제목

컨셉: 중세

장르: 멀티플레이를 지원하는 1인칭 액션 RPG의

타겟: VR기기를 보유한 20~40대 남성고객

기획의도: 슈퍼핫 보다 현실적이고 슈퍼핫 보다 플레이타임이 긴 게임을 만들고 싶다.



액션게임에 RPG적 요소를 가미하여 VR게임의 장점인 몰입감과 플레이어의 액션요소를 살리면서, VR게임이 한계점이라고 볼 수 있는 짧은 플레이타임과 인 게임에서의 낮은 매출을 보완했다.

시스템

조작: 공격: 컨트롤러를 이용하여 가상의 무기를 가지고 액션을 취해 적을 처치한다.

이동: 컨트롤러에 있는 조이스틱을 사용하여 이동하거나 버튼을 이용한 순간이동

전투: 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 짧다.

데미지를 줄 수 있다. 손목만 까딱여도 데미지를 주는 것을 방지하여 좀 더 높은 몰입감을 주는 액션을 즐길 수 있음

투기장PVP

단체개인전: 투기장에 10인이하의 플레이어가 1인 최후의 1인이 남을 때까지 전투

개인전: 1:1시스템: 아이템이나 레벨보다도 사용자의 실력이 더 중요

인벤토리:

전투 상황에 따라 바뀌는 아이템을 좀 더 직관적으로 보고 쉽게 스왑하기 위해 인벤토리 시스템을 구현하여 사용자 편의성을 높였다.

특정 행동이나 버튼을 누를 때 시야에 인벤토리가 뜨고 직접 인벤토리에 있는 아이템을 손으로 꺼내어 사용

성장: 레벨이 성장할 때마다 사용가능 한 아이템과 출입 던전이 해금된다.

아이템: 아이템마다 특화된 공격액션이 존재하고 (ex)단검은 찌르거나 투척 시 높은 데미지, 대검은 위에서 아래로 내려칠 때)

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.

PVP시스템을