|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | 컴벳마스터  (Combat Master) | | |
| 장르 | 1인칭액션RPG  타겟: VR기기를 보유한 20~40대 남성고객 | 성명 | 이재천 |
| 기획의도 | 액션게임에 RPG적 요소를 가미하여 VR게임의 장점인 몰입감과 플레이어의 액션요소를 살리면서, VR게임이 한계점이라고 볼 수 있는 짧은 플레이타임과 인 게임에서의 낮은 매출을 보완했다. | | |
| 컨셉 | 특수부대출신 플레이어는 알 수 없는 이유로 과거 중세시대에 오게 되었다.  손에는 권총 한 자루와 총알 20발  스테이지 마다 주어지는 총알 20발과 게임을 하며 획득한 다양한 무기로 중세의 적을 처치하고 진정한 컴벳마스터가 되어 보자 | | |
| 시스템 | 조작: 공격: 컨트롤러를 이용하여 가상의 무기를 가지고 액션을 취해 적을 처치한다.  이동: 컨트롤러에 있는 조이스틱을 사용하여 이동하거나 버튼을 이용한 순간이동  전투: 스테이지나 던전에 있는 몬스터들을 처치하는 방식.  찌르거나 베는 액션들이 아이템의 특성과 피격범위에 따라 보정을 받는다.  EX) 대검의 경우 실제 양손 검을 쥔 것 같이 컨트롤러 근접시켰을 때 더 높은 데미지를 입힌다.  단검은 양손에 모두 착용가능하고 빠르게 움직일 수 있지만 공격 범위가 좁으며 찌를 때 데미지 향상  투기장PVP  단체개인전: 투기장에 10인이하의 플레이어가 1인 최후의 1인이 남을 때까지 전투  개인전: 1:1시스템: 아이템이나 레벨 사용자의 게임실력 등 모든 요소가 중요함  인벤토리: 인벤토리창에서 직접 손으로 아이템을 꺼냄(직관적이고 쉬운 조작)  성장: 레벨이 성장할 때마다 능력치가 성장함 사용가능 한 아이템과 출입 던전이 해금된다.  인 게임 구매: 아이템이나 성장속도에 관여하는 유료상품을 제공한다. (중장기적인 수익성 추구) | | |
| 기대효과 | 유저들은 정밀하고 현실감 있는 액션을 통해 재미를 느낄 수 있다.  성장과 아이템, 인벤토리 시스템등을 통해 유저 본인의 캐릭터나 아이템에 애착을 가지게 되며 인게임 구매 유도를 할 수 있다. | | |