아이디어 기획서

윤 정근

1. 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 이름 | 내용 |
| 제목 |  |
| 부제목 |  |
| 장르 | 헌팅 액션 RPG |
| 주 타겟 연령 | 20~30 |
| 핵심 특징 | 동양 판타지, 보스 레이드, 헌팅 |
| 플랫폼 | Pc |

1. 프롤로그

깊은 원한을 가진 자가 죽어 원령, 요괴가 되고, 갑자기 폭주하는 지맥으로 동식물이 요물이 되는 세상, 나라는 현재 각지에서 기승을 부리는 괴물들과 그것들로 인한 사건, 사고로 골치를 썩고 있었다.

본래 무림 세력과 군대에서 괴물들을 전담하여 토벌하고 있었지만 무림 세력은 몇 년 전에 정파와 사파 간의 전쟁으로 세력이 약화 되어 괴물 토벌에 많은 인원을 배치할 수 없어졌고, 인근 나라의 분위기가 심상치 않아 군대를 함부로 움직일 수 없어 넘쳐나는 괴물을 상대하기 위해 괴물을 전문으로 처리하는 사냥꾼들이 전국 곳곳에서 생겨났다.

플레이어는 괴물 사냥꾼이 되어 전국의 여행하면서 괴물로 인한 사건, 사고를 해결한다.

1. 특징

1] 동양 판타지

1} 세계관

원령, 요괴, 요물이 나오고 무협, 요술 등이 존재하는 동아시아 계열의 판타지 세계이다.



1. 원령: 한을 품고 죽어 이승에 존재가 묶여 세상을 떠나지 못한 영혼이다. 직접적인 전투보다는 퀘스트를 통하여 제압하거나 제령, 성불 시키는 형태로 해결한다.
2. 요괴: 요기를 가지고 사람들에게 의도적으로 피해를 끼치는 괴물이다. 지역별로 보스가 존재하고 해당 보스 몬스터와 관련되어 있는 몬스터가 있다. 전투를 통하여 처치한다.
3. 요물: 자연의 기운에 영향을 받아 변질된 생명체이다. 몬스터의 느낌보다는 재해 또는 자연 형상의 형태로 등장한다. 전투나 퀘스트로 일시적으로 제압 할 수 있다.

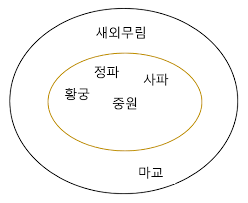




2} 무림

무림에는 다양한 성향과 기술을 사지고 있는 세력들이 존재한다. 플레이어는 자신이 원하는 세력을 도와 주고 신뢰를 얻어 해당 세력의 무술을 배울 수 있다. 세력 별로 가지고 무술들이 있고, 해당 무술들을 배워 전투 등에 사용할 수 있다.

게임 내에서 물리 계열 공격 스킬들을 담당한다. 플레이어가 무림 계열 스킬의 숙련도를 올릴 시 체력과 지구력, 방어력 등의 스텟이 올라간다.



3} 술법

만물은 특유의 기를 가지고 있고, 기를 사용하여 술법을 구사하는 사람들을 도사라고 부른다. 플레이어는 다양한 형태의 기를 수련하고 기술을 배워 전투 등에 사용할 수 있다.

게임 내에서 마법 계열 공격 스킬을 담당한다. 플레이어가 술법 계열 스킬의 숙련도를 올릴 시 마력과 마법 방어력 등의 스텟이 올라간다.





2] 보스 레이드

게임 내에는 다양한 마을이나 던전 같은 지역이 있고, 특정 지역에는 그 지역의 보스 몬스터가 있다. 플레이어는 해당 지역을 탐험하고 탐색하여 보스 몬스터의 위치를 찾고 그 몬스터와 연관되어 있는 퀘스트를 완수 하여 보스 공략에 필요한 정보나 아이템을 얻거나 쓰러트릴 수 있다.

플레이어는 보스를 공략하기 위해 단순히 레벨을 올리는 것이 아닌 지역 내에 퀘스트를 통하여 보스의 공략법과 패턴을 파악할 수 있고, 특정 보스들은 해당 작업을 통해 처치 시 특수한 보상을 지급한다.



3] 헌팅

몬스터를 제압하면 몬스터의 시체가 한동안 필드에 남게 된다. 플레이어는 해당 시체를 해체 하여 특정 아이템을 얻고 그 아이템을 팔거나 조합, 재련하여 다양한 아이템을 만들거나 강화할 수 있다.

몬스터 처치 시 해체 숙련도에 비례하여 몬스터 별로 특정 아이템을 얻을 수 있으며, 해당 아이템을 조합하여 새로운 아이템을 만들거나 기존의 아이템을 강화 및 보수할 수 있다.



1. 플레이 화면



(3인칭 Back View)

3인칭 Back View를 사용한다.

PC를 화면 중간에 위치하고 PC의 등 뒤에서 앞을 비추는 형태.

1. 결론