



---

[몬스터 헌터: 월드 아이스본 콘텐츠 역기획서]  
부제: 보조장비 - 클러치 클로

# 게임 소개

## 1. 개요

1.1 게임 소개

1.2 선정 이유

1.3 기획의도 - 보조장비

## 2. 클러치 클로 기획의도

2.1 기획 의도 및 목적

2.2 클러치 클로

## 3. 그래픽

3.1 기획 의도

3.2 외형 컨셉

## 4. 시스템

4.1 기본 규칙

4.2 기본 조작 방법

4.3 핵심 시스템

4.4 무기 연계 시스템

날짜	내용	비고
2024-10-17	Ppt 문서생성, 목차, 개요, 기획의도 작성	
2024-10-18	목차 수정, 게임 소개, 기획의도 - 보조장비 작성 2. 클러치 클로 기획의도 작성	10.19 선정이유 추가
2024-10-19	시스템 규칙 작성, 기획의도 선정이유 추가	
2024-10-20	시스템 규칙 수정(목차, 핵심/기능 시스템 분리, 콘텐츠 맵 추가, 그래픽 추가) 작성	
2024-10-21	핵심, 기능 시스템 작성 완료	

# 01. 개요

[1.1 게임 소개](#)

[1.2 선정 이유](#)

[1.3 기획의도 – 보조장비](#)

# 1. 게임 개요

[목차로 돌아가기](#)

## 1.1 게임 소개



분류	내용
이름	몬스터 헌터 월드: 아이스본 (Monster Hunter World: Iceborne)
장르	액션 RPG, 헌팅 액션
출시일	2019년 9월 6일 (콘솔), 2020년 1월 9일 (PC)
개발사	캡콤 (Capcom)
엔진	MT Framework
플랫폼	PlayStation 4, Xbox One, PC

### 게임 목적

- 플레이어가 거대한 몬스터를 사냥하면서 장비를 제작 및 업그레이드하고, 전투 기술을 향상시키며 성장하는 경험
- 광대한 자연에서 몬스터를 추적하고, 분석 및 공략하는 전략적 전투와 몰입감을 통한 성취감 제공

### 개별 목적

#### 1. 전투의 재미

거대한 몬스터의 패턴과 약점을 분석하고, 이를 활용하여 공략하는 전략적 전투의 재미

#### 2. 성장의 재미

몬스터에서 얻은 재료로 무기와 방어구를 제작, 강화하며 캐릭터의 성장과 전투 능력 향상을 직접 체감

#### 3. 협력과 도전의 재미

다른 헌터들과 협력해 강력한 몬스터에 도전하고, 팀워크를 발휘하여 쓰러뜨리는 과정에서 협력의 즐거움과 전투의 카타르시스 제공

#### 4. 탐험의 재미

광대한 자연 속에서 몬스터의 생태와 행동 패턴을 탐구하며, 이를 이해함으로써 게임 세계관에 깊이 몰입

# 1. 게임 개요

[목차로 돌아가기](#)

## 1.2 선정 이유

### 보조장비 – 클러치 클로 선정 이유

몬스터 헌터: 월드의 대규모 업데이트 DLC '아이스본'

#### 1. 몬스터 헌터 시리즈의 새로운 시도

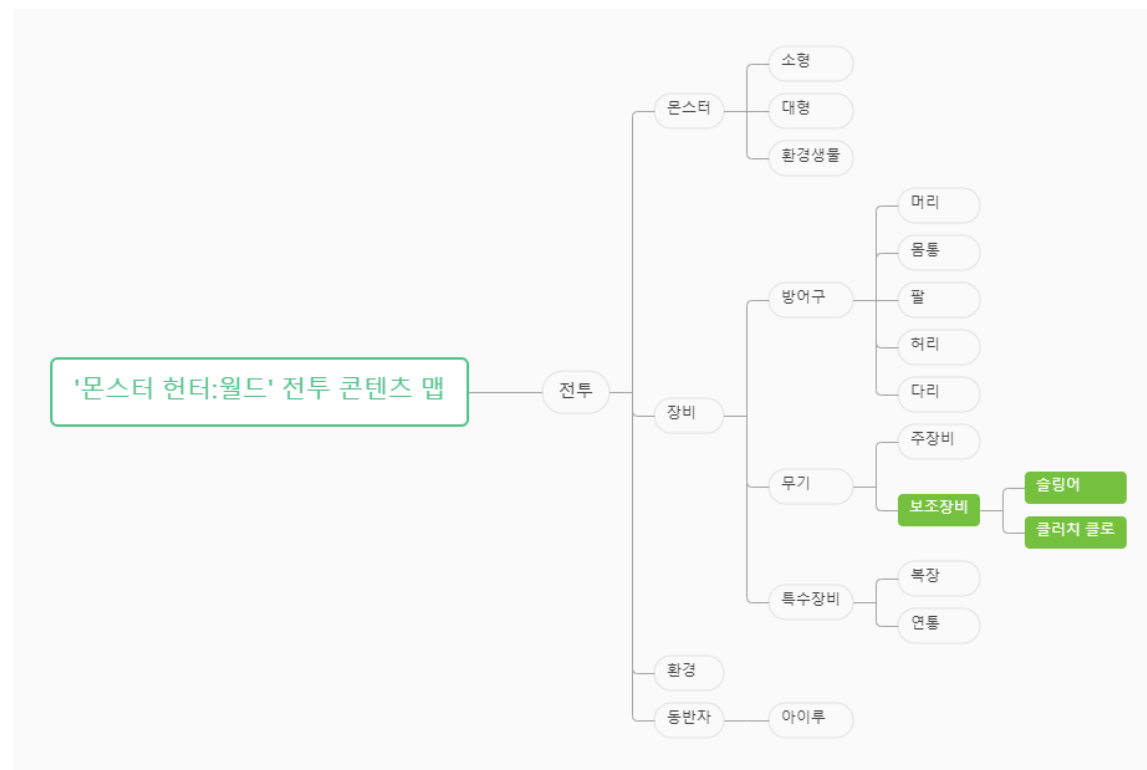
- 지금껏 몬스터 헌터 시리즈에 존재하지 않는 새로운 전투 메커니즘.

#### 2. 전투의 몰입감 증가

- 단순히 몬스터의 패턴을 대응하는 수동적 전투 방식의 변화
- 전투의 흐름이 끊어지는 보조 장비가 아닌 전투 중 능동적으로 공격 기회를 창출 할 수 있는 방식으로 전투의 몰입감 증가

#### 3. 다양한 무기와 상호작용을 통한 전투의 다양성

- 모든 무기와 상호작용과 다양한 전투 경험을 통한 재미 증가



# 1. 게임 개요

[목차로 돌아가기](#)

## 1.3 보조장비

### 보조장비 기획 의도

#### 몬스터와 상호작용 강화

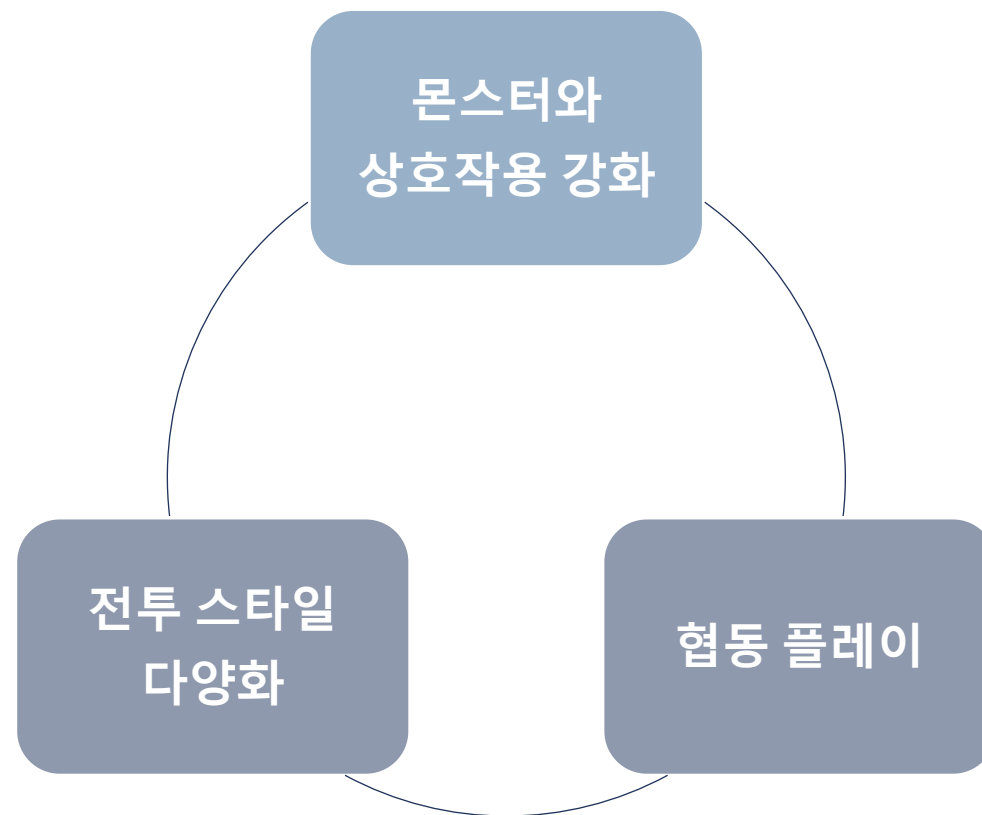
- 몬스터와의 직접적이고 다양한 상호작용을 통해 전투의 몰입도와 전술적 선택지를 강화

#### 전투 스타일의 다양화

- 보조장비를 통해 몬스터 공략에 창의적인 접근 방식을 제공하고, 다양한 전투 전략을 시도할 수 있도록 유도.
- 이를 통해 플레이어가 개인화된 전투 스타일로 게임을 즐길 수 있도록 설계

#### 협동 플레이

- 보조장비를 사용해 몬스터의 행동을 효과적으로 방해하여 다른 헌터들이 더욱 효율적으로 사냥에 집중할 수 있도록 협동을 유도.
- 이를 통해 팀워크와 전투 중 지원의 카타르시스를 제공



## 02. 클러치 클로 기획의도

2.1 기획 의도 및 목적

2.2 클러치 클로

## 2. 클러치 클로 기획의도

[목차로 돌아가기](#)

### 2.1 기획 의도 및 목적

#### 클러치 클로 기획 의도

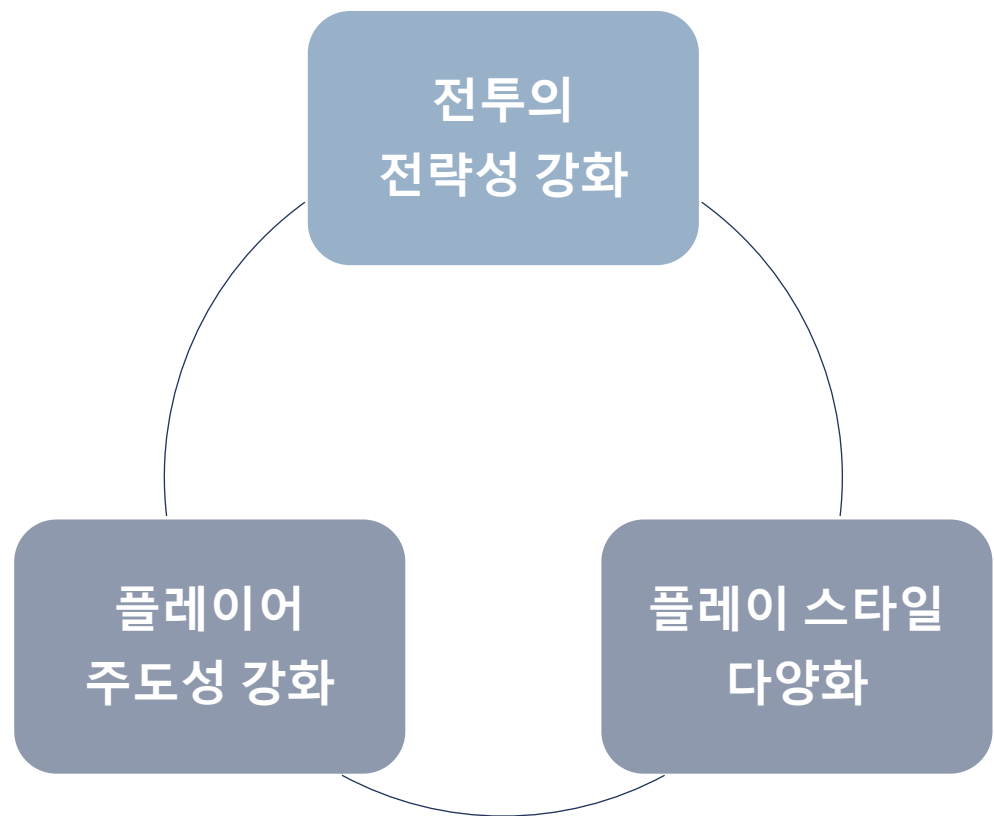
- 몬스터와의 직접적인 상호작용을 통해 전투의 전략성과 몰입감 증가
- 능동적으로 전투를 주도할 수 있는 새로운 전술적 선택지를 제공
- 전투의 반복성을 줄이고, 숙련된 헌터들에게도 신선한 도전과 창의적인 전투 경험

#### 클러치 클로 기획 목적

- 전투의 전략성 강화: 몬스터 약점을 직접 공략하거나 부위를 집중 공격하여 유리한 전투 전개
- 전투 주도성 강화: 단순한 패턴에서 벗어나 몬스터의 패턴을 파훼 하며 전투 주도권 확보
- 플레이 스타일 다양화: 새로운 전투 메커니즘으로 다양한 전술 시도 가능

#### 결론

- 기존의 반복적인 전투 패턴을 변화시켜 숙련된 헌터들에게 새로운 도전과 신선한 경험을 제공.





## 2. 클러치 클로 기획의도

[목차로 돌아가기](#)

### 2.2 클러치 클로

#### 클러치 클로의 정보

- 몬스터 헌터: 월드의 확장팩 '아이스본'에서 새롭게 추가된 장비.
- 헌터가 몬스터에게 직접 접근하여 다양한 상호작용을 할 수 있도록 설계된 도구.
- 몬스터의 특정 부위에 매달려 공격하거나 약점을 노출시키며 전투의 전략성과 액션성을 강화

#### 클러치 클로가 필요한 이유?

##### 기존의 전투에 숙달되어 버린 헌터들

- 월드 출시 후 2년, 헌터들은 각 몬스터의 패턴을 충분히 익혔고, 전투에서 어떤 방식으로 대응해야 할지를 완벽히 숙지.
- 헌터의 전투 숙련 증가로 예측 가능한 몬스터의 패턴에 전투의 몰입감을 저하.
- 공략을 통한 능동적 전투가 아닌 전투 경험을 수동적 반복 노동 피로

월드 출시 후 2년간 게임에  
고여버린 헌터

이 헌터에게 새로운 전투 경험을  
제공하기 위해 어떻게 해야 할까?

몬스터, 패턴 추가 등 수동적 전투  
대응은 결국 같은 문제를 야기

플레이어가 전투를 주도하는  
전투 경험 다변화!

## 03. 그래픽

3.1 기획의도

3.2 외형 컨셉

# 3. 그래픽

[목차로 돌아가기](#)

## 3.1 기획 의도

### 기획 의도

몬스터와 직접적이고 다양한 상호작용을 통해 전략성과 액션성을 강화

### 직접적인 상호작용

- 거리를 좁힐 연결 장치 = 로프, 발사장치(슬링어)
- 몬스터의 단단한 피부 = 관통력
- 고정력 있는 장치 = 훅

### 결과

관통력을 통해 고정하고 접근시켜주는 발사장치

로프 + 훅 = 그래플링 훅 ([그래플링 훅 실제 제작 영상 링크](#))

### 전투의 전략성과 액션성

- 쉽고 빠른 조준 = 석궁 기능을 가진 '보조장비 슬링어'
- 강력한 힘을 가진 발사장치 = 강한 사출 장치 '보조장비 슬링어'
- 힘의 방향을 전환시키는 장치 = 클러치
- 쉽게 쥐고, 놓을 수 있는 방식 = 인형뽑기의 집게 손

### 결과

강력한 힘을 가진 '보조장비 슬링어'에

기동성을 방해하지 않는 수납 기능을 가진 클로를 장착, 발사

슬링어 + 클러치 + 집게 손 + 수납기능

클러치: 동력원 간의 동력흐름을 끊거나 이어주는 일종의 스위치.

### 사용 과정

강력한 사출 장치 슬링어를  
사용해 클로를 발사

몬스터에 클로 고정

슬링어의 강한 쏘는 힘을  
'클러치'를 통해 반대로  
만들어 당기는 힘으로 전환.

# 3. 그래픽

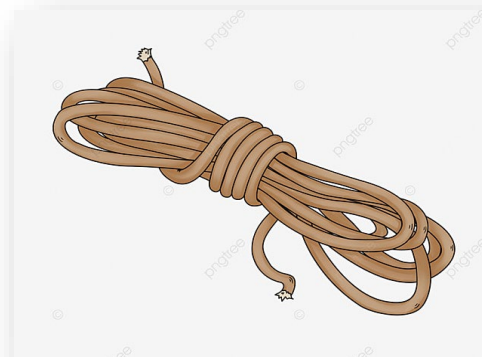
[목차로 돌아가기](#)

## 3.2 외형 컨셉

- 보조장비 슬링어에 로프를 단 강력한 힘을 가진 집게 손
- 매우 단단해 보이는 수납형 클로



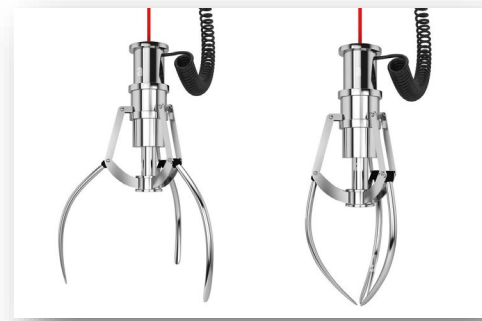
보조장비: 슬링어



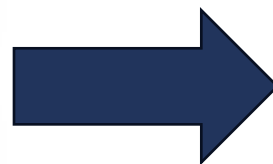
로프 액션



그래플링 훅



집게 손



파생 보조장비: 클러치 클로

## 04. 시스템

[4.1 기본 규칙](#)

[4.2 기본 조작 방법](#)

[4.3 핵심 시스템](#)

[4.4 무기 연계 시스템](#)

# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

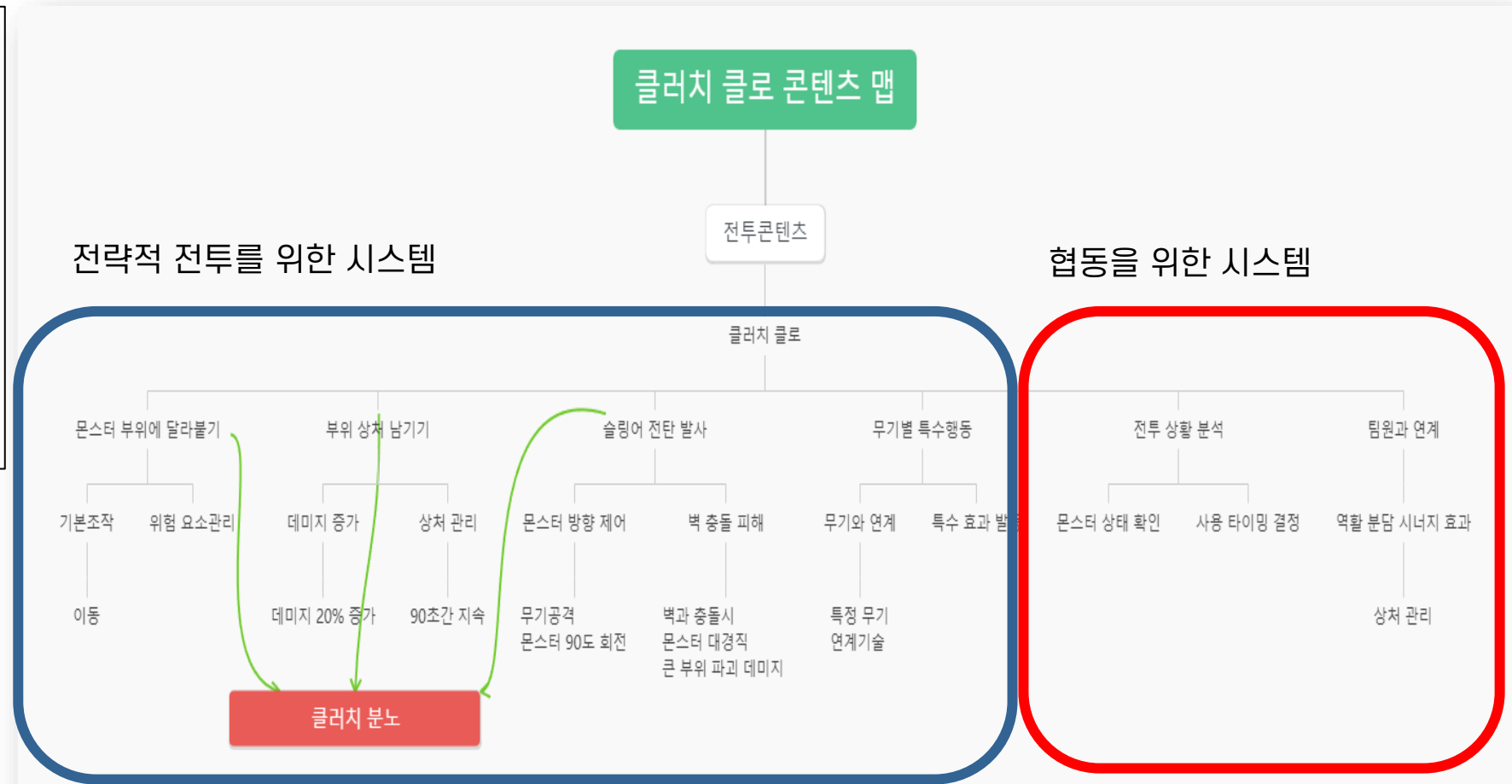
## 4.1 기본규칙

### 콘텐츠 제공 규칙

- '몬스터 헌터: 아이스 본' DLC를 구매한 헌터에게만 제공한다.

### 시스템 범위

- 본 기획서는 클러치 클로와 직접 연결된 시스템만 다룬다. (상처, 클러치 분노 등)



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.2 기본 조작 방법

### 조준 모드 활성화

- 조준 버튼(L2)을 눌러 조준 모드 활성화 + 클러치 클로 사용할 준비
- 화면에 나타난 조준선을 통해 몬스터의 특정 부위를 조준

### 클러치 클로 발사

- 조준 모드에서 ○ 버튼(발사)을 눌러 클러치 클로를 발사
- 클러치 클로가 몬스터에게 적중하면 헨터는 몬스터의 부위에 달라붙는다.

### 달라붙은 후 행동 선택

- L 스틱을 사용해 원하는 위치로 이동
- △ 버튼(무기공격) 버튼을 눌러 부위에 상처 남기기
- ○ 버튼(슬링어 전탄발사)을 눌러 슬링어 전탄 발사를 수행합니다.
- X 버튼(내리기)을 눌러 몬스터로부터 즉시 탈출



PlayStation®4

이름	한글 명칭	조작키
Aim Mode	조준 모드	L2
Fire Clutch Claw	클러치 클로 발사	L2 + ○
Change Position	이동	L
Drop Down	내리기	X
Flinch Shot	슬링어 전탄발사	R2
Weapon Attack	무기공격	△
Claw Attack	클로 공격	○

# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.3 핵심 시스템 – 클러치 분노

### 클러치 분노

전투 경험 반복을 막고 전투의 전략성을 강화해 공략에 대한 재미 제공

- 몬스터 분노와 클러치 분노는 발동시 같은 분노 효과 적용
- 몬스터 분노 게이지와 클러치 분노 게이지은 별개로 작동
- 몬스터 테이블에 클러치 분노 항목을 추가

[몬스터 상처, 분노 수치 테이블](#)

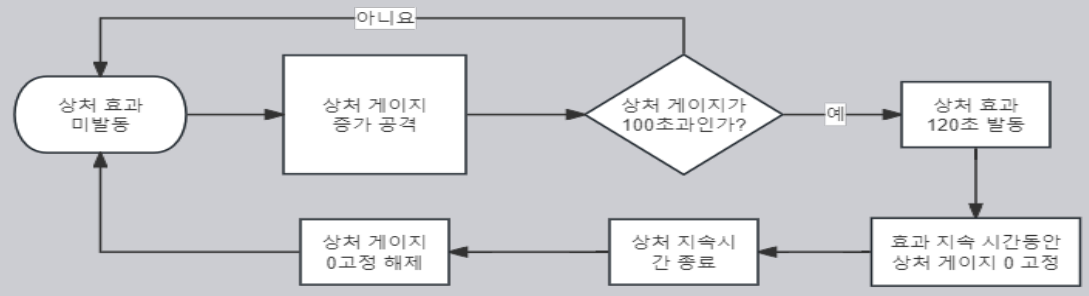
행동	분노	스테미나 소모	분노 발동	몬스터 분노시 행동 불가 유무
클러치 성공	20	0	100	행동 가능
내리기	0	25	100	행동 가능
무기공격 경량	34	25	100	행동 가능
무기공격 중량	34	25	100	행동 가능
클로 공격	34	25	100	몬스터 방향 전환 불가
전탄발사	30	25	100	머리 부위 전탄발사 불가

### 분노 효과 설명

#### 분노 조건

- 몬스터 ‘클러치 분노’ 게이지 100 초과시 분노 발동
- 몬스터 분노 지속시간은 테이블 적용 (몬스터 특성에 따라 변화)
- 클러치 클로 관련 행동 적중시 몬스터 클러치 분노 게이지가 상승
- 클러치 분노 게이지는 최대 ‘100’ 초과시 상처 효과 발동
- 분노 효과 발동시 클러치 분노 게이지는 0으로 고정
- 분노 효과 종료시 클러치 분노 게이지 0 고정 해제
- 클로 공격으로 인한 몬스터 방향 회전 불가
- 슬링어 전탄발사 ‘돌진’ 효과 미발동

클러치 분노 플로우 차트





# 4. 시스템

목차로 돌아가기

## 4.3 핵심 시스템 – 상처

### 상처

- 몬스터의 가족에 상처를 내서 육질(방어력)저하 디버프를 통한 공격력 증가
- 더 빠르고 효율적인 몬스터 공략을 위해 팀원과 협력해 부위별 상처 관리 유도
- 몬스터의 상처 게이지와 지속시간은 각 부위별 개별 적용으로
- 상처 관리를 통해 헌터간 전략적 분담에 의한 협력 유도
- 예) 다리 상처 게이지 50, 머리 상처 게이지 100 = 머리만 상처 발동

몬스터 상처, 분노 수치 테이블

행동	상처 게이지 증가량	스테미나 소모량
클러치 성공	0	0
내리기	0	25
무기공격 경량	50	25
무기공격 중량	100	25
클로 공격	20	25
전탄발사	0	25

### 상처 설명

#### 상처 조건

- 몬스터 부위 상처 게이지 100 초과시 상처 부여
- 기본 몬스터 상처 지속시간 120초 (몬스터 특성에 따라 변화)
- 클러치 클로의 무기공격 적중시 몬스터의 상처 게이지가 상승
- 상처 게이지는 최대 '100' 초과시 상처 효과 발동
- 상처 효과 발동시 상처 게이지는 0으로 고정
- 상처 효과 종료시 게이지 0 고정 해제

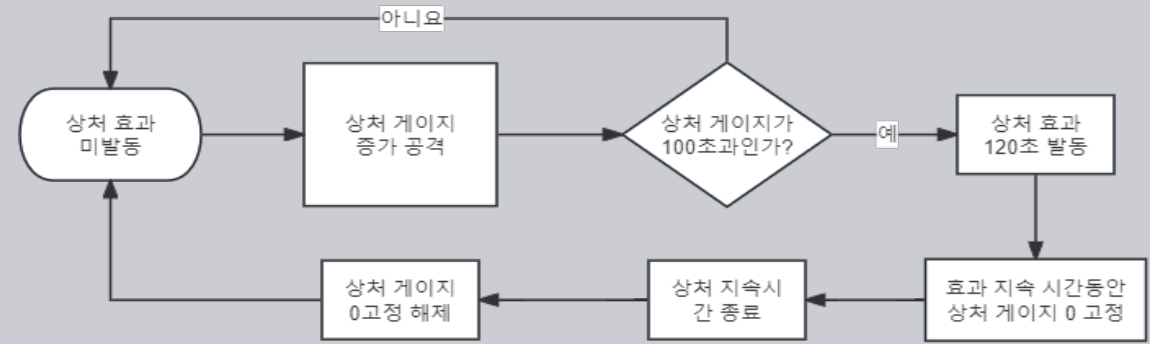
상처내기의 육질 변화량은 수식에 따라 정한다.

육질 변화량 = (100 – 기본 육질) x 0.25

상처 육질 = 25 + (기본 육질 x 0.75)

상처내기 육질 변화량 예시		
기본 육질	상처 육질	변화량
10	32	+22
15	36	+21
20	40	+20
25	43	+18
30	47	+17
35	51	+16
40	55	+15
45	58	+13
50	62	+12
55	66	+11
60	70	+10
65	73	+8

주황색은 약점 부위(육질 45+).  
기본 육질이 30 이상이면 상처내기시 약점이 됨.



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 클러치 발사 - Fire Clutch Claw

몬스터와 직접적인 상호작용을 위해 몬스터에게 달라붙는 기본 행동  
성공시 추가 행동 연결을 통한 전략적 전투 경험의 핵심

#### 현상 설명

- 조준 모드 활성화, 몬스터의 특정 부위를 조준(L2)한 후 클러치 클로 발사(○)
- 성공적으로 달라붙으면 해당 부위에 대한 추가 행동 가능  
(이동, 내리기, 슬링어 발사, 무기공격, 클로 공격)

#### 발사 실패

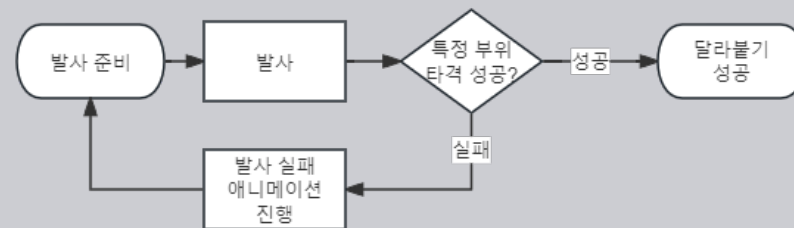
- 몬스터 공격에 피격시 데미지와 함께 피격 모션 발동
- 클러치 클로 사정거리 밖이면 실패
- 달라붙는 동안 스테미나가 소모, 스테미나 완전 소모시 실패

#### 특이사항

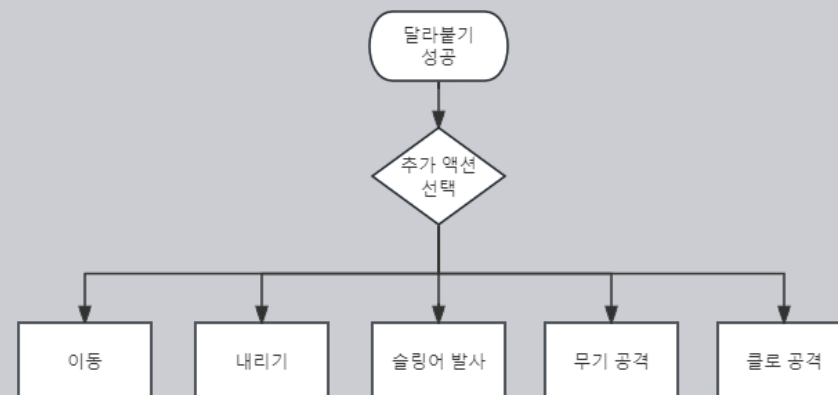
- 회피, 부동 복장 착용시 복장 시스템 상위 작동
- 스테미나 부족 -> 내리기 발동 후 스테미나 부족 모션 발동

### 클러치 발사 플로우 차트

#### 클러치 발사 플로우 차트



#### 클러치 발사 성공시 플로우 차트



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 이동 - Change Position

몬스터에게 달라붙은 후 특정 부위(머리, 등, 다리, 날개 등)를 이동하는 능동적 전투 유도

조건

- 몬스터의 반대편 특정 부위로 이동 불가  
예) 왼쪽 다리 > 왼쪽 몸통 = 0, 왼쪽 다리 > 오른쪽 다리 = X
- 한번 이동시 한 부위씩 이동 가능  
예) 다리 > 몸통 > 머리 = 0, 다리 > 머리 = X
- 스테미나 부족 -> 내리기 발동 후 스테미나 부족 모션 발동
- 피격시 떨어짐과 동시에 피격 모션 발동



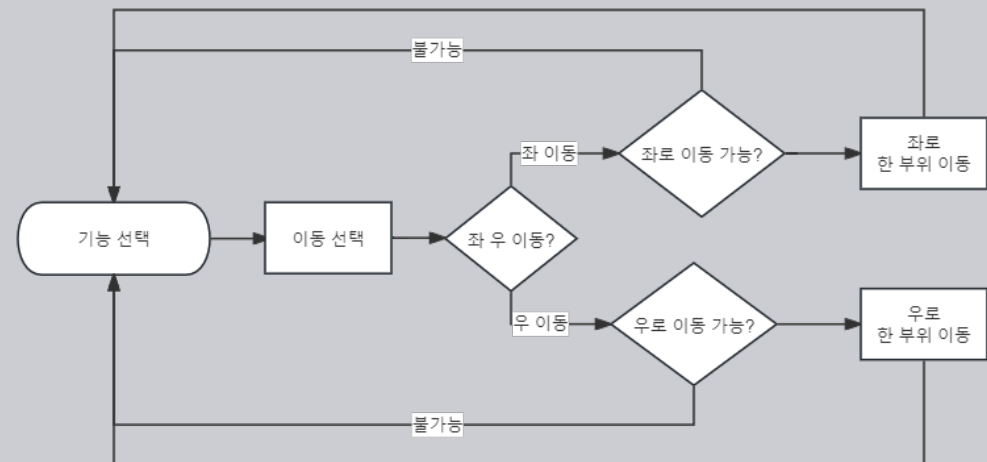
다리 > 머리 이동

### 이동 플로우 차트

#### 제약 조건

- 한번 이동시 한 부위씩 이동 가능
- 몬스터의 반대편 특정 부위로 이동 불가

#### 이동 선택 플로우



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 내리기 - Drop Down

몬스터의 패턴, 헌터의 상태 등 판단을 통한 전략적 선택

#### 사용 방법

- '클러치 클로'로 몬스터의 특정 부위에 달라 붙은 후 내리기(X) 사용

#### 조건

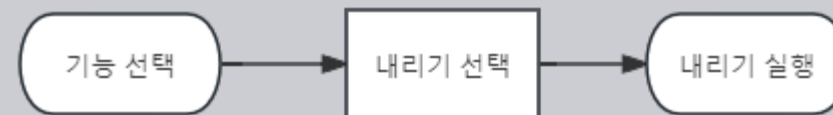
- 언제든지 사용 가능하다.



머리 > 내리기

## 내리기 플로우 차트

### 내리기 작동 플로우



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 슬링어 전탄발사 - Flinch Shot

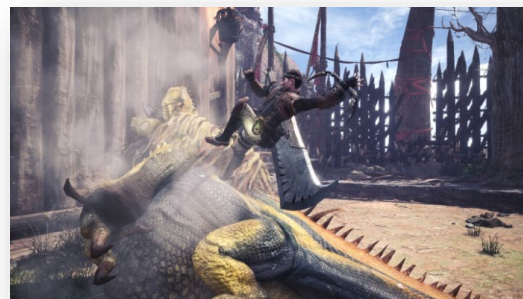
슬링어 전탄발사를 통해 액션성을 강화하고 헌터의 전략적 선택지와 주도적 전투를 유도

#### 사용 방법

- 클러치 클로로 몬스터의 특정 부위에 달라붙은 후 슬링어 발사(R2) 사용

#### 조건

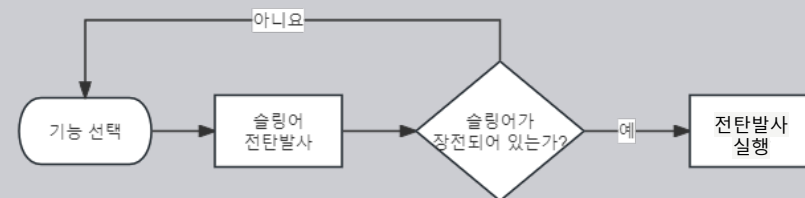
- 소지품류 슬링어 소지
- 조건 충족시 몬스터 **전탄발사 돌진** 연계



머리 > 전탄발사 > 벽 충돌

## 슬링어 전탄발사 플로우 차트

### 슬링어 전탄발사 플로우 차트



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 전탄발사 돌진 - Flinch Shot Rush

벽, 환경 오브젝트를 이용한 전술적, 주도적 전투 경험 유도

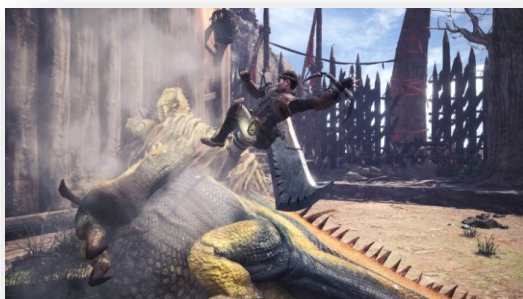
**설명:** 매달린 부위에 장전된 슬링어를 전부 발사하며 몬스터를 전방으로 돌진 시킨다.

#### 발동 조건

- 머리 부위 슬링어 전탄발사 발동 성공
- 조건 충족시 몬스터 **대경직** 연계

#### 연계 조건/효과

- 벽, 환경 오브젝트 충돌시 대경직 실행
- 장전된 슬링어를 전부 발사하여 그 반동으로 몬스터에게서 일정 거리 이탈



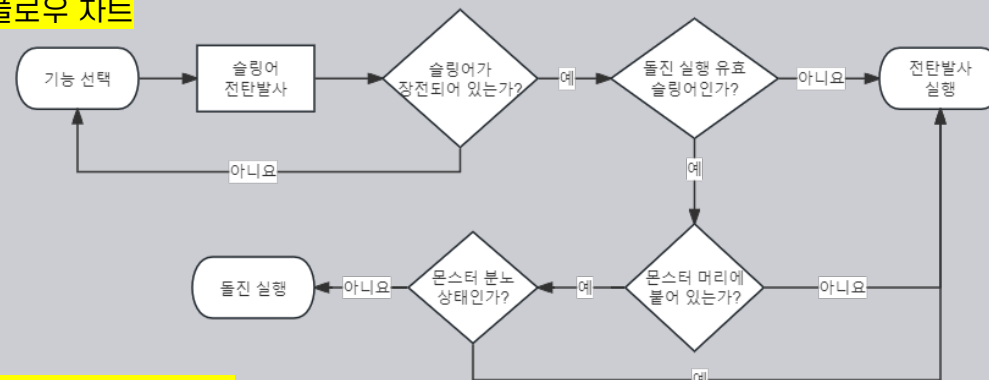
전탄발사 > 벽 충돌 > 대경직

### 슬링어 전탄발사 플로우 차트

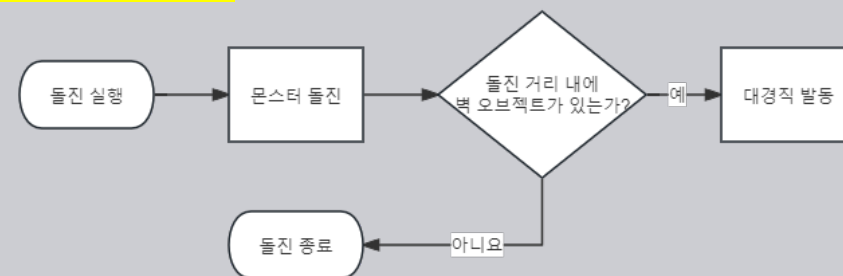
#### 돌진 조건

- 몬스터의 머리에 매달리기 > 유효 슬링어 장전 >
- **유효 슬링어:** 필드 채집물류와 몬스터 드랍 슬링어 등

#### 돌진 플로우 차트



#### 돌진 벽 충돌 플로우 차트





# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

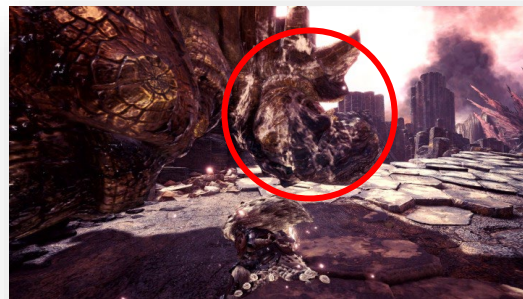
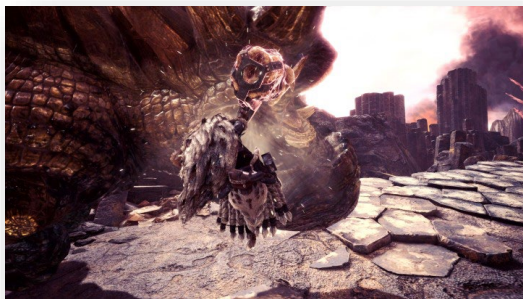
## 4.4 무기 연계 시스템

### 무기 공격 - Weapon Attack

무기마다 다른 무기공격의 공격 모션, 공격력, 공격 속도, 상처 게이지 증가량 등 차별을 통한 전략적 전투 스타일의 다변화

#### 사용 방법

- ‘클러치 클로’로 몬스터의 특정 부위에 달라 붙은 후 슬링어 발사(R2) 사용

[상처 효과 보러가기](#)


무기공격 > 상처 생성

### 무기공격 플로우 차트

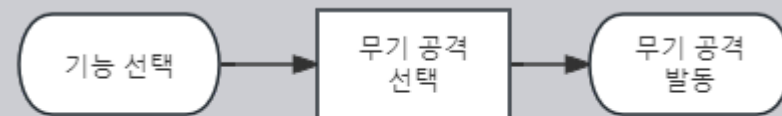
#### 조건

경량 무기로 클러치 무기 공격 사용시 슬링어 유실물 생성

경량 무기로 클러치 무기 공격 사용시 상처 게이지 50 상승

중량 무기로 클러치 무기 공격 사용시 상처 게이지 100 상승

#### 무기 공격 발동 플로우



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 무기 공격 - Weapon Attack

- 물리 데미지 계산공식 – 모든 수식 곱연산  

$$\{(\text{스테이터스 표기공격력/무기배율}) \times (\text{모션배율}) \times (\text{육질}/100) \times (\text{회심보정}) \times (\text{인부/거리보정}) \times (\text{예리도보정})\}$$
- 총 데미지 계산식  

$$(\text{물리 데미지} + \text{속성 데미지}) \times \text{육질(방어율)}$$

[무기 공격력 배율 테이블](#)
[무기 기술 공격력 배율 테이블](#)

무기 종류	무기 계수
대검	480 %
태도	330 %
한손 검 / 쌍검	140 %
해머 / 수렵 피리	520 %
랜스 / 건 랜스	230 %
슬래쉬 엑스	540 %
차지 엑스	360 %
조총곤	310 %
라이트 보우건	130 %
헤비 보우건 (리미터 해제)	150 % (170 %)
활	120 %

무기 공격력 배율

모션	배율
발도 베기	48
베어 올리기	46
휘두르기	36
옆 날치기	18
차지 베기 1	65
차지 베기 2	77
차지 베기 3	110

태도 무기공격 예시

무기	공격속도/S	공격력	스테미나 소모	상처 게이지 공격력
해머	6.8	1.42	25	100
랜스	7.3	1.38	25	100
슬래쉬 엑스	8.0	1.37	25	100
수렵 피리	8.2	1.46	25	100
차지 엑스	8.3	2.05	25	100
대검	8.8	2.56	25	100
헤비 보우건(저격)	9.1	2.04	25	100
헤비 보우건(기관)	10.5	2.57	25	100
태도	6.6	1.24	25	50
쌍검	6.7	2.04	25	50
조총곤	6.9	2.02	25	75
라이트보우건	7.0	1.0	25	50
활	7.3	1.83	25	50
건랜스	7.5	1.13	25	50
한손검	7.6	1.26	25	50

무기별 무기공격 공격력 테이블: **(활 공격력 = 1.0)**



# 4. 시스템

[목차로 돌아가기](#)

## 4.4 무기 연계 시스템

### 클로 공격 - Claw Attack

몬스터의 패턴 예측, 헌터의 기회 판단 등 전략적 판단을 통한 능동적 전투 경험

#### 사용 방법

- 클러치 클로로 몬스터의 특정 부위에 달라붙은 후 클로 공격(○) 사용

#### 조건

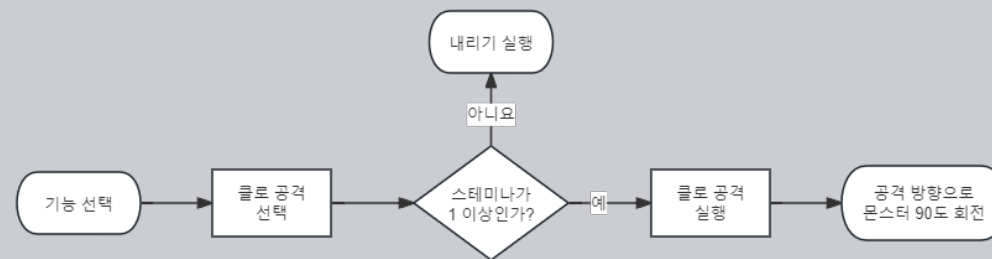
- 머리 공격시 몬스터가 공격 방향으로 90도 회전한다
- 공격 적중시 상처 게이지 20 상승
- 공격 적중시 클러치 분노 게이지 34 상승



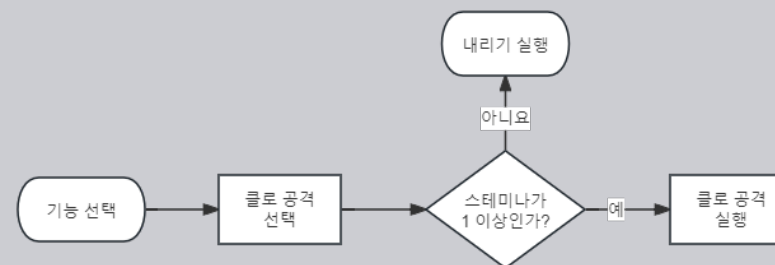
달라붙기 > 머리 클로 공격 > 방향 90도 회전

## 무기공격 설명

### 머리 공격시 플로우



### 머리 제외 부위 공격시 플로우



## 저장 데이터 선택

돌아가기 싫어

성별	여자	플레이 시간	205:43:50
소지금	16032 z	MR	154 HR 187

새 게임

새 게임



사냥꾼의 차림새 티켓 소지 수

1



동반자 아이루 차림새 티켓 소지 수

1

[F] 결정

[O] 뒤로

[R] 선택한 데이터 삭제

[N] 캐릭터 재편집

[감사합니다]

작성자: 서민석

작성 완료: 2024-10-21

이메일: tmqmsmrm@naver.com

