몬스터헌터 프론티어 온라인 역 기획서

작성자 : 김주형

**- Index -**

1. **캐릭터 컨셉 디자인………………………………………………………………………………………………………………(04p)**
2. **메인 캐릭터…………………………………………………………………………………………………………………………(04p)**
3. **모션 체계……………………………………………………………………………………………………………………….(04p)**

a-1. 모션 리스트**……………………………………………………………………………………………………………..(04p)**

a-2. 모션 체계**………………………………………………………………………………………………………………...(06p)**

1. **스테이터스** (전투 시스템 제외)**………………………………………………………………………………………….(13p)**
2. **컨셉 설정……………………………………………………………………………………………………………………….(16p)**
3. **서브 캐릭터………………………………………………………………………………………………………………………….(17p)**
4. **컨셉 설정……………………………………………………………………………………………………………………….(17p)**

a-1. 타운설정**………………………………………………………………………………………………………………….(17p)**

a-2. 주연급**……………………………………………………………………………………………………………………..(19p)**

a-3. 조연급**……………………………………………………………………………………………………………………..(23p)**

1. **적 캐릭터…………………………………………………………………………………………………………………………….(24p)**
2. **컨셉 설정……………………………………………………………………………………………………………………….(24p)**

a-1. 필드설정**………………………………………………………………………………………………………………….(24p)**

a-2. 초식종**……………………………………………………………………………………………………………………..(26p)**

a-3. 아수종**……………………………………………………………………………………………………………………..(30p)**

a-4. 수인종**……………………………………………………………………………………………………………………..(34p)**

a-5. 갑충종**……………………………………………………………………………………………………………………..(36p)**

a-6. 갑각종**……………………………………………………………………………………………………………………..(37p)**

a-7. 조룡종**……………………………………………………………………………………………………………………..(39p)**

a-8. 어룡종**……………………………………………………………………………………………………………………..(44p)**

1. **시스템 기획서……………………………………………………………………………………………………………………...(46p)**
2. **전투시스템…………………………………………………………………………………………………………………………...(46p)**

**A. 플레이어 관련 데이터……………………………………………………………………………………………………….(46p)**

**B. 비플레이어(타겟)관련 데이터………………………………………………………………………………………………(48p)**

**C. 전투시스템 구조도…………………………………………………………………………………………………………….(50p)**

**D. 수용체 스테이터스와 전투시스템 변수…………………………………………………………………………………(52p)**

1. **성장 및 보상 시스템……………………………………………………………………………………………………………..(53p)**
2. **아이템 체계 및 구조도…………………………………………………………………………………………………………..(54p)**
3. **월드 디자인…………………………………………………………………………………………………………………………(55p)**
4. **월드맵 구성……………………………………………………………………………………………………………………(55p)**
5. **게임레벨 구성 및 오브젝트 리스트……………………………………………………………………………………(58p)**

**A. ‘메제포르타 과장’ (마을) 레벨구성………………………………………………………………………………….(58p)**

**B. ‘사막지대’ (던전) 레벨구성…………………………………………………………………………………………….(59p)**

1. **오브젝트 리스트……………………………………………………………………………………………………………..(60p)**

**A. 구조물……………………………………………………………………………………………………………………….(60p)**

a-1. 상점**………………………………………………………………………………………………………………….(60p)**

a-2. 무대**………………………………………………………………………………………………………………….(62p)**

a-3. 카운터**……………………………………………………………………………………………………………….(62p)**

a-4. 안내판**……………………………………………………………………………………………………………….(64p)**

a-5. 토목과**……………………………………………………………………………………………………………….(67p)**

a-6. 기타**………………………………………………………………………………………………………………….(71p)**

**B. 자연물……………………………………………………………………………………………………………………….(72p)**

b-1. 생물**………………………………………………………………………………………………………………….(72p)**

b-2. 무생물**………………………………………………………………………………………………………………(76p)**

1. **이벤트 기획서……………………………………………………………………………………………………………………...(79p)**

**1. 퀘스트…………………………………………………………………………………………………………………………....(79p)**

1. **기존 레벨(던전) 디자인 수정안**
2. **기존 레벨 분석………………………………………………………………………………………………………………(82p)**
3. **레벨 수정안……………………………………………………………………………………………………………………(84p)**

**Ⅰ.캐릭터 컨셉 디자인**

**1. 메인 캐릭터**

**A. 모션 체계**

**a-1. 모션 리스트**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **순번** | **모션이름** | **비고** |
| 1 | Extra idle 1 | 숨쉬기 |
| 2 | Extra idle 2 | 취한상태 |
| 3 | Extra idle 3 | 숨 고르기 |
| 4 | Extra idle 4 | 졸기 |
| 5 | Extra idle 5 | 더워함 |
| 6 | Extra idle 5 | 취워함 |
| 7 | 감정표현1-1 | 춤추기 |
| 8 | 감정표현1-2 | 박수치기 |
| 9 | 감정표현1-3 | 손 흔들기 |
| 10 | 감정표현1-4 | 부르기 |
| 11 | 감정표현1-5 | 고개 젓기 |
| 12 | 감정표현1-6 | 기뻐하기 |
| 13 | 감정표현1-7 | 끄덕이기 |
| 14 | 감정표현1-8 | 도발하기1 |
| 15 | 감정표현1-9 | 도발하기2 |
| 16 | 감정표현1-10 | 관심 끌기 |
| 17 | 감정표현1-11 | 심통내기 |
| 18 | 감정표현1-12 | 크게 웃기 |
| 19 | 감정표현1-13 | 운동하기 |
| 20 | 감정표현1-14 | 준비자세 |
| 21 | 감정표현1-15 | 때 쓰기 |
| 22 | 감정표현1-16 | 드러눕기 |
| 23 | 감정표현1-17 | 경례하기 |
| 24 | 감정표현1-18 | 양반다리 |
| 25 | 감정표현1-19 | 좌절하기 |
| 26 | 감정표현1-20 | 투명의자 |
| 27 | 감정표현2-1 | 목례하기1 |
| 28 | 감정표현2-2 | 목례하기2 |
| 29 | 감정표현2-3 | 애교떨기 |
| 30 | 감정표현2-4 | 인사하기 |
| 31 | 감정표현2-5 | 수면 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **순번** | **모션이름** | **비고** |
| 32 | 걷기1 | 평상시 |
| 33 | 걷기2 | 숨차함 |
| 34 | 걷기3 | 앉은걸음 |
| 35 | 걷기4 | 취한상태 |
| 36 | 뛰기1 | 평상시 |
| 37 | 뛰기2 | 전력질주 |
| 38 | 뛰기3 | 취한상태 |
| 39 | 앉기1 | 의자에 앉기 |
| 40 | 앉기2 | 쪼그려 앉기 |
| 41 | 기본이동 마무리동작 | |
| 42 | 지형이동1 | 매달리기(단차) |
| 43 | 지형이동2 | 올라가기(단차) |
| 44 | 지형이동3 | 낙하 |
| 45 | 지형이동4 | 착지 |
| 46 | 지형이동5 | 좌로 넝쿨이동 |
| 47 | 지형이동6 | 우로 넝쿨이동 |
| 48 | 발길질 |  |
| 49 | 앞 구르기 |  |
| 50 | Die |  |
| 51 | 사용1 | 투척 |
| 52 | 사용2 | 숫돌 |
| 53 | 사용3 | 설치 |
| 54 | 시영4 | 드링크 |
| 55 | 채집1 | 곤충채집 |
| 56 | 채집2 | 채굴 |
| 57 | 채집3 | 무생물채집 |
| 58 | 묻기 | 땅에 단지묻기 |
| 59 | 피해1 | 비틀거림 |
| 60 | 피해2 | 넘어짐 |
| 61 | 피해3 | 자빠짐 |
| 62 | 피해4 | 뒹굴다 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **순번** | **모션이름** | **비고** |
| 63 | 피해5 | 점프 슬라이드 |
| 64 | 술주정1 |  |
| 65 | 술주정2 |  |
| 66 | 만취1 |  |
| 67 | 만취2 |  |
| 68 | 술마시기 |  |
| 69 | 드러눕기 | 만취상태 |
| 70 | 성공1 | 맛있다 |
| 71 | 성공2 | 팔씨름 Win |
| 72 | 성공3 | 고기 낚음 |
| 73 | 성공4 | 잘 굽다 |
| 74 | 성공5 | 퀘스트 성공 |
| 75 | 실패1 | 맛없다 |
| 76 | 실패2 | 팔씨름 Lose |
| 77 | 실패3 | 고기 놓침 |
| 78 | 실패4 | 못 굽다 |
| 79 | 식사 |  |
| 80 | 낚시 |  |
| 81 | 팔씨름준비 |  |
| 80 | 팔씨름 |  |

**a-2. 모션 체계**















**B. 스테이터스 (전투 시스템 제외)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **메인 메뉴** | | | |
| **명칭** | **설명** | **변수** | **크기** |
| 게임시작확인 | 게임시작버튼을 눌렀는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 퀵스타트 | 서버 페이지를 거치지 않고 자동 스타트 하겠는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 게임 스타트 | 게임스타트를 눌렀는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 옵션 | 게임설정 페이지로 가겠는가?? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 게임종료 | 게임종료 | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| **게임 설정 페이지** | | | |
| **명칭** | **설명** | **변수** | **크기** |
| 키설정 | 키설정 페이지로 가겠는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 사운드설정 | 사운드 페이지로 가겠는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 진동기능 | 조이스틱 진동 기능 ON/OFF를 설정한다. | ON/OFF | 0/1 |
| 조준 모드 시 조작 | 조준점 화면의 카메라 조작 방법을 설정한다. | NORMAL/REVERSE1/REVERSE2 | 1~3 |
| 카메라 조작 | 평상시의 카메라 조작 방법을 설정한다. | NORMAL/REVERSE1/REVERSE2 | 1~3 |
| 카메라 타입 | 보우건이나 활을 조준할 때 카메라 작동 방식을 설정한다. | TVPE1/TVPE2 | 0/1 |
| 초기화 | 게임설정 옵션을 초기화 하겠는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| 이전 | 이전 메뉴로 가겠는가? | 눌렀다/안눌렀다. | 0/1 |
| **키 설정 페이지** | | | |
| 일반액션 | 일반 액션의 키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 시스템 | 시스템 계열 입력 키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 한손검 | 한손검 무기 액션의 입력 키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 대검 | 대검 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 해머 | 해머 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 랜스 | 랜스 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 보우건 | 보우건 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 쌍검 | 쌍검 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 태도 | 태도 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 수렵피리 | 수렵피리 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 건랜스 | 건랜스 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 활 | 활 무기 액션의 입력키를 설정한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 테스트 | 테스트 모드로 전환한다. | 전환/비전환 | 0/1 |
| 읽기 | 저장한 설정을 불러오겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 저장 | 현재 설정을 저장한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 초기화 | 초기 상태로 설정한다. | 타임A/타입B | 0/1 |
| 이전 | 이전 메뉴로 가겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| **시운드 옵션** | | | |
| 음량 (BGM) | 음량의 크기를 변경한다. | (MIN)0~+9(MAX) | 1~9 |
| 효과음 (SE) | 효과음의 크기를 변경한다. | (MIN)0~+9(MAX) | 1~9 |
| 화면밝기조정 | 화면의 밝기를 조정한다. | (MIN)-35~+35(MAX) | 1~70 |
| 초기 상태로 변경 | 모든옵션을 초기화 하겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 성별 | 남자로 하겠는가? 여자로 하겠는가? | 남자/여자 | 0/1 |
| 이름 | 캐릭터 이름입력란 | 캐릭터 이름입력 | 4~16byte |
| INNER | 캐릭터 의상 설정 | TVPE01~08 | 0~8 |
| FACE | 캐릭터 얼굴 설정 | 피부색/윤곽/특징 | 0~27 |
| HAIR | 캐릭터 머리 설정 | 길이/앞머리/특징 | 0~17 |
| HAIR COLOR | 캐릭터 머리 색갈 설정 | R/G/B | 0~705 |
| VOICE | 캐릭터 목소리 설정 | 나이/특징 | 0~15 |
| ENTPY | 캐릭터 생성 하겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 되돌아 가기 | 돌아가기 버튼을 눌렀는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| **월드선택 페이지** | | | |
| 입문구역 | HR1~16 까지 입장가능한 랜드로 이동하겠는가? | 비기닝/퍼스트/첼린지 | 1~3 |
| 자유구역 | HR3~999 까지 입장가능한 랜드로 이동하겠는가? | 브레이브/신시아/스트롱/클레버/와일드/헝그리 | 1~6 |
| 달인구역 | HR22~999 까지 입장가능한 랜드로 이동하겠는가? | 미확정 | 미확정 |
| 집회소 | 제한없이입장한 랜드로 이동하겠는가? | 베테랑/루키/스트레인지 | 1~3 |
| **랜드선택 페이지** | | | |
| 랜드명 | 이 랜드를 선택하겠는가? | 랜드1~10 | 1~10 |
| **팝업창** | | | |
| 날씨 | 몬스터 헌터의 현재 월드의 날씨표시 | 한랭기/온난기/번식기 | 1~3 |
| 시간 | 몬스터 헌터의 시간을 표시 | 밤/낮 | 0/1 |
| 도움말 | HR1~2까지 표시됨 | 초보자 도움말 | 0/1 |
| 게릭터 메뉴 | 게릭터 메뉴 |  |  |
| 아이템 | 현재 소지중인 아이템이 표신된다 | 소지중인 아이템/빈 슬롯 | 0~20 |
| 조합 | 조합할 아이템이 표시된다 | 2종/3종/목록 | 1~3 |
| 퀘스트 상황 | 퀘스트 의뢰서의 내용을 확인한다. | 있다/없다 | 0/1 |
| 스테이터스 | 스테이터스창을 열겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 커뮤니티 | 커뮤니티 창을 연다 | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 수렵단 | 수렵단 정보 데이터를 불러온다. | 있다/없다 | 0/1 |
| F키 등록 | 아이템창과 F키창 동시에 뜬다. | F키 등록/취소 | 0~240 |
| 옵션 | 옵션창을 띄우겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 게임종료 | 게임종료 하겟는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| **스테이터창** | | | |
| 온라인 마크 | 다른 유저에게 자신의 상태를 보여줄 마크를 설정한다. | ON/OFF | 0~18 |
| 개인 스테이터스 | 자신의 스테이터스 정보를 확인한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 장비 스테이터스 | 장바하고 잇는 무기, 방어구의 상세 정보를 확인한다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 현위치 정보 | 현재 월드와 랜드를 표시해준다. | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 몬스터 정보 | 소지중인 몬스터 서적이 표시된다. | 소지중인 아이템/빈 슬롯 | 0~20 |
| **커뮤니티창** | | | |
| 친구 목록 | 친구 목록을 확인한다 | 친구목록/빈슬롯 | 0~50 |
| 쪽지 | 신규 쪽지와 수신된 쪽지를 확인한다. | 수신쪽지/신규쪽지/보관쪽지 | 1~3 |
| 공식 사이트 | 공식 사이트 이동하겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 맴버 정보 | 현재 맴버 표시 | 맴버목록/빈슬롯 | 0~16 |
| 맴버 검색 | 현재 접속 유저 검색 | 이름검색/ID검색/뒤로 | 1~3 |
| 친구등록제한 | 친구등록을 제한 하겠는가? | 제한하지 않음/제한함 | 0/1 |
| 민폐 목록 | 민폐 목록자를 보겠는가? | 눌렀다/안눌렀다 | 0/1 |
| 상용구 편집 | 상용구 편집을 한다. | 6가지 현재 상용구 슬롯표시 | 1~6 |

**C. 컨셉 설정**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | User name | **이미지** |
| **성별 및 신장** | 남 (180cm) 여 (165cm) | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\My Pictures\Untitled-1.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\My Pictures\0009.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\My Pictures\Untitled-3.jpg |
| **직업** | 헌터 |
| **내적특징** | 자신의 부족을 위험으로부터 지키고 식량을 위해 사냥에 나서는 고대 이디안의 정신을 이어받아 최고의 용잡이가 꿈인 메인캐릭터는 동료들과 거대한 용을 잡아내는 협동심, 끈기가 있고 위험한 용들로부터 마을을 지켜낸다는 강한 자부심을 가지고 있다. |
| **외적특징** | 8등신의 건장한 체격의 인간형 캐리터이다. 큰 부족에서 수렵과 몬스터를 잡는 헌터의 세계관에 맞춰 일반 복장은 동물 송곳니나 털이 들어간 장신구와 가죽으로 만든 옷으로 지그재그 무늬를 내어 세련된 인디안 풍이 느껴지도록 한다. 사냥을 떠날 때 입는 갑옷 또한 몬스터로부터 얻은 갑각과 수렵으로 얻은 광석으로 구성되어 사냥으로 생계를 유지하는 부족생활의 느낌을 살려준다. |

**2. 서브 캐릭터**

**a. 설정**

**a-1 타운설정**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **타운이름** | 메제포르타광장 | **이미지** |
| **내적특징** | 모든 PC들이 헌터의 삶을 시작하기 위해 모이는 장소로 헌터 접수처에 등록을 하고 사냥을 떠날 동행자를 찾는 곳이다. 또한 몬스터헌터의 세계관에서 가장 큰 마을로 거대한 고룡으로 부터 마을을 지켜낸 전설적 헌터들의 역사가 살아 숨쉬고 있는 곳이다. | D:\신세계\시즌2\강의 준비\게임기획서작성\이미지 자료\서브캐릭터\메제포르타.jpg  img_9_1840_23.jpg  img_9_1840_29.jpg  _36.jpg |
| **시설(기능)** | 신참 접수처와 동행자 모집 게시판, 각종 상점 등으로 사냥준비시설이 있으며, 사냥 실력을 경쟁하는 공식 수렵 대회도 연다. 기타 미용실, 랭킹 정보판, 낚시터, 수렵단 등 사냥 외 여가를 즐길 수 있는 시설이 있다. |
| **외적특징** | 몬스터로부터 침입을 막기 위해 주위가 암벽으로 되어있어 마치 헌터들의 둥지 처럼 되어있다.  세련된 인디안 마을 풍으로 고층 건물이 아닌 천막이나 나무집 등 아기자기하게 연출한다 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **타운이름** | 돈드르마거리 | **이미지** |
| **내적특징** | 주점에서 술도 마시고 동료와 팔씨름, 사격게임을 하며 친분을 위한 공간과 헌터의 발전을 위한 장비공방 등이 있다. 무엇보다 유저 개인마다 집이 있어 식사와 편안한 휴식을 위한 공간이기도 한다. 하지만 고룡이 타운으로 처들어 올 시 긴장된 분위기가 조성된다. | Untitled-1.jpg  돈도르마 거리.jpg  1170993338_e13_qhwhro302.jpg |
| **시설(기능)** | 돈도르마 거리에는 자신의 아이템을 보관하거나 장비를 변경할 수 있는 마이 하우스, 필드퀘스트를 받고 출발하는 대중주점, 이외에도 장비를 생산, 강화하는 장비공방, 도구점, 조합상점 가게들이 위치하고 있다.  또한 팔씨름, 사격게임 시설이 위치하여 부담 없이 미니게임을 즐길 수 있다. |
| **외적특징** | 거대한 고룡으로부터 방어를 위한 높은 중세시대 풍 성벽요새가 위치하고 있으며 요새 바로 옆에 있는 주점내부 또한 나무술통들이 있는 중세시대 풍이다.  헌터 개인의 집은 처음 인디안 풍에서 시작하여 집 평수를 늘리고 인테리어 할수록 중세시대 풍과 섞인다. |

**a-2. 주연급**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 가이드, 접수원, | **이미지** |
| **성별** | 여 (인간형) | %B8%DE%C0%CC%B5%E501.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\향수\Perfume.Th_00000.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\Perfume.Th_00010.jpg |
| **신장** | 155cm |
| **직업** | 도우미, 접수원 |
| **위치 및 기능** | 메제포르타광장과 돈드르마거리 곳곳에 위치하여 게임규칙을 안내하는 도우미 역할과 여러 퀘스트 접수를 해주는 접수원 기능을 가지고 있음.  그 외로 메제포르타광장 가운데 카페를 운영하여 드링크 아이템을 판매와 잡화점 운영으로 여러 책을 판매하기도 한다. |
| **내적특징** | 어렸을 적 몬스터를 만나 위험한 순간 헌터의 도움을 받아 감동받고 헌터안내원이 되어 은혜를 보답하려고 마음을 먹는다.  그들은 위의 히스토리처럼 헌터에 대한 동경심이 높아 안내원교육 과정을 거쳐 게임에 배치된다. 언제나 친절하며 상냥하게 헌터들을 맞이한다. |
| **외적특징** | 비행기의 꽃은 스튜디어스 처럼 헌터세계의 꽃으로 이쁘고 사냥한 외모의 인다안풍과 결합된 매이드 복장을 하고 있다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 헌터 공식 관리원 | **이미지** |
| **성별** | 남 | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\My Pictures\0002.jpg |
| **신장** | 80cm (난쟁이종족) |
| **직업** | 헌터 공식 관리원 |
| **위치 및 기능** | 메제포르타광장에서 PC가 처음 등장하는 곳에 배치되어 신참 등록을 하는 역할과 돈드르마 주점에 배치되어 헌터를 평가하는 공식 임무와 난이도가 높은 스페셜 퀘스트를 주는 역할을 한다. |
| **내적특징** | 그들의 종족에 대해서 자세히알 수는 없지만 수많은 몬스터와 인간의 전쟁을 보면서 살아온 늙은이들로 지식이 많고 총명함에 연륜이 느겨진다. |
| **외적특징** | 난쟁이 같은 작은 키에 긴 수염과 이마에 주름 등으로 연륜이 느껴지는 외모와, 사슴 같은 귀와 사슴이미지의 난쟁이 체형이 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 떠돌이 도구상인 | **이미지** |
| **성별** | 남 | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\Perfume.Th_00004.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\향수\Perfume.Th_00021.jpg |
| **신장** | 178cm |
| **직업** | 도구점 상인 |
| **위치 및 기능** | 메제포르타광장에 도구상점을 차려 PC에게 곡괭이, 잠자리채 등 여러 도구를 판매한다. |
| **내적특징** | 헌터가 되려 했으나 장사꾼의끼를 발견하고 각종 골동품들과 도구들을 여기저기서 모아 상점을 차려 판매로 이윤을 남기는 장사꾼의 길을 선택하였다. |
| **외적특징** | 약간 마른 체형으로 초급용 헌터 바지를 입어 헌터가 되려 했던 흔적이 보인다. 앞에 돈주머니를 차고 위엔 중간 귀족층 중세시대 복장을 입고 있다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 식료품점 여주인 | **이미지** |
| **성별** | 여 | 아줌마(원화).JPG |
| **신장** | 167cm |
| **직업** | 식료품 상인 |
| **위치 및 기능** | 메제포르타광장 돈도르마 거리에 식료품점을 차려 PC에게 각종 음식재료를 판매한다. |
| **내적특징** | 농사와 가축을 길러 장사로 돈을 벌고 헌터의 아들은 둔 아주머니는 언제나 헌터들을 자신의 아들같이 생각해 푸근한 인상으로 영양만점 식료품을 판매한다. |
| **외적특징** | 통통한 체형인 푸근한 아줌마 이미지다. 앞치마를 두르고 항상 웃는다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 가구점 주인 | **이미지** |
| **성별** | 남 | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\향수\Perfume.Th_00012.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\향수\Perfume.Th_00023.jpg |
| **신장** | 166cm |
| **직업** | 가구점 주인 |
| **위치 및 기능** | 메제포르타광장에서 가구점상점을 차려 PC에게 곡괭이, 잠자리채 등 여러 도구를 판매한다. |
| **내적특징** | 여러 도시를 오가며 거래를 오랫동안 해온 장사꾼 이였으며 재산을 모아 가구점을 열어 좀더 큰 이윤을 남기려 한다. 재산이 많아 보이나 가난했던 장사꾼의 시절의 아픔을 가지고 있다. |
| **외적특징** | 안경과 베레모를 쓴 중세시대 옷차림과 부유해 보이는 것이 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 장비공방 주인 | **이미지** |
| **성별** | 남 | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\My Pictures\0003.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\My Pictures\0004.jpg |
| **신장** | 187cm |
| **직업** | 장비공방 주인 |
| **위치 및 기능** | 돈도르마 거리 안 장비공방에서 무기와 갑옷, 장신구를 팔거나 강화 시켜준다. |
| **내적특징** | 장비공방인 장인 아버지의 일을 이어받은 4쌍둥이는 아버지가 돌아가신 뒤에도 장비공방 운영을 열심히 하면서 아버지의 장인 실력을 이어가고 있다. |
| **외적특징** | 근육질 몸매에 대머리지만 인정이 많게 생겼다. 용광로 입고 있으며 힘 자랑을 좋아한다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 거리 수호병 | **이미지** |
| **성별** | 남 | 중세기사3.jpg |
| **신장** | 185cm |
| **직업** | 요새 수호병 |
| **위치 및 기능** | 돈도르마 거리에서 요새로 통하는 입구의 문지기로 위험한 요새에 저렙은 들어가지 못하도록 통제한다. |
| **내적특징** | 헌터 생활을 하다 실력을 인정받고 마을과 요새를 지키는 수호병이 된다. 군인의 정형적인 성격으로 딱딱하고 매정해 보이나 마을과 요새를 지키려는 투철한 책임감을 가지고 있다. |
| **외적특징** | 중세기사 풍으로 커다란 방패와 큰 랜스를 들고 있어 위엄 있어 보인다. |

**b-3. 조연급**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 박식한 헌터 | **이미지** |
| **성별** | 남 | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\Perfume.Th_00008.jpg |
| **신장** | 183cm |
| **직업** | 헌터 |
| **위치 및 기능** | 돈도르마 거리에서 돌아다니며 헌터에 대한 여러 정보를 알려준다. |
| **내적특징** | 헌터로의 삶에서 중요한 건 몬스터의 정보라고 생각하여 마을 여기저기를 돌아다니며 자신의 정보를 알려주고 다른 정보를 얻으려고 한다. |
| **외적특징** | 헌터 복장을 하고 박식하게 생겼다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | 수다쟁이 아가씨 | **이미지** |
| **성별** | 여 | C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\향수\Perfume.Th_00005.jpg  C:\Documents and Settings\Owner\My Documents\알쇼 캡쳐\향수\Perfume.Th_00019.jpg |
| **신장** | 165cm |
| **직업** | 농부 |
| **위치 및 기능** | 돈도르마 거리에서 마이 하우스 기능에 대해 설명해 준다. |
| **내적특징** | 농부 집 딸로 태어나 집안일을 도우면서 지내고 수다를 좋아한다. 활기찬 젊은이와 대화하는걸 좋아한다. |
| **외적특징** | 순수한 얼굴에 소박하게 입고 다녀 백치미가 있다. |

**3. 적 케릭터**

**a. 설정**

**a-1. 필드설정**

|  |  |
| --- | --- |
| **밀림** | 맨 처음에 도전할 수 있는 기본적인 필드  maly76_89.jpg |
| **사막** | 열 때문에 체력이 소모되는 필드  사막1.jpg |
| **늪지** | 독 늪이 발생하는 필드  bulabo_5.jpg |
| **설산** | 스테미나에 영향을 미치는 필드  Untitled-1.jpg |
| **화산** | 열 때문에 체력 이 소모되는 필드  434a6f25a0c25-lissao.jpg |
| **수해** | 평소 볼 수 없는 몬스터 출현  수해1.jpg |

**a-2. 초식종**

* 혼자 묵묵히 풀만 먹는 얌전한 종족으로 위험을 느끼면 대부분 도망친다. 그러나 그 중에는 이빨을 드러내는 초식동물도 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 초식종 | **이미지** |
| **이름** | 케루비 (b-01-1) | 케루비.jpg |
| **등장지역** | 밀림, 늪지, 설산 |
| **공격타입** | 단순 무식형으로 PC가 공격해도 반격 없이 맞기만 한다. |
| **이동패턴** | 무리를 지어 게임레벨 구석구석을 깡총깡총 뛰어다니다 풀을 먹는 Idle을 취한다. 공격 받아도 계속 같은 웨이 포인트를 취한다 |
| **외적특징**  **(소형)** | 뿔이 없는 암컷 꽃 사슴에서 초록색 자연보호색을 띄고 있다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 초식종 | **이미지** |
| **이름** | 가우시카 (b-01-2) | 55836.jpg |
| **등장지역** | 설산 |
| **공격타입** | 단순 반격형으로 PC가 먼저 공격할 때만 뿔로 반격하고 주위 동족이 공격 당해도 시력이 낮아 도와주거나 도망치지 못한다. |
| **이동패턴** | 무리를 지어 다니며, 시력이 낮아 불안해 뛰어다니며 뿔을 흔들며 위험을 미리 방지하는 Idle이 있다. |
| **외적특징**  **(소형)** | 카우와 순록을 결합시킨 이미지로 머리에 큰 뿔과 등에 흰털로 자태를 뽐낸다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 초식종 | **이미지** |
| **이름** | 포포 (b-01-3) | 포포.jpg  포포2.jpg |
| **등장지역** | 설산 |
| **공격타입** | 단순 반격형으로 PC가 먼저 공격할 때만 뿔로 반격하고 주위 동족들은 게임레벨 밖으로 도망간다. |
| **이동패턴** | 무리를 지어 다니고 굼뜨며 느린 속도로 이동한다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 매머드에서 진화한 모습으로 뿔과 발굽이 좀더 크고 추운 지역에 살아 털이 길고 두껍다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 초식종 | **이미지** |
| **이름** | 모스 (b-01-4) | 모스.jpg |
| **등장지역** | 밀림, 늪지의 풀밭 |
| **공격타입** | PC가 공격을 안 해도 일정시간이 지나면 일직선으로 돌진하여 선 공격을 한다 |
| **이동패턴** | 2~3마리가 서로 거리를 두며 풀을 먹는 Idle을 취하며 이동하다 동족이 공격받고 있는 것을 보면 같이 공격한다. |
| **외적특징**  **(소형)** | 야생돼지 모습에 돌진공격을 하도록 머리에 단단하고 둥근 뼈가 나와있다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 초식종 | **이미지** |
| **이름** | 아프토노스 (b-01-5) | 초식공룡4.jpg  초식공룡.jpg |
| **등장지역** | 밀림, 설산의 풀밭 |
| **공격타입** | 단순 도망형으로 PC가 공격 시 주위 무리와 함께 도망친다. |
| **이동패턴** | 무리를 지어 다니며 풀을 먹는 Idle frame이 길어 멈춰있는 시간이 길고 느린 속도로 이동한다. 도망 시 좀더 빠른속도를 낸다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 머리와 꼬리에 뿔이 있는 스테고사우루스와 트리케라톱스를 합친 이미지다. 새끼를 데리고 풀숲으로 나와 묵묵히 풀만 먹는 순한 초식공룡이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 초식종 | **이미지** |
| **이름** | 아프케로스 (b-01-6) | 초식공룡3.jpg  아프케로스.jpg |
| **등장지역** | 화산, 사막 |
| **공격타입** | PC가 자신의 영역 안으로 들어오면 머리로 들이받는 공격한다. 체력이 반이 되면 자빠져 발버둥 치다 다시 일어나 공격한다. |
| **이동패턴** | 주로 혼자 다니며 일정범위 안에 원을 그리며 이동한다. 가끔 멈춰서 풀을 먹거나 냄새를 맡는 기본Idle를 취한다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 아프토노스에서 더운 지역에 살기 위해 진화한 형태이다. 안킬로사우루스와 흡사하며 등에 거북이처럼 커다란 등껍질을 하고 있어 무더위를 버텨낸다. |

**a-3. 아수종**

* 거대한 동물형 몬스터로 영역 의식이 강해 PC를 발견하자마자 바로 공격한다. 털이나 가죽피부 모습의 이빨이나 발톱을 주 공격무기로 쓴다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 불팡고 (b-02-1) | 불팡고.jpg |
| **등장지역** | 밀림, 설산, 늪지 |
| **공격타입** | PC가 게임레벨 안에 들어오면 시야에 안보여도 냄새를 맡고 돌진하여 공격한다. |
| **이동패턴**  **(소형)** | 주로 혼자 있으며 발로 땅을 치는 도움닫기 후 돌진한다. 모스와 다르게 약간 곡선형 돌진을 하여 PC가 모스보다 피하기 어렵게 느껴지도록 한다. |
| **외적특징** | 야생멧돼지 모습에 송곳니와 덩치가 좀더 크다. (소형) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 도스팡고 (b-02-2) | 불팡고.jpg |
| **등장지역** | 밀림, 설산, 늪지 |
| **공격타입** | 불팡고와 같은 공격타입이다. 좀더 빠르고 긴 돌진공격을 한다. |
| **이동패턴** | 불팡고와 같은 이동패턴이며 빈사 시 경보걸음으로 보금자리로 돌아가 잠을 잔다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 야생 멧돼지 불팡고의 리더, 좀 더 큰 덩치에 발달된 송곳니가 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 브랑고 (b-02-3) | 브랑고(원화).JPG |
| **등장지역** | 설산 |
| **공격타입** | 치고 빠지기형으로 PC가 영역안에 들어오면 점프를 뛰며 물기, 앞발 후리기 공격 후 빠지고 다시 틈을 노린다. |
| **이동패턴** | 2~3마리 짝을 지어 어슬렁 어슬렁 걸어 다니다 PC 발견 시 앞뒤, 좌우로 점프 이동하여 민첩하고 빠르게 패턴이 변한다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 오랑우탄에서 흰색 털과 긴 꼬리가 달렸다. 느린 이미지의 오랑우탄보단 사납고 민첩하게 생겼다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 도도브랑고 (b-02-4) | D:\신세계\시즌2\강의 준비\게임기획서작성\이미지 자료\적캐릭터\선따기\도도브랑고(원화).JPG |
| **등장지역** | 설산 |
| **공격타입** | 브랑고랑 공격패턴에서 추가적으로 돌진, 보디 브레스(양 앞발을 하늘을 향해 든후 바닥을 내려친다), 냉동 브레스(입에서 눈보라를 뿜는다), 얼음덩어리 던지기의 특수 기술을 가지고 공격한다. 주위 브랑고들이 죽으면 소환해 내는 마법도 쓴다. |
| **이동패턴** | 브랑고 2~3마리와 무리 지어 행동하는 브랑고의 리더이다. 눈 속을 파고 들어가 이동하여 공격하기도 한다. 빈사 상태로 들어가면 다리를 절면서 다른 게임레벨로 도망가 잠잔다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 브랑고의 리더로서 브랑고보다 덩치가 2.5배 크며 좀더 날카로운 이빨과 뿔을 가지고 있다. (전투시 송곳니와 꼬리부분이 잘려나가 모델링시 유의) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 콩가 (b-02-5) | 콩가(원화)2.JPG |
| **등장지역** | 밀림, 늪지 |
| **공격타입** | 돌진 후 앞발로 원펀치, 4연타펀치, 덮치기를 연계하면 공격하는 콤보형이다. 방귀를 뀌어 악취공격을 하는 독기술도 가지고 잇다. |
| **이동패턴** | 2~3마리 짝을 지어 어슬렁 어슬렁 걸어 다니다 정면에 PC 발견 시 화났다는 포효모션 후 돌진하여 이동한다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 얼굴은 하마, 몸은 고릴라이미지의 몬스터이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 바비콩가 (b-02-6) | 바비콩가(원화).JPG |
| **등장지역** | 밀림, 늪지 |
| **공격타입** | 콩가의 공격패턴에 똥 던지기, 트림, 배 부풀리기의 특수기술을 가지고 있다. |
| **이동패턴** | 콩가와 같은 이동패턴에 추가적으로 우울증을 나타내는 모션과 빈사상태를 가지고 있다. 빈사 상태시 고통을 호소하며 다른 게임레벨로 도망가 잠잔다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 콩가의 리더로서 덩치가 2.5배 더 크고 머리에 큰 뿔이 있다. 꼬리에 레어아이템을 달고 다닌다. (전투시 아이템을 뺏기는 변수가 있으므로 모델링 시 유의) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 아수종 | **이미지** |
| **이름** | 리쟌 (b-02-7) | G:\작업중\캐릭터 컨셉문서\원화 완성파일\%C5%B0%B8%DE%B6%F36_copy_past37.jpg  **+**  D:\신세계\시즌2\강의 준비\게임기획서작성\이미지 자료\적캐릭터\선따기\도도브랑고(원화).JPG |
| **등장지역** | 화산, 설산 |
| **공격타입** | 도도브랑고의 공격타입에서 추가로 근거리 돌진, 지그재그 돌진, 원거리, 회전돌진 이렇게 4가지 돌진공격을 구사하며 분노시 전기 빔과 전기 덩어리를 내 뿜는 화려한 브레스 공격이 특징이다. |
| **이동패턴** | 도도브랑고의 이동패턴과 같다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 검은 털로 덮여 있고 머리에 2개의 불을 지닌 사자이미지와 도도브랑고의 이미지의 결합이라 볼 수 있다. 분노 시 드래곤볼의 초사이언처럼 털이 노란색으로 변하여 빛을 낸다. (뿔이 잘려나가고 꼬리털이 빠지는 변수가 있으므로 모델링, 맵핑 시 유의) |

**a-4. 수인종**

* 동물의 모습을 하고 있으나 인간 수준의 지능을 가지고 있다. 야생에서 그들만의 사회를 형성해 무리 지어 헌터를 공격한다. 그 중 인간의 언어를 이해하여 인간 사회에 섞여 사는 메라루 몬스터도 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 수인종 | **이미지** |
| **이름** | 메라루 | 메구미(원화).JPG |
| **등장지역** | 밀림, 사막, 늪지, 화산, 설산 |
| **공격타입** | 크게 스틸 공격형, 유틸리티 공격형 두 가지 분류로 나뉜다.  PC에 근접하여 아이템을 빼앗아 도망가 버리는 스틸 공격형과, 근접하여 곡괭이 질과 뒤로 빠져서 폭탄을 던지는 원거리 공격, 폭탄과 함께 자폭하는 등의 여러 가지 공격을 구사하는 유틸리티 공격형이 있다. |
| **이동패턴** | 8마리 정도 무리를 지어 무언가 조사하는 듯한 Idle를 하고 있으며 영역 안에 PC가 들어오면 포획하듯 둘러싸 여러 공격방법으로 귀찮게 한다.  작고 아기자기한 모션들로 귀엽지만 얄미운 느낌을 준다. |
| **외적특징**  **(소형)** | 고양이가 진화하여 두발로 걸어다니며 인간의 언어를 이해하고 옷도 입고 도구도 사용할 줄 안다. 인간사회 속에서 어울리며 길들여져 살기도 하고 필드에서 인간들을 귀찮게 괴롭히기도 한다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 수인종 | **이미지** |
| **이름** | 차차브, 킹차차브 | 차차브(원화).JPG |
| **등장지역** | 수해 |
| **공격타입** | 혼자서 싸우지 않고 여러 마리가 PC를 포위하여 난타한다. |
| **이동패턴** | 부족처럼 8~9 마리가 군집형으로 몰려다닌다. 작지만 여기저기 뛰어다니며 민첩하다. |
| **외적특징**  **(소형)** | 영화 미이라2에 나오는 난장이 인디안 괴물 캐릭터와 흡사하며 가면을 쓰고 있어 정체불명 몬스터 느낌을 준다. |

**a-5. 갑충종**

* 공충형 몬스터, 벌레로 치면 거대한 편이나 다른 몬스터들에 비하면 작은 측에 속한다. 공격력과 체력은 낮으나 작고 빠른 움직임으로 PC가 귀찮게 느낌

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 갑충종 | **이미지** |
| **이름** | 란고스타 | Untitled-1.jpg |
| **등장지역** | 밀림, 사막, 늪지 |
| **공격타입** | 공중 근접공격형 날아다니다 꼬리의 침으로 근접 공격한다. 침에 마비 독을 가지고 있어 PC가 마비에 걸릴 때도 있다. |
| **이동패턴** | 주로 게임레벨에 한 두 마리 정도 배치되어 모기처럼 날아다닌다. |
| **외적특징**  **(소형)** | 거대한 모기 괴물 이미지 꼬리부분은 벌의 침같이 되어 있어 공격무기로 사용된다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 갑충종 | **이미지** |
| **이름** | 칸타로스 | zzzxxcxzc-kon3son.jpg |
| **등장지역** | 늪지, 사막 |
| **공격타입** | 점프하여 몸통치기 공격형 |
| **이동패턴**  **(소형)** | 메뚜기처럼 주로 점프를 뛰며 이동하고 점프 자체가 공격으로 쓰인다. |
| **외적특징** | 거대한 메뚜기 괴물 이미지 |

**a-6. 갑각종**

* 딱딱한 껍데기로 몸을 감싸고 있는 몬스터, 등 껍질경우 칼 공격이 튕겨버리는 갑각을 가지고 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 갑각종 | **이미지** |
| **이름** | 가미자미, 야오자미 | 갑각종.jpg  Untitled-2.jpg |
| **등장지역** | 가미자미-화산, 늪지  야오자미-밀림, 사막 |
| **공격타입** | PC가 게임레벨에 등장 시 땅을파고 들어가 이동하여 PC밑에서 치고 올라오는 기습 선공 후 밀면서 집게로 공격한다. |
| **이동패턴** | 게임레벨에 1~2마리 배치되어 땅속에 숨어있거나 집게로 미생물을 먹는 Idle을 하고 있다 PC가 나타나면 기습 공격형으로 들어간다. 옆으로 이동하는 게의 걸음을 가지고 있다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 가미자미-갯벌 게의 거대한 이미지의 몬스터이다.  야오자미-킹크랩의 거대한 집게와 소라게 등껍질을 합친 이미지의 몬스터이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 갑각종 | **이미지** |
| **이름** | 쇼군기자미 | 633248357454788750_faab9cc5-3894-460e-9bc0-81fb8f859fd9_jpg_slide.jpg |
| **등장지역** | 화산, 늪지 |
| **공격타입** | 가미자미 공격패턴에 추가로 양쪽 집게발를 마치 긴 도검 사용하듯 찍기와 베기, 치켜세우는 공격을 구사한다. 휠윈드 와 워터브레스 마법공격을 가지고 있다. |
| **이동패턴** | 가미자미의 이동패턴에 추가로 양 집게발을 이용, 천장에 매달릴 수 있는 것이 특징이다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 가미자미의 성충형으로 덩치는 조금 커졌으나 양집게가 매우 길어진 것이 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 갑각종 | **이미지** |
| **이름** | 다이묘자자미 | 다이묘자자미(원화).JPG |
| **등장지역** | 밀림, 사막 |
| **공격타입** | 야오자미의 공격패턴에 추가로앞, 옆 집게발 공격, 점핑 공격 과 등껍질로도 후방공격이 가능하여 360도를 공격타입이다. 워터 블래스 마법공격과 거북이처럼 등껍질에 숨는 방어태세의 특수기술이 있다. |
| **이동패턴** | 야오자미의 이동패턴과 같음. |
| **외적특징**  **(대형)** | 야오자미의 성충형으로 매우 큰 덩치에 집게발과 등껍질이 발달되었다. |

**b-7. 조룡종**

* 중생대 쥐라기시대의 공룡모습을 한 종의 몬스터이다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 란포스, 게네포스, 이오스, 기아노스 | 벨로키랍토르.gif  육식공룡1.jpg |
| **등장지역** | 란포스-밀림  게네포스-사막  이오스-화산, 습지  기아노스-설산 |
| **공격타입** | 물기, 할퀴기, 뒷발로 내려찍기 의 공격패턴 |
| **이동패턴** | 항상 4~5마리 무리 지어 집단행동을 한다. 경계심이 강해 이리저리 둘러보는 Idle을 자주 취한다. 전투 전 살랑살랑 걸어 다니다 전투에 들어가면 점프하면서 민첩하게 이동한다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 데이노니쿠스 와 딜로포사루스 같은 쥐라기 공룡의 이미지에서 좀더 세련된 빛깔 무늬를 가지고 있다. 4마리 모두 비슷하게 하게 생겼지만 각각 등장지역에 맞는 피부보호색을 띄고 있고 지형에 맞게 약간씩 진화하였다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 도스란포스 | 포스1.gif |
| **등장지역** | 밀림 |
| **공격타입** | 란포스와 같음. |
| **이동패턴** | 집단행동을 한느 란포스의 리더, 동족들의 영역안을 순찰하며 돌아다닌다. 빈사 시 도망쳐 숨을 고르며 회복하려는 특성이 있다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 란포스에서 덩치가 약간 더 크며, 하나로 길게 나온 큰 볏이 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 도스게네포스 | 포스2.gif |
| **등장지역** | 사막 |
| **공격타입** | 게네포스 공격 타입에서 추가로공격 마다 마비성 독을 지녔다. |
| **이동패턴** | 집단행동을 하는 게네포스의 리더, 동족들의 영역안을 순찰하며 돌아다닌다. 빈사 시 도망쳐 숨을 고르며 회복하려는 특성이 있다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 게네포스에서 덩치가 약간 더 크며, 두 갈래로 갈라진 큰 볏과 크게 발달한 이빨이 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 도스이오스 | 포스3.gif |
| **등장지역** | 습지, 화산 |
| **공격타입** | 이오스의 공격패턴에서 추가로몸 안에 강력한 독 주머니를 지녀 독액 뱉어 사냥감을 약화시킨 뒤 사냥 |
| **이동패턴** | 집단행동을 하는 이오스의 리더, 화산과 같은 아열대 지역을 중심으로 광범위하게 서식하고 있다. 빈사 시 도망쳐 숨을 고르며 회복하려는 특성이 있다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 이오스에서 덩치가 약간 더 크며, 작은 몸에 비해 큰 얼굴과 얼굴만한 큰 볏이 특징이다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 가브라스 | cloudskimming_by_nambroth%5Bjennifer_miller%C0%C7_%C0%DB%C7%B0%5D-zeray.jpg |
| **등장지역** | 화산 |
| **공격타입** | 하늘을 날다 급 하강 하여 공중 근접공격한다. |
| **이동패턴** | 높은 하늘에서 큰 날개짓을 하며 배회한다. PC발견 시 급하강하여 내려온다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 전형적인 익룡의 이미지로 긴 날개와 긴 꼬리를 가지고 있다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 얀쿡 | 얀쿡(원화).JPG |
| **등장지역** | 밀림 |
| **공격타입** | 돌진, 물어뜯기, 꼬리공격, 점프, 불 브레스 등 유틸리티 공격형이며 대형 몬스터의 전형적인 패턴이다. |
| **이동패턴** | 조룡종 답게 하늘을 날아서 이동한다. 착지 시 빈틈이 생기지만 풍압을 일으켜 접근을 막는다. 빈사 상태시 다리를 절룩거리면서 다른 레벨로 도망가서 잠을 잔다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 새 형태의 조룡, 멋진 부리와 화가나면 쫙 펼치는 귀가 특징이다. 비룡치고는 아담한 크기이며 온난한 지역을 좋아한다 돌연변이인 아종이 존재한다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 게료스 | 게료스(원화).JPG |
| **등장지역** | 늪지 |
| **공격타입** | 얀쿡의 기본 공격패턴에서 불 브레스 대신 독 브레스와 섬광으로 기절시키는 특수기술을 가지고 있다. |
| **이동패턴** | 얀쿡의 이동패턴을 기본으로 하고 있고 그 틀에서 크게 벗어나지 않는다. 빈사 시에는 절룩거리다 죽은 척을 한다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 고무질에 가까운 피부와 머리의 큰 볏을 가지고 있는 비룡이다. 습기 많은 기후를 좋아한다. 돌연변이인 아종이 존재한다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 조룡종 | **이미지** |
| **이름** | 히프노크 | %BB%E7%BA%BB_%BA%C0%C8%B2d-ysj94755.jpg |
| **등장지역** | 사막, 수해 |
| **공격타입** | 얀쿡의 기본 공격패턴에서 좀 더 공격범위가 넓어지고 수면 브레스를 쓴다. |
| **이동패턴** | 얀쿡의 이동패턴에서 좀 더 높게 날고 크게 움직인다. 빈사 시 꼬리가 축 처지면서 날지 못하고 걸어서 도망친다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 주황색 털과 아름다운 꼬리깃이 특징적인 비룡. 겁이 많은 편이고 번식기에는 구애 및 이성 쟁탈을 위해 털 색깔을 더욱 뚜렷하게 변화 시킨다. |

**b-8. 어룡종**

* 물고기 같이 유선형으로 생긴 몬스터, 물 속 뿐만 아니라 모래 속을 헤엄치며 이동한다. 강한 비늘과 지느러미가 특징이다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 어룡종 | **이미지** |
| **이름** | 가레오스 | dywjddprlf_3.jpg  +  rnl.jpg |
| **등장지역** | 사막 |
| **공격타입** | PC밑에서 튀어나와 몸통치기 기습공격 하거나 일정거리를 두고 튀어나와 모래를 입으로 발사하는 원거리 공격을 한다. |
| **이동패턴** | 1~2마리가 넓은 사막 모래 속을 헤엄치듯 자유자제로 움직인다. 눈이 아닌 초음파로 이동하여 어두운 모래 속에서도 이동이 가능하다. 진동소리에 민감하여 큰 진동엔 모래 속에 있지 못해 밖으로 나와 뒤뚱뒤뚱 걷기도 한다. 다시 진정되면 모래 속으로 들어간다. |
| **외적특징**  **(중형)** | 머리는 백상아리와 가래상어의 합성이미지에 바다공룡의 앞발은 모래 속에서 이동하도록 튼튼한 물갈퀴가 있으며 뒷발로 땅을 걸어 다니기도 한다. 긴 꼬리가 방향잡이 역할을 한다. 모래 피부보호색을 하고 있다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종** | 어룡종 | **이미지** |
| **이름** | 도스 가레오스 | %B9%E9%BB%F3%BE%C6%B8%AE.jpg  +  31469.jpg |
| **등장지역** | 사막 |
| **공격타입** | 가레오스의 공격타입에서 추가로 꼬리돌리기, 배 미끄럼타면서 돌진, 날아서 물기의 특수기술이 있다. |
| **이동패턴** | 가레오스와 같으며 좀 더 빠른속도를 낸다. |
| **외적특징**  **(대형)** | 가레오스의 성충형으로 덩치와 지느러미가 크게 발달된 형태. |

**Ⅱ. 시스템 기획서**

**1. 전투시스템**

**A. 플레이어 관련 데이터**





**B. 비플레이어(타겟)관련 데이터**





**C. 전투시스템 구조도**





**D. 수용체 스테이터스 와 전투스템 변수**



**2. 성장 및 보상시스템**

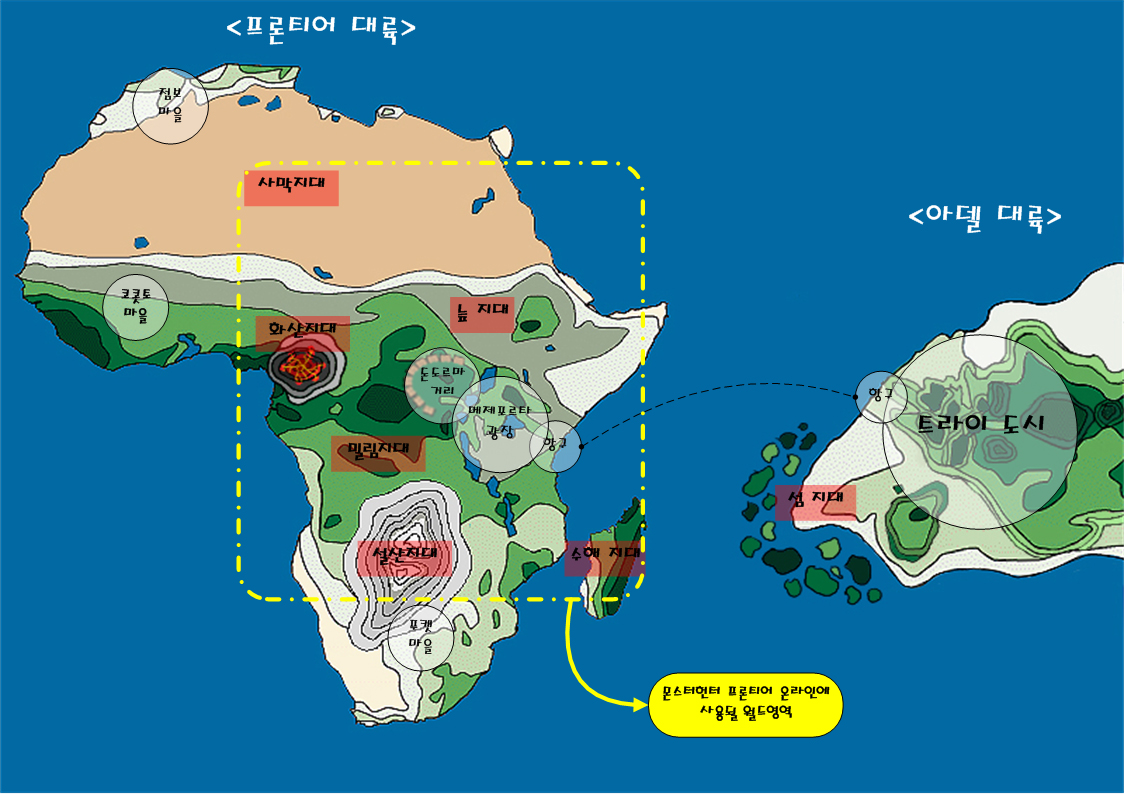


**3. 아이템 체계 및 구조도**



**Ⅲ. 월드 디자인**

1. **월드맵 구성**

****

|  |
| --- |
| **프론티어 대륙** |
| 아름답고 환상적인 대자연이 전하는 압도적인 존재감. 이제까지 누구도 발을 들인 적이 없는 수해, 만년설의 파편이 흩날리는 극한의 설산, 낮과 밤의 온도차가 상상을 초월하는 대사막, 작열하는 용암이 넘쳐 흐르는 화산지대와 축축한 습기에 감도는 긴장감 있는 늪지대, 이렇게 총 5개의 지역으로 분포되어 있는 몬스터의 특징도 각각 다르다. 헌터들은 이 대륙에서 자신의 부족을 지키고 명예를 얻기 위해 프론티어 대륙의 몬스터와 사투를 버리게 된다. |

|  |
| --- |
| **메제포르타 광장** |
| 프론티어대륙의 가장 큰 마을로 강을 두고 있어 여러 인구가 살수 있는 환경으로 많은 헌터들이 집을 마련해 살아가고 있으며, 대륙중앙에 위치하여 여러 지대와 거리도 가까워 도전과 모험심이 많은 헌터들에게 최적의 마을로 꼽힌다. 과거 전설적 헌터들이 고룡으로 부터 마을을 지켜낸 역사가 살아 숨쉬는 곳이다.  추후 항구의 발달로 건너편 아델섬과 교역을 할 수 있는 확장성을 가지고 있다. |

|  |
| --- |
| **돈도르마 거리** |
| 거대한 고룡으로부터 방어를 위한 높은 성벽요새로 메제포르타 광장을 보호하고 있다. 안에는 주점과 장비공방, 헌터들의 집들로 프론티어대륙에서 문명이 가장 발달된 곳이기도 하다. |

|  |
| --- |
| **푸켓 마을** |
| 에스키모족처럼 추운 고지대에 위치한 마을로 푸리티신대륙에 가장 남쪽에 위치한 소수민족 거주지이다. 추운지역에서 지내다 보니 추위에 버틸 수 있는 그들만의 노하우를 배울 수 있으며 유일하게 여성이 촌장이다. 눈으로 뒤덮인 설산을 배경으로 아름다운 마을이나 위로 있는 거대한 설산 때문에 외부의 왕래는 적은 편이다. |

|  |
| --- |
| **코콧토 마을** |
| 평화로운 산골마을의 분위기 이다. 작은 키의 총명한 노인이 촌장인 코콧토 마을부족은 몬스터를 피하며 이곳 저곳 이주하다가 초식종의 순한 몬스터의 영역인 이곳에 자리를 잡게 되었다. |

|  |
| --- |
| **점보 마을** |
| 넓은 사막을 넘어 푸리티신대륙의 가장 위쪽 해안가에 지어진 비교적 큰 규모의 마을로 열대아 나무가 자랄 수 있는 유일한 지역이다. 젊은 남성이 촌장이며 야자수 열매나 열대 지방 음식을 주식으로 지낸다. |

|  |
| --- |
| **사막지대** |
| 앞이 안 보이는 모래바람과 낮에는 매우 덥고 밤에는 매우 추운 기온 차가 심한지대이다. 사막에서 사는 어령종, 갑각종 몬스터들의 위협이 끊이지 않으며 처음 여행하는 헌터들은 길을 잃거나 사막 몬스터를 만나 위험에 빠지는 경우가 많다. |

|  |
| --- |
| **늪 지대** |
| 거친 풀과 웅덩이로 이루어져 있는 늪지대로 거대한 갈대와 축축한 습기가 항상 감도는 지역이다. 밀림과 사막 사이에 위치하여 벌래나 독을 지니고 있는 몬스터가 출몰한다. |

|  |
| --- |
| **화산지대** |
| 불타는 암석인 마카라이트광석과 끊임없이 흘러내리는 용암이 연출하는 장관을 볼 수 잇는 지역이다. 공중에서는 익룡이 날아다니며 화산의 정상엔 마카라이트광석으로 몸을 감싼 비사루모스 용의 안식처 이다. 이렇게 위험이 도사리지만 비싼 마카라이트광석을 구하러 많은 헌터들이 화산지대로 여정을 떠난다. |

|  |
| --- |
| **밀림지대** |
| 납작한 큰 잎 식물, 덩굴이 달린 거대 나무, 각 종 벌레들로 여러 가지 형태의 나무가 곳곳에 흩어져 있어 하늘이 잘 보이지 않는 밀림 지대이다. 초식종 부터 대형 몬스터인 고룍종까지 다양한 몬스터가 출현하며 몬스터간에 세력권 다툼이 전개되기도 한다. |

|  |
| --- |
| **설산지대** |
| 꼭대기가 항상 눈으로 덮여 있는 설산으로 만녀설과 빙하가 곳곳에 덮여있다. 푸켓마을로 이동 시 설산을 지나게 되는데 산 정상에는 추운지역에 사는 대형몬스터의 보금자리도 있으니 주의해야 한다. |

|  |
| --- |
| **수해지대** |
| 아직 탐험되지 않은 미지의 지역으로, 식인 종족이 존재하여 탐험가들이 실종되어 무성한 소문만이 존재하는 지역이다. 최근 소문엔 식인종족이 있다고 한다. |

|  |
| --- |
| **아델 대륙 (확장지역)** |
| 넓은 바다에 떠오른 절해의 “고도”와 섬의 중심에 펼쳐진 기복이 심한 숲, 바다를 멀리 바라보는 것이 가능한 깎아지른 듯이 솟아 오른 벼랑, 그리고 빛도 스며들지 않는 어두운 동굴 등 프론티어 대륙에서 볼 수 없는 필드배경과 몬스터의 진화로 새로운 몬스터가 등장한다. |

|  |
| --- |
| **섬 지역 (확장지역)** |
| 섬들이 다닥다닥 붙어있는 지역으로 아름다운 바다경치를 자랑하지만 거대한 바다공룡 몬스터가 우글거리는 지역이다. 사람들의 피해가 심각하여 헌터들이 수중 전까지 나서게 되는 곳이다. |

|  |
| --- |
| **트라이 도시 (확장지역)** |
| 추후 항구의 발달로 메제포르타 광장과 교역을 하면서 헌터들의 새로운 활동 거점이 된다. 트라이 도시사람들은 고기잡이나 다른 대륙의 교역으로 생계를 유지를 하며 생활한다. 많은 교역으로 돈도르마 거리보다 더욱 발전된 모습의 도시다. |

**2. 게임 레벨 구성 및 오브젝트 리스트**

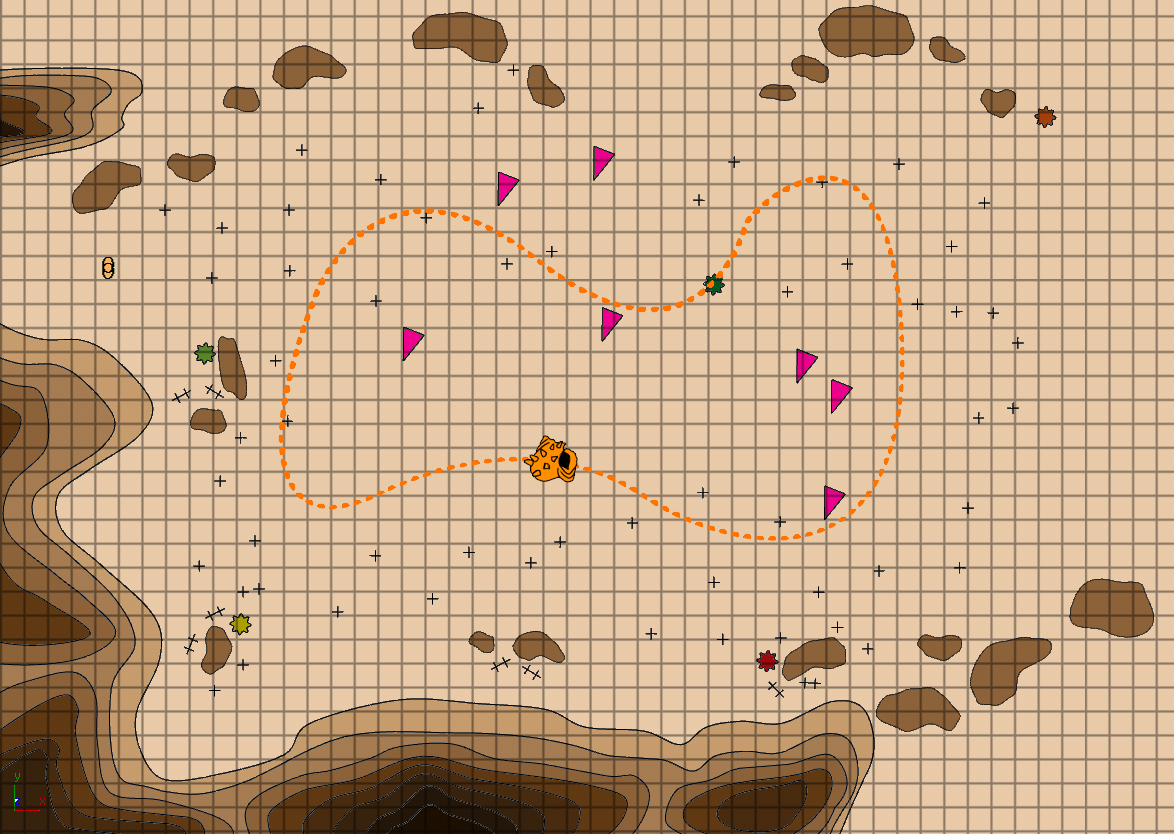
**A. '메제포르타 광장' (마을) 레벨구성**

****

**C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\Untitled-5.jpg**

: PC 캐릭터(User) 이동경로

**B. '사막지대' (던전) 레벨구성**



C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\Untitled-7.jpg

: 다이묘자자미(대형)\_[38p컨셉정보]

**C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\Untitled-9.jpg**

: 다이묘자자미 이동경로

C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\Untitled-8.jpg : 도시게네포스(중형)\_[40p컨셉정보]

**3. 오브젝트 리스트**

**A. 구조물**

**a-1. 상점**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy99.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 조합상점 |
| **크기** | 225 X 210 X 300 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 유저가 조합하여 성공한 적이 있는 조합아이템을 100% 성공률로 돈을 받고 조합하여 준다. 정기적으로 개최되는 페스타 때 가격 및 다양한 상품이 바뀐다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  ㅁㄴㅇㄹy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 카페 및 잡화점 |
| **크기** | 310 X 310 X 290 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 사냥용 보조 계열 아이템 및 하우스의 기능을 강화하는 아이템 등을 판매하는 상점이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레ㅁㄴㅇㄹ벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 도구상점 |
| **크기** | 290 X 290 X 240 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 사냥이나 아이템 수집에 필요한 다양한 상품을 판매하는 상점이다. 정기적으로 개최되는 페스타 때 가격 및 다양한 상품이 바뀐다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  ㅁㄴㅇㄹy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 식료품점 |
| **크기** | 350 X 290 X 240 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 식사에 필요한 식재료를 판매하는 상점이다.  정기적으로 개최되는 페스타 때 가격 및 다양한 상품이 바뀐다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy3.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 엑스트라 상점 |
| **크기** | 100 X 100 X 210 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 축제 때 증가하는 아이템을 반액으로 구입할 수 있는 상점이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  ㅁㄴㅇㄹy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 미용실 |
| **크기** | 310 X 310 X 310 |
| **속성** | 미용실 내부 맵으로 이동한다(포탈성) |
| **설명** | 일정 금액을 지불하여 머리카락의 색이나 머리 모양을 변경할 수 있는 상점이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  ㅁㄴㅇㄹy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 상점 |
| **명칭** | 가구점 |
| **크기** | 380 X 370 X 340 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 건물 앞에 NPC위치함 |
| **설명** | 마이 갤러리를 장식할 수 있는 가구를 판매하거나 마이 가든 내의 채집 내용을 업그레이드 할 수 있는 가구 아이템 상점이다. |

**a-2. 무대**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 무대 |
| **명칭** | 공연장 |
| **크기** | 525 X 525 X 490 |
| **속성** |  |
| **설명** | 유저가 무대 위에 올라가 공연할 수 있는 공연장이다. |

**a-3. 카운터**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 특별 이벤트 하우스 |
| **크기** | 505 X 505 X 530 |
| **속성** | 특별 이벤트 하우스 내부 맵으로 이동한다  (포탈성) |
| **설명** | 특별 이벤트 발생시 이용된다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 수렵단 게시판 |
| **크기** | 310 X 310 X 340 |
| **속성** | 내부가 있는 오브젝트, 내부에 NPC위치함 |
| **설명** | 공식 홈페이지의 수렵단 정보를 열람할 수 있는 안내소이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 공식수렵대회 안내소 |
| **크기** | 290 X 290 X 280 |
| **속성** | 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 공식 수렵 대회에 대한 설명을 열람할 수 있는 안내소이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 가이드 도우미 안내소 |
| **크기** | 150 X 150 X 120 |
| **속성** | 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 메제포르타 광장 내 3개가 설치되어 있으며 안에 위치한 NPC가 광장에 대한 상세 가이드를 해준다. 수렵생활을 위한 규칙 및 토지 정보도 제공한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 신참 접수처 |
| **크기** | 300 X 300 X 120 |
| **속성** | 내부에 NPC위치함. |
| **설명** | 사냥에 익숙하지 않은 헌터에게 기본 조작과 실전 훈련을 위한 퀘스트를 제공하는 장소이다.  또한 일정 헌터레벨이 되면 공식헌터퀘스트를 주는 역할도 한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 종합 카운터 |
| **크기** | 900 X 75 X 120 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사냥에 익숙해진 유저에게 다양한 퀘스트를 제공하는 장소이다. 다양한 퀘스트가 존재하여 헌터에 끊임없는 도전의 기회를 제공한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립  타운레벨2 copy.jpg | 상점1.jpg |
| **소분류** | 카운터 |
| **명칭** | 빈 카운터 |
| **크기** | 150 X 150 X 210 |
| **속성** |  |
| **설명** | 추 후 확장성을 고려하여 빈 카운터 배치 |

**a-4. 안내판**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 특별이벤트게시판1 |
| **크기** | 150 X 75 X 210 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 홈페이지와 연결 |
| **설명** | 공식 홈페이지의 각종 정보를 열람할 수 있도록 해준다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 특별이벤트게시판2 |
| **크기** | 150 X 75 X 210 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 홈페이지와 연결 |
| **설명** | 공식 홈페이지의 각종 정보를 열람할 수 있도록 해준다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 구인 게시판1 |
| **크기** | 375 X 75 X 310 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 구인 게시판 창을 불러온다. |
| **설명** | 월드 전체 내에서 다른 헌터가 모집하는  퀘스트에 동참하여 참여할 수 있습니다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 구인 게시판2 |
| **크기** | 625 X 75 X 310 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 구인 게시판 창을 불러온다. |
| **설명** | 메제포르타 광장 내에서 다른 헌터가 모집하는  퀘스트에 동참하여 참여할 수 있습니다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 가격 정보판 |
| **크기** | 75 X 75 X 180 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 가격 정보 창을 불러온다. |
| **설명** | 현재 몬스터의 거래 가격 및 WANTED에 해당 하는 몬스터에 대해 확인 할 수 있도록 해준다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 안내판10.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 랭킹 정보판 |
| **크기** | 75 X 75 X 210 |
| **속성** |  |
| **설명** | 공식 수렵 대회의 순위를 확인 할 수 있다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 표지판01 |
| **크기** | 40 X 40 X 165 |
| **속성** |  |
| **설명** | 양쪽 방향으로 갈라진다는 것만 알려준다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 표지판02 |
| **크기** | 70 X 70 X 85 |
| **속성** |  |
| **설명** | 신참 접수처 표지판이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 표지판03 |
| **크기** | 75 X 35 X 85 |
| **속성** |  |
| **설명** | 조합상점 표지판이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 표지판04 |
| **크기** | 95 X 35 X 85 |
| **속성** |  |
| **설명** | 식료품점 표지판이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 안내판10.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 표지판05 |
| **크기** | 190 X 35 X 60 |
| **속성** |  |
| **설명** | 돈도르마 거리로 가는 방향을 나타내는 표지판이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 안내판10.jpg |
| **소분류** | 안내판 |
| **명칭** | 표지판06 |
| **크기** | 95 X 35 X 85 |
| **속성** |  |
| **설명** | 낚시터를 표시해주는 표지판이다. |

**a-5. 토목과**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 상점1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 계단 |
| **크기** | 410 X 210 X 195 |
| **속성** | 돈도르마 거리로 이동한다 (포탈성) |
| **설명** | 메제포르타 광장의 좌측에 위치하여 돈도르마 거리로 입장할 수 있는 연결통로이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 다리1 |
| **크기** | 210 X 510 X 120 |
| **속성** |  |
| **설명** | 메제포르타 광장 아래쪽과 위쪽을 연결하는 통로 역할을 한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 다리2 |
| **크기** | 210 X 510 X 80 |
| **속성** |  |
| **설명** | 메제포르타 광장 아래쪽과 위쪽을 연결하는 통로 역할을 한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 낚시터 |
| **크기** | 195 X 480 X 60 |
| **속성** |  |
| **설명** | 낚시용 아이템을 이용하여 낚시를 할 수 있는 장소다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 울타리1 |
| **크기** | 50 X 50 X 80 |
| **속성** |  |
| **설명** | 마을 외각을 표시해 주는 울타리다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 울타리2 |
| **크기** | 75 X 75 X 210 |
| **속성** | 처음 입장 시 캐릭터를 불러오는 웨이포인트 이며 월드 이동 시 사용되는 포탈이기도 하다. |
| **설명** | 마을 입구를 표시해주는 울타리다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 울타리3 |
| **크기** | 75 X 75 X 180 |
| **속성** |  |
| **설명** | 낙석을 막아주는 울타리다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 울타리4 |
| **크기** | 60 X 60 X 80 |
| **속성** |  |
| **설명** | 물가에 흙을 지탱해 주는 울타리다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 대문1 |
| **크기** | 800 X 90 X 610 |
| **속성** | 돈도르마 거리로 이동한다 (포탈성) |
| **설명** | 메제포르타 광장 북쪽에 위치하여 돈도르마 거리로 입장할 수 있는 연결통로이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 대문2 |
| **크기** | 800 X 90 X 610 |
| **속성** |  |
| **설명** | 수렵단 관련 지역의 입구표시역할을 한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 대문3 |
| **크기** | 110 X 65 X 75 |
| **속성** | 수렵단실로 이동한다 (포탈성) |
| **설명** | 수렵단에 관련된 설명 및 수렵단 장성, 수속, 수렵단실로 이동할 수 있는 문 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 대문4 |
| **크기** | 100 X 100 X 510 |
| **속성** | 필드로 이동한다 (포탈성) |
| **설명** | 필드로 나가는 입구를 표시해준다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 의자1 |
| **크기** | 190 X 75 X 75 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 캐릭터 안기 모션을 불러온다. |
| **설명** | 메제포르타 광장 가운데 위치하여 다른 유저와 수다를 떨거나 잠시 쉴 수 있는 공간이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 의자2 |
| **크기** | 310 X 75 X 75 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 캐릭터 안기 모션을 불러온다. |
| **설명** | 메제포르타 광장 가운데 위치하여 다른 유저와 수다를 떨거나 잠시 쉴 수 있는 공간이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 식탁1 |
| **크기** | 180 X 180 X 75 |
| **속성** |  |
| **설명** | 메제포르타 광장 가운데 위치하여 다른 유저와 수다를 떨거나 잠시 쉴 수 있는 공간이다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 토목과 |
| **명칭** | 식탁2 |
| **크기** | 410 X 190 X 75 |
| **속성** |  |
| **설명** | 메제포르타 광장 가운데 위치하여 다른 유저와 수다를 떨거나 잠시 쉴 수 있는 공간이다. |

**a-6. 기타**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg화로1-2.jpg  (낮) (밤) |
| **소분류** | 기타 |
| **명칭** | 화로 |
| **크기** | 75 X 75 X 180 |
| **속성** | 낮에는 불이 꺼져있다가 밤이 되면 화로가 켜져 roop모션을 불러온다. |
| **설명** | 밤이 되면 메제포르타 광장을 밝혀주는 화로역할을 한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 기타 |
| **명칭** | 유저 보관함 |
| **크기** | 110 X 75 X 110 |
| **속성** | 영역 안에서 Enter키 누를 시 유저 보관함 인벤토리를 불러온다. |
| **설명** | 메제포르타 광장 여기저기 위치하여 유저가 언제든지 보관함을 열 수 있도록 한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 기타 |
| **명칭** | 팔씨름 판 |
| **크기** | 75 X 75 X 160 |
| **속성** | 유저가 판에 손을 올려놓으면 팔씨름 미니게임에 관련된 데이터를 불러온다. |
| **설명** | 유저 둘이 팔씨름 미니게임을 할 수 있다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 기타 |
| **명칭** | 나무상자1 |
| **크기** | 75 X 75 X 75 |
| **속성** |  |
| **설명** | 식료품, 도구 등이 들어있는 상자로 상점 주위에 위치한다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 구조물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 기타 |
| **명칭** | 나무상자2 |
| **크기** | 150 X 150 X 150 |
| **속성** | 나무상자1 오브젝트 조합 |
| **설명** | 식료품, 도구 등이 들어있는 상자로 상점 주위에 위치한다. |

**B. 자연물**

**b-1. 생물**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 나무1 |
| **크기** | 200 X 200 X 510 |
| **속성** |  |
| **설명** | 활엽수 종류의 진 초록색 나무로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 나무2 |
| **크기** | 200 X 200 X 510 |
| **속성** |  |
| **설명** | 활엽수 종류의 연두색 나무로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 나무3 |
| **크기** | 100 X 100 X 160 |
| **속성** |  |
| **설명** | 활엽수 종류의 연두색 나무로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 나무4 |
| **크기** | 110 X 110 X 190 |
| **속성** |  |
| **설명** | 활엽수 종류의 진 초록색 나무로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 잡초1 |
| **크기** | 30 X 30 X 30 |
| **속성** |  |
| **설명** | 흔히 볼 수 있는 잡초로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 잡초2 |
| **크기** | 75 X 75 X 75 |
| **속성** |  |
| **설명** | 흔히 볼 수 있는 잡초로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 잡초3 |
| **크기** | 70 X 70 X 70 |
| **속성** |  |
| **설명** | 흔히 볼 수 있는 잡초로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 잡초4 |
| **크기** | 95 X 95 X 95 |
| **속성** |  |
| **설명** | 흔히 볼 수 있는 잡초로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 잡초5 |
| **크기** | 85 X 85 X 50 |
| **속성** |  |
| **설명** | 흔히 볼 수 있는 잡초로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 잡초6 |
| **크기** | 35 X 35 X 35 |
| **속성** |  |
| **설명** | 흔히 볼 수 있는 잡초로 메제포르타 광장을 꾸며주는 오브젝트다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 사막 풀1 |
| **크기** | 110 X 110 X 110 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 싸늘한 분위기를 살려주는 풀 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 사막 풀2 |
| **크기** | 85 X 100 X 160 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 싸늘한 분위기를 살려주는 풀 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 사막 풀3 |
| **크기** | 65 X 65 X 50 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 싸늘한 분위기를 살려주는 풀 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 채집 풀1 |
| **크기** | 65 X 65 X 50 |
| **속성** | 유저가 채집이 가능하다. |
| **설명** | 무언가 독특한 재료가 되어 보인다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 채집 풀3 |
| **크기** | 25 X 25 X 30 |
| **속성** | 유저가 채집이 가능하다. |
| **설명** | 무언가 독특한 재료가 되어 보인다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 선인장1 |
| **크기** | 60 X 60 X 65 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 생물 |
| **명칭** | 선인장2 |
| **크기** | 70 X 70 X 70 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

**b-2. 무생물**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 회색바위1 |
| **크기** | 310 X 320 X 110 |
| **속성** |  |
| **설명** | 유저의 이동경로와 배경의 허전함을 없애기 위해 배치된다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 회색바위2 |
| **크기** | 340 X 320 X 110 |
| **속성** |  |
| **설명** | 유저의 이동경로와 배경의 허전함을 없애기 위해 배치된다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 회색바위3 |
| **크기** | 210 X 220 X 80 |
| **속성** |  |
| **설명** | 유저의 이동경로와 배경의 허전함을 없애기 위해 배치된다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 회색바위4 |
| **크기** | 410 X 320 X 150 |
| **속성** |  |
| **설명** | 유저의 이동경로와 배경의 허전함을 없애기 위해 배치된다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립 | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 회색바위5 |
| **크기** | 85 X 95 X 30 |
| **속성** |  |
| **설명** | 우물 주위에 위치한 바위로 땅속에 2/3가 박혀있다. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위1 |
| **크기** | 180 X 90 X 120 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위2 |
| **크기** | 230 X 95 X 170 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위3 |
| **크기** | 270 X 110 X 210 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위4 |
| **크기** | 290 X 115 X 250 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위5 |
| **크기** | 180 X 75 X 250 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위6 |
| **크기** | 820 X 255 X 310 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위7 |
| **크기** | 780 X 235 X 380 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위8 |
| **크기** | 880 X 335 X 280 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **대분류** | 자연물 | 예제클립  풀1.jpg | 다리1.jpg |
| **소분류** | 무생물 |
| **명칭** | 사막 바위9 |
| **크기** | 980 X 435 X 680 |
| **속성** |  |
| **설명** | 사막의 분위기를 살려주는 오브젝트 |

**Ⅳ 이벤트 기획서**

1. **퀘스트**

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | 여왕이 사는 토지 (메인) |
| **타입** | 메인퀘스트, 적 캐릭터 생포 |
| **발생조건** | 수주랭크 : 11이상 31이하  참가랭크 : 8이상 31이하  계절 : 온난기ON / 한랭기OFF / 번식기OFF  시간 : 낮OFF (밤일 경우)  ∴ 위에 조건을 만족시켰을 경우 접수원 퀘스트 목록에 ON으로 변경 |
| **성공조건** | 해당 퀘스트가 ON인 상태에서 PC가 접속한 던전의 리오레이아(몬스터)의 상태가 생포로 되었을 경우 퀘스트 완료 (생포 조건 : 리오레이아 HP사 5%이하일 포획아이템을 영역에 들어왔을 경우) |
| **실패조건** | 성공조건이 OFF인 경우에서 3번 죽었을 경우  성공조건이 OFF인 경우에서 50분이 경과하였을 경우 |
| **정산** | 성공 시 : 10분 후 PC캐릭터를 타운의 웨어포인트로 이동  10분 동안 PC캐릭터 현재 HP유지  보상금 4400지급  헌터랭크 포인트 480증가  해당 퀘스트 보상아이템 DB값을 불러와 확률 적용시킨 후 보상 인벤토리에 ON  실패 시 : PC캐릭터 죽은 수 x 20 만큼 헌터랭크 포인트 감소 |
| **기타** | -보상 아이템 DB  지화룡 비늘x1 = 100% /화염주머니x1 = 5% /용의 꼬리x1 = 10% /지화룡 비늘x1 = 4%지급  용의 이빨x6 = 16% /용골(중)x2 = 15% /용골(대)x1 = 25%지급 /용의 발톱x3 = 24%  자화룡의 가시x1 = 1% |

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | 여왕이 사는 토지 (서브A) |
| **타입** | 서브퀘스트, 적 캐릭터 부위파괴 |
| **발생조건** | 여왕이 사는 토지 (메인) 퀘스트가 ON일 경우 발생된다. |
| **성공조건** | 해당 퀘스트가 ON인 상태에서 PC가 리오레이아(몬스터)의 꼬리부위 HP=<0일 경우 |
| **실패조건** | 리오레이아 꼬리부위 HP>0 경우 |
| **정산** | 성공 시 : 지급품 인벤토리에 해당 퀘스트 지급품을 불러온다. |
| **기타** | 해당 서브 퀘스트가 ON상태에서 메인퀘스트가 ON되었을 경우 정산변수  -보상금 1000지급 추가  -헌터랭크 포인트 1000증가 추가  - 메인퀘스트 지급아이템 확률 값(메인 퀘스트 보상아이템 지급 확률 값에 추가)  자화룡 갑각x1 = 90% /화룡 골수x1 = 7% /자화룡 역린x1 = 1% |

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | 여왕이 사는 토지 (서브B) |
| **타입** | 서브퀘스트, 납품 |
| **발생조건** | 여왕이 사는 토지 (메인) 퀘스트가 ON일 경우 발생된다. |
| **성공조건** | 해당 퀘스트가 ON PC인벤토리에 로열투구벌레 아이템x20인 상태에서 납품함을 클릭하였을 경우 |
| **실패조건** | 성공조건이 OFF인 경우 |
| **정산** | 성공 시 : 해당 PC인벤토리에 로열투구벌레 아이템x20 삭제  지급품 인벤토리에 해당 퀘스트 지급품을 불러온다. |
| **기타** | 해당 서브 퀘스트가 ON상태에서 메인퀘스트가 ON되었을 경우 정산변수  -상금 4200지급 추가  -터랭크 포인트 120증가 추가  -메인퀘스트 지급아이템 확률 값 추가(퀘스트 보상아이템 지급 확률 값에 추가)  한약 벌레x1 = 25% /광충x1 = 57% /뇌공충x1 = 18% |

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | 노산룡을 격퇴하라 |
| **타입** | 수렵퀘스트, 적 캐릭터 퇴치 |
| **발생조건** | 수주랭크 = 30  참가랭크 = 30  계절 : 온난기OFF / 한랭기ON / 번식기OFF  시간 : 낮ON  요새 : 방어전 ON  ∴ 위에 조건을 만족시켰을 경우 헌터관리원 퀘스트 목록에 ON으로 변경 |
| **성공조건** | 해당 퀘스트가 ON인 상태에서 PC가 접속한 던전의 노산룡(몬스터)의 HP=<0일 경우 |
| **실패조건** | 성공조건이 OFF인 경우에서 3번 죽었을 경우  성공조건이 OFF인 경우에서 50분이 경과하였을 경우 |
| **정산** | 성공 시 : 10분 후 PC캐릭터를 타운의 웨어포인트로 이동  10분 동안 PC캐릭터 현재 HP유지  보상금 10000지급  헌터랭크 포인트 1500증가  해당 퀘스트 보상아이템 DB값을 불러와 확률 적용시킨 후 보상 인벤토리에 ON  대장로전 이용가능  31헌터랭크로 수치가 올라갈 수 있다.  실패 시 : PC캐릭터 죽은 수 x 20 만큼 헌터랭크 포인트 감소 |
| **보상 아이템**  **지급 확률** | -보상 아이템 DB  용기의 증표x1 = 100% /용기의 증표x1 = 1% /노산룡 비늘x1 36% /노산룡 큰 발톱x1 = 20% |

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | 욕식룡 알 운반 |
| **타입** | 메인퀘스트, 운반 |
| **발생조건** | 수주랭크 : 1이상 5이하  참가랭크 : 1이상 5이하  계절 : 온난기OFF / 한랭기OFF / 번식기ON  시간 : 낮ON  ∴ 위에 조건을 만족시켰을 경우 접수원 퀘스트 목록에 ON으로 변경 |
| **성공조건** | 해당 퀘스트가 ON PC의 모션이 운반1일 경우 |
| **실패조건** | 성공조건이 OFF인 경우에서 3번 죽었을 경우  성공조건이 OFF인 경우에서 50분이 경과하였을 경우 |
| **정산** | 성공 시 : 해당 PC의 모션을 숨쉬기 Idel로 변경  10분 후 PC캐릭터를 타운의 웨어포인트로 이동  10분 동안 PC캐릭터 현재 HP유지  보상금 200지급  헌터랭크 포인트 15증가  해당 퀘스트 보상아이템 DB값을 불러와 확률 적용시킨 후 보상 인벤토리에 ON  실패 시 : PC캐릭터 죽은 수 x 20 만큼 헌터랭크 포인트 감소 |
| **보상 아이템**  **지급 확률** | -보상 아이템 DB  벌꿀x1 = 100% /벌꿀x1 = 10% /페인트 열매x1 = 35% /속 빈 열매x5 = 30% |

**Ⅵ. 기존 레벨(던전) 디자인 수정안**

1. **기존 레벨 분석**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 10071_2.jpg | **던전 이름** | 요새 방어전 [고룡요격전] |
| **던전 시나리오** | 고룡 몬스터가 마을에 진입하면 쑥대밭이 된다는 설정으로 고룡이 지나가는 길을 요새화시켜서 길을 막고 마을로 들어가지 못하도록 해야 한다. |
| **성공조건** | 해당 퀘스트가 ON인 상태에서 노산룡의 HP=<0일 경우 |
| **실패조건** | 성공조건이 OFF인 경우에서 던전에 접속해 있는 캐릭터의 HP=<0의 경우가 3번일 경우  성공조건이 OFF인 경우에서 35분이 경과하였을 경우 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 기존맵 설명_00.jpg | <전체적인 맵 구조>  유저는 던전에 입장하면 0번(베이스캠프)에서 시작하며 각 지역을 이동 시 0번을 거쳐서 돌아가야 한다.  노산룡은 1-2-3-4-5번 순서로 이동한다. | |
| 기존맵 설명_02.jpg기존맵 설명_00연결통로.jpg | | <0번 지역>  베이스 캠프로 보급품을 전달 받거나 장비를 재정비 하는 곳이다.  또한 각 지역간의 연결 통로 역할을 한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기존맵 설명_04.jpg기존맵 설명_05.jpg | <2, 3, 4번 지역>  왼쪽 사진처럼 바위 너머로 등장하여 2-3-4 번을 지나가게 된다. 근거리 유저는 붙어서 공격을 시작하게 되며, 노산룡은 꼬리치기, 머리 휘두르기의 공격으로 유저들을 공격한다. |
| 기존맵 설명_낙석1-1.jpg기존맵 설명_낙석2-1.jpg | <낙석>  거대한 노산룡이 이동하면서 생기는 지진으로 낙석이 발생한다. 충돌 시 스턴에 걸려 몬스터 공격에 노출되어진다. |
| 기존맵 설명_06.jpg기존맵 설명_07.jpg | <다리>  중간 부분에 높은 다리가 위치하고 있어 원거리 공격은 다리 위에서 공격을 하거나 뛰어내려 노산룡 등에 올라탈 수 있다. |
| 기존맵 설명_09.jpg기존맵 설명_11.jpg | <5번 지역>  요새 성벽에서 마지막 방어전을 펼치는 곳으로 베이스캠프에 있는 폭탄을 운반하여 포를 사용할 수 있으며, 성벽에 장착된 석궁으로 긴 원거리 공격이 가능하다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기존맵 설명_14.jpg기존맵 설명_16.jpg | 노산룡이 접근하여 몸통박치기 공격을 시작한다.  한번 공격당 성벽내구력이 10%씩 감소하며 10번 공격 안에 노산룡을 쓰러트려야 한다. 마지막 비장의 무기로 격룡창을 한번 사용할 수 있으며 큰 대미지를 줄 수 있다. |

1. **레벨 수정안**
2. 격룡창 사용방법 변경

기존에선 노산룡이 성벽으로 공격 시 성벽에 있는 버튼클릭으로 격룡창을 발사시키지만

베이스캠프에서 팀원 중 한 명이 화약재료를 넣고 장전을 한 뒤 성벽에 있는 다른 팀원에게 발사하라는 신호를 받은 후 발사하는 식으로 팀웍이 필요하게끔 변경

1. 1번지역 근거리 유저도 활용가능

기존 1번지역은 높은 위치의 테라스로 원거리 유저만 사용한다.

밑쪽에도 테라스를 만들어 노산룡이 지나가면서 몸통을 타격할 수 있도록 근거리유저에게도 기회를 제공한다.

1. <2-3-4 패턴이 똑같아 지루한 점을 보안한다.>

2-3-4진행 방향으로 갈수록 오르막이 되도록 설정하여 세계관에서도 높은 지대에 위치하여 있는 돈도르마 성벽과의 연관성을 연결시키며, 지형의 높낮이로 노산룡의 공격을 피하거나 공격을 할 때 지형의 활용도를 활용하여야 한다.

1. 2번 지역의 폭을 좁혀 근거리유저는 노산룡 공격에 피하기 어렵도록 한다.
2. 2번 지역에 근거리 유저가 잠시 몸을 숨길 수 있도록 구덩이지형을 2곳 추가한다. 폭이 좁혀져 피하기 힘든 공격을 X,Z축이 아닌 Y축으로 피하는 방법을 추가한다
3. 3번 지역에 폭탄바위를 4개 배치한다. 노산룡의 걸으면서 발로 유저를 내려찍는 공격을 유도시켜 폭탄바위를 밟도록 하여 몬스터에게 피해를 입힌다.
4. 기존 5번 지역에선 노산룡의 HP가 5%이하로 되면

샛길로 노산룡이 퇴각하려 한다. 이는 노산룡이 샛길로 공격을 올 수 있다는 오점이 발생하므로 HP가 5%이하가 되면 샛길에서 작은고룡 4마라가 어미 노산룡을 도와주러 등장하여 근접공격 유저를 방해한다.

1. 기존 6번지역은 5번지역으로 포탄을 운반하는 성벽통로 역할 뿐이다. 6번 지역을 4-5번 사이에 노산룡이 걸어가는 통로와 가까이 두어 외관으로 노산룡의 실제 통로를 이동하는 모습을 볼 수 있도록 한다.
2. 6번지역에서 원거리공격 유저는 포탄 운반을 포기하고 원거리 공격을 할 수 있도록 한다. 노산룡이 통로를 지나가는 동안 포보다 자신의 무기로 더 많은 피해를 입힐 수 있다
3. 그 동안 고룡의 습격으로 인한 흔적을 보여주는 오브젝트가 없으므로 맵 전체의 고룡과의 전투에서 사용되어온 포탄 등의 오브젝트를 추가하여 고룡 전장의 분위기를 한층 고조시킨다.