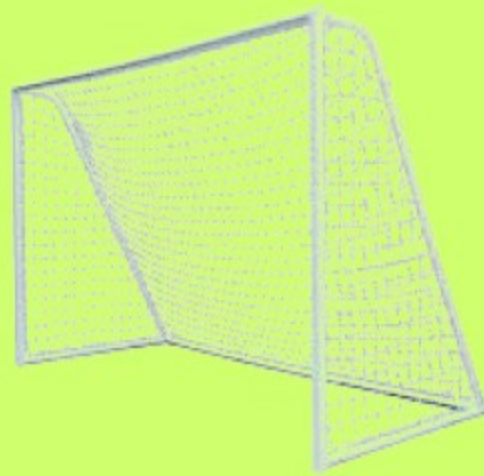




로스트 아크 이벤트 섬 기획

모코콩 스타디움 



1 | 섬 개요

- 1.1 섬 소개
- 1.2 섬 제작의도

2 | 맵 디자인

- 2.1 섬 외부 (바다)
- 2.2 섬 내부

3 | 메인 이벤트(모코콩 축구 경기)

- 3.1 축구 경기 개요
- 3.2 경기장
- 3.3 규칙 및 플로우
- 3.4 해설자 요소

4 | 서브 이벤트(축구공 리프팅)

- 4.1 볼 트래핑 룰
- 4.2 세부 기획

1. 섬 개요

모코콩 스타디움이란 무엇인가?

모코콩 스타디움은 축구 경기장 컨셉의 섬으로 축구를 좋아하지 않아도 즐길수 있으며 축구를 좋아하는 플레이어라면 더욱 즐길수 있는 이벤트 게임과 다양한 보상들이 준비되어 있다.

왜 하필 모코콩이며 축구 경기장인가?

현재 세계는 월드컵 열풍이 불고 있다. 이 흐름에 탑승한다면 플레이어들의 흥미를 이끌어낼수 있을것이다. 이에 더해 로스트아크 유저들에게 귀여운 이미지로 친숙한 모코콩의 요소와 적절히 섞어줘 긍정적인 반응을 기대해본다.

어떤 이벤트 게임들이 준비되어 있나?

메인 게임으로 누구나 즐길수 있는 가벼운 모코콩으로 변해 플레이하는 3대3 축구 게임과 서브 게임으로 타이밍을 맞춰 버튼을 누르는 축구공 리프팅 게임이 준비 되어 있다.

1.2 섬 제작의도



**FIFA WORLD CUP
Qatar2022**

월드컵 열풍에 동참하기!

현재 세계는 카타르 월드컵이 한창 진행 중이다. 이 시기에 맞춰 축구 이벤트 섬을 제작한다면 접근성과 흥미를 높이며 플레이어가 즐길수 있는 콘텐츠가 제작될 것이다.



캐주얼하게 즐길수 있는 게임들!

이벤트 섬은 플레이어에게 부담을 주지않으며 라이트한 즐거움을 줘야 한다 생각하여 진입장벽이 낮은 게임들로 가볍게 즐길수 있게 기획하였다.



수집 욕구를 자극하는 아이템들!

축구 유니폼을 입은 모코코 탈, 변신:맥주잔, 변신:축구공과 같은 치장 아이템들, 성장을 지원해주는 명예의 파편, 수호석, 파괴석 등을 보상으로 설정하여 이벤트 게임의 성취감을 높여준다.

2.1 섬 외부

컨셉 이미지			
	항목	잔디 재질 축구공 트로피	
	기획 의도	1.배경의 최고 높이를 높여 웅장함을 준다. 2.트로피의 모양으로 보상심리 자극. 3.금속재질이 아닌 잔디의 재질로 이벤트성 의 가벼운 느낌을 주려고 의도.	
	항목	경기장	
	기획 의도	1.웅장한 경기장의 컨셉으로 실제 경기장과 유사한 디자인으로 경기를 관람하러 온듯한 느낌을 유도	
항목	모코콩 스타디움 (외부)	항목	육지
		기획 의도	1.경기장만 배치 해둘시 로스트 아크의 타 섬들과 생김새의 차이에서 위화감이 느껴질것이라 판단하여 육지 배치.

2.2 섬 내부-그래픽 특징

미니맵 도면



4번. 축구 경기장



설명

1. 관중석으로 쌓여있는 경기장의 구조.
2. 천장을 뚫어 놓아 개방감을 준다.
3. 중앙에 4개의 경기장이 색선으로 나뉘어 있다.
4. 4개의 경기장의 중간에 커다란 잔디 모양의 트로피가 존재한다.
5. 매칭 NPC를 통해 경기장으로 들어갈수 있으며 관중석은 상시로 진입 가능하다.
6. 관중NPC를 관중석에 배치, 모코콩 NPC를 경기장에 배치해둔다.

크기

150x100m(가로x세로)

1번. 경기장 내부



설명

1. 현대적인 경기장의 건물 실내.
2. 푸드 트럭과 식당을 배치해 공간의 개연성을 높여준다.
3. 다수의 관중과 유동인구를 배치해 붐비는 경기장의 느낌을 살려준다.

크기

200x100m(가로x세로)

2번. 푸드코트



설명

1. 음식점이 모여있는 식당가.
2. 다수의 탁자와 의자, 음식을 먹고있는 NPC들을 배치해 붐비는 음식점의 느낌을 표현해준다.

크기

50x70m(가로x세로)

3번. 리프팅 연습장



설명

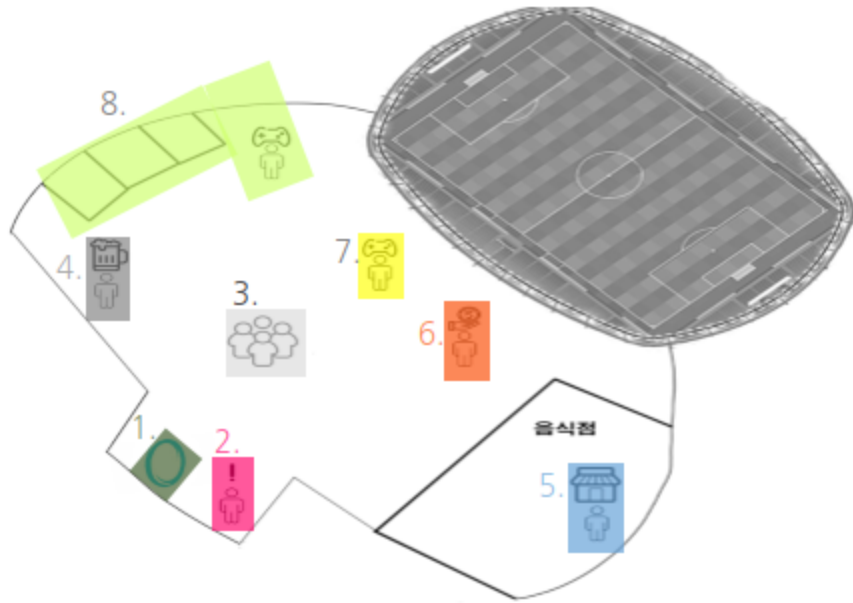
1. 축구를 연습하는 컨셉의 공간.
2. 천막과 같은 가벼운 느낌을 주는 재질의 실내.
3. 옆에는 공 튀기기를 연습하는 NPC들 존재.
4. NPC를 통해 게임을 시작하게 될시 실내로 이동하게 됨.

크기

30x60m(가로x세로)

2.2 섬 내부-상호작용 요소

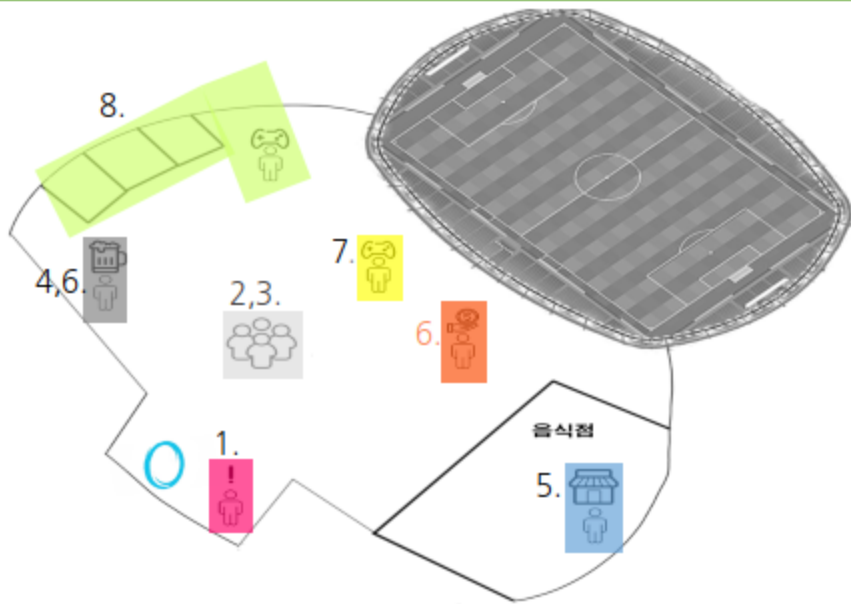
미니맵 도면



항목	설명
1.포탈	섬에 진입시 들어오게 되는 입구.
1번 기획의도	선착장을 만든다면 경기장의 컨셉과 어울리지 않아 간단하게 포탈로 대체.
2.안내 NPC	섬의 입구에 위치해 있으며 플레이어에게 맵에 대한 설명을 해주며 맵의 탐험을 유도하는 퀘스트를 내주는 역할을 한다.
2번 기획의도	포탈의 근처에 위치시켜 플레이어가 섬 진입시 바로 대화를 할수 있도록 유도. 맵을 한번씩 탐험하는 퀘스트를 내서 공간을 반강제로 탐험하게 한다.
3.군중	경기를 응원하러 온 군중들로 군중들에 섞여 춤을 추는 퀘스트가 준비되어 있다.
3번 기획의도	응원하는 분위기로 경기장의 분위기, 개연성을 살리며 춤을 추며 같이 응원하는 퀘스트를 통해 맵에 더욱 몰입하게끔 만든다.
4.맥주를 쏟은 관중.	맥주를 쏟아 좌절하고 있는 관중으로 새로운 맥주를 사다주는 퀘스트가 준비되어 있다.
4번 기획의도	맥주를 쏟는 인간적인 NPC의 모습을 보여줘 맵의 입체감을 살려준다. 좌절하고 있는 인간을 도와주는 행위로 플레이어가 선행을 하고 있다는 느낌을 준다.
5.잡화 상인 NPC	각종 소비 아이템을 파는 NPC. 이벤트 게임을 플레이한 보상으로 얻은 토큰으로 구매 가능한 요리, 만찬 재료등이 포함되어 있다.
5번 기획의도	현대적인 맵에 맞는 맥주, 소세지, 치킨등을 판매해 몰입감을 높여준다. 잡화상인이라는 컨셉에 알맞는 위치인 음식점 구간에 위치해 있다.
6.토큰 교환 NPC	이벤트 게임 플레이 후 얻게되는 토큰으로 교환 가능한 아이템들을 교환하는 장소. 다른 대도시에도 한명씩 위치해 있다.(잡화NPC에게서 교환 가능한 요리들도 교환 가능)
6번 기획의도	다른 대도시에도 위치시켜 플레이어들이 꼭 스타디움으로 와서 교환하지 않아도 되도록 편의를 봐줌.
7.메인 게임 NPC	메인 이벤트 게임인 축구 경기에 참가시켜주는 NPC. 기존의 pvp 시스템과 유사한 매칭 시스템으로 게임에 진입하게 된다.
7번 기획의도	매칭 시스템을 통해 플레이어가 매칭을 잡는동안 다른 구역을 탐험할수 있게끔 한다.
8.서브 게임 NPC	서브 이벤트 게임인 축구공 리프팅 진행 NPC. NPC에게 말을 걸어 게임을 시작할수 있다.
8번 기획의도	안내요원으로 모드 선택 및 게임의 룰을 설명해주는 역할을 한다.

2.2 섬 내부-퀘스트 라인

퀘스트 라인



기획 의도

부담없는 가벼운 퀘스트들로 맵을 둘러보며 맵에 대한 몰입도,이해도를 높일수 있도록 기획.

1.안내 NPC와 대화한다.



2.3명의 관중과 대화를 해본다.



3.군중속에 섞여 춤을 춰본다.



4.맥주를 잃어버린 관중과 대화한다.



5.음식점에 들러 맥주를 산다.



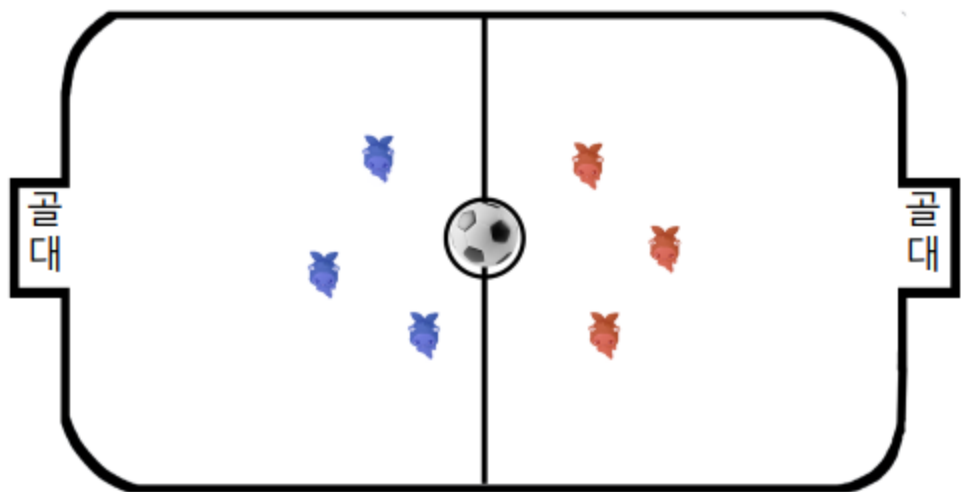
6.4번의 관중에게 맥주를 준다.



7.이벤트 게임을 3회씩 플레이 해본다.

3.1 메인 이벤트 - 모코콩 축구 경기

맵 도면



기획 의도

1. 축구의 형태를 띄고 있지만 축구에 관심이 없는 사람들도 가볍게 즐길 수 있도록 룰과 플레이 방식을 변형시켰다.
2. 부담감을 가지지 않도록 귀여운 모코콩의 요소를 합쳐졌고 시간을 적게 설정하였다.

항목	설명
게임 이름	모코콩 축구 경기
플레이 인원	3vs3 PVP
게임 규칙 및 특징.	1. 3분동안 상대의 골대에 공을 넣어 점수를 더 많이 따낸 팀의 승리. 2. 랜덤한 한명의 미니 군단장이 해설을 한다. 3. 군단장은 랜덤하게 플레이어들을 스킬을 통해 방해한다. 4. 공은 모코콩의 3배 정도 큰 크기로 캐주얼한 느낌을 준다.
카메라 시점	기본 로스트아크 카메라 시점에서 10%정도 더 넓어진 시야. (공의 위치를 더 쉽게 파악하기 위해)
플레이 위치 및 시간대	경기진행 NPC 에게 찾아가서 매칭을 통해 플레이. (화,목,토,일)(짜수시간)(보상은 하루에 1회)
맵 크기	150x100M(가로x세로)

3.2 메인 이벤트 - 모코콩 축구 경기 -맵 특징

그래픽 레퍼런스



참고 사항

1. 축구 경기장의 잔디 재질.
2. 관중석에 둘러싸인 구조.
3. 현실적인 분위기.

그래픽 레퍼런스



참고 사항

1. 공이 나가지 않도록 높은 높이의 벽면.
2. 공이 끼지 않도록 하는 요소들.

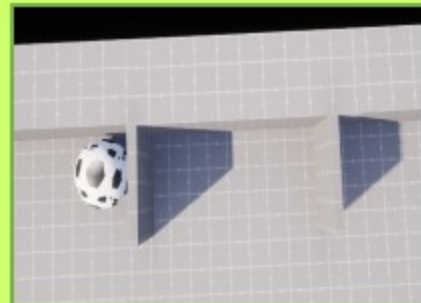


X

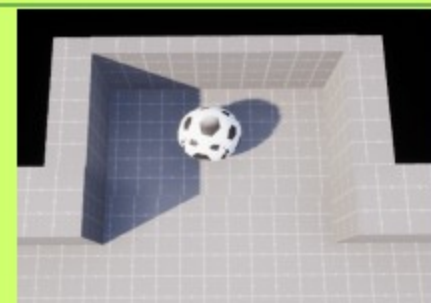


O

코너를 둥글게 만들어 공이 끼게 되어 게임 진행이 안되는 현상을 방지.



X



O

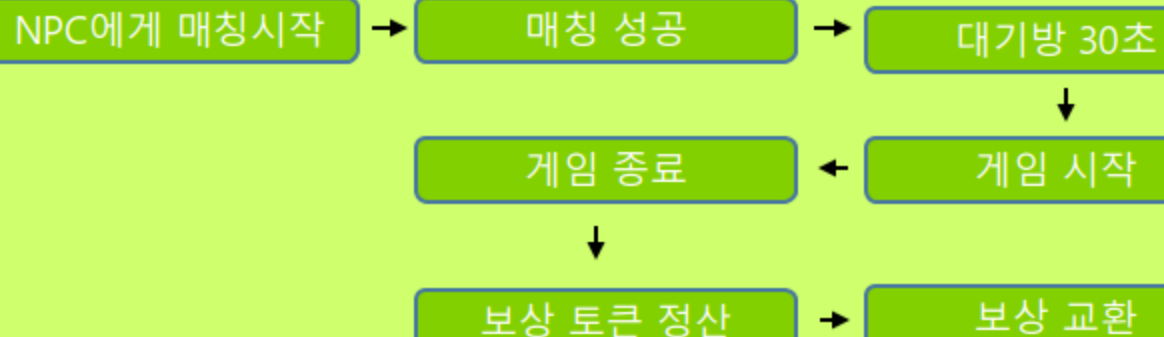
골대를 벽면의 안쪽으로 집어넣어 공이 골대에 끼는 현상을 방지.

3.3 메인 이벤트 - 모코콩 축구 경기-규칙 및 플로우

경기 규칙

1. 경기는 3대3으로 이루어지며 총 3분의 시간동안 더 많은 골을 넣는 팀의 승리.
2. 게임이 시작할시 플레이어는 모코콩으로 변신하며 특수 스킬이 생겨난다.
3. 게임이 시작할시 공은 중앙에 소환되며 플레이어는 각자 진영 쪽의 중앙에 소환되며 5초간의 딜레이 후 게임이 시작된다.
4. 한쪽의 진영이 골을 먹히게 될시 공과 플레이어들은 게임 시작시의 위치와 똑같이 소환되며 5초간의 딜레이 후 게임이 재개된다.
5. 경기 중간중간 해설하는 군단장 캐릭터에 알맞은 스킬들이 플레이어들을 방해한다.

게임 진행 플로우



모코콩 캐릭터 스킬 설명



Q - 머리 박치기

쿨타임: 4초

박치기로 공을 밀어내거나 플레이어를 1초동안 넘어트릴수 있다.
#같은 편도 넘어트릴수 있으니 주의하자!

w - 슬라이딩

쿨타임: 10초

짧은 거리를 슬라이딩해 경로에 있는 공을 밀어내거나 플레이어를 1초간 넘어트린다.
플레이어와 부딪힐시 시전자는 1.5초간 넘어진다.

E- 달려라 모코콩

쿨타임: 10초

1초간 정신을 집중하여 5초동안 이동속도 및 행동속도가 20% 빨라진다. 정신 집중 중간에 방해 받을 경우 스킬의 쿨타임은 돌지만 스킬효과는 받지 못한다.

R-호잇

쿨타임: 5초

모코콩이 짧은 거리를 도약해 이동한다.

3.4 메인 이벤트 -모코콩 축구 경기-군단장 해설자

해설자 (군단장)

- 1.게임 시작시 쿠크세이튼, 비아키스 , 아브렐슈드, 발탄 중 하나의 미니 군단장이 랜덤으로 해설자로 정해져 캐릭터의 컨셉에 맞는 해설을 한다.
- 2.게임 중간 중간 군단장 캐릭터가 각 캐릭터의 컨셉에 맞는 스킬을 사용해 게임을 방해한다.

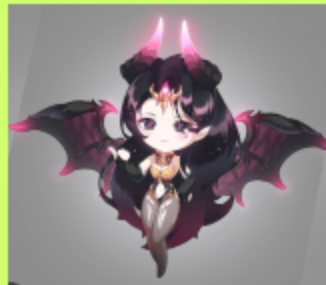


해설자 쿠크

방해 요소

망치 내려 찌기 : 맵의 일정 범위를 내려찍어 맞은 플레이어들을 2초간 기절시키고 공을 밀쳐낸다.

공 복제하기 : 현재 필드에 있는 공을 없앤후 랜덤으로 5개의 공을 추가시킨다. 잘못된 공과 부딪힐시 부딪힌 플레이어는 2초간 넘어진다.

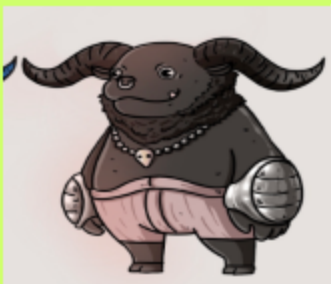


해설자 비아

방해 요소

유혹하기 : 랜덤한 플레이어를 10초간 유혹하여 이동 및 행동속도 버프, 쿨타임 감소를 주는 대신 무작위로 행동하게 만든다.

광역 유혹하기: 5초간 모든 플레이어들에게 이동 및 행동속도 버프, 쿨타임 감소를 주고 무작위로 행동하게 만든다.



해설자 발탄

방해 요소

난동부리기: 발탄이 10초동안 필드로 내려와 마구잡이로 돌진한다. 부딪힌 플레이어는 1초동안 넘어지며 공은 날라간다.

발 구르기 : 발탄이 발을 강하게 굴러 1초동안 모든 플레이어들을 행동불능 상태로 만든다.



해설자 아브

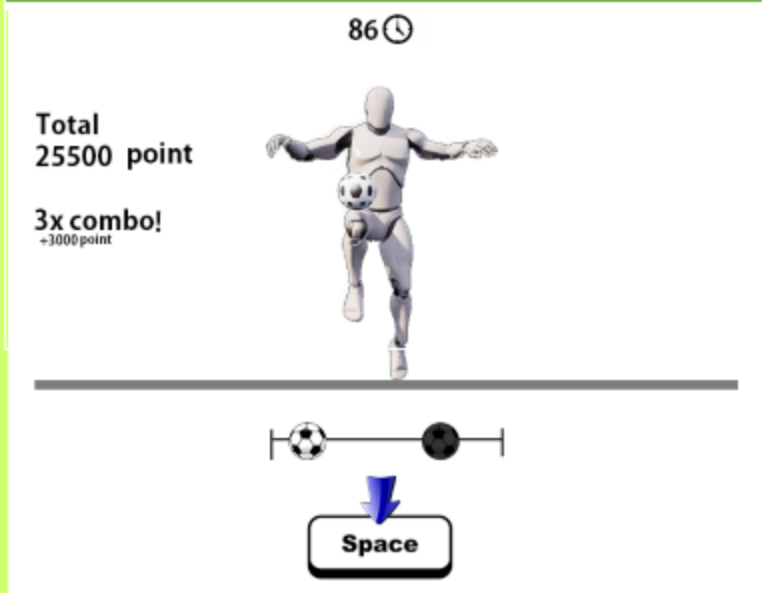
방해 요소

유성우 : 맵에 무작위로 유성이 떨어지게 해 공과 플레이어를 모두 타격한다. 플레이어가 맞을시 1초간 넘어진다.

찬미...하라?: 맵에 큰범위로 5초간 범위를 알려준 후 한번의 큰 공격을 가한다. 구석에 있을시 공격을 피할수 있으며 공격을 맞게 되면 4초간 넘어지게 된다.

4.1 서브 이벤트 - 축구공 리프팅(볼 튕기기)

플레이 컨셉 이미지



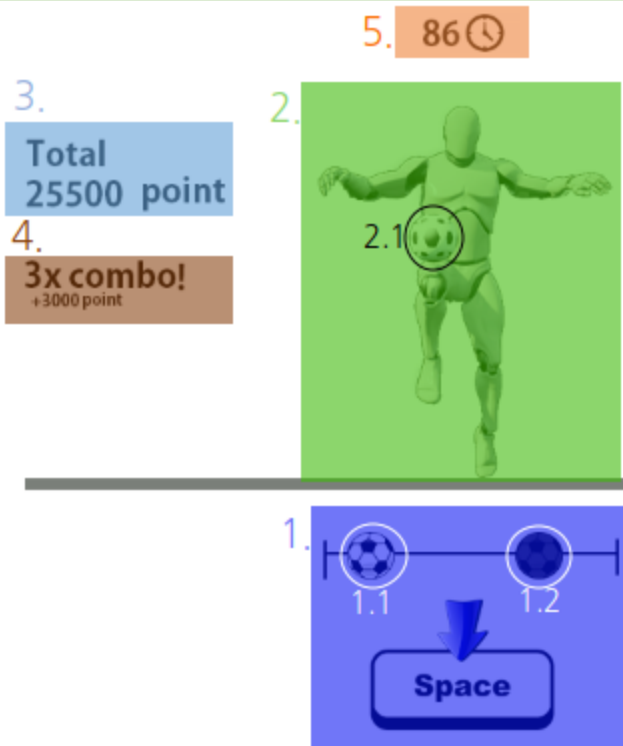
기획 의도

1. 가벼운 미니게임을 주기 위해 간단한 ui 변경, 시점 변경을 주었다.
2. 축구를 몰라도 즐길수 있도록 리듬게임의 요소를 코어 플레이로 삼았다.

항목	설명
게임 이름	축구공 리프팅
플레이 인원	1인용 리듬게임
게임 규칙	타이밍에 맞게 스페이스를 눌러 공이 떨어지지 않게 하며 제한시간동안 공을 튕겨 최대한 많은 점수를 벌어야 한다. 공을 떨어트려도 제한시간이 남았다면 계속 시도가 가능하다.
카메라 시점	3인칭으로 플레이어를 정면에서 바라보는 시점. 별도의 이동 및 카메라 조작은 불가능하다.
플레이 위치 및 시간대	트래핑 NPC에게 찾아가서 플레이 가능. (월, 수, 금,)(보상은 하루에 2회)

4.2 서브 이벤트 - 축구공 리프팅(세부기획)

플레이 컨셉 화면



게임 모드 축구공 리프팅(시간 제한)

기획 의도 친숙한 공 튕기기를 리듬 게임의 요소로 가볍게 즐길수 있도록 풀어보았다.

부가 사항 시간이 무제한이며 시도 횟수가 3번 밖에 없는 기록 세우기 모드가 별도로 존재한다. 기록 세우기 모드는 상시로 플레이가 가능하지만 랭킹의 상위권 유저들 에게만 보상이 지급된다. 도전 욕구가 강한 플레이어들을 위한 모드이며 보상으로 인해 경쟁 심리를 자극.

항목	설명
1번:타이밍 맞추기	1.축구공 리프팅 이벤트 게임의 코어플레이. 2.공(1.1)이 줄의 왼쪽에서 오른쪽으로 움직이며 줄의 중간에 위치한 검은색 공(1.2)과 겹치는 타이밍에 SPACE를 누를시 공을 튕겨내며 점수를 얻는다. 3.검은색 공(1.2)의 위치와 공(1.1)이 이동하는 속도는 랜덤으로 정해진다. 4.공(1.1)이 줄의 끝까지 이동하는 동안 SPACE를 누르지 않거나 SPACE를 눌렀을 타이밍에 검은색 공(1.2)와 겹쳐있지 않다면 공을 떨어트리며3초간의 딜레이 후 다시 공을 튕기게 된다.
1번 기획의도	리듬게임으로 시각적인 요소와 적절이 섞어 가독성을 높혀주어 가벼운 분위기지만 집중해 즐길수 있게끔 기획하였다.
2번:플레이어 캐릭터	1.플레이어 캐릭터로써 공을 튕기는 애니메이션, 공을 놓치는 애니메이션 등이 출력됨 2.공(2.1)의 높이와 캐릭터의 포즈는 공(1.1)의 이동속도에 따라 바뀜. Ex:공(1.1)이 빨리 움직일수록 공(2.1)의 높이는 낮아짐.
2번 기획의도	1번의 플레이와 직결되며 시각적인 정보를 주어 몰입도를 올려준다.
3번:총 점수	1.플레이어가 얻어낸 점수로 게임 후의 보상 산정에 사용됨. 2.플레이어가 공을 튕겨낼 때마다 얻어내며 공을 떨어트릴시 점수가 깎인다.
3번 기획의도	객관적으로 보상을 측정할수 있는 수치이며 플레이어가 자신의 실력을 기록해 후에 경쟁심을 부추길수 있도록 하였다.
4번:콤보 점수	1.플레이어가 공을 연속으로 튕겨낼시 스택이 쌓이며(ex:1x, 2x, 3x) 스택이 많아질수록 공을 튕길시 받는 점수가 증가한다. 2.플레이어가 공을 떨어트리면 쌓여있던 스택이 모두 없어지며 스택을 처음부터 쌓게된다.
4번 기획의도	실력이 있는 플레이어에게 실력에 대한 보상 요소로 작용하며 연속으로 튕기기를 성공해야 할 이유를 만들어주며 긴장감을 올려주는 요소.
5번:제한 시간	1.제한 시간으로 2분이 주어진다. 2.초 단위로 표시해 가독성을 올려줘 플레이어의 긴장감이 깨지지 않도록 한다. 3.제한 시간 안에는 무제한으로 시도 할수 있어 최소한의 보상이라도 받을 수 있게끔 기획.
5번 기획의도	루즈하지 않으면서 가벼운 게임의 느낌을 줄 수 있을 정도의 짧은 시간으로 기획.