황준승

재미와 흥미를 찾아 개발하는 기획자

2021/ 3D PC 액션 RPG 게임 [검기] 구상 기획 작성

Contents

검기
~칼 그릇에 담는 것~

1. 게임 개요 및 컨셉
>> 게임을 구상할 때 큰 줄기가 되는 요소 및 설정

2. 시스템 구상
>> 게임 안에서 특징적인 주요 요소가 되는 시스템

3. 콘텐츠 디자인
>> 게임 안에서 즐길 수 있는 플레이 방향성 구상

4. 리소스 스케일 구상
>> 게임 제작에 필요한 파트 및 리소스 종류와 양 분석

5. 개발 로드맵
>> 게임 개발이나 인 게임 플레이 요소들을 어떻게 진행할 것인지 구상

1

게임 개요 및 컨셉

게임을 구상할 때 큰 줄기가 되는 요소 및 설정

1. 게임 개요 및 컨셉

제목/부제목	검기/칼 그릇에 담는 것
장르	MMORPG, 액션, 무협
그래픽	3D
플랫폼	PC
시점 및 해상도	3인칭 백뷰/1920*1080
비주얼 참고	오딘, 블레이드 앤 소울 스타일의 반실사 그래픽

게임의 개요 정보

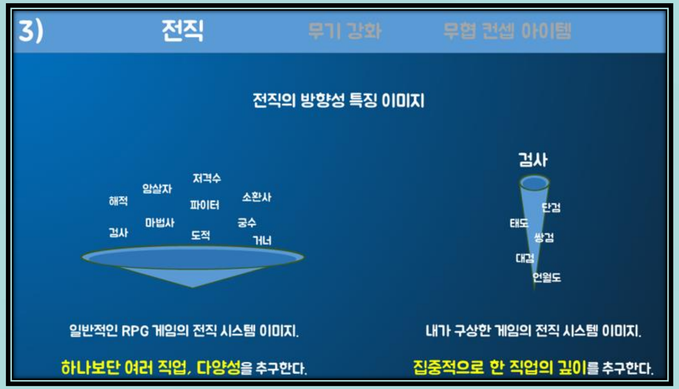
- 디자인 컨셉 키워드를 [검(劍)], [검사(劍士)], [검기(劍氣)] 같이 '검'으로 잡는다.

- 검이란 매체를 통해 캐릭터 직업군을 단검사/대검사/쌍검사 등으로.
  캐릭터가 사용하는 소모 아이템을 회복의 단검, 공격력의 단검으로.
  캐릭터가 사용하는 근/원거리 공격이나 버프 스킬을 모두 검술, 도술로 구상한다.

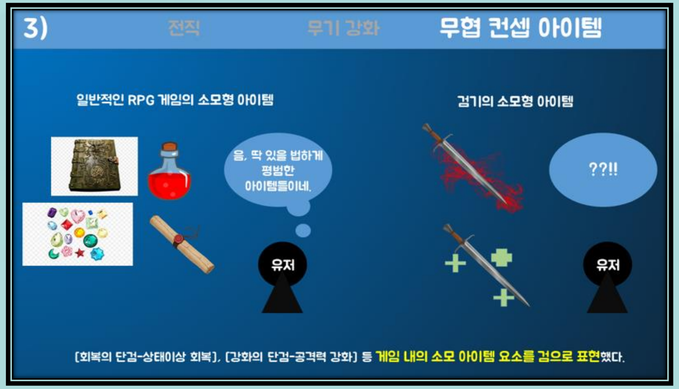
- 이와 같이 RPG 게임에서 캐릭터가 가지는 직업군이나 아이템, 스킬 등의 게임 요소들을
  모두 검으로 표현한 무협 RPG 게임이다.

>>
게임의 주요 컨셉 요소 2가지

>>
게임의 직업군 구상 및 차별점



>>
게임의 아이템 차별점

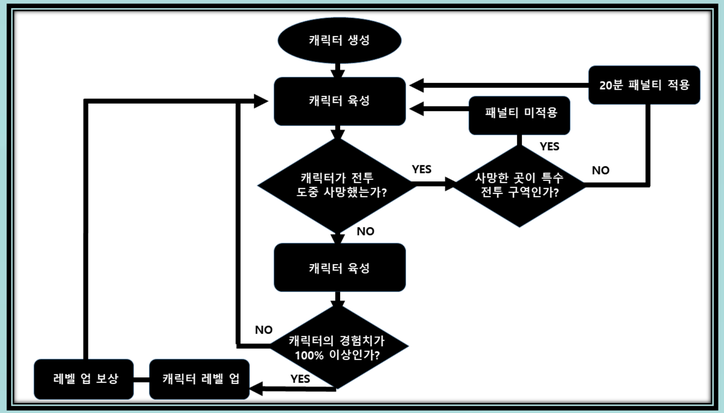


2

시스템 구상

게임 안에서 특징적인 주요 요소가 되는 시스템

2. 시스템 구상

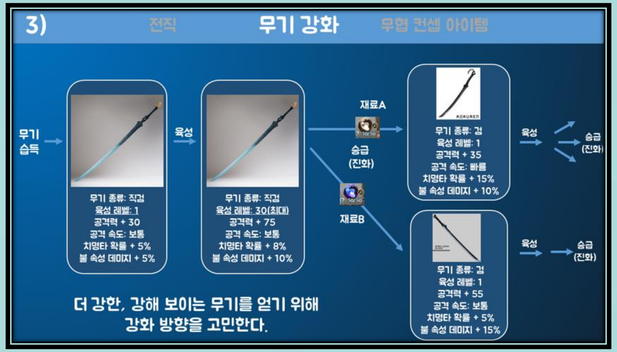


게임의 시스템 알고리즘

- 검으로 게임 요소들을 표현하지만, 본질적으로는 유저들에게 익숙한 기본적인 플레이 시스템 틀을 사용한다.

-육성/캐릭터의 사냥: 캐릭터를 조작해 위험 지대로 나가 그 곳에 있는 몬스터들을 사냥해서 경험치(EXP)를 획득하고, 획득한 경험치가 누적되어 레벨 경험치를 모두 채우면 레벨이 1 상승하여 캐릭터의 스테이터스와 게임의 권한이 상승한다.

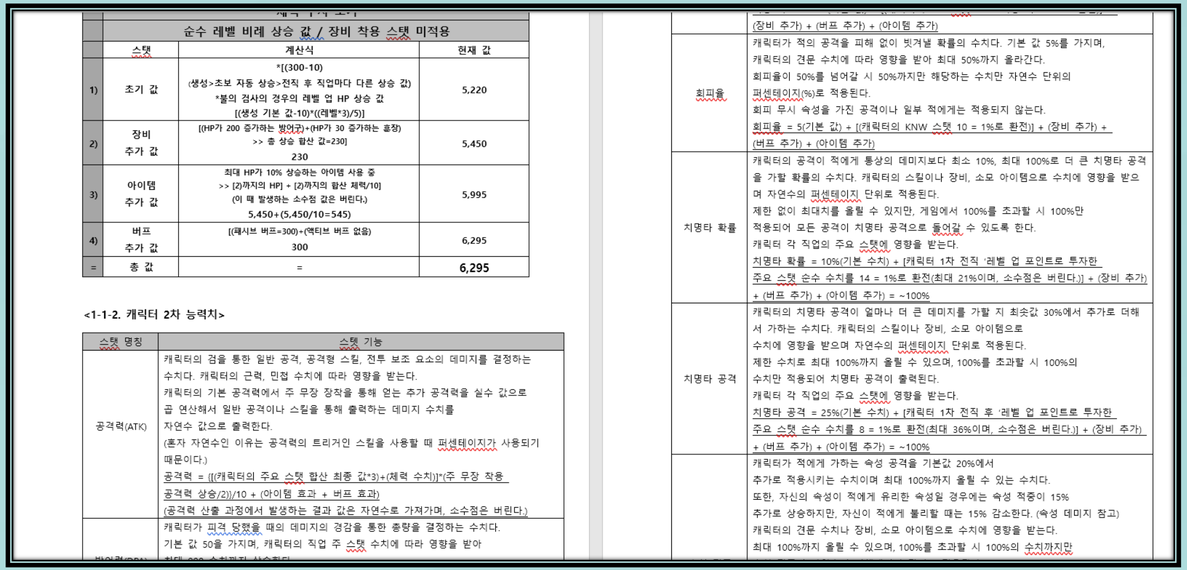
-캐릭터의 사망: 캐릭터가 HP 수치가 0 이하가 되었을 때 사망하며, 일부 예외(보스와의 전투를 위한 특수 공간 또는 이벤트 공간)를 제외한 필드에서 사망일 때 패널티를 받으며 가까운 마을 맵으로 캐릭터가 HP의 30%를 회복한 채 부활한다.



>>
캐릭터가 가진 무기 장비의 강화 전개도

>>
캐릭터가 소모 아이템을 사용할 때의 매커니즘

2. 시스템 구상

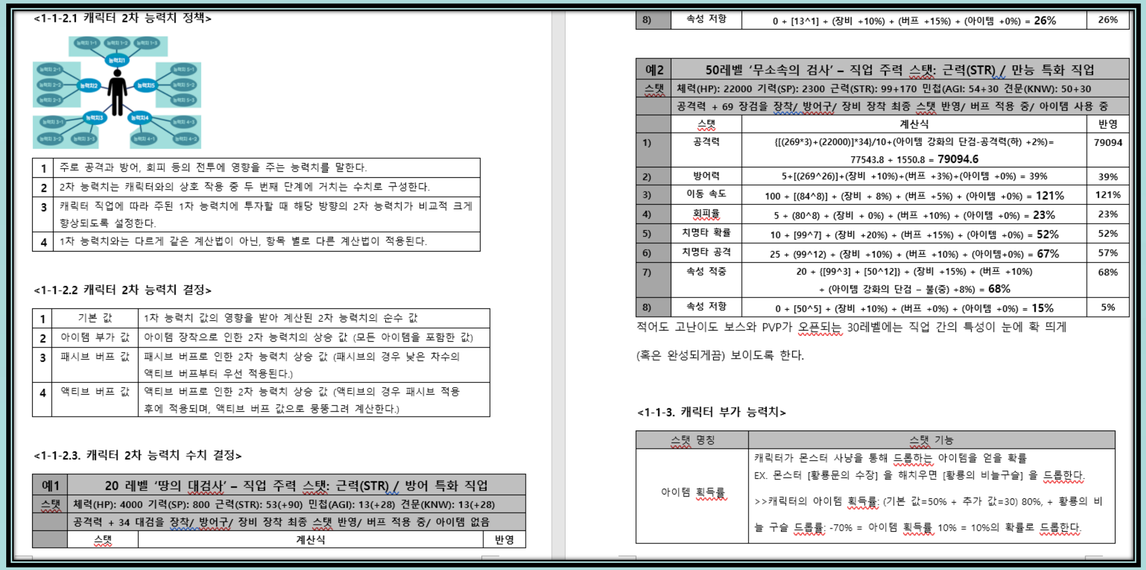


	순수 레벨 비례 상승 값 / 장비 착용 스탯 미적용		
	스탯	계산식	현재 값
1)	초기 값	*[(300-10) (생성>초보 자동 상승>전직 후 직업마다 다른 상승 값) *불의 검사의 경우의 레벨 업 HP 상승 값 [(생성 기본 값-10)*((레벨*3)/5)]	5,220
2)	장비 추가 값	[(HP가 200 증가하는 방어구)+(HP가 30 증가하는 효장) >> 총 상승 합산 값=230] 230	5,450
3)	아이템 추가 값	최대 HP가 10% 상승하는 아이템 사용 중 >> [2)까지의 HP] + [2)까지의 합산 체력/10] (이 때 발생하는 소수점 값은 버린다.) 5,450+(5,450/10=545)	5,995
4)	버프 추가 값	[(패시브 버프=300)+(액티브 버프 없음) 300	6,295
=	총 값	=	6,295

<1-1-2. 캐릭터 2차 능력치>

스탯 명칭	스탯 기능
공격력(ATK)	캐릭터의 검을 통한 일반 공격, 공격형 스킬, 전투 보조 요소의 데미지를 결정하는 수치다. 캐릭터의 근력, 민첩 수치에 따라 영향을 받는다. 캐릭터의 기본 공격력에서 주 무장 장착을 통해 얻는 추가 공격력을 실수 값으로 곱 연산해서 일반 공격이나 스킬을 통해 출력하는 데미지 수치를 자연수 값으로 출력한다. (혼자 자연수인 이유는 공격력의 트리거인 스킬을 사용할 때 퍼센테이지가 사용되기 때문이다.) 공격력 = [((캐릭터의 주요 스탯 합산 최종 값*3)+(체력 수치))*(주 무장 착용 공격력 상승/2)]/10 + (아이템 효과 + 버프 효과) (공격력 산출 과정에서 발생하는 결과 값은 자연수로 가져가며, 소수점은 버린다.)
[illegible]	캐릭터가 피격 당했을 때의 데미지의 경감을 통한 총량을 결정하는 수치다. 기본 값 50을 가지며, 캐릭터의 직업 주 스탯 수치에 따라 영향을 받아 [illegible]

	(장비 추가) + (버프 추가) + (아이템 추가)
회피율	캐릭터가 적의 공격을 피해 없이 빗겨날 확률의 수치다. 기본 값 5%를 가지며, 캐릭터의 견문 수치에 따라 영향을 받아 최대 50%까지 올라간다. 회피율이 50%를 넘어갈 시 50%까지만 해당하는 수치만 자연수 단위의 퍼센테이지(%)로 적용된다. 회피 무시 속성을 가진 공격이나 일부 적에게는 적용되지 않는다. 회피율 = 5(기본 값) + [(캐릭터의 KNW 스탯 10 = 1%로 환전)] + (장비 추가) + (버프 추가) + (아이템 추가)
치명타 확률	캐릭터의 공격이 적에게 통상의 데미지보다 최소 10%, 최대 100%로 더 큰 치명타 공격을 가할 확률의 수치다. 캐릭터의 스킬이나 장비, 소모 아이템으로 수치에 영향을 받으며 자연수의 퍼센테이지 단위로 적용된다. 제한 없이 최대치를 올릴 수 있지만, 게임에서 100%를 초과할 시 100%만 적용되어 모든 공격이 치명타 공격으로 들어갈 수 있도록 한다. 캐릭터 각 직업의 주요 스탯에 영향을 받는다. 치명타 확률 = 10%(기본 수치) + [캐릭터 1차 전직 '레벨 업 포인트로 투자한 주요 스탯 순수 수치를 14 = 1%로 환전(최대 21%이며, 소수점은 버린다.)] + (장비 추가) + (버프 추가) + (아이템 추가) = ~100%
치명타 공격	캐릭터의 치명타 공격이 얼마나 더 큰 데미지를 가할 지 최솟값 30%에서 추가로 더해서 가하는 수치다. 캐릭터의 스킬이나 장비, 소모 아이템으로 수치에 영향을 받으며 자연수의 퍼센테이지 단위로 적용된다. 제한 수치로 최대 100%까지 올릴 수 있으며, 100%를 초과할 시 100%의 수치만 적용되어 치명타 공격이 출력된다. 캐릭터 각 직업의 주요 스탯에 영향을 받는다. 치명타 공격 = 25%(기본 수치) + [캐릭터 1차 전직 후 '레벨 업 포인트로 투자한 주요 스탯 순수 수치를 8 = 1%로 환전(최대 36%이며, 소수점은 버린다.)] + (장비 추가) + (버프 추가) + (아이템 추가) = ~100%
	캐릭터가 적에게 가하는 속성 공격을 기본값 20%에서 추가로 적용시키는 수치이며 최대 100%까지 올릴 수 있는 수치다. 또한, 자신의 속성이 적에게 유리한 속성일 경우에는 속성 적중이 15% 추가로 상승하지만, 자신이 적에게 불리할 때는 15% 감소한다. (속성 데미지 참고) 캐릭터의 견문 수치나 장비, 소모 아이템으로 수치에 영향을 받는다. 최대 100%까지 올릴 수 있으며, 100%를 초과할 시 100%의 수치까지만



<1-1-2.1 캐릭터 2차 능력치 정책>

1	주로 공격과 방어, 회피 등의 전투에 영향을 주는 능력치를 말한다.
2	2차 능력치는 캐릭터와의 상호 작용 중 두 번째 단계에 거치는 수치로 구성한다.
3	캐릭터 직업에 따라 주된 1차 능력치에 투자할 때 해당 방향의 2차 능력치가 비교적 크게 향상되도록 설정한다.
4	1차 능력치와는 다르게 같은 계산법이 아닌, 항목 별로 다른 계산법이 적용된다.

<1-1-2.2 캐릭터 2차 능력치 결정>

1	기본 값	1차 능력치 값의 영향을 받아 계산된 2차 능력치의 순수 값
2	아이템 부가 값	아이템 장착으로 인한 2차 능력치의 상승 값 (모든 아이템을 포함한 값)
3	패시브 버프 값	패시브 버프로 인한 2차 능력치 상승 값 (패시브의 경우 낮은 차수의 액티브 버프부터 우선 적용된다.)
4	액티브 버프 값	액티브 버프로 인한 2차 능력치 상승 값 (액티브의 경우 패시브 적용 후에 적용되며, 액티브 버프 값으로 뭉뚱그려 계산한다.)

<1-1-2.3. 캐릭터 2차 능력치 수치 결정>

예1	20 레벨 '땅의 대검사' – 직업 주력 스탯: 근력(STR) / 방어 특화 직업		
스탯	체력(HP): 4000 기력(SP): 800 근력(STR): 53(+90) 민첩(AGI): 13(+28) 견문(KNW): 13(+28)		
	공격력 + 34 대검을 장착/ 방어구/ 장비 장착 최종 스탯 반영/ 버프 적용 중/ 아이템 없음		
	스탯	계산식	반영
8)	속성 저항	0 + [13^1] + (장비 +10%) + (버프 +15%) + (아이템 +0%) = **26%**	26%

예2	50레벨 '무소속의 검사' – 직업 주력 스탯: 근력(STR) / 만능 특화 직업		
스탯	체력(HP): 22000 기력(SP): 2300 근력(STR): 99+170 민첩(AGI: 54+30 견문(KNW): 50+30		
	공격력 + 69 장검을 장착/ 방어구/ 장비 장착 최종 스탯 반영/ 버프 적용 중/ 아이템 사용 중		
	스탯	계산식	반영
1)	공격력	[((269*3)+(22000))*34)/10+(아이템 강화의 단검-공격력(하) +2%)= 77543.8 + 1550.8 = **79094.6**	79094
2)	방어력	5+[(269^26)]+(장비 +10%)+(버프 +3%)+(아이템 +0%) = 39%	39%
3)	이동 속도	100 + [(84^8)] + (장비 + 8%) + (버프 +5%) + (아이템 +0%) = **121%**	121%
4)	회피율	5 + (80^8) + (장비 + 0%) + (버프 +10%) + (아이템 +0%) = **23%**	23%
5)	치명타 확률	10 + [99^7] + (장비 +20%) + (버프 +15%) + (아이템 +0%) = **52%**	52%
6)	치명타 공격	25 + (99^12) + (장비 +10%) + (버프 +10%) + (아이템+0%) = **67%**	57%
7)	속성 적중	20 + [[99^3] + [50^12]] + (장비 +15%) + (버프 +10%) + (아이템 강화의 단검 – 불(중) +8%) = **68%**	68%
8)	속성 저항	0 + [50^5] + (장비 +10%) + (버프 +0%) + (아이템 +0%) = **15%**	5%

적어도 고난이도 보스와 PVP가 오픈되는 30레벨에는 직업 간의 특성이 눈에 확 띄게 (혹은 완성되게끔) 보이도록 한다.

<1-1-3. 캐릭터 부가 능력치>

스탯 명칭	스탯 기능
아이템 획득률	캐릭터가 몬스터 사냥을 통해 드롭하는 아이템을 얻을 확률 EX. 몬스터 [활룡문의 수장] 을 해치우면 [활룡의 비늘구슬] 을 드롭한다. >>캐릭터의 아이템 획득률: (기본 값=50% + 주가 값=30) 80%, + 활룡의 비늘 구슬 드롭률: -70% = 아이템 획득률 10% = 10%의 확률로 드롭한다.

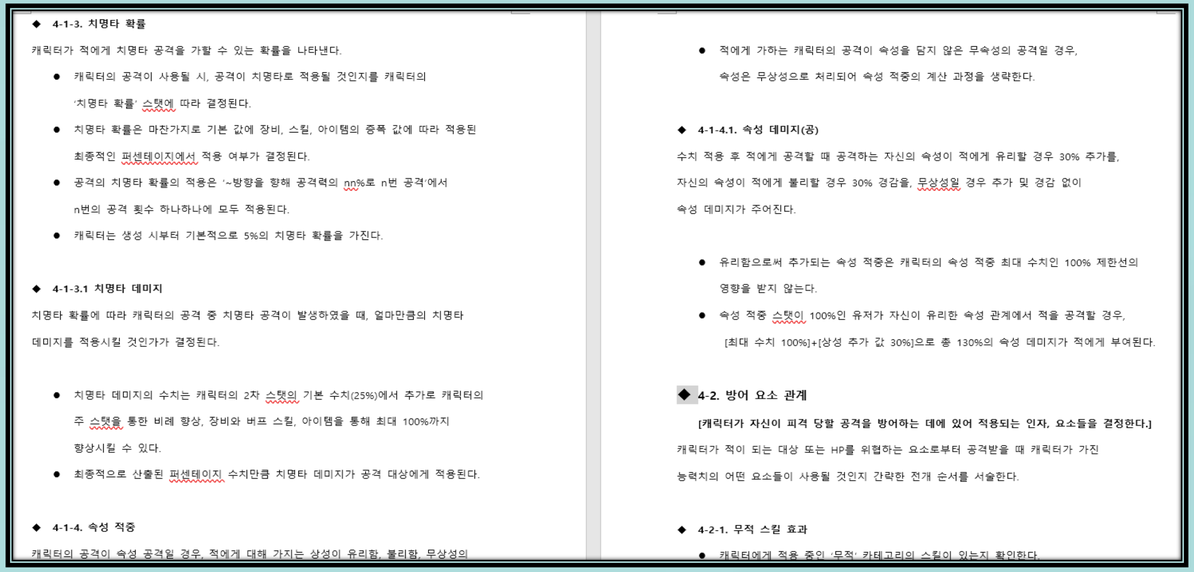
게임의 캐릭터 공통 육성 기획 문서

- 캐릭터의 스테이터스 정책을 만든 후, 레벨이 올랐을 때의 레벨마다의 스테이터스 변화와 변환식을 구상한다.
- 캐릭터가 장비 아이템들을 장착했을 때, 캐릭터를 강화시키는 소모 아이템을 장착했을 때의 최종적인 캐릭터 스테이터스 산출 방법을 작성한다.
- 이상의 세부 요소들을 작성해서 검기 게임에서 적용할 캐릭터의 성장 기획을 구상한다.

2. 시스템 구상

목차

1. 전투의 기준 1
1-1. 전투 행위 정의 2
1-2. 전투 행위의 발생 예시 2
2. 공격 행위 1
2-1. 공격 행위 정의 2
2-2. 공격 행위의 종류 2
2-2-1. 일반 공격 3
2-2-2. 스킬 공격 3
2-2-3. 속성 공격 3
2-2-4. 아이템 공격 3
2-2-5. 특수 공격 및 기타 공격력 향상 3
3. 방어 행위 1
3-1. 방어 행위 정의 2
3-2. 방어 행위의 종류 2
3-2-1. 방어력 3
3-2-2. 방어력 향상 스킬 3
3-2-3. 속성 저항 3
3-2-4. 회피율 3
3-2-5. 회피율 향상 스킬 3
3-2-6. 무적 스킬 3
4-1-1.2 공격 버프 스킬 2
4-1-1.3 아이템 사용(공) 2
4-1-2. 스킬 레벨 2
4-1-3. 치명타 확률 2
4-1-3.1 치명타 데미지 2
4-1-4. 속성 적중 2
4-1-4.1. 속성 데미지(공) 2
4-2. 방어 요소 관계 2
4-2-1. 무적 스킬 효과 2
4-2-2. 회피율 확률 2
4-2-2.1. 회피 2
4-2-3. 최종 방어력 2
4-2-3.1. 장비 방어구 아이템 장착 2
4-2-3.2. 방어 버프 스킬 2
4-2-3.3. 아이템 사용(방) 2
4-2-4. 속성 저항 2
4-2-5. 속성 데미지(방) 2
5. 전투 전개도 1
5-1. 공격 전개 2
5-1-1. 일반 공격 전개 2
5-1-2. 스킬 공격 전개 2
5-2. 방어 전개 2



◆ 4-1-3. 치명타 확률

캐릭터가 적에게 치명타 공격을 가할 수 있는 확률을 나타낸다.

- 캐릭터의 공격이 사용될 시, 공격이 치명타로 적용될 것인지를 캐릭터의 '치명타 확률' 스탯에 따라 결정된다.
- 치명타 확률은 마찬가지로 기본 값에 장비, 스킬, 아이템의 증폭 값에 따라 적용된 최종적인 퍼센테이지에서 적용 여부가 결정된다.
- 공격의 치명타 확률의 적용은 '~방향을 향해 공격력의 nn%로 n번 공격'에서 n번의 공격 횟수 하나하나에 모두 적용된다.
- 캐릭터는 생성 시부터 기본적으로 5%의 치명타 확률을 가진다.

◆ 4-1-3.1 치명타 데미지

치명타 확률에 따라 캐릭터의 공격 중 치명타 공격이 발생하였을 때, 얼마만큼의 치명타 데미지를 적용시킬 것인가가 결정된다.

- 치명타 데미지의 수치는 캐릭터의 2차 스탯의 기본 수치(25%)에서 추가로 캐릭터의 주 스탯을 통한 비례 향상, 장비와 버프 스킬, 아이템을 통해 최대 100%까지 향상시킬 수 있다.
- 최종적으로 산출된 퍼센테이지 수치만큼 치명타 데미지가 공격 대상에게 적용된다.

◆ 4-1-4. 속성 적중

캐릭터의 공격이 속성 공격일 경우, 적에게 대해 가지는 상성이 유리함, 불리함, 무상성의

- 적에게 가하는 캐릭터의 공격이 속성을 담지 않은 무속성의 공격일 경우, 속성은 무상성으로 처리되어 속성 적중의 계산 과정을 생략한다.

◆ 4-1-4.1. 속성 데미지(공)

수치 적용 후 적에게 공격할 때 공격하는 자신의 속성이 적에게 유리할 경우 30% 추가를, 자신의 속성이 적에게 불리할 경우 30% 경감을, 무상성일 경우 추가 및 경감 없이 속성 데미지가 주어진다.

- 유리함으로써 추가되는 속성 적중은 캐릭터의 속성 적중 최대 수치인 100% 제한선의 영향을 받지 않는다.
- 속성 적중 스탯이 100%인 유저가 자신이 유리한 속성 관계에서 적을 공격할 경우, [최대 수치 100%]+[상성 추가 값 30%]으로 총 130%의 속성 데미지가 적에게 부여된다.

◆ 4-2. 방어 요소 관계

[캐릭터가 자신이 피격 당할 공격을 방어하는 데에 있어 적용되는 인자, 요소들을 결정한다.]

캐릭터가 적이 되는 대상 또는 HP를 위협하는 요소로부터 공격받을 때 캐릭터가 가진 능력치의 어떤 요소들이 사용될 것인지 간략한 전개 순서를 서술한다.

◆ 4-2-1. 무적 스킬 효과

- 캐릭터에게 적용 중인 '무적' 카테고리의 스킬이 있는지 확인한다.

검기 게임의 전투 기획 문서

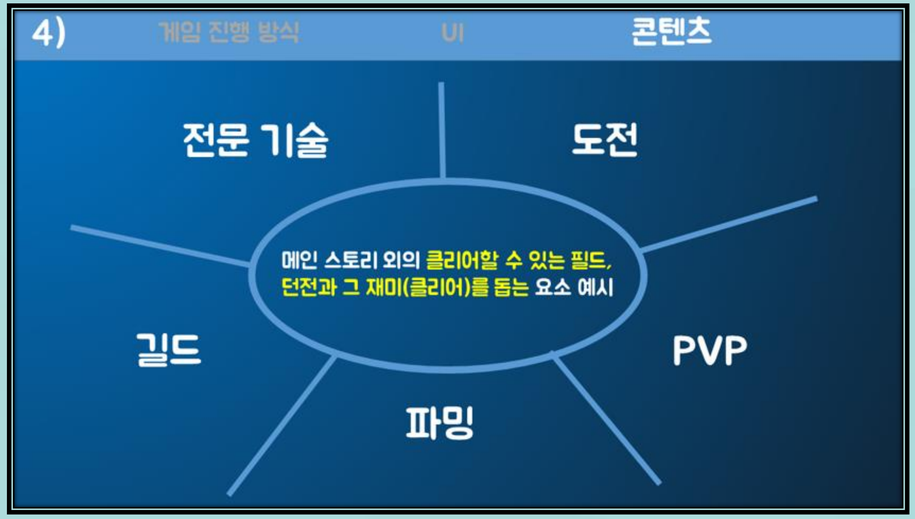
- 게임에서 캐릭터의 능력치를 이용해서 벌이는 전투 행위에서 필요한 시스템 정책 및 처리가 필요한 내용들을 작성한다.
- 게임에서 발생하는 전투 행위에서 전투의 기준을 잡은 후, 어떤 경우에서/무엇이 갖춰져야 하며/어떻게 시작되고/어떻게 끝나는지 조건을 확립
- 전투가 성립되었을 때 전투의 경우들을 나눈 후, 전투에 필요한 계산식 산출이나 과정 전개를 작성

3

콘텐츠 디자인

게임 안에서 즐길 수 있는 플레이 방향성 구상

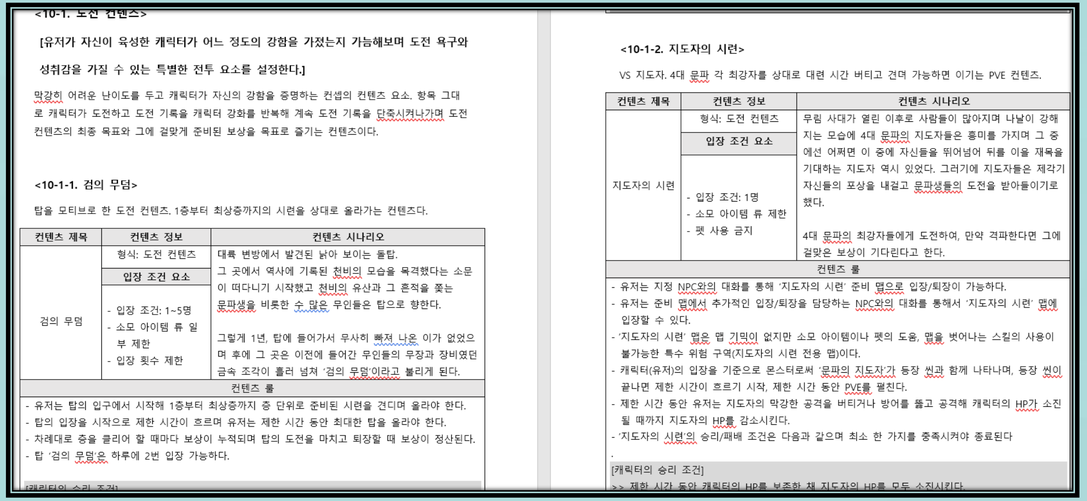
3. 콘텐츠 디자인



게임의 콘텐츠 분류 구상

- 게임에서 유저가 캐릭터를 육성시키며 사냥 외에 이 게임에서만 즐길 수 있는 주된 요소를 구상하며 각 콘텐츠별로 룰과 승패 조건 같은 설정을 붙인다.

- 콘텐츠의 플레이 구간이나 참가하는 조건을 콘텐츠 로드맵으로 한 표에 정리하며 콘텐츠 로드맵 부분에서 후술한다.



<10-1. 도전 컨텐츠>

[유저가 자신이 육성한 캐릭터가 어느 정도의 강함을 가졌는지 가늠해보며 도전 욕구와 성취감을 가질 수 있는 특별한 전투 요소를 설정한다.]

막강히 어려운 난이도를 두고 캐릭터가 자신의 강함을 증명하는 컨셉의 컨텐츠 요소. 항목 그대로 캐릭터가 도전하고 도전 기록을 캐릭터 강화를 반복해 계속 도전 기록을 단축시켜나가며 도전 컨텐츠의 최종 목표와 그에 걸맞게 준비된 보상을 목표로 즐기는 컨텐츠이다.

<10-1-1. 검의 무덤>

탑을 모티브로 한 도전 컨텐츠. 1층부터 최상층까지의 시련을 상대로 올라가는 컨텐즈다.

컨텐츠 제목	컨텐츠 정보	컨텐츠 시나리오
검의 무덤	형식: 도전 컨텐츠 입장 조건 요소 - 입장 조건: 1~5명 - 소모 아이템 류 일부 제한 - 입장 횟수 제한	대륙 변방에서 발견된 낡아 보이는 돌탑. 그 곳에서 역사에 기록된 천비의 모습을 목격했다는 소문이 떠다니기 시작했고 천비의 유산과 그 흔적을 쫓는 문파생을 비롯한 수 많은 무인들은 탑으로 향한다. 그렇게 1년, 탑에 들어가서 무사히 빠져 나온 이가 없었으며 후에 그 곳은 이전에 들어간 무인들의 무장과 장비였던 금속 조각이 흘러 넘쳐 '검의 무덤'이라고 불리게 된다.
컨텐츠 룰		

- 유저는 탑의 입구에서 시작해 1층부터 최상층까지 층 단위로 준비된 시련을 견디며 올라야 한다.
- 탑의 입장을 시작으로 제한 시간이 흐르며 유저는 제한 시간 동안 최대한 탑을 올라야 한다.
- 차례대로 층을 클리어 할 때마다 보상이 누적되며 탑의 도전을 마치고 퇴장할 때 보상이 정산된다.
- 탑 '검의 무덤'은 하루에 2번 입장 가능하다.

[캐릭터의 승리 조건]

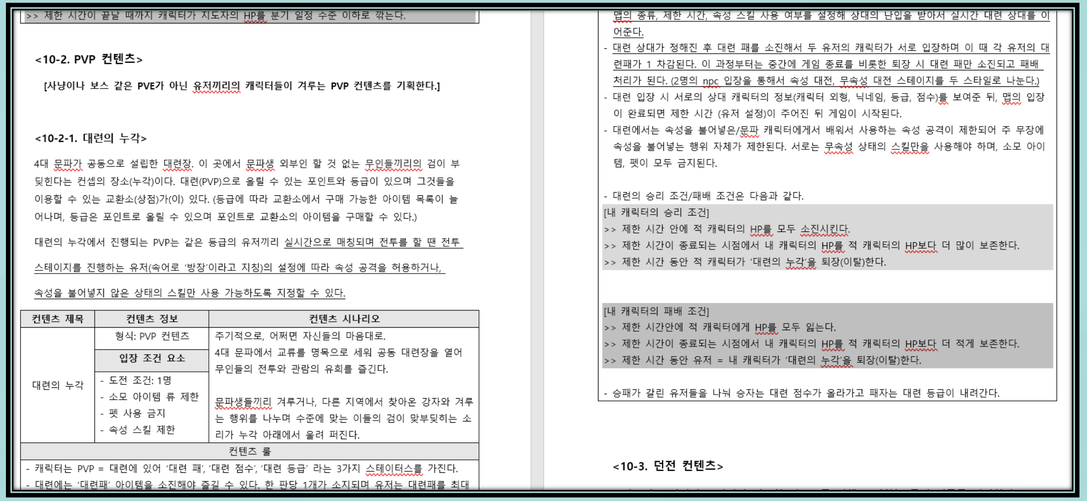
<10-1-2. 지도자의 시련>

VS 지도자. 4대 문파 각 최강자를 상대로 대련 시간 버티고 견뎌 가능하면 이기는 PVE 컨텐츠.

컨텐츠 제목	컨텐츠 정보	컨텐츠 시나리오
지도자의 시련	형식: 도전 컨텐츠 입장 조건 요소 - 입장 조건: 1명 - 소모 아이템 류 제한 - 펫 사용 금지	무림 사대가 열린 이후로 사람들이 많아지며 나날이 강해지는 모습에 4대 문파의 지도자들은 흥미를 가지며 그 중에선 어쩌면 이 중에 자신들을 뛰어넘어 뒤를 이을 재목을 기대하는 지도자 역시 있었다. 그러기에 지도자들은 제각기 자신들의 포상을 내걸고 문파생들의 도전을 받아들이기로 했다. 4대 문파의 최강자들에게 도전하여, 만약 격파한다면 그에 걸맞은 보상이 기다린다고 한다.
컨텐츠 룰		

- 유저는 지정 NPC와의 대화를 통해 '지도자의 시련' 준비 맵으로 입장/퇴장이 가능하다.
- 유저는 준비 맵에서 추가적인 입장/퇴장을 담당하는 NPC와의 대화를 통해서 '지도자의 시련' 맵에 입장할 수 있다.
- '지도자의 시련' 맵은 맵 기믹이 없지만 소모 아이템이나 펫의 도움, 맵을 벗어나는 스킬의 사용이 불가능한 특수 위험 구역(지도자의 시련 전용 맵)이다.
- 캐릭터(유저)의 입장을 기준으로 몬스터로써 '문파의 지도자'가 등장 씬과 함께 나타나며, 등장 씬이 끝나면 제한 시간이 흐르기 시작, 제한 시간 동안 PVE를 펼친다.
- 제한 시간 동안 유저는 지도자의 막강한 공격을 버티거나 방어를 뚫고 공격해 캐릭터의 HP가 소진될 때까지 지도자의 HP를 감소시킨다.
- '지도자의 시련'의 승리/패배 조건은 다음과 같으며 최소 한 가지를 충족시켜야 종료된다

[캐릭터의 승리 조건]
>> 제한 시간 동안 캐릭터의 HP를 보존한 채 지도자의 HP를 모두 소진시킨다.



>> 제한 시간이 끝날 때까지 캐릭터가 지도자의 HP를 분기 일정 수준 이하로 깎는다.

<10-2. PVP 컨텐츠>

[사냥이나 보스 같은 PVE가 아닌 유저끼리의 캐릭터들이 겨루는 PVP 컨텐츠를 기획한다.]

<10-2-1. 대련의 누각>

4대 문파가 공동으로 설립한 대련장. 이 곳에서 문파생 외부인 할 것 없는 무인들끼리의 검이 부딪힌다는 컨셉의 장소(누각)이다. 대련(PVP)으로 올릴 수 있는 포인트와 등급이 있으며 그것들을 이용할 수 있는 교환소(상점)가(이) 있다. (등급에 따라 교환소에서 구매 가능한 아이템 목록이 늘어나며, 등급은 포인트로 올릴 수 있으며 포인트로 교환소의 아이템을 구매할 수 있다.)

대련의 누각에서 진행되는 PVP는 같은 등급의 유저끼리 실시간으로 매칭되며 전투를 할 땐 전투 스테이지를 진행하는 유저(속어로 '방장'이라고 지칭)의 설정에 따라 속성 공격을 허용하거나, 속성을 붙어넣지 않은 상태의 스킬만 사용 가능하도록 지정할 수 있다.

컨텐츠 제목	컨텐츠 정보	컨텐츠 시나리오
대련의 누각	형식: PVP 컨텐츠 입장 조건 요소 - 도전 조건: 1명 - 소모 아이템 류 제한 - 펫 사용 금지 - 속성 스킬 제한	주기적으로, 어쩌면 자신들의 마음대로. 4대 문파에서 교류를 명목으로 세워 공동 대련장을 열어 무인들의 전투와 관람의 유희를 즐긴다. 문파생들끼리 겨루거나, 다른 지역에서 찾아온 강자와 겨루는 행위를 나누며 수준에 맞는 이들의 검이 맞부딪히는 소리가 누각 아래에서 울려 퍼진다.
컨텐츠 룰		

- 캐릭터는 PVP = 대련에 있어 '대련 패', '대련 점수', '대련 등급' 라는 3가지 스테이터스를 가진다.
- 대련에는 '대련패' 아이템을 소진해야 즐길 수 있다. 한 판당 1개가 소진되며 유저는 대련패를 최대

맵의 종류, 제한 시간, 속성 스킬 사용 여부를 설정해 상대의 답신을 받아서 실시간 대련 상대를 이어준다.
- 대련 상대가 정해진 후 대련 패를 소진해서 두 유저의 캐릭터가 서로 입장하며 이 때 각 유저의 대련패가 1 차감된다. 이 과정부터는 중간에 게임 종료를 비롯한 퇴장 시 대련 패만 소진되고 패배 처리가 된다. (2명의 npc 입장을 통해서 속성 대전, 무속성 대전 스테이지를 두 스타일로 나눈다.)
- 대련 입장 시 서로의 상대 캐릭터의 정보(캐릭터 외형, 닉네임, 등급, 점수)를 보여준 뒤, 맵의 입장이 완료되면 제한 시간 (유저 설정)이 주어진 뒤 게임이 시작된다.
- 대련에서는 속성을 붙어넣은/문파 캐릭터에게서 배워서 사용하는 속성 공격이 제한되어 주 무장에 속성을 붙어넣는 행위 자체가 제한된다. 서로는 무속성 상태의 스킬만을 사용해야 하며, 소모 아이템, 펫이 모두 금지된다.

- 대련의 승리 조건/패배 조건은 다음과 같다.

[내 캐릭터의 승리 조건]
>> 제한 시간 안에 적 캐릭터의 HP를 모두 소진시킨다.
>> 제한 시간이 종료되는 시점에서 내 캐릭터의 HP를 적 캐릭터의 HP보다 더 많이 보존한다.
>> 제한 시간 동안 적 캐릭터가 '대련의 누각'을 퇴장(이탈)한다.

[내 캐릭터의 패배 조건]
>> 제한 시간안에 적 캐릭터에게 HP를 모두 잃는다.
>> 제한 시간이 종료되는 시점에서 내 캐릭터의 HP를 적 캐릭터의 HP보다 더 적게 보존한다.
>> 제한 시간 동안 유저 = 내 캐릭터가 '대련의 누각'을 퇴장(이탈)한다.

- 승패가 갈린 유저들을 나눠 승자는 대련 점수가 올라가고 패자는 대련 등급이 내려간다.

<10-3. 던전 컨텐츠>

게임의 콘텐츠 설정 기획 문서

4

리소스 스케일 구상

게임 제작에 필요한 파트 및 리소스 종류와 양 분석

4. 리소스 스케일 구상

	B	C	D	E	F	G
1	음성 대사 ID	캐릭터 타입	음성 대사 타입	음성 대사 제목	인풋 보이스 팩	M
2	음성대사 분류 ID	애니메이션 적용 대상 0. 공통 1. 소년 캐릭터 2. 소녀 캐릭터 3. 청년 캐릭터 4. 숙녀 캐릭터 5. 남중년 캐릭터 6. 여중년 캐릭터 7. 남노인 캐릭터 8. 여노인 캐릭터	1. 캐릭터 적용 2. 효과음 3. 믹스(1과2 요소 동시 재생)	설정할 음성 대사의 제목	출력 음성 대사 코드	출력되는 음성 대사 내용
3	string	byte	byte	string	string	string
19	Voice_1000016	1	1	사망 대사2	Voice_CharacterM1_Die2	M1: 전비시여..아직 난...
20	Voice_1000017	1	1	사망 대사3	Voice_CharacterM1_Die3	M1: 헉..으헉...!
21	Voice_1000018	1	3	사망 대사4	Voice_CharacterM1_Die4	효과음:(물 거품이 거칠게 올라오는 소리) M1: 우욱,,,부구루룹,,
22	Voice_1000019	3	3	사망 대사5	Voice_CharacterM1_Die5	효과음:(칼이 땅에 떨어지는 금속음) M1: 어떻게..이럴...?
23	Voice_1000020	1	3	사망 대사6	Voice_CharacterM1_Die6	효과음:(칼이 땅에 떨어지는 금속음) M1: 전비시여..아직 절...
24	Voice_1000021	1	3	사망 대사7	Voice_CharacterM1_Die7	효과음:(칼이 땅에 떨어지는 금속음) M1: 헉..으헉...!
25	Voice_1000022	1	3	부활 대사1	Voice_CharacterM1_Revive1	효과음:(뼈이 감싸는 듯 싸아아 하는 소리) M1: 젠장할..아직 난 약해..
26	Voice_1000023	1	3	부활 대사2	Voice_CharacterM1_Revive2	효과음:(뼈이 감싸는 듯 싸아아 하는 소리) M1: 으..여긴..
27	Voice_1000024	1	3	밧줄에서 움직이는 대사	Vocal-CharacterM1_LopeMove	효과음(밧줄 당기는 소리) M1: 끙..
28	Voice_1000025	1	3	벽에서 움직이는 대사	Vocal-CharacterM1_WallMove	효과음(손으로 돌 붙잡듯 턱 턱 하는 둔한 소리) M1: 끙..
29	Voice_1000026	1	1	기절 상태이상 대사1	Vocal-CharacterM1_Stun1	M1: 헉었...으헉...

캐릭터 전체 사운드 리소스 데이터 테이블

- 상술한 요소들을 포함해 게임에 들어갈 부분에서 특정 값을 알아야 할 때 한 눈에 바로 찾을 수 있도록 엑셀 데이터 테이블을 종류 별로 하나씩 제작한다.

- 캐릭터가 가지는 스테이터스 종류와 그 수치들, 캐릭터로부터 발생하는 이벤트의 발생 조건과 발생 효과 등 게임 안에서 필요한 캐릭터의 값을 모두 표로 만든다.

	B	C	D	E	F	G
1						
2		동작 구분1	동작 구분2	캐릭터 동작 제목	캐릭터 동작 코드	캐릭터 동작 내용, 설명
3		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 착검 제자리 서있기 동작1	Anim_Character_Barehands_Idle1	(주 무장을 검 도, 연검, 단검을 장착한 경우) 검을 허리에 착검한 채 서 있는 자세 > 선 채로 고개 두리번 거리는 자세 > 서 있는 자세 (반복)
4		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 착검 제자리 서있기 동작2	Anim_Character_Barehands_Idle2	(주 무장을 태도, 대검을 장착한 경우) 검을 등에 메서 착검한 채 서 있는 자세 > 선 채로 고개 두리번 거리는 자세 > 서 있는 자세 (반복)
5		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 걷기 동작	Anim_Character_Barehands_FrontWalk	캐릭터가 착검한 채로 팔과 다리를 고자로(팔은 소매, 다리는 중목으로) 움직여 걷기 자세 (조작 유지 시 반복)
6		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 뒷걸음 동작	Anim_Character_Barehands_BackWalk	캐릭터가 착검한 채로 고개를 뒤로 돌리고 상체는 굳힌 채 (다리는 중목으로 걷기와 같은 속도)뒤로 걸어서 후퇴하는 동작
7		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 달리기 동작	Anim_Character_Barehands_Run	캐릭터가 착검한 상태로 캐릭터가 왼팔의 손을 오른쪽 가슴 조금 앞까지 들며 오른 팔을 뒤로 뻗다. > 왼쪽 다리로 땅을 박차며 오른 발을 들어올린다. > 캐릭터가 들어올린 왼팔과 오른 다리를 내린다 > 오른 다리가 땅에 닿는 땅을 박차며 왼발을 들어올린다 > 들어올린 오른팔과 왼 다리를 내린다. > 오른 다리가 땅에 닿는다 > 캐릭터가 왼팔의 손을 오른쪽 가슴 조금 앞까지 들며 오른 팔을 뒤로 뻗다. (조작 유지 시 반복)
8		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 점프 동작	Anim_Character_Barehands_Jump	캐릭터가 무릎을 한 쪽 살짝 튼다 > 다른 한 쪽 발로 땅을 박찬다 > 캐릭터가 점점 높이까지 점프하고 떨어진다. > 캐릭터가 땅에 착지한다. > 서 있는 자세
9		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 앉아있기 동작	Anim_Character_Barehands_Sit	캐릭터가 한 쪽 무릎을 꿇는다 > 반대쪽 무릎을 접어 무릎을은 자세를 취한다 (조작 유지 시 반복)
10		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 엎드리기 동작	Anim_Character_Barehands_Crouch	캐릭터가 하체를 낮게 숙이고 상체를 낮춘다 (조작 유지 시 반복)
11		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 수면에 떠 있는 동작	Anim_Character_Barehands_Inwater	캐릭터가 수중에서 발을 소폭으로 앞뒤로 움직여 앞으로 헤엄친다.
12		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 전진 수영 동작	Anim_Character_Barehands_SwimFoward	캐릭터가 검을 착검한 상태로 물의 수면에서 자유형으로 전진(앞으로) 이동한다.
13		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 후진 수영 동작	Anim_Character_Barehands_SwimBack	캐릭터가 검을 착검한 상태로 물의 수면에서 배형으로 전진(앞으로) 이동한다.
14		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 수중에 있는 동작	Anim_Character_Barehands_Inwater2	캐릭터가 검을 착검한 상태로 물 속에서 떠있는 상태로 있는다. 오른쪽 다리를 살짝 뒤로 접듯이 빼고, 양 팔을 살짝 벌리고 있다.
15		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 수중 헤엄 동작	Anim_Character_Barehands_InSwim	캐릭터가 검을 착검한 채로 수중에서 수면 (또는 배지) 방향으로 헤엄친다. 다리를 오른 다리부터 위 아래로 양 다리를 교차시켜 헤엄친다. 연속으로 다리 헤엄을 6번 칠때마다 캐릭터가 바라보는 방향을 향해 양 팔로 한 번 젓는
16		기본 동작	착검 상태	~~> 착검-캐릭터의 잠강-수영 동작~~	~~Anim_Character_Barehands_SwimDown~~	~~캐릭터가 검을 착검한 채로 수중에서 물의 더 깊은 수중으로 헤엄친다. 자세는 수중 상승 수영과 같다.~~
17		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터가 피격 당한 동작1	Anim_Character_Barehands_GetHit1	착검한 상태의 캐릭터가 오른 쪽 발을 4시 방향, 어깨 너비로 벌리며 양 팔을 살짝 굽힌 채 고개를 숙인다. > 동작 애니메이션 후 과정을 역재생한다 > 제자리 서 있기 자세(Anim_Character_Idle)로 돌아온다.
18		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터가 피격 당한 동작2	Anim_Character_Barehands_GetHit2	착검한 상태의 캐릭터가 다리를 어깨 너비로 벌리고, 허리부터 시작해 뒷등을 살짝 뒤로 뻗다. > 동작 애니메이션 후 과정을 역재생한다 > 제자리 서 있기 자세(Anim_Character_Idle)로 돌아온다.
19		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터가 피격 당한 동작3	Anim_Character_Barehands_GetHit3	(넉백 공격에 맞았을 때)착검한 상태의 캐릭터가 포물선을 그리며 날아간다. > 포물선의 최고점을 찍고 떨어질 때 캐릭터가 거꾸로 떨어지며 팔 다리를 죽 늘어트린 채 떨어진다. > 캐릭터가 땅에 닿을 때 팔을 땅에 늘어트린 채
20		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터가 피격 당한 동작4	Anim_Character_Barehands_GetHit4	(강한 공격에 맞았을 때)착검한 상태의 캐릭터가 제자리에서 넘어진다 > 캐릭터가 넘어진 자세를 0.2~0.4초 유지한다 > 다시 착검-제자리 서있기 자세로 돌아온다
21		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터가 피격 당한 동작5	Anim_Character_Barehands_GetHit5	(일정 높이 이상의 장소에서 떨어져 데미지를 입을 때)착검한 캐릭터가 한 쪽 무릎을 꿇는다 > 발목이 아픈듯 상체를 숙인다 > 다시 착검-제자리 서있기 자세로 돌아온다.
22		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 사망 동작1	Anim_Character_Barehands_Die1	(캐릭터가 땅에 발이 닿은 채 HP를 모두 소진했을 때) 캐릭터가 땅에 양 무릎을 꿇은 채 오른쪽으로 몸을 기울여 쓰러진다.
23		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 사망 동작2	Anim_Character_Barehands_Die2	(캐릭터가 공중에서 HP를 모두 소진했을 때)캐릭터가 뒤로 넘어가고 땅에 닿을 때 한 바퀴 구르며 죽 늘어진다.
24		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 사망 동작3	Anim_Character_Barehands_Die3	(캐릭터가 물 속에서 HP를 모두 소진했을 때) 캐릭터가 양 손으로 가슴을 부여잡는다 > 그 상태로 발을 허우적댄다 > 물에 힘을 잃듯 죽 늘어진다.
25		기본 동작	착검 상태	> 착검-캐릭터의 부활 동작	Anim_Character_Barehands_Revive	캐릭터가 한 쪽 무릎을 꿇은 자세 > 다시 일어서는 자세 > 제자리 자세로 돌아온다

캐릭터 분류 별 동작 데이터 테이블

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2													
3		캐릭터 인덱스	캐릭터 직업	캐릭터 주 무장	캐릭터 기본 체력(HP)	캐릭터 성장 체력	캐릭터 기본 기력(SP)	캐릭터 성장 기력	캐릭터 기본 근력(STR)	캐릭터 기본 민첩(AGL)	캐릭터 기본 견문(KNW)	캐릭터 레벨 업 성장 스탯	캐릭터 기본 아
4		Character_ID	Character_Job	Character_MainWeapon	Character_BasicHP	Character_GrowHP	Character_BasicSP	Character_GrowSP	Character_BasicStat_STR	Character_BasicStat_AGL	Character_BasicStat_KNW	Character_GrowStat	Character_Ta
5		개체 분류 ID	0. 무명(조보자) 1. 무소속 검사 2. 무소속 도검사 3. 불의 검사 4. 불의 연검사 5. 물의 검사 6. 물의 태도사 7. 땅의 검사 8. 땅의 대검사 9. 바람의 검사 10. 바람의 단검사	1. 검 2. 도 3. 연검 4. 태도 5. 대검 6. 단검	캐릭터 성성 시 가지는 HP	캐릭터가 1레벨이 오를 때마다 상승하는 캐릭터의 HP 최댓값 캐릭터 전직 여부마다 값이 다르다.	캐릭터 성성 시 가지는 SP	캐릭터가 1레벨이 오를 때마다 상승하는 캐릭터의 SP 최댓값	캐릭터 성성 시 부여받는 근력 수치의 초기 스탯. 스탯 포인트를 투자할에 따라 수치를 증가시킨다.	캐릭터 성성 시 부여받는 민첩 수치의 초기 스탯. 스탯 포인트를 투자할에 따라 수치를 증가시킨다.	캐릭터 성성 시 부여받는 견문 수치의 초기 스탯. 스탯 포인트를 투자할에 따라 수치를 증가시킨다.	캐릭터가 레벨 업을 1씩 할 때마다 자동적으로 주어지는 레벨 업 보너스. 캐릭터 1차 스탯에 투자해 캐릭터의 성능을 향상시킨다.	캐릭터가 몬스터 아이템을 얻는 스탯 투자로 불가능하며 아이템을 통해 향 실적용은 소수점 표기는 백분 퍼센테이지로 치 (EX. 50% 캐릭터 전직 여부마
6		int	byte	byte	int	int	int	int	int	int	int	int	flo
91		Character_1000008	7	1	300	52	50	4	5	5	5	3	0.5
92		Character_1000008	8	5	300	56	50	4	5	5	5	3	0.5
93		Character_1000008	9	1	300	47	50	4	5	5	5	3	0.5
94		Character_1000008	10	6	300	45	50	4	5	5	5	3	0.5
95		**Character_1000009**	0	1	300	50	50	4	5	5	5	3	0.5
96		Character_1000009	1	1	300	50	50	4	5	5	5	3	0.5
97		Character_1000009	2	2	300	50	50	4	5	5	5	3	0.5
98		Character_1000009	3	1	300	50	50	4	5	5	5	3	0.5
99		Character_1000009	4	3	300	53	50	4	5	5	5	3	0.5
100		Character_1000009	5	1	300	47	50	4	5	5	5	3	0.5
101		Character_1000009	6	4	300	44	50	4	5	5	5	3	0.5
102		Character_1000009	7	1	300	52	50	4	5	5	5	3	0.5

캐릭터 종류 별 스테이터스 데이터 테이블

5

개발 로드맵

게임 개발이나 인 게임 플레이 요소들을
어떻게 진행할 것인지 구상

5. 개발 로드맵

게임 제작에 필요한 파트와 스케일을 모두 구상한 뒤, 제작 준비에 필요한 로드맵을 구상한다.

- 게임의 설정과, 게임 플레이 시스템 기획, 게임 콘텐츠를 포함한 게임의 메인 기획서를 완성하면 <u>게임 개발의 부분마다 필요한 툴/엔진과 필요 인력을 임시로 입력해 개발 일정을 가정하면서 제작 로드맵을 작성한다.</u>

- 이 게임의 스케일이 얼마나 되는지, 어느 개발 부분에 얼마나 시간과 리소스가 들어가는지 한번에 정리해서 볼 수 있는 문서를 목표로 한다.

- 로드 맵을 작성하며 제작에 있어 확정된 부분, 아직 불명확한 부분을 모두 합쳐 임시로 제작 스케일을 한 문서로 만든 뒤, 조정할 수 있는 부분을 바로바로 확인하며 수정할 수 있도록 작성한다.

콘텐츠 목록		컨텐츠 목표		컨텐츠 제작	
		목표	세부적인 내용	예상 제작소요 시간 (D)	비고
설정	시놉시스	> 캐릭터가 세상을 탐험하며 강해지는 이야기를 한 단락씩 나눠 보여주는 줄거리 요소 구성 > 시나리오를 담은 플롯 제시	> 원 스토리 플롯 확립	10	제작 시간: 하루 09:00~19:00으로 휴식 제외 일일 9시간으로 가정=텍스트 및 스크립트 단위를 제작할 때 1일, 그림체 디자인은 초안/실안/적용/테스트 4단계를 걸쳐 각각 과정 당 최소 3일(ex, 캐릭터 공통 동작 과정), 최대 20일(ex, 구역 개당 단위)로 가정한다.
			> 전체 스토리 서/본/결론 제작	15	
			> 스토리 챕터 단위로 구간 설정	8	
게임 스토리	메인 스토리	> 게임 진행의 재미 구성 > 게임 세계나 캐릭터의 이야기 구성 > 게임 캐릭터 레벨을 올리는 재미 설정	> 메인 스토리 시나리오 제작	22	
			> 메인 스토리 시나리오 분기화	12	
			> 메인 스토리 퀘스트 라인 설정	8	
			> 메인 스토리 진행 설정	10	
			> 메인 스토리 진행 보상 설정	10	
	서브 스토리	> 게임 진행의 재미 구성 > 메인 스토리와는 또 다른 재미가 담긴 연계 퀘스트 설정	> 서브 스토리 시나리오 제작	14	
			> 서브 스토리 시나리오 분기화	8	
			> 서브 스토리 퀘스트 라인 설정	6	
			> 서브 스토리 진행 설정	7	
			> 서브 스토리 진행 보상 설정	10	
	캐릭터 외형	> 캐릭터 기본 외형 구축	> 캐릭터 컨셉 설정	3	개임 프로젝트 제작 기간이 종합으로 약 3년 반(1270일)~4년(1455일) 주어졌다는 가설을 세운 뒤, 이 안에서 과정을 배분해본다.
			> 캐릭터 파츠 구성	10	
			> 캐릭터 파츠 바리에이션 제작	15	
	캐릭터 동작	> 캐릭터 기본적인 동작 설정	> 캐릭터의 기본 동작 애니메이션 구상	15	
	캐릭터 설정	> 캐릭터의 음성, 대사 설정	> 캐릭터의 보유 대사 텍스트 설정	8	
			> 캐릭터의 보유 음성 대사 설정	10	
	캐릭터 스탯	> 캐릭터 보유 스탯 설정	> 캐릭터의 기본 스탯 입력	15	
			> 캐릭터의 전투 스탯 입력	15	
			> 캐릭터의 스탯 향상 조건 설정	10	
	캐릭터 레벨 설정	> 캐릭터의 레벨 업 요구 EXP 설정	> 캐릭터의 레벨 단위 필요 경험치 테이블 적용	10	
		> 캐릭터의 레벨에 따른 기본 스탯 적용	> 캐릭터가 레벨 업 할 때마다 얻는 추가 스탯 설정	5	

콘텐츠 목록		컨텐츠 목표		컨텐츠 제작	
		목표	세부적인 내용	예상 제작소요 시간 (D)	비고
레이어 소설	세력 가입 조건	> 어떠한 세력에 들어가 가입하기 위한 조건 확립	> 세력 가입 요구 조건 설정	1	배치 제작은 맵 구역 제작에 포함
	세력 관리	> 세력의 대표가 세력의 혜택이나 유지나 확장을 위해서 조건 충족, 지불해야 하는 점 설정	> 세력 크기 별 관리 요구 조건 설정	3	
			> 관리 요구 조건 미달 시 패널티 설정	1	
	세력 가입 혜택	> 해당 세력에 가입된 캐릭터들이 얻을 수 있는 이점 설정	> 세력의 크기 별 수혜 혜택 설정	3	
	세력 레이드	> 해당 세력에 가입된 캐릭터들이 즐길 수 있는 요소 설정 > 세력 관리의 중심이 되어줄 요소 설정	> 세력 레이드 참가 요구 조건 설정	2	
			> 세력 레이드 참가, 진행 방법 설정	2	
			> 세력 레이드의 일반 몬스터, 보스 몬스터 컨셉 외형 초안 제작	4	
			> 세력 레이드의 일반 몬스터, 보스 몬스터 컨셉 외형 실안 제작	8	
			> 세력 레이드의 일반 몬스터, 보스 몬스터의 스탠딩, 공격, 피격, 사망 동작 제작	4	
			> 세력 레이드의 일반 몬스터, 보스 몬스터 배치	0	
			> 세력 레이드의 몬스터 및 레이드 진행 테스트	2	
			> 세력 레이드의 보상 조건 설정	2	
	세력 해산	> 길드의 대표가 세력을 해산시킬 때 필요한 조건 확립	> 세력의 해산 조건 및 패널티 설정	1	
UI	기본 UI	> 게임의 진행에 필요한 UI 구성	> 게임 메인(중심)화면 구성	5	
			> 게임 메뉴 화면 구성	7	
			> 게임 팝업 창 화면 타입 별 구성	4	
	상세 UI	> 게임의 진행에 기본 UI에서 더 들어갈 수 있는 UI 구성	> 게임 오프닝 (로딩, 로그인, 다운로딩) 화면 구성	3	
			> 게임 콘텐츠 별 화면 구성	8	
			> 편의 기능 시스템 이용 화면 구성	6	

예상 총 소요 시간	1인 예상 총 작업 개월	1년에 필요한 인원

게임에서 개발할 부분마다 필요한 일수를 가정한 표

5. 개발 로드맵

메인 기획서 세부 내용 중 콘텐츠 로드맵을 엑셀 표로 따로 구상한다.

- 유저에게 어느 플레이 단계에서 즐길 수 있도록 할지, 얼마동안 즐길 수 있도록 할지, RPG의 경우, 유저가 레벨 구간 마다 어느 콘텐츠들을 플레이할 수 있는지 등을 가로 표를 이용해 한 눈에 보여주는 것을 목표로 작성한다.

- 게임에서 유저 공통으로 즐기는 콘텐츠 중 어떤 콘텐츠가 있는지, 콘텐츠의 플레이 제한(레벨 제한, 캐릭터 종류 제한)은 어떤 것이 있는지에 따라 세부적으로 나눈다.

- 상술한 게임 제작 로드맵에서 이 내용과 메인 기획서(콘텐츠 디자인)에서 확인할 수 있는 내용들을 통해 어떤 부분에 콘텐츠들이 치우쳐져 있으며 개선이 필요한 구간에 콘텐츠를 추가/덜어내어 개발 내용을 조정하기 편하도록 작성하는 것이 해당 로드맵의 목표이다.

컨텐츠 제공 기준/레벨		5~레벨30	레벨30~레벨35	레벨35~레벨40	레벨40~레벨45	레벨45~레벨50	레벨50~레벨55	레벨55~레벨60	레벨60~레벨65	레벨65~레벨70	레벨70~레벨75	레벨75~레벨80	레벨80~레벨85
제공 컨텐츠		도전 안내> 양 컨텐츠> 길드레이드>	<대련의 누각> <고난이도 보스 1>			<캐릭터 3차 전직> <훈장 슬롯 해금> <고난이도 보스 2>	<이벤트 참가 기준2>	<고난이도 보스 3>	<검의 무덤>	<고난이도 보스 4>	<캐릭터 4차 전직> <지도자의 시련>		<고난이도 보스 4>
		드 안내				레벨 제한 필드A (레벨 45~) 해금		레벨 제한 필드B (레벨 55~) 해금		레벨 제한 필드C (레벨 70~) 해금			레벨 제한 필드D (레벨 80~) 해금
		! 스토리5	메인 스토리 6	메인 스토리7	메인 스토리8	메인 스토리9/전직3		메인 스토리10	메인 스토리 11	메인 스토리12	메인 스토리13/전직4		메인 스토리14
사냥 전투 콘텐츠 / 사냥 필드 / 일반 위험 구역 category	모든 공용 필드 (레벨 5~)												
	레벨 제한 필드A (레벨 45~)					메인 스토리 9, 2차 전직 완료, 훈장 슬롯 해금 이후로 구역 해금							
	레벨 제한 필드B (레벨 55~)							메인 스토리10 진행 이후로 해금					
	레벨 제한 필드C (레벨 65~)									메인 스토리 12, 4차 전직 이후로 구역 해금			
	레벨 제한 필드D (레벨 80~)												메인 스토리 14 이후로 해금
	레벨 제한 필드E (레벨 90~)												
	레벨 제한 필드F (레벨 100)												
	고난이도 보스 1 (레벨 제한 30~)		메인 스토리6 완료, 레벨 30 달성										
	고난이도 보스 2 (레벨 제한 45~)					메인 스토리9 완료, 레벨 45 달성							
	고난이도 보스 3 (레벨 제한 55~							메인 퀘스트 10 완료, 레벨 55 달성					

컨텐츠 제공 기준/레벨		캐릭터 생성~레벨1	레벨1~레벨5	레벨5~레벨10	레벨10~레벨15	레벨15~레벨20	레벨20~레벨25	레벨25~레벨30	레벨30~레벨35	레벨35~레벨40	레벨40~레벨45	레벨45~레벨50	레벨50~레벨55	레벨55~레벨60	레벨60~레벨65	레벨65~레벨70
제공 컨텐츠		<캐릭터 생성>	<조작 튜토리얼>	<캐릭터 1차 전직> <상세 튜토리얼>	<위험 구역 안내 및 사냥 시작> <NPC 퀘스트> <BM 요소 활성화> <시장 요소 안내>		<캐릭터 2차 전직> <이벤트 참가 기준1> <던전 컨텐츠>	<보스 도전 안내> <소양 컨텐츠> <길드/길드레이드>	<대련의 누각> <고난이도 보스 1>			<캐릭터 3차 전직> <훈장 슬롯 해금> <고난이도 보스 2>	<이벤트 참가 기준2>	<고난이도 보스 3>	<검의 무덤>	<고난이도 보스 4>
		닉네임, 캐릭터 외형 설정	조작, 상호작용 숙지	주 무장, 장비, 편의 요소 이용 안내/ 공용 필드 해금			파밍 던전 안내/ 시장 이용 가능	길드 안내				레벨 제한 필드A (레벨 45~) 해금		레벨 제한 필드B (레벨 55~) 해금		레벨 제한 필드C (레벨 70~) 해금
			메인 스토리1	메인 스토리2/전직1	메인 스토리3		메인 스토리4/전직2	메인 스토리5	메인 스토리 6	메인 스토리7	메인 스토리8	메인 스토리9/전직3	고난이도 던전 오픈	메인 스토리10	메인 스토리 11	메인 스토리12
	고난이도 보스 6 (레벨 제한 90~)															
던전	공통						레벨 달성 후 안내 퀘스트 달성									
던전	단련장						레벨 달성 후 안내 퀘스트 달성									
던전	무림재산						레벨 달성 후 안내 퀘스트 달성									
던전	검의 무덤														레벨 달성 후 안내 퀘스트 달성	
던전	지도자의 시련															
PVP	대련의 누각								레벨 달성 후 안내 퀘스트 달성							
레이드	길드 레이드							길드 가입 후 레벨 달성, 길드원 2인 이상								
캐릭터 스킬	직업 스킬			캐릭터 1차 전직 시 스킬 활성화			캐릭터 2차 전직 시 스킬 활성화					캐릭터 3차 전직 시 스킬 활성화				
캐릭터 스킬	소양 스킬							소양 안내 퀘스트, 단계별 진행 시 스킬 활성화								
캐릭터 스킬	기타 스킬		캐릭터 직업 공통 스킬 활성화					캐릭터가 선택한 소양 스킬 활성화								
	메인 퀘스트		레벨 별 캐릭터 메인 스토리 해금													
					메인에서 파생되는											

게임에서 유저가 플레이할 수 있는 모든 콘텐츠의 종류와 오픈 시점을 정리한 표