**졸업작품 기획 초안**

최재혁 김도엽 김나현

**Ⅰ. 게임 개요**

1) 게임 제목

에버그린(Evergreen)

2) 기획 의도

팀의 역량을 최대한 발휘하여 몰입감 있는 게임 경험을 제공하며 대규모 멀티플레이 환경에서 원활한 플레이를 보장하는 MMORPG를 제작

3) 시점

3인칭 백뷰

4) 장르

MMORPG, 액션, 어드벤쳐

5) 재미 요소

- 모험의 즐거움 : 방대한 맵을 자유롭게 모험 가능

- 채집 및 제작 : 재료 수집과 무기 제작으로 캐릭터를 강화

- 레이드 : 대규모 레이드 콘텐츠로 플레이어 간의 협동 유도

6) 타겟 유저

광활한 판타지 세계에서 자유로운 탐험을 즐기며 협력을 통해 성취감을 얻는 것을 선호하는 10대 후반에서 30대 초반의 게이머

**Ⅱ. 게임 소개**

1) 세계관

용사가 마을을 탐험하며 채집을 통해 무기를 제작하고, 마을의 의뢰를 해결하며 강해진 후 레이드를 통해 보스를 처치

2) 컨셉

캐릭터 : 용사 캐릭터는 3명으로 구성되어 있으며 1개의 캐릭터를 선택해 플레이

각 캐릭터는 다른 직업을 가졌으며 고유의 스킬과 외형을 보유함

그래픽 : 캐릭터는 카툰랜더링 기법을 사용해 애니메이션풍의 화사한 색감을 강조

자연 경관, 마을, 던전 등의 배경 그래픽은 현실적인 디테일과 조명으로 몰입감을 제공

사운드 : 각 지역마다 고유한 배경음악 존재, 중세 판타지 게임에서 주로 사용하는 민속 악기를 포함한 오케스트라 음악 사용

3) 플레이 흐름

튜토리얼 > 이동 > 마을 도착 > 퀘스트 수락 > 채집 및 사냥 > 무기 제작 > 레이드

**Ⅲ. 게임 구성**

1) 기본 구성

이동 : w, a, s, d

스킬 : q, e

유틸 : 스페이스

시점 이동 : 마우스

클리어 조건 : 보스 레이드 클리어

2) 컨텐츠 구성

<1> 채집 : 각 지역을 탐험하여 자원 수집 가능

자원은 특정 장소에서 얻을 수 있도록 배치

• 채집물 재생성 : 채집물은 일정 시간마다 고정된 위치에 재생성되며 모든

플레이어가 공유

• 주요 자원 : 철광석, 나무, 약초, 보석, 가죽 등등

<2> 사냥 : 사냥한 몬스터는 채집한 자원 외의 재료를 드롭하며 이를 제작 시스템에서 활용 가능

소형 몬스터, 중형 몬스터, 대형 레이드 몬스터가 존재

몬스터의 크기에 따라 드롭되는 아이템의 종류와 양이 상이

• 사냥물 공유 방식

필드 몬스터 : 몬스터 처치 후 드롭되는 아이템은 각 플레이어에게 개별적으로 지급

레이드 몬스터 : 몬스터 처치 시 기여도에 따라 드롭 아이템이 지급

피해량과 치유량 등의 요소로 기여도 산정

• 주요 자원 : 가죽, 뼈, 고기, 돈, 희귀 소재

<3> 제작 : 수집한 자원과 몬스터 재료로 무기, 방어구, 포션 등을 제작가능

<4> 퀘스트 : 몬스터 사냥과 채집물 모아오기 등으로 구성

퀘스트 완료로 경험치와 돈을 획득

<5> 레이드 : 3인이상의 파티로 구성, 강력한 대형 레이드 몬스터 처치가 목표

3) 캐릭터

캐릭터 종류 : 전사, 마법사, 거너

스킬 시스템

• 쿨타임이 존재하는 스킬 1종

• 적을 때렸을 때 쌓이는 SP로 사용가능한 스킬 1종

전사 : 공격형 캐릭터로 2개의 딜 스킬을 보유

거너 : 버프와 딜을 갖춘 캐릭터로 지원 및 공격 역할 수행

법사 : 힐과 딜 스킬을 가진 캐릭터로 아군 회복과 공격 가능

4) 스탯

스탯 종류 : HP, SP, 공격력, 방어력, 돈

레벨 : 경험치를 통해 상승가능하며 HP, 공격력, 방어력을 증가시킴

스탯 분배 : 스탯 분배는 자동으로 이루어짐