# 컨셉 기획서(개요 시나리오)

이 름 : 안 진 혁

1. **게임 제목 : 프로젝트 RPG**
2. **게임을 한 줄로 요약하여 소개 : SD캐릭터를 생성하여 모험을 하며 강해지는 스토리**
3. **게임 장르 : MMORPG**
4. **플랫폼 : PC**
5. **게임 컨셉 : 플레이어가 직접 게임 플레이를 하며 모험을 즐기고, 사냥과 보스를 잡으면서 전리품을 이용해 캐릭터가 강해져서 더 강력한 보스를 처치하기 위한 모험 컨셉**
6. **게임 특징 : 이 게임은 모두 즐길 수 있으며, 사냥과 보스 소탕을 할 수 있으며, 지루함을 느끼지 않고 보스를 처치할 수 있게 다양한 패턴을 구사하여 플레이어들이 보스의 다양한 패턴을 파훼를 해야 클리어 할 수 있게 구현하였다.**
7. **이야기 전개 요소 (줄거리, 시놉시스) :** **여러 지역들에 존재하는 보스 몬스터들이 수하 몬스터들을 이용해 인근 주민들의 마을에 습격해 물품을 갈취하고 주민들을 폭행, 살인을 하여 주민들의 피해가 크다. 이러한 보스 몬스터를 가만히 둘 수는 없어 힘을 가지고 있던 용기 있던 6명의 용사가 힘을 합쳐서 보스 몬스터를 물리쳐 마을의 평화를 가져오게 하는 줄거리다.**
8. **시대적 배경 컨셉 (세계관) : 2000년대 한 대한민국의 도시에서 평화롭게 지내던 주민들이 어느 순간 몬스터들이 침략을 하여 식량을 갈취하고, 살인을 저지르기 시작하였다. 그래서 남아 있던 주민들은 이 사태를 파악하고, 급히 다른 지역으로 피난을 가게 되었지만, 피난을 가게 된 도시에도 침략을 하여서 도망갈 수 없는 상황이 되었지만, 용기 있던 한 6명이 힘을 합쳐서 보스 몬스터와 수하 몬스터들을 처치하기 위해 모여서 보스와 대치를 하고 싸우는 세계관이다.**
9. **주요 등장 인물(세력) 관계 : 주인공(전사) , 주인공 친구1(힐러), 주인공 친구2(궁수),**

**주인공 친구3(격투가), 주인공 친구4(닌자), 주인공 친구5(마법사)가 주로 등장하고 관계는 서로 정보를 교류하고 있었고, 서로 잘 알고 지내던 관계이다.**

1. **시스템, 콘텐츠 요약 :**

**시스템 :**

1. **로그인 창 : 게임에 플레이어가 접속을 할 수 있게 아이디, 비밀번호를 작성하여 로그인을 할 수 있는 창 구현**
2. **캐릭터 생성창 : SD캐릭터들을 고를 수 있고, 어떤 직업을 고를 것인지, 남자 캐릭터, 여자 캐릭터를 설정할 수 있는 창을 구현**
3. **캐릭터 창 : 처음 시작 하고 캐릭터를 생성했을 때, 캐릭터들을 보여주는 창을 구현**
4. **레벨 구현 : 플레이어의 캐릭터들이 레벨업 할 때 마다 , 레벨업 했다고 보여주는 시스템과, 플레이어의 화면에 자신 캐릭터의 현재 레벨을 띄워주는 시스템 구현**
5. **상태창 구현 : 현재 플레이어의 캐릭터가 HP가 얼마 남았는지, 몬스터에게 피해를 받아 얼마나 깎이고 있는지, MP가 얼마나 남았는지, 깎이고 있는지 알 수 있게 상태창을 구현해 쉽게 알아 볼 수 있도록 구현**
6. **무기 구현 : 각 캐릭터들 마다 특유 무기들이 있기에 특정 레벨마다 사용할 수 있는 무기들을 구현하여, 검, 스태프, 활, 아대, 너클 등을 구현**
7. **방어구 구현 : 각 캐릭터들 마다 스탯이 달라 특정 직업만의 특유 스탯으로 조정하여 사용할 수 있게 구현**
8. **상점 구현 : 필요한 물품들을 사고 팔고 할 수 있는 NPC**
9. **퀘스트 : 레벨 오를 때마다 퀘스트가 생기며, 특정 레벨이 되었을때는 전직 퀘스트 등 필수 퀘스트 생성**
10. **강화시스템 구현 : 아이템을 강화할 수 있는 창을 만들어서 그 아이템을 강화 할 수 있게 만듦**
11. **스탯 창 구현 : 레벨 업 할 때 마다 스탯을 강화 할 수 있는 포인트를 제공하고 그 포인트를 이용해 스탯을 플레이어가 직접 찍을 수 있도록 구현**
12. **아이템 창 : 장비, 소비, 기타 등 구현해 무기, 소지품, 일반 몬스터,보스 몬스터가 떨구는 아이템들은 시스템이 태그를 구별해 장비, 소비, 기타의 창에 자동으로 구별해서 넣어주는 기능을 구현**

**컨텐츠 :**

1. **플레이어들이 강해진 캐릭터들을 통해 보스 몬스터를 소탕할 수 있게 파티 컨텐츠를 구현**
2. **플레이어들의 캐릭터들이 얼마나 강해졌고 자신이 어느 보스 몬스터를 잡을 수 있는지 직접 플레이 하여 보스 몬스터를 때릴 수 있는 연습 보스 방 구현**
3. **플레이어들끼리 서로 아이템을 교환할 수 있는 교환 시스템 창을 구현**
4. **플레이어들끼리 서로 즐길 수 있는 미니게임을 구현**