

# MMORPG 제작 기획 보고서

## <Realm of the mad god 습작>

컨텐츠 구성

(TILE, MAP, ITEM)

(INVENTORY, CHARACTER, LOGIN)

(FIGHTING, MOVEMENT)

(UI CONCEPT)

## 컨텐츠 구성

### TILE

- ① 월드 배치에 기준이 되는 오브젝트
- ② 모든 오브젝트 크기의 기준이 되는 최소 단위
- ③ 해상도 기준 42x42(가로 x 세로) pixel 의 크기

### MAP

- ① TILE 로 MAP 구성
- ② 크기: 300x300 (Tile)
- ③ 윈도우크기: 20x20 (Tile)
- ④ 장애물 존재
  - 종류: 벽, 나무, 강
  - 크기: 1x1 (Tile)
- ⑤ MAP 은 Sector(Zone)로 구분되어진다.
  - 크기: 60x60 (Tile)
  - 마을
    - 1) 로비 Zone
    - 2) 퀘스트를 부여해주는 촌장 NPC 와 상인 NPC 존재
    - 3) 마을 성벽 존재
  - 평원
    - 1) 주요 사냥터
    - 2) 전갈, 전갈킹, 산적, 산적두목 MONSTER 존재
    - 3) 잔디, 강으로 구성
  - 깊은 숲
    - 1) 고렘 사냥터
    - 2) 늑대, 늑대인간, 고블린전사, 고블린킹 MONSTER 존재
    - 3) 잔디, 나무, 강으로 구성

### ITEM

- ① 소모성 아이템
  - 코인
    - 1) 게임의 재화로서, 물약을 구입하거나 장비 수리 시 소모
  - 물약
    - 1) 빨간 물약: HP 30% 회복
    - 2) 파란 물약: MP 30% 회복
- ② 장착형 아이템(장비)
  - 검 (PLAYER 의 DAMAGE 20% 증가, “특별한 검”은 30% 증가)

- 갑옷 (PLAYER 의 DEFENCE 25% 증가)
- 반지 (스킬 쿨타임 15% 감소, “특별한 반지”는 30% 감소 및 DEFENCE 50% 증가)
- 모든 장착형 ITEM 은 내구도 존재
- MONSTER 에게 피격하거나 피격당할 때마다 내구도 1% 감소
- 내구도가 0 인 장비는 파괴됨

## INVENTORY

- ① PLAYER 가 획득한 아이템을 관리
- ② 각 아이템은 INVENTORY 의 슬롯으로 구분되어짐
  - 슬롯의 개수는 6 개
- ③ 각 슬롯에 적재된 ITEM 은 DROP(떨구기) 가능
- ④ 아이템을 획득하면 슬롯에 차례대로 적재됨
  - 적재된 ITEM 은 최대 999 개까지 적재가능 (단, 장착형 ITEM 은 1 개만 적재가능)

## CHARACTER(혹은 OBJECT)

### ① PLAYER

- 유저가 컨트롤하는 캐릭터
- ID 로 선택
- W, A, S, D 키로 상, 하, 좌, 우 이동
- J 키로 ATTACK 및 NPC 와 상호작용
- LEVEL, HP, MP, EXP, DAMAGE, DEFENCE 수치 존재
- LEVEL 이 상승할 때마다
  - 1) MAX\_HP 10% 증가(HP 회복)
  - 2) MAX\_EXP 2 의 N 승 증가
  - 3) DAMAGE/DEFENCE 30% 증가
- 1 초마다 2%의 HP 회복
- HP 가 0 이 되면 30%의 경험치 감소 후 HP 회복되서 시작위치로 스폰
- 파워 어택 스킬 존재
  - 1) DAMAGE 5 배 ATTACK
  - 2) MP 25% 감소
  - 3) 쿨타임 3 초
- 인벤토리를 통해 획득한 아이템 관리
- 모든 정보(인벤토리 포함)를 DB 에 저장

### ② NPC

- 퀘스트 부여 NPC
  - 1) 촌장 NPC 로서 퀘스트를 통해 RPG 의 목적성을 부여
    - “능력 테스트” 퀘스트 (마을 밖 전갈 10 마리와 전갈킹 1 마리 토벌)

- ▶ 퀘스트 완료 시 **LEVEL 1 UP**, “산적 토벌” 퀘스트 자격 부여
- “산적 토벌” 퀘스트 (마을 밖 산적 30 명과 산적두목 2 명 토벌)
  - ▶ 퀘스트 완료 시 경험치 30% 증가, “특별한 검” 제공,
  - “고블린 킹과의 조우” 퀘스트 자격 부여
- “고블린 킹과의 조우” 퀘스트 (깊은 숲 MONSTER 100 마리와 고블린킹 발견)
  - ▶ 퀘스트 완료 시 경험치 50% 증가, “특별한 반지” 제공
- **재화 소모 NPC**
  - 1) 상인 NPC
    - PLAYER 에게 소모성 ITEM(물약)을 판매하는 NPC
    - 소모성 ITEM 의 가격은,
      - ▶ 빨간 물약: 3 코인
      - ▶ 파란 물약: 5 코인
  - 2) 대장장이 NPC
    - 장착형 ITEM(검, 갑옷, 반지)을 판매하고 장착형 ITEM 의 내구도를 수리해주는 NPC
    - 장착형 ITEM 의 내구도 수리 비용은 각 ITEM 별 15 코인
    - 장착형 ITEM 의 가격은,
      - ▶ 검: 15 코인
      - ▶ 갑옷: 30 코인
      - ▶ 반지: 100 코인
- NPC 근처 1x1 Tile 에서 J 키를 누르면 NPC 와 상호작용을 할 수 있다.

### ③ MONSTER

- 이름 및 HP, DAMAGE, DEFENCE 수치 존재
- 2 가지 TYPE 존재
  - 1) 평화주의: 피격당하기 전에는 가만히 있음
  - 2) 전투광: 자신의 주변 10x10 Tile 에 PLAYER 가 위치하면 PLAYER 를 따라 감
    - 보스와 “깊은 숲” Zone 에 출몰하는 MONSTER 는 모두 전투광
- **SERVANT MONSTER**
  - 1) 부하 몬스터로서 BOSS 보다 상대적으로 HP, DAMAGE, DEFENCE 가 낮음
  - 2) BOSS 주변 5x5 를 배회함
  - 3) 종류: 전갈, 산적, 늑대, 고블린전사
- **BOSS MONSTER**
  - 1) SERVANT 보다 최소 2 배에서 최대 30 배까지 강함
  - 2) BOSS 는 10 초마다 한번씩 강력한 범위 공격을 함(DAMAGE 3 배, 범위 3x3 Tile)
  - 3) 종류: 전갈킹, 산적 두목, 늑대 인간, 고블린킹

### ④ BOSS 를 제외한 모든 CHARACTER 의 크기는 1x1 Tile (BOSS 의 크기는 3x3 Tile)

## LOGIN

- ① ID 를 기준으로 서버(DB)에 로그인하여 유저의 정보를 받아온다.
- ② 로그아웃되면 ID 를 기준으로 현재 유저의 정보를 서버(DB)에 저장한다.

## FIGHTING

- ① MONSTER 는 처음 인식한 공격 대상을 계속 공격
- ② K 키를 누르면 4 방향 동시 공격
- ③ 공격속도는 1 초에 한번
- ④ 메시지 창에 CHARACTER 간의 상호작용 표시
  - "용사가 몬스터 A 를 때려서 10 의 데미지를 입혔습니다."
  - "몬스터 A 의 공격으로 15 의 데미지를 입었습니다."
  - "몬스터 A 를 무찔러서 250 의 경험치를 얻었습니다."

## MOVEMENT

- ① 이동 속도는 1 초에 한번 1x1 Tile 이동 (Movement 1x1 Tile per 1 Second)
- ② PALYER 를 따라가는 MONSTER 는 A\* 알고리즘을 통해 장애물을 피해 감

## UI CONCEPT

- ① 전체적인 UI 는 화면 좌/우측으로 나뉘 (비율 4:1)
- ② 우측에는 유저 ID, LEVEL, EXP, HP, MP 수치와 인벤토리 슬롯을 보여줌
- ③ 대략적인 VISUAL CONCEPT 의 예시는 아래와 같음

