

검은 사막

사냥 필드 레벨 역기획서

기획_ 우윤아

목차

1. 개요

- 1-1 게임 소개
- 1-2 기획 의도
- 1-3 비주얼

2. 지역 구성

- 2-1 구성 개요
- 2-2 지형
- 2-3 몬스터
- 2-4 아이템
- 2-5 지식

3. 관련 퀘스트

- 3-1 지역 내부
- 3-2 지역 외부

Part. 1

개요

1-1

게임 소개

1-3

비주얼

1-2

기획 의도

A. 기본 정보

게임 이름	검은 사막
장르	오픈월드 MMORPG
타겟층	광활한 자연을 자유롭게 모험하고 몬스터를 사냥하는 것을 좋아하는 20~30대
플랫폼	PC

필드 이름	숲 로나로스 지역
추천 레벨/공격력	58Lv 공격력 240
위치	카마실비아: 이빨요정 산림
난이도	중상
타겟층	레벨 업이 필요한 뉴비 플레이어
주요 드랍 아이템	로나로스의 반지, 론의 영성

B. 콘셉트

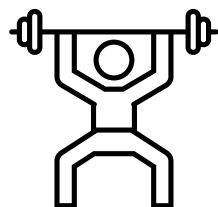
1) 시놉시스

- ▶ 파두스족과의 분쟁으로 고리나무숲으로부터 쫓겨난 숲 로나로스족의 영역. 카마실브의 죽음까지 더해져 더욱 인간을 경계하며 공격적인 태도를 취하고 있음.

A. 역기획 의도

- 메인 스토리를 어느정도 진행한 뉴비가 다음 컨텐츠를 원활하게 진행할 기반을 다질 수 있는 필드를 참고하기 위함.

B. 필드 기획 의도



레벨링

카마실비아 메인 스토리를 마쳤음에도 불구하고 수락 가능 조건인 60Lv을 달성하지 못해 다음 퀘스트를 수주 받을 수 없는 플레이어를 위함.



장비 아이템

능력치가 매우 좋은 것은 아니지만 막 게임을 시작한 플레이어가 손쉽게 적정 공격력의 장비를 맞출 수 있음.



보물 제작 재료

고난이도 제작 “보물”的 재료인 “론의 영성”과 “청명한 방울”을 얻을 수 있어 하드 유저도 사냥터를 사용하도록 유도.

A. 배경

- 1) 울창한 숲의 풍경으로, 끝을 보기 힘들 정도로 높게 자란 나무들로 차 있어 웅장함을 느낄 수 있으며, 밤이 되면 더욱 스산한 분위기로 변경.
- 2) 또한 몬스터 “론의 거울”이 곳곳에 설치되어 있어 평범한 숲이 아님과 신비로움을 강조함.
- 3) 분위기를 지나치게 중시할 경우 가시성이 떨어져 불편함이 상승할 수 있으므로 유의.



※낮의 숲 분위기



※밤의 숲 분위기



※론의 거울 이미지

B. 몬스터

- 1) 상체는 흰 나무 인간, 하체는 나뭇잎으로 뒤덮힌 말의 형태를 띈 로나로스족이 주가 됨.
- 2) 각 로나로스족은 역할과 특징이 뚜렷하며, 이를 통해 디자인에도 확인한 차이를 두어 플레이어가 한 눈에 어떤 몬스터인지 알아볼 수 있도록 기획.+ 개체수와 관련하여 균형있게 눈에 띄도록 디자인.
- 3) 각 개체의 특징은 하체보다 상체에 중점을 두어 플레이어가 더욱 빠르게 알아볼 수 있도록 기획.



수호자



정찰자



사수



파수꾼



C. 몬스터 디자인 정보

1) 로나로스 수호자

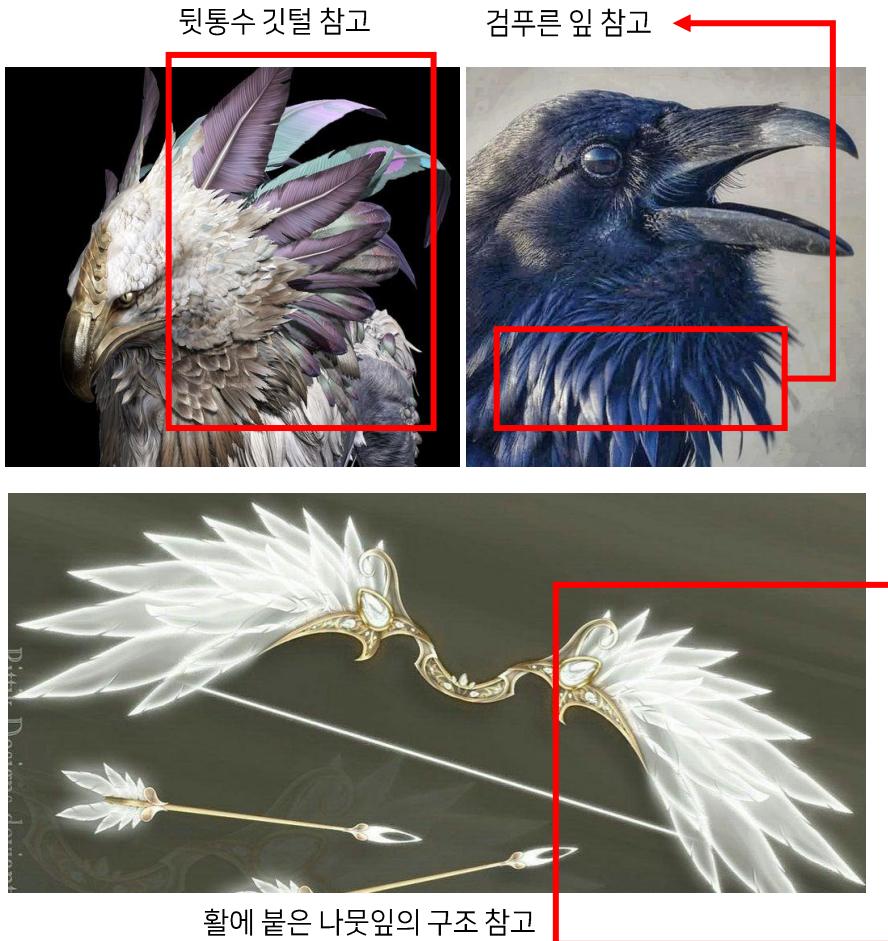
- 머리 부분이 투구의 형태를 띠고 있음.
- 뒷통수를 따라 초록빛의 나뭇잎이 삼각근 안쪽까지 이어져 나 있음.
- 흰 나무로 이루어진 랜스, 5각 방패를 지참.
- 개체수가 비교적 많은 편이므로 그 외의 특징은 지양.



C. 몬스터 디자인 정보

2) 로나로스 정찰자

- 상체에는 나뭇잎이 거의 없으며 머리에 거대한 사슴류의 뿔이 있음.
- 손 부분은 갈색으로 변색되어 있으며 끝이 길고 날카로움.
- 가장 개체수가 많은 종이므로 색보다는 형태적으로 특징을 강조.



C. 몬스터 디자인 정보

3) 로나로스 사수

- 머리와 활, 양 손~팔꿈치가 거대하고 검푸른 잎들로 덮혀 있음.
- 몸에 붙은 나뭇잎 또한 깃털을 참고하여 디자인.
- 뿔을 제외하여 공격성이 높아 보이는것을 방지, 보조 역할을 하는 사수라는 점을 강조.

머리 낙엽 참고



주황빛 나뭇잎 참고



뿔 형태 참고

C. 몬스터 디자인 정보

4) 로나로스 파수꾼

- 머리, 손~팔꿈치가 주황빛 낙엽으로 덮혀있음.
- 머리에는 소 류의 뿔이 나 있음.
- 기조색을 추가시켜 플레이어가 쉽게 알아볼 수 있도록 기획.
- 또한 사수와의 차이를 두기 위해 비슷한 색이 아닌 보색으로 설정.

형태 참고



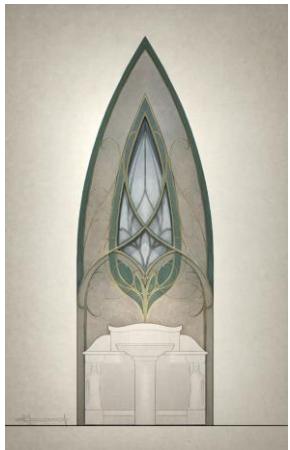
재질, 색 참고

C. 몬스터 디자인 정보

5) 흰나무 가시덩굴

- 로나로스족의 상체와 같은 재질의 흰 나무로 이루어진 덩굴 함정.
- 바닥에 낮게 깔려있어 플레이어가 알아차리기 어렵도록 기획.

제단 디자인 참고



물 웅덩이 형태 참고



C. 몬스터 디자인 정보

6) 론의 거울

- 긴 제단과 그 앞의 물 웅덩이로 이루어짐.
- 거울로 명시되어 있으나 로나로스족을 소환하는 오브젝

Part. 2

레벨 구성

2-1

구성 개요

2-3

몬스터

2-2

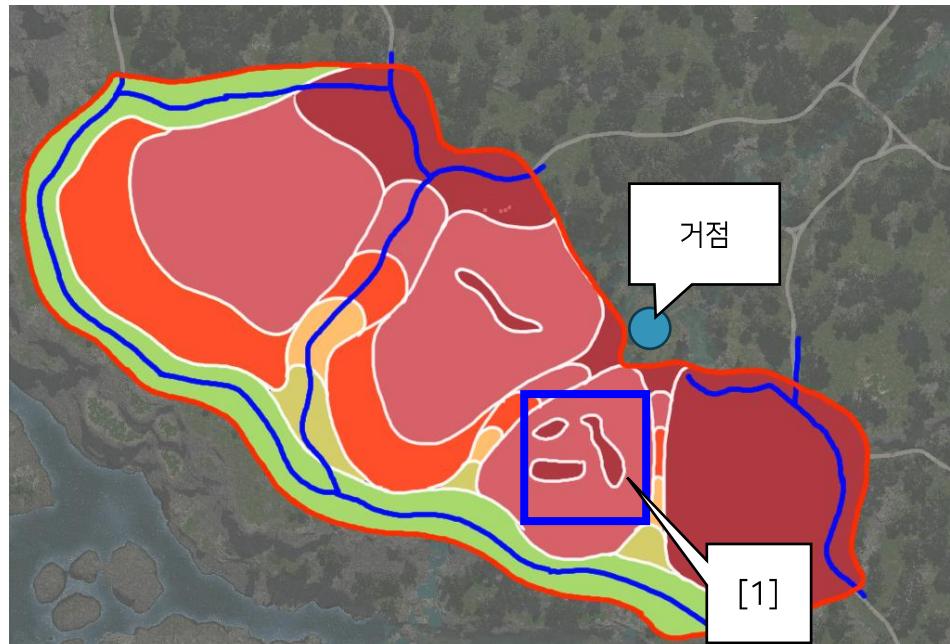
지형

2-4

아이템

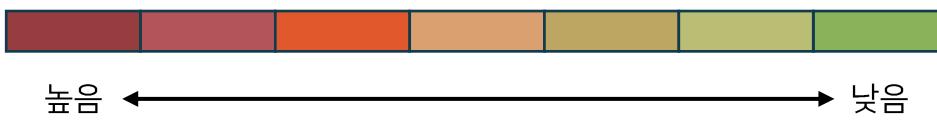
A. 개요

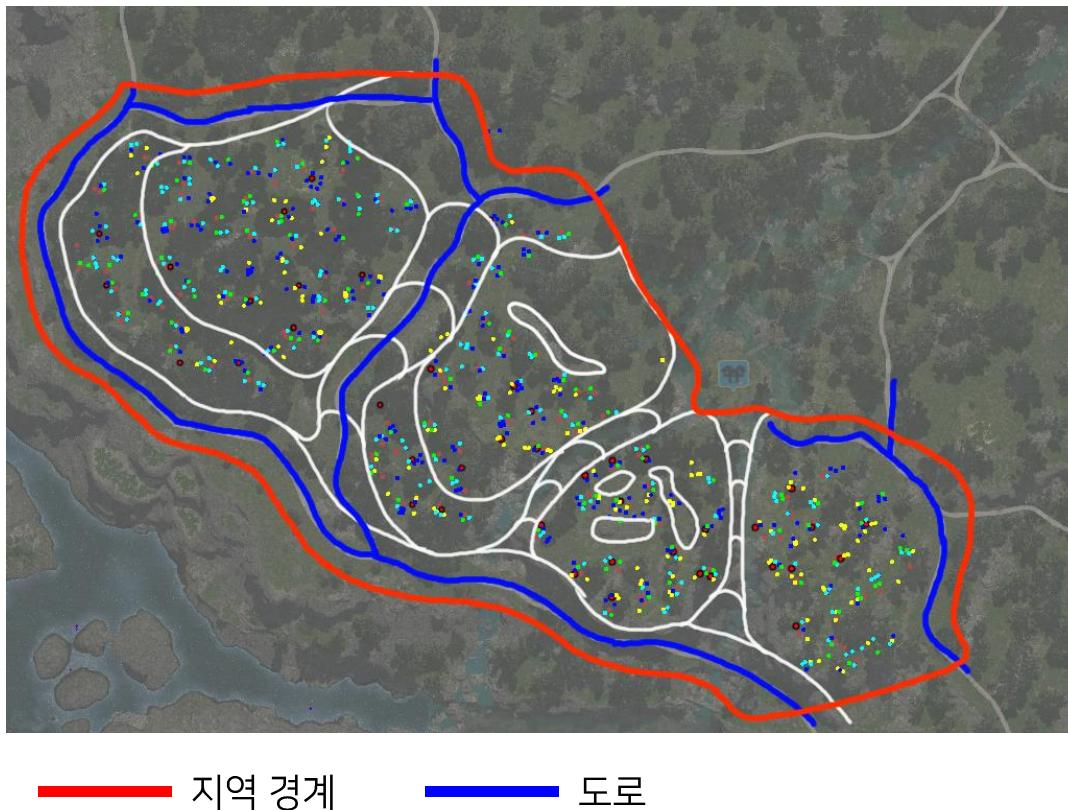
- 1) 숲 로나로스 지역을 구성하는 요소를 설명.
- 2) 지역은 지형, 몬스터, 보상으로 구성.



A. 지형 특징

- 1) 북동→남서를 따라 점점 내리막길 형식.
- 2) 자동이동 동선에 사용되는 도로와 사냥터의 단차에 차이를 주어 자동이동을 사용하는 플레이어가 몬스터를 만나지 않고 안전하게 이동 가능.
- 3) [1]처럼 곳곳에 고지대 언덕과 나무 오브젝트를 설치하여 시야를 제한, 플레이어의 지루함 감소 방지





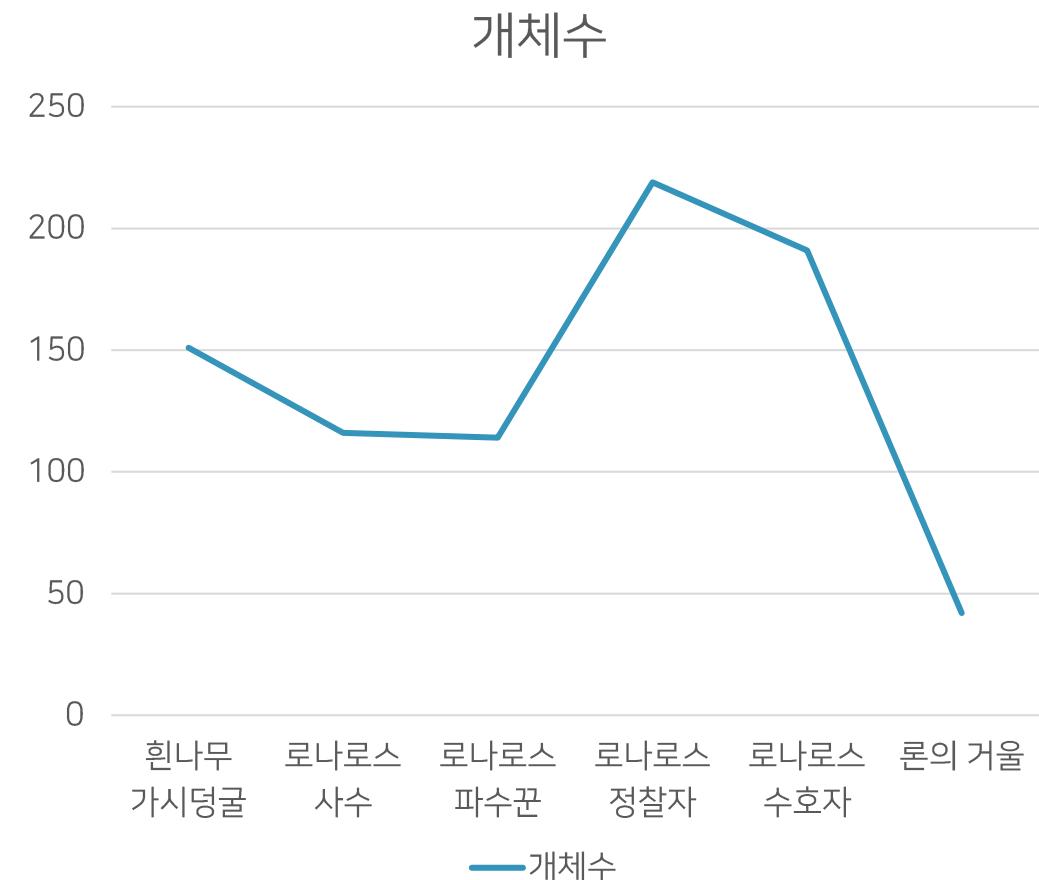
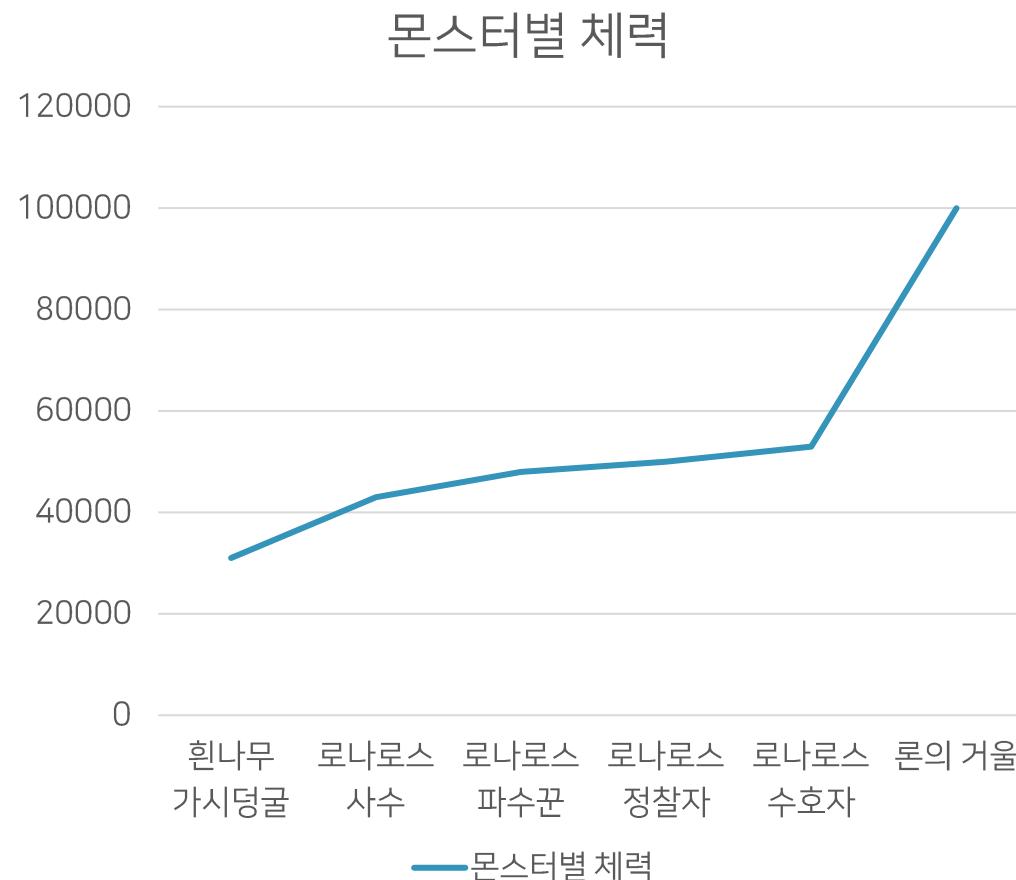
A. 몬스터 위치 구성

- 1) 한 그룹 당 총 3~8마리로 구성되며 위치, 개체 수/ 위치/ idle 모션 고정.
- 2) 몬스터 사망 시 20초 후 고정된 위치에서 리스폰.
- 3) 몬스터의 위치는 다음 표와 같이 구성됨.

몬스터	로나로스 사수	로나로스 수호자	로나로스 파수꾼
개체 수	116	191	114
몬스터	로나로스 정찰자	룬의 거울	흰나무 가시덩굴
개체 수	219	42	151

B. 체력/ 개체 수 그래프

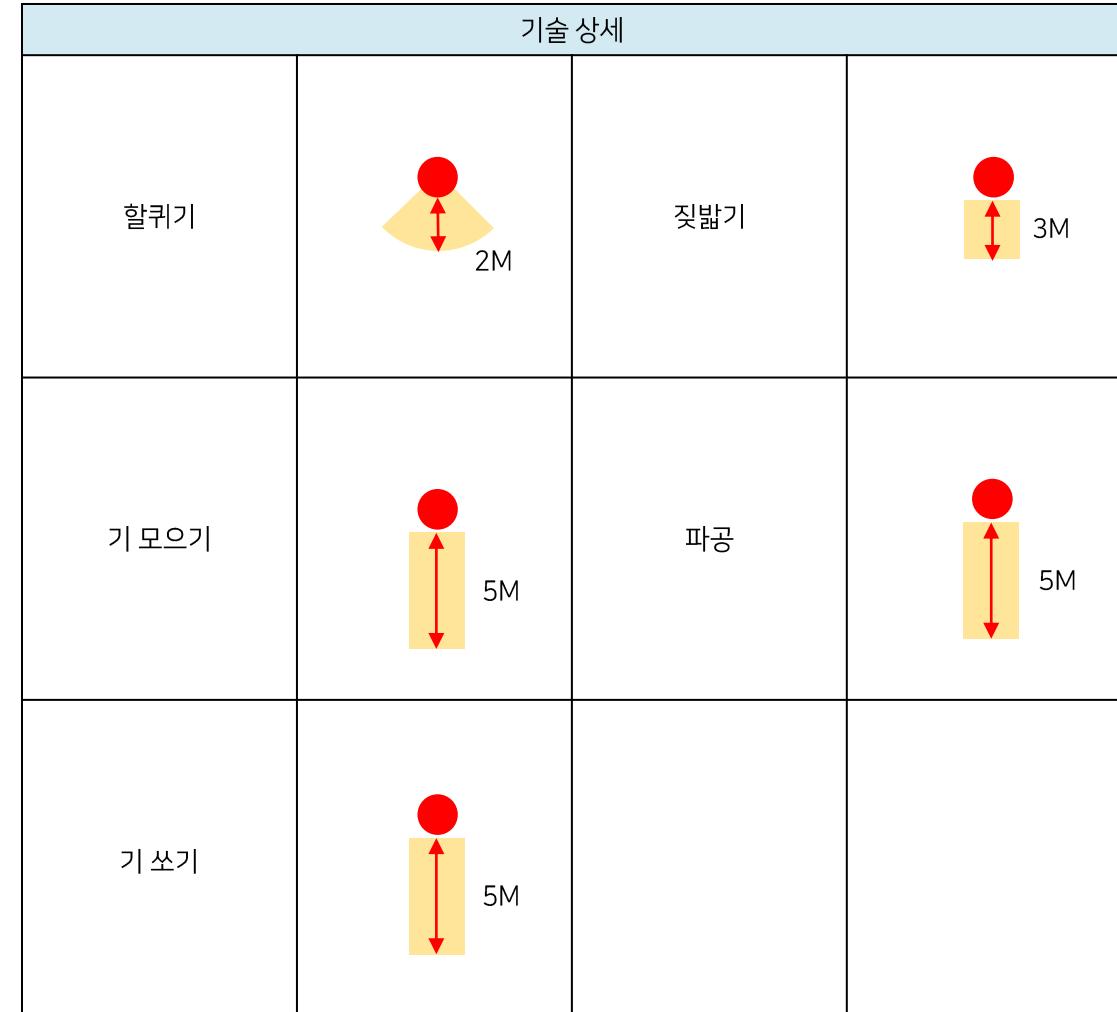
- 1) 몬스터는 체력이 중간에 위치할수록 개체수가 높게 기획 → 너무 높거나 낮은 극단적인 몬스터의 체력 분포를 방지.



C. 몬스터 능력치 정보

이름	로나로스 정찰자	
기본 드랍 경험치	13,000,000	
지식 드랍 확률	2.5%	
공격 타입	선공/ 20M	
체력	50,000	
기술(공격 횟수)	할퀴기(1)	손으로 할퀴며 적개심 대상에게 근거리 공격. 공격력 20.
	기 모으기 (1)	손을 위로 뻗어 기를 모은 후 지름 5M 원형 범위공격 플레이어에게 발사. 원거리 공격. 최대 10M 이내에서 시전. 공격력 120.
	기 던지기 (1)	즉시 대상에게 최대 10M 원거리 단일 공격 1회.
	기 쏘기(1)	대상에게 2M 직선 공격 1회. 공격력 90.
	짖밟기(1)	앞발로 대상에게 근거리 단일 공격. 공격력 30.
	파공(1)	손을 뻗어 대상에게 근거리 공격. 공격력 30.
기획 의도	가장 기본이 되는 몬스터. 체력과 공격 속도 모두 전체 몬스터 중 중간에 위치. 원거리 기술과 근거리 기술을 균형 있게 보유. 이로 인해 개체수가 가장 많도록 기획. → 각 구역의 몬스터가 조화롭게 구성됨을 유도.	

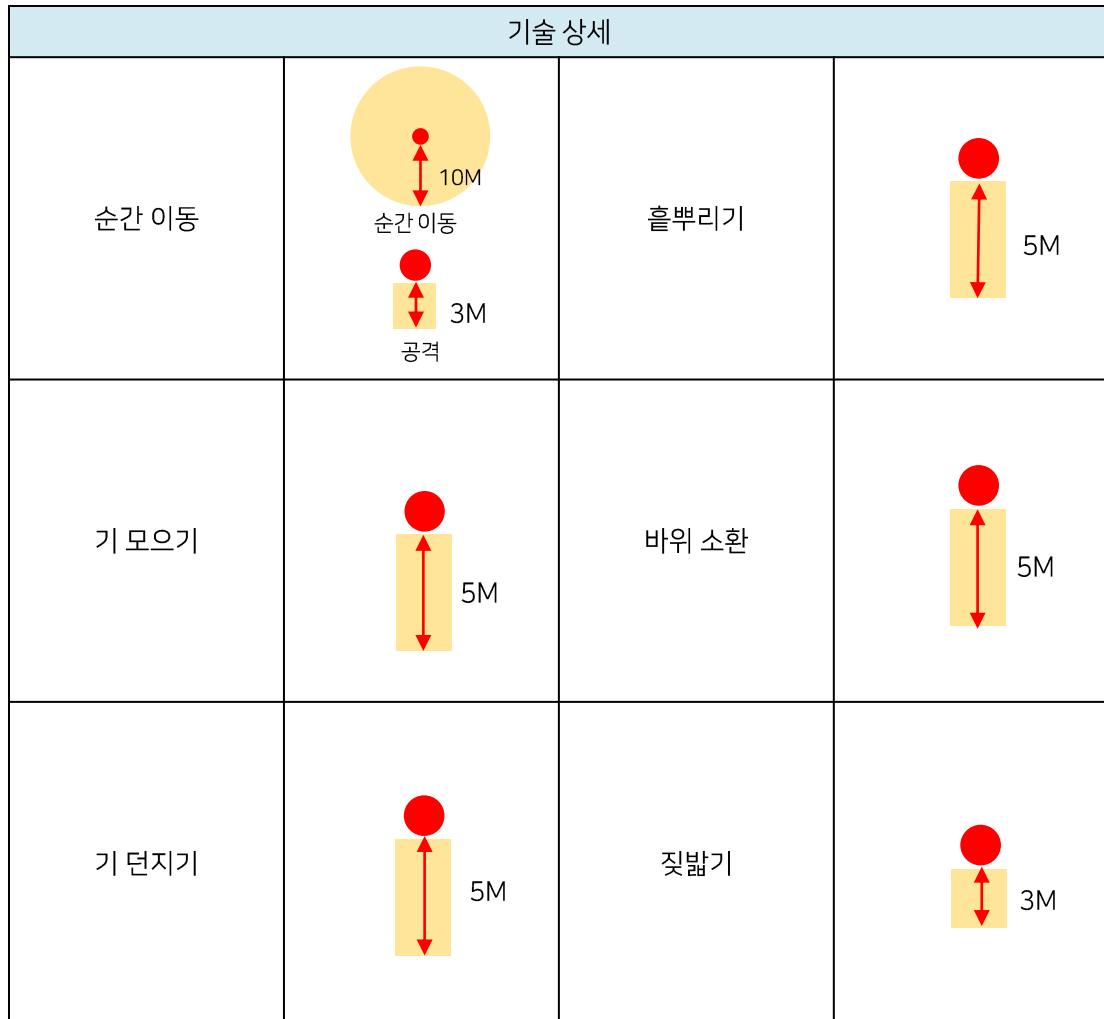
● 몬스터 ■ 공격 범위



C. 몬스터 능력치 정보

이름	로나로스 파수꾼	
기본 드랍 경험치	15,000,000	
지식 드랍 확률	2.5%	
공격 타입	선공	
체력	48,000	
기술(공격 횟수)	순간 이동(1)	적개심 대상 플레이어의 0.5M 거리로 순간 이동, 앞발로 근거리 공격 1회. 최대 10M 내에서 시전 가능, 그 바깥일 경우 이동으로 10M까지 접근, 기술 실행.
	기 모으기(1)	손을 위로 뻗어 기를 모은 후 플레이어에게 발사, 원거리 공격, 최대 10M 이내에서 시전. 공격력 120.
	기 던지기(1)	기를 모아 던지며 최대 10M 원거리 공격.
	3회 기 던지기 (3)	3회 연속으로 근거리 공격.
	흩뿌리기(1)	손으로 흙을 흩뿌려 원거리 직선 범위 공격. 공격력 60.
	바위 소환(3)	땅으로부터 대상의 위치에 바위를 소환하여 공격, 총 3회 피해.
	짓밟기(1)	앞발로 대상에게 근거리 단일 공격 1회. 공격력 30.
기획 의도	순간이동 기술로 플레이어 급습 가능, 같은 속도로 플레이어를 추적하는 몬스터들 사이에서 불규칙성 제공. 그러나 체력을 낮게 조정, 다양한 변수를 가진 기술로 인한 난이도 상승 방지.	

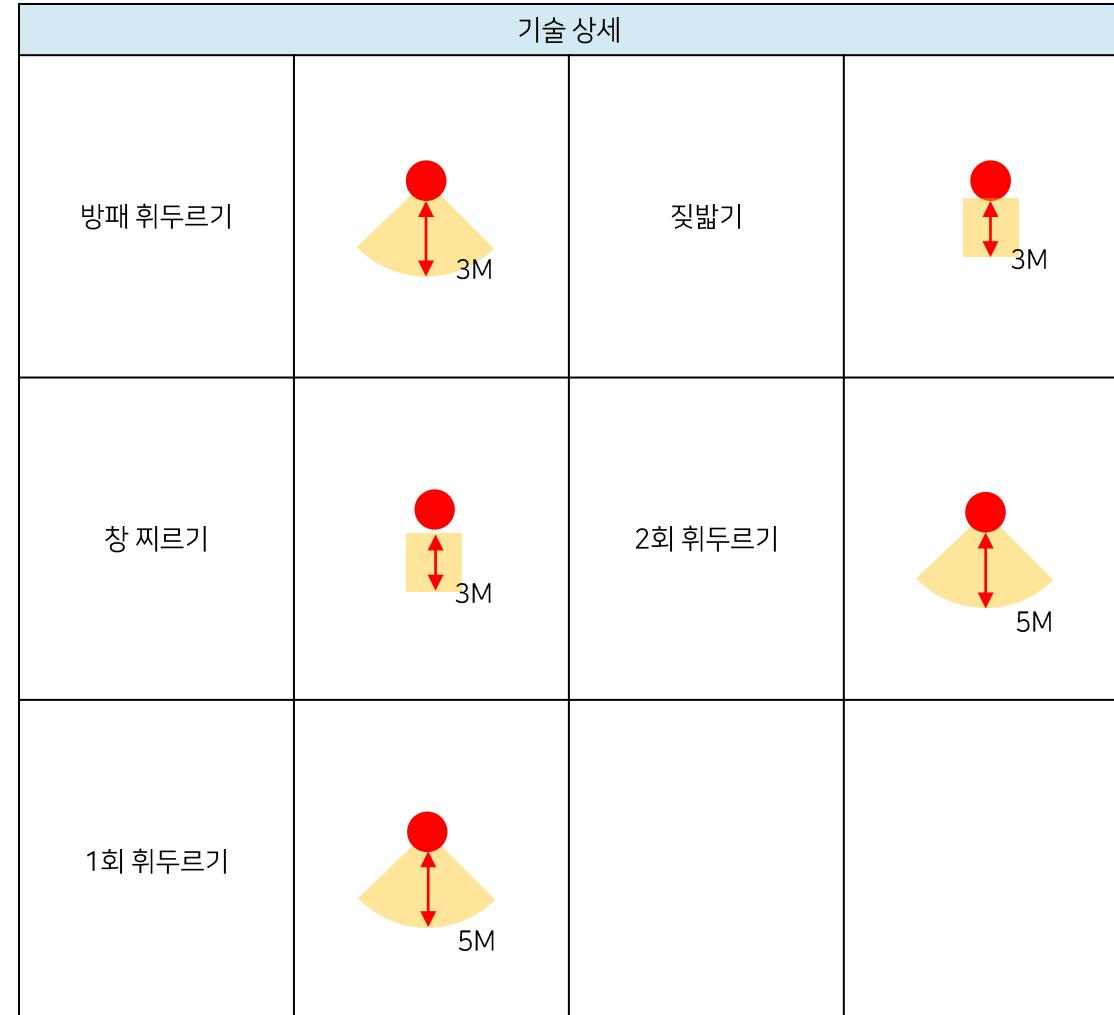
● 몬스터 ■ 공격 가능 범위



C. 몬스터 능력치 정보

이름	로나로스 수호자	
기본 드랍 경험치	14,000,000	
지식 드랍 확률	2.5%	
공격 타입	선공	
체력	53000	
기술(공격 횟수)	방패 휘두르기(1)	적개심 대상에게 방패를 휘두르며 근거리 공격.
	창 찌르기 (1)	적개심 대상에게 2회 근거리 공격. 공격력 25X2.
	1회 휘두르기(1)	적개심 대상에게 1회 근거리 공격. 공격력 20
	2회 휘두르기(2)	적개심 대상에게 2회 근거리 공격. 공격력 30X2.
	짓밟기(1)	앞발로 대상에게 근거리 공격. 공격력 30.
기획 의도	기술 전부 근거리 공격으로 이루어져 패턴이 단순하고 공격력이 낮지만 높은 체력으로 꾸준히 대상을 공격.	

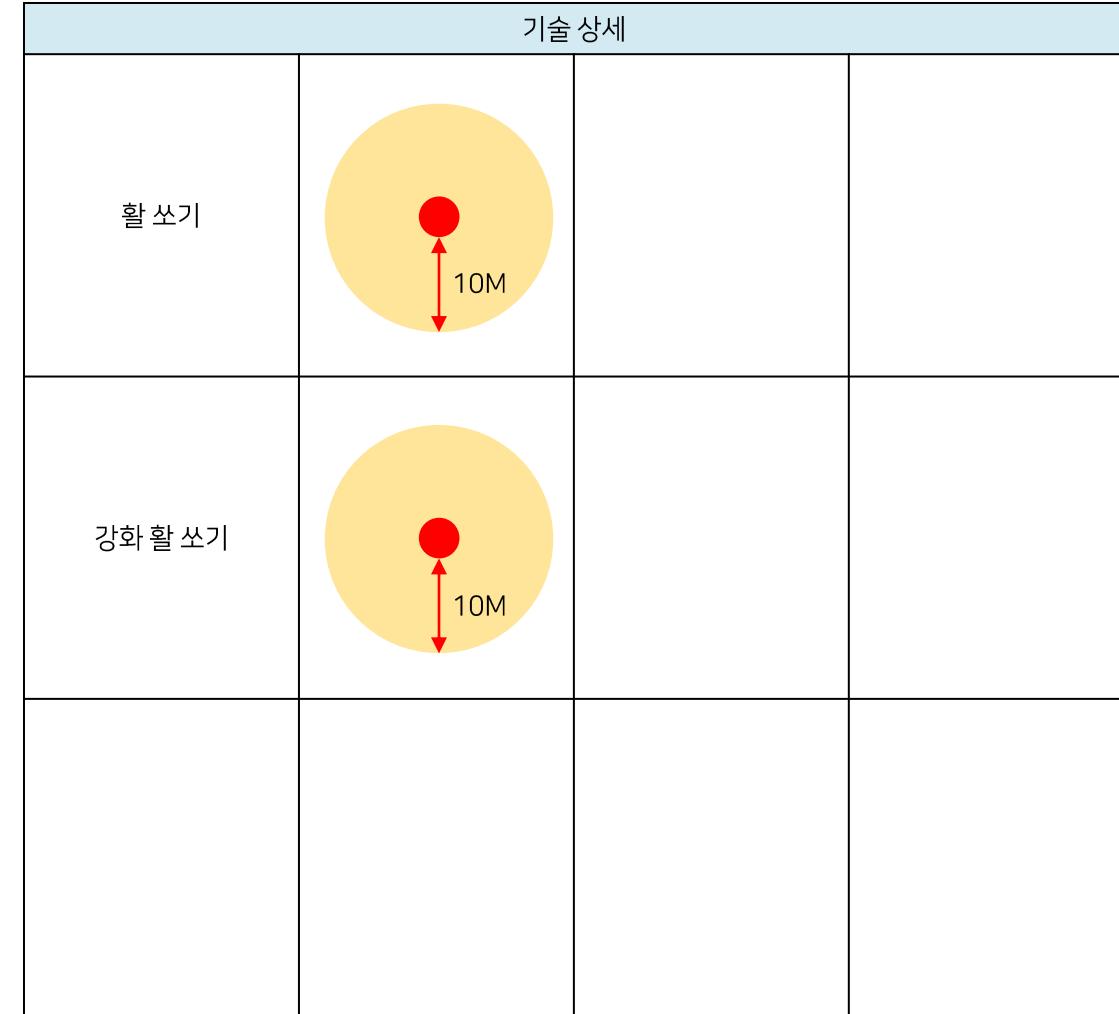
● 몬스터 ■ 공격 범위



C. 몬스터 능력치 정보

이름	로나로스 사수	
기본 드랍 경험치	13,000,000	
지식 드랍 확률	2.5%	
공격 타입	선공	
체력	47000	
기술(공격 횟수)	활 쏘기(1)	적개심 대상에게 원거리 공격. 최대 10M까지 공격 가능. 공격력 60.
	강화 활 쏘기(1)	적개심 대상에게 1초 캐스팅 후 활을 쏘며 1회 원거리 공격. 최대 10M 까지 공격 가능, 활쏘기 기술보다 공격력 강함. 공격력 90.
기획 의도	원거리 공격으로 기술의 수가 적으나 다른 몬스터들을 보조하는 역할. 근거리 클래스 플레이어의 공격 범위에 닿지 않는 경우 방지 위해 5M 이상 떨어질 경우 대상에게 접근.	

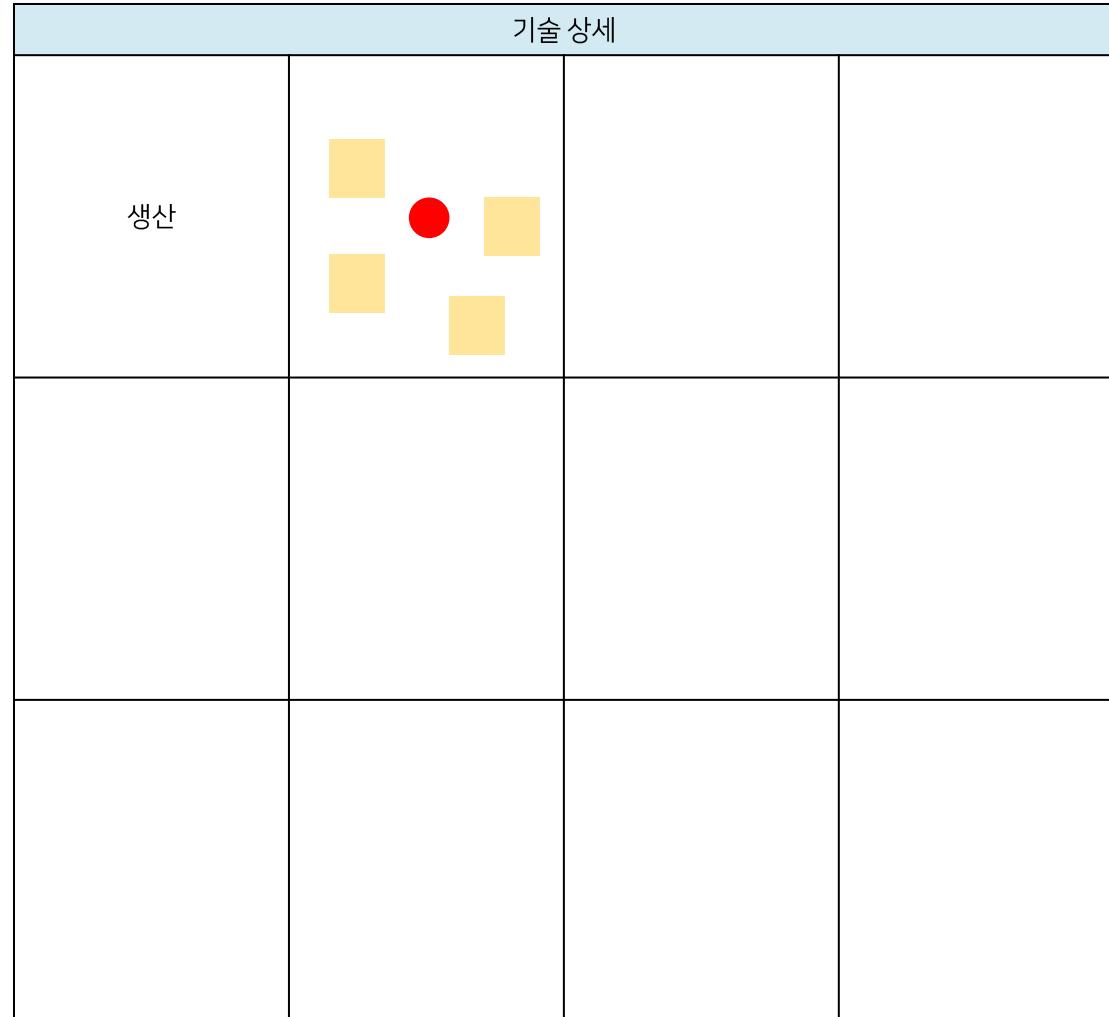
● 몬스터 ■ 공격 범위



C. 몬스터 능력치 정보

이름	론의 거울	
기본 드랍 경험치	14,000,000	
지식 드랍 확률	2.5%	
선/ 후공	후공	
체력	190000	
기술	생산	전투 상태 시 반경 10m에 파수꾼, 수호자, 사수, 정찰자 중 랜덤 4마리 스폰. 확률 각각 25%. 거울로 인해 소환된 몬스터는 리스폰 불가능. 전투 상태 돌입 최초 1회 사용 후 전투상태 종료 시까지 실행 하지 않음.
기획 의도	몬스터의 개체수를 일시적으로 늘려 난이도를 상승시키는 역할. 근처의 타 몬스터가 사망해야 기술을 시전하므로 오랜 기간 생존 필요, 독보적으로 높은 체력으로 구성. 대신 몬스터의 무분별한 리스폰 방지를 위해 개체수를 낮게 기획.	

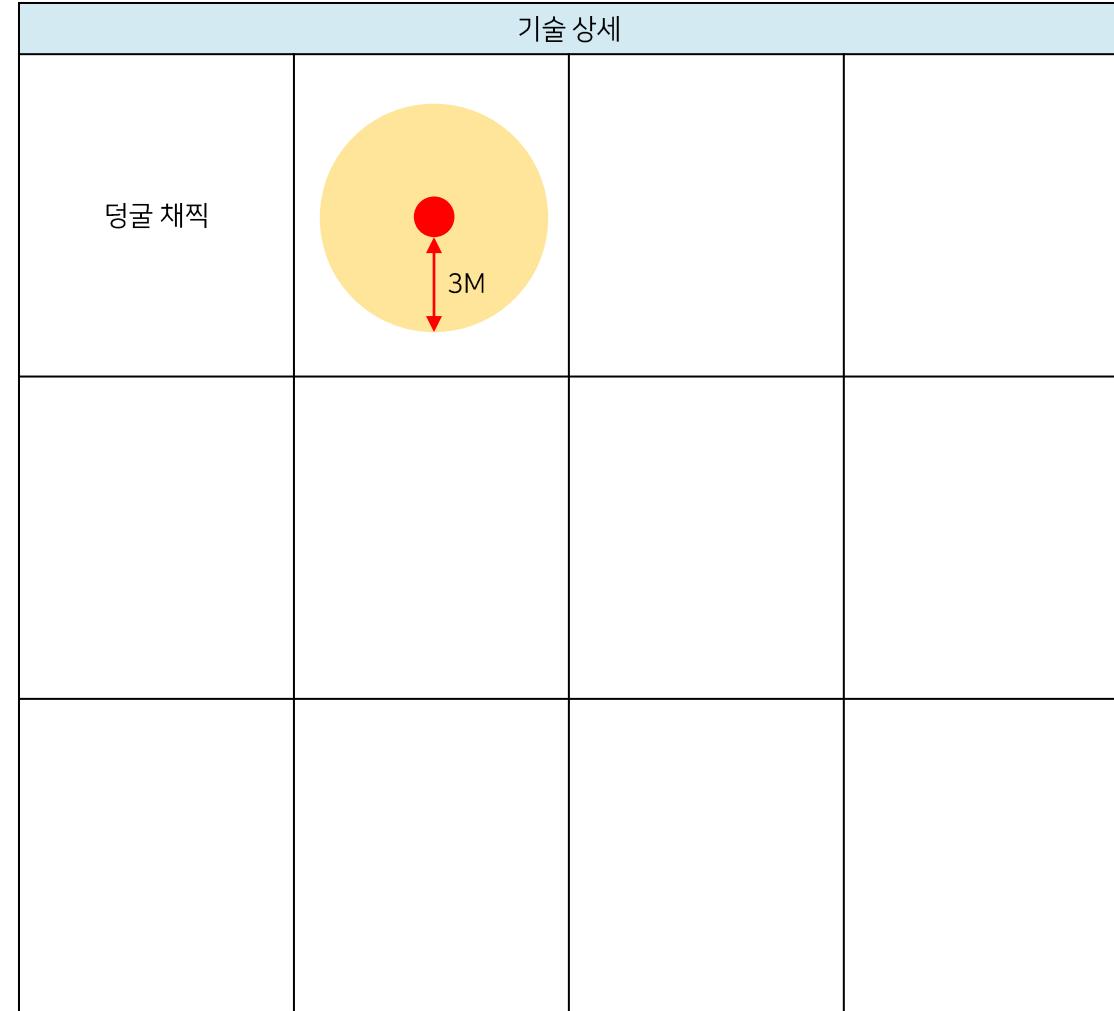
● 몬스터 ■ 소환 위치



C. 몬스터 능력치 정보

이름	흰나무 가시덩굴	
기본 드랍 경험치	2,000,000	
지식 드랍 확률	2.5%	
선/ 후공	후공	
체력	31000	
기술(공격 횟수)	덩굴 채찍(1)	자신의 덩굴 몸체를 휘둘러 근거리 공격 1회. 공격력 7.
기획 의도	납작한 크기, 지면에 붙어있어 플레이어가 인식하기 어려움. → 사냥 중의 변수 제공. 그러나 사냥 중 상태가 아닌 플레이어의 얘기치 못한 전투 상황 발생 방지를 위해 후공 타입으로 기획. 변수 이상의 역할 수행 시 필드 사냥의 난이도 상승 우려 있으므로 낮은 체력/ 공격력과 적은 기술 종류로 구성.	

● 몬스터 ■ 공격 범위



D. 몬스터 상태

1) 몬스터는 다음 표와 같은 상태로 구성.

몬스터	로나로스 4종	흰나무 가시덩굴	론의 거울
대기	조건: 플레이어를 감지X OR 사망후 20초 경과. 자신의 위치에 고정되어 IDLE 모션 랜덤 반복. IDLE 모션은 여러가지로, 대기 상태에 돌입 시 랜덤 1종 반복.	조건: 플레이어에게 피격X OR 사망 상태에서 20초 경과. IDLE 모션 반복.	조건: 플레이어 감지X OR 사망 상태에서 20초 경과. IDLE 모션 반복.
전투 돌입	조건: 플레이어를 감지. 전투 돌입 모션 출력 후 플레이어 추적, 공격.	조건: 플레이어에게 피격. 별다른 모션 없이 바로 기술 실행.	조건: 플레이어 감지. 별다른 모션 없이 바로 기술 실행
사망	조건: $HP \leq 0$ 사망 모션 출력 후 20초간 사망 상태 지속, 20초 경과 시 정해진 위치에서 대기 상태로 돌아감.	조건: $HP \leq 0$ 사망 모션 출력 후 20초간 사망 상태 지속, 20초 경과 시 정해진 위치에서 대기 상태로 돌아감.	조건: $HP \leq 0$ 사망 모션 출력 후 20초간 사망 상태 지속, 20초 경과 시 정해진 위치에서 대기 상태로 돌아감.

E. 몬스터 모션

1) 몬스터의 상태별 모션 설명.

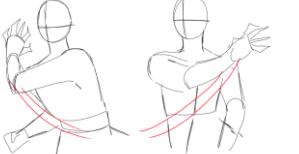
➤ 로나로스족 IDLE 모션

이름	설명	레퍼런스	실행 몬스터
기본	특정 행동 없이 숨을 쉬는 모션	-	로나로스 전체
둘러보기	고개를 좌우로 돌려 주변을 살핌. 하체 고정.		로나로스 전체
졸음	고개를 떨구며 꾸벅꾸벅 졸다가 놀라며 깨.		로나로스 전체
힘 자랑	왼손과 오른손을 순서대로 들어올리며 손을 바라봄.		로나로스 파수꾼 한정.
대화	근처의 로나로스족과 대화하며 손짓		로나로스 전체
앞발 들어올리기	하체의 앞발 부분을 들어올렸다가 내림.		로나로스 전체

E. 몬스터 모션

1) 몬스터의 상태별 모션 설명.

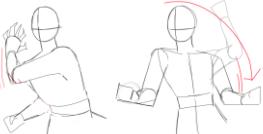
➤ 로나로스족 기술 모션

이름	설명	레퍼런스	실행 몬스터
짖밟기	앞발을 들어올려 내려찍음.		로나로스 정찰자 로나로스 파수꾼 로나로스 수호자
할퀴기	양 손을 번갈아 두번 할퀴.		로나로스 정찰자
파공	오른손을 내밀어 공격.		로나로스 정찰자
기 쏘기	왼손을 휘둘러 작은 기를 발사.		로나로스 정찰자 로나로스 파수꾼
기 모으기	양손을 들어올려 기를 충전, 전방으로 발사.		로나로스 정찰자 로나로스 파수꾼

E. 몬스터 모션

1) 몬스터의 상태별 모션 설명.

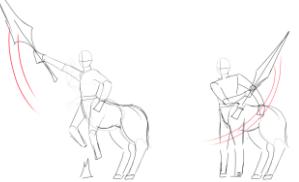
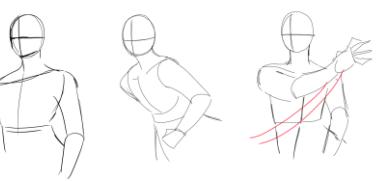
➤ 로나로스족 기술 모션

이름	설명	레퍼런스	실행 몬스터
바위 소환	땅에서부터 뾰족한 바위를 자라나게 함.		로나로스 파수꾼
활 쏘기: 일반	빠르게 활을 쏘.		로나로스 사수
활 쏘기: 강화	충전하여 활을 쏘.		로나로스 사수
방패 가격	왼손의 방패를 옆으로 휘둘러 가격.		로나로스 수호자
창 1회 짜르기	창으로 1회 전방 짜름.		로나로스 수호자

E. 몬스터 모션

1) 몬스터의 상태별 모션 설명.

➤ 로나로스족 기술 모션

이름	설명	레퍼런스	실행 몬스터
창 2회 베기	창을 이용해 좌우로 2회 베임.		로나로스 수호자
무기 소환	방패와 창 소환.		로나로스 수호자
전투 돌입	양 팔을 위아래로 1회 휘두름.		로나로스 수호자 로나로스 정찰자 로나로스 파수꾼
흩뿌리기	땅을 긁어 모래를 흩뿌림.		로나로스 파수꾼

A. 획득 가능 아이템

- 1) 중~중상 능력치의 장비로 구성, 자본이 부족한 뉴비/ 복귀 유저가 충분히 사용할 수 있도록 유도.
- 2) 또한 보물 제작 재료 존재, 하드 유저 또한 사냥터를 이용할 수 있도록 기획.

레어 아이템: 화면 중앙상단에 획득 이펙트 출력.

이름	고대 론의 영성	고대 정령의 가루	레모리아 신발	레모리아 장갑	만샤움의 주술 인형	망령의 기운	블랙스톤(방어구)	블랙스톤(무기)	순수한 마력 덩어리	위대한 마르니의 돌
타입	재료	재료	장비: 신발	장비: 장갑	재료	재료	재료	재료	재료	재료
드랍 확률(%)	0.0008	3.1	0.2	0.2	1.3	0.7	0.6	0.6	0.1	0.0048
드랍 몬스터	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수	전체	전체	전체	전체	전체	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수	전체	전체	전체
이름	유물(마법 적중력)	유물(근거리 적중력)	유물(원거리 적중력)	숲 로나로스의 반지	숲의 진노	기원의 흔적	카프라스의 돌	요동치는 대지의 조각	크로그달로의 균원석	카프라스의 돌
타입	장비: 유물	장비: 유물	장비: 유물	장비: 약세서리	재료	재료	재료	재료	재료	재료
드랍 확률(%)	1.4	1.4	1.4	4.2	1.0	0.9	0.2	0.4	0.3	15
드랍 몬스터	전체	전체	전체	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수 로나로스 정찰대	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수 로나로스 정찰대	전체	전체	전체	전체	전체
이름	청명한 방울	청아한 숲의 숨결	수호의 정령석	불완전한 불의 광명석	숲 로나로스의 발굽					
타입	재료	재료	재료	장비: 수정	잡동사니					
드랍 확률(%)	0.08	9.0	1.7	1.2	56.6					
드랍 몬스터	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수	전체	로나로스 파수꾼 로나로스 수호자 로나로스 사수 로나로스 정찰대			총 계	18	6
								총 계	1	

Part. 3

연계 퀘스트

3-1

개요

3-2

퀘스트 목록

A. 지역 연계 퀘스트

- 1) 숲 로나로스 지역에서 수행할 수 있는 퀘스트.
- 2) 지역에서 획득 확률 중상에 해당하는 보상으로 퀘스트 구성.

B. 기획 의도

- 1) 사냥으로 인한 레벨업, 아이템 파밍을 겸하여 퀘스트를 수행.
- 2) 해당 지역을 몰랐던 플레이어도 퀘스트를 통해 로나로스 지역 사냥에 입문 유도.

C. 퀘스트 목록

수주NPC	제리모: 이빨요정 다락집			나비르			
퀘스트 이름	숲의 수호자? 우습군!	우리를 방해하는 것들	기이한 숲의 피조물	로나로스의 깃	정령석 파편의 쓰임새	포악해진 숲의 수호자	청명한 방울
퀘스트 타입	일일반복	일일반복	일일반복	일일반복	일일반복	일일반복	주간 반복
목표	정찰자의 뿔X15	로나로스 사수X25	론의 거울X10	파수꾼의 깃X10	대지의 정령석 파편X3	로나로스족X3500	로나로스족X3500
	수호자의 꽁지깃X8	로나로스 파수꾼X30	흰나무 가시덩굴X20	사수의 깃X6			
보상	금괴 1g X5	금괴 1g X5	금괴 1g X5	공현도 경험치 50	공현도 300	공현도 300	공현도 300
	바람의 정령석 파편X5	대지의 정령석 파편X5	물의 정령석 파편X5	아이템: 기술 경험치	전투 경험치	그리폰의 비약X4	청명한 방울X5
	전투 경험치	전투 경험치	전투 경험치	전투 경험치	기술 경험치	전투 경험치	
	기술 경험치	기술 경험치	기술 경험치	기술 경험치	고대 정령의 가루X3	기술 경험치	
	고대 정령의 가루	고대 정령의 가루X10	고대 정령의 가루X10	고대 정령의 가루X5	페리도트 나뭇잎X5	카프라스의 돌X5	
				페리도트 나뭇잎X10		페리도트 나뭇잎X20	
						블랙스톤: 무기X5	
						기억의 파편X1	
비고	아이템 획득 확률 30%			아이템 획득 확률 30%			

