨셉

2. 성검사

직업명	성검사 
체력	8
공격력	2
방어력	8
사거리	5
공격 속도	4

- 성검사는 빛의 검을 사용해 검기를 날리며 넓은 지역을 공격할 수 있는 영웅이다.
- 성검사는 높은 방어력과 준수한 체력과 사거리, 공격 속도를 가지고 있다.
- 성검사는 공격보다는 아군을 보하는 데 더 치중된 설정으로, 낮은 공격력을 가지고 있다.
- 성검사의 준수한 사거리와 공격 속도를 통해 낮은 공격력을 보완하고 강력한 방어력을 이점으로 삼아 게임을 플레이하도록 디자인한다.

4. 직업 컨셉

3. 사무라이

직업명	사무라이 
체력	9
공격력	4
방어력	4
사거리	4
공격 속도	7

- 사무라이는 장검을 이용해 근접하는 적들을 빠르게 공격하는 영웅이다.
- 사무라이는 높은 체력을 가지고 있으며, 공격력, 방어력, 사거리 모두 준수하다.
- 사무라이는 다른 검사들보다 가벼운 검을 사용한다는 설정으로, 빠른 공격 속도를 가지고 있다.
- 사무라이의 높은 체력과 공격 속도를 이점으로 하고, 나머지 능력들을 준수한 정도로 설정하여 하이브리드 형 영웅으로 디자인한다.

4. 직업 컨셉

4. 궁수

직업명	궁수 
체력	6
공격력	4
방어력	1
사거리	10
공격 속도	7

- 궁수는 멀리서 저격을 하며 공격을 할 수 있는 영웅이다.
- 궁수는 압도적인 사거리를 가지고 있으며, 빠른 공격 속도와 준수한 공격력을 가지고 있다.
- 궁수는 멀리서 저격을 하기 때문에 전장에 직접 나서지는 않는다는 설정으로, 낮은 체력과 방어력을 가지고 있다.
- 궁수의 낮은 체력과 방어력을 보완하기 위해 압도적인 사거리와 빠른 공격 속도를 이용해 멀리서부터 적을 처치할 수 있도록 디자인한다.

4. 직업 컨셉

5. 도적

직업명	도적 
체력	5
공격력	5
방어력	2
사거리	2
공격 속도	10

- 도적은 빠르게 목표물을 암살할 수 있는 영웅이다.
- 도적은 압도적인 공격 속도와 강한 공격력을 가지고 있다.
- 도적은 주로 암살을 도맡아 하던 영웅이라 가벼운 방어구를 입는다는 설정으로, 낮은 체력과 방어력, 사거리를 가지고 있다.
- 도적의 압도적으로 빠른 공격 속도와 강한 공격력을 바탕으로 낮은 체력, 방어력, 사거리를 상쇄해야 하는 영웅으로, 난이도가 높은 영웅으로 디자인한다.

4. 직업 컨셉

6. 마법사

직업명	마법사 
체력	6
공격력	4
방어력	4
사거리	8
공격 속도	4

- 마법사는 전장에서 멀리서 마법을 사용하며 적들에게 데미지를 주는 영웅이다.
- 마법사는 높은 사거리와 준수한 공격력, 공격 속도를 가지고 있다.
- 마법사는 후발대로, 많은 무장을 하지 않는다는 설정으로 낮은 체력을 가지고 있다.
- 마법사는 보호 마법을 사용할 수 있다는 설정으로 준수한 방어력을 가지고 있다.
- 마법사는 원거리에서 공격이 가능하나 데미지와 공격 속도가 높지 않도록 하여 전략적인 플레이를 유도해 난이도가 높은 영웅으로 디자인한다.

4. 직업 컨셉

7. 거지

직업명	마법사 
체력	10
공격력	1
방어력	1
사거리	1
공격 속도	10

- 거지는 아무것도 가지지 않은 채 근성 하나로 전투하는 영웅이다.
- 거지는 근성으로 높은 체력을, 무장이 나뭇가지이기 때문에 빠른 공격 속도를 가지고 있다.
- 거지의 무기는 나뭇가지이기 때문에 공격력과 사거리가 최하인 1이다.
- 거지는 아무런 방어구를 입지 않는다는 설정으로 방어력이 1이다.
- 거지는 체력과 공격 속도를 제외한 모든 능력치를 최하로 설정해 게임을 하드 코어로 즐기길 원하는 유저를 위해 가장 난이도가 높도록 디자인한다.

4. 직업 컨셉

8. 사신

직업명	사신 
체력	3
공격력	10
방어력	2
사거리	10
공격 속도	2

- 사신은 모든 기본 직업으로 10분 이상 게임을 진행하였을 경우에만 해금할 수 있는 히든 직업으로 데스 노트를 이용해 광범위한 대상을 공격할 수 있는 영웅이다.
- 사신은 데스 노트(명부)로 공격을 하기 때문에 압도적인 공격력과 사거리를 가지고 있다.
- 사신은 병약하다는 설정으로 낮은 체력과 방어력을 가진다.
- 사신은 노트에 이름을 적는 방식으로 공격을 한다는 설정으로 느린 공격 속도를 가진다.
- 사신은 히든 캐릭터인 만큼 하이 리스크 하이 리턴이자 강화를 통해 최강이 될 수 있는 영웅으로 디자인 한다.

5. 몬스터 컨셉

5. 몬스터 컨셉

- 몬스터 컨셉 설명



- 플레이할 수 있는 맵은 총 4가지로, 슬리피 우드, 시간의 신전, 폐광, 미나르 숲이다.
- 등장 몬스터는 기존 메이플스토리에서 해당 지역에서 등장하는 몬스터이다.
- 각 몬스터의 능력치는 동일하며, 2분 마다 능력치가 점차 증가하도록 한다.
- 몬스터의 공격은 따로 존재하지 않으며, 플레이어와 충돌하는 것을 공격으로 간주한다.

- 몬스터의 처음 능력치와 시간에 따른 증가는 다음 표를 따른다.

체력	5
공격력	3
방어력	3
시간에 따른 증가	2

6. 강화 컨셉

6. 강화 컨셉

- **강화 컨셉 방향성**

- 플레이어의 강화는 **플레이어의 능력치를 상승시키나, 새로운 능력을 추가하지는 않는다.**
 - 플레이어의 능력치 상승은 공격력, 방어력과 같이 기존의 능력치를 상승시킨다.
 - 실현 가능성을 고려하여, 새로운 능력치를 생성하지는 않는다.
- 플레이어의 강화를 이용해 유저가 **지속적으로 강력해지는 몬스터에 대응할 수 있도록 한다.**
 - 몬스터는 시간이 지날수록 능력치가 강화되므로 플레이어 또한 강해져야 한다.
 - 강력해진 몬스터에 대한 대응으로 플레이어 또한 강화되는 것을 선택한다.

6. 강화 컨셉

• 강화 컨셉 설명



- 공격력이 2 증가한다.



- 방어력이 1 증가한다.



- 공격력이 3 증가한다.



- 방어력이 3 증가한다.



- 사거리가 1 증가한다.



- 공격 속도가 1 증가한다.



- 사거리가 2 증가한다.



- 공격 속도가 2 증가한다.



- 체력이 2 증가한다.



- 무작위 능력치가 2 증가한다.



- 체력이 3 증가한다.



- 무작위 능력치가 4 증가하나 다른 능력치가 3 감소한다.

7. BM 전략

7. BM 전략

- **게임 자체 판매**

- 게임을 저렴한 가격으로 다수에게 판매하여 수익을 얻는다.
- 많은 메이플스토리 유저와 로그라이트 장르 매니아 층을 공략하여 구매를 유도한다.
- 메이플스토리와의 연계하여 게임을 일정 시간 플레이하면 보상을 주는 이벤트를 진행하여 기존 유저 유입을 원활하게 한다.

- **유료 직업 판매**

- 지속적인 업데이트를 통해 새로운 직업을 출시하고 이를 저렴한 가격으로 판매한다.
- 메이플스토리의 유저 층을 공략할 수 있는 직업을 출시하고 이를 판매하며 수익을 얻는다.
- 유료 직업을 일정 기간동안 무료로 사용할 수 있도록 하여 유저의 구매 욕구를 자극한다.

8. 개발 일정

8. 개발 일정

- **1주차**

- MOD로 구현 가능한 기능 확인
- 기본 제공 툴을 이용하여 어떤 기능까지 구현할 수 있는지 확인한다.
- 몬스터 스폰, 스킬 공격, UI 시스템을 확인하고 구현

- **2주차**

- 탭뷰 시점을 구현한다.
- 1주차에서 구현한 사항을 탭뷰 시점에서 적용되도록 한다.
- 몬스터의 시스템을 구현한다.

8. 개발 일정

- **3주차**

- 플레이어 강화 시스템 구현
- 강화 아이템에 따라 플레이어의 능력치가 오르도록 한다.
- 레벨 기능을 추가해 강화 아이템과 상호작용 되도록 한다.

- **4주차**

- UI 정리
- 앞서 구현한 시스템의 UI를 구현한다.

9. 구현 사항

9. 구현 사항

- **포탈 이동**

- 플레이어가 포탈에서 위 방향키를 클릭하면 다른 맵으로 이동할 수 있도록 하였다.
- 던전 맵으로 이동하면 플레이어는 다시 돌아올 수 없도록 하였다.

- **몬스터 스폰**

- 몬스터들이 상하좌우에서 20 마리씩 스폰되도록 하였다.
- 몬스터들은 5초마다 한 번씩 반복 소환되도록 하였다.

- **몬스터 AI**

- 몬스터들이 플레이어를 감지하면 플레이어를 추적하도록 하였다.
- 플레이어와 닿으면 데미지를 주도록 하였다.

9. 구현 사항

- **플레이어 공격**

- Q와 E를 이용해 몬스터를 공격할 수 있도록 하였다.
- 플레이어의 공격 이펙트 범위에 히트박스를 생성해 몬스터에게 데미지를 줄 수 있도록 하였다.

- **플레이어 리스폰**

- 로그라이크의 특징 중 하나인 사망 시 초기화를 반영해, 사망 시 시작 맵으로 돌아오도록 구현하였다.