초기 기획서

By. 심규민

# 목차

1. 게임 개요
2. 게임 이름
3. 게임 소개
4. 게임 특징
5. 세계관
6. 기획 의도
7. 게임 내용
8. 구조
9. 마을
10. 모험
11. 제작
12. 게임 개요
13. 게임 이름: DLC
14. 게임 소개

판타지 MMORPG인 수천의 섬(Thousands Islands)를 플레이 하는 주인공(플레이어) 단순 스킬 난사 형태가 아닌, 하나의 공통된 목적을 위해 동료(파티)를 모아 전략적으로 전술, 지휘하는 게임.

1. 게임 특징

다양하고 화려한 스킬들로 적을 섬멸하기보다는, 실제 MMORPG에서 미궁(던젼)이나 공격대(레이드)를 플레이 하듯 각 정해진, 아니면 창의적인 방법으로 적들을 실시간으로 물리치는 전투.

실제 MMORPG에서처럼 플레이어들 간의 상호작용(지휘, 거래, 고용).

1. 세계관

아무 문제도 없어 보이는 미래 세계에서 마음의 안식을 찾고 게임을 시작하는 주인공. Thousands Islands는 단순 배경만 놓여 있는 완전히 개방되어 유저들이 만들어가는 MMORPG로 주인공은 그 게임을 하게 되고 하면 하게 될수록 평화롭기만 한 세상과 게임에서 위화감을 느끼게 된다. 그리고 그걸 해결하기 위해 고군분투하는 이야기

1. 게임 초기 기획 의도

일반적으로 모험(RPG)과 협동(Coop) 게임들은 싫어하는 사람이 거의 없는 요소로 자리 잡혀있다. RPG같은 경우는 게임 그 자체만으로써 가질 수 있는 요소이기도 하지만, 협동과 같은 요소는 혼자서만으로 하기 힘들다는 단점이 있다. 이 게임은 협동 게임이지만 솔로 플레이가 가능한 MMORPG가 될 것이다. NPC(적이든 아군이든) 특정 패턴을 주입시켜 플레이어로 하여금 학습이 가능하게 하며, 솔로 플레이가 가능하도록 한다. 또한 NPC들과 플레이어의 상태, 상호작용 등 모든 요소를 똑같이 하여 NPC가 실제 플레이어처럼 보이도록 설계하여 솔로 플레이를 하던, 멀티 플레이에 NPC가 껴서 같이 플레이 하던 모두 같은 동료로써 보이도록 한다.

아직 계획상으로는 솔로 플레이만 준비되어 있지만, 향후 가능성을 보고 멀티 플레이도 가능해지도록 할 예정이다.

1. 게임 내용
2. 지역 구분: 게임 내에서의 지역은 세가지로 구분된다.
3. 마을, 도시(Safety Zone)

플레이어간 상호작용(거래, 교환)이나 생산 및 제작 활동, 모험 지역으로 이동을 위한 파티 구성을 하는 곳이다. 자세한 사항은 레벨 디자인 참고.

1. 모험 지역(Adventure Zone)

플레이어들이 파티, 또는 혼자서 목적을 위해 전투를 치르는 지역이다.

목적에 따라 보통 길(Normal Way), 모험 길(Adventure Way) 두가지가 존재한다.

일반적인 모든 목적(Main Target)은 보통 길을 통해서 해결한다. 특정 몬스터를 수렵하거나, 특정 소재를 수집하거나 지역 횡단, 호위와 같은 것들이 이에 포함된다.

모험 길의 경우는 파티 지휘자가 ‘반드시’ 모험가여야만 하며 해당 지역에서 발견될 수 있는 모든 요소를 랜덤으로 발견할 수 있으며, 특수한 경우 미궁을 발견할 수도 있다. 발견된 미궁은 다양한 위협 요소를 포함하고 있으나 다양한 장비들을 보상으로써 받을 수 있다. 미궁을 발견한 모험가는 파티를 구성해서 미궁을 정복할 때까지 출입이 가능해진다. 자세한 사항은 레벨 디자인 참고.

만약 지휘자가 해당 지역 지식을 정복한 상태라면, 보통 길을 통한 목적이나 모험 길로 발견한 던전으로 바로 진입할 수 있는 지름길(Shortcut)을 이용할 수 있다.

1. 특수 지역(special Zone)

스토리나 특정 효과를 기대할 수 있는 지역이다. 제한적인 던젼이나 레이드가 될 수도 있다.

1. 캐릭터

실제로 게임 내에서 표면상으로 실제 플레이어와 NPC의 차이는 없다. 단, 플레이어는 캐릭터 생성시에 ‘주인공 버프’를 가질 수 있다.

1. 주인공 버프

플레이어 캐릭터의 고유 능력으로 태생적, 잠재적 두가지가 존재한다. 태생적 버프의 경우 캐릭터 생성 시에 가지고 시작하며, 잠재적 버프의 경우 플레이 진행중 깨닫게 된다.

주인공 버프는 실제 수치상으로는 드러나지 않으며, 자세한 사항은 캐릭터 디자인 참고

1. 능력치 상태(Status)

능력치는 크게 4가지만 존재한다. 플레이어는 레벨 업을 통해서 신력을 제외한 능력치에 포인트를 투자하여 강하게 할 수 있다. 자세한 사항은 캐릭터 디자인 참고

1. 기력

물리력에 직접적인 영향을 준다. 물리력은 물리적 행동을 통한 수치에 영향을 준다.

1. 마력

주문력에 직접적인 영향을 준다. 주문력은 마법 행동을 통한 수치에 영향을 준다.

1. 체력

체력과 방어력에 영향을 준다. 체력은 자신이 버틸 수 있는 적의 공격 정도를 의미하고, 방어력은 받는 피해를 감소시켜준다.

1. 신력

회복력에 영향을 준다. 회복력은 아군을 치유하거나 보호하기 위한 마법, 기술들에 영향을 주며 레벨 업을 통한 포인트로 투자가 불가능하며 다양한 활동을 통해서 강화 할 수 있다.

1. 전투 시스템
2. 생산 및 제작

추후 디자인 예정