



Genesis Online

이름: 장 호현

이메일: jhh7243@gmail.com

전화번호: 010-2299-7243

장르

장르: 오픈 월드 RPG

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인



장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

플랫폼



PC

OS: 64-bit Windows 10 이상
 프로세서 (AMD): AMD Ryzen 7
 2700 또는 동급
 프로세서 (Intel): Intel Core i7 8700
 또는 동급
 메모리: 16GB RAM
 GPU: GTX 4060TI

XBOX

Playstation5

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

월드맵



8가지 특색있는 대륙

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

지리적 특징

- ① 중앙대륙은 유토피아라 불리는 모든종족들이 거주하고 있으며 각종 다양한 인프라와 자원이 풍부한 대륙입니다.
- ② 북서쪽대륙에는 수인이 거주하는 얼음 산맥이 있습니다.
- ③ 북동쪽대륙에는 기술과 산업이 발달한 드워프의 도시가 자리하고 있습니다.
- ④ 서쪽대륙에는 숲과 나무가 있는 엘프의 영토가 있습니다.
- ⑤ 동쪽대륙에는 초원위에 지혜를 추구하는 인간들이 살고 있습니다.
- ⑥ 남서쪽 대륙에는 언데드가 서식하며 음산한 기운이 항상 맴돕니다.
- ⑦ 남동쪽대륙에는 오크들이 거친 대지와 사막을 영토로 삼고 있습니다.
- ⑧ 북쪽 미지의 대륙에는 제네시스행성의 고대 생명체들이 살고 있는 곳으로 위험한 대륙입니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

스토리적 특징

- ◆ 무한회랑의 개념
 - 제네시스 행성은 다른 세계와 접속되는 신비한 현상인 무한회랑을 통해 독특한 특성을 지닙니다.
 - 무한회랑은 불규칙한 주기와 장소에서 열리고 닫히며, 이는 예측 불가능한 사건들을 유발합니다.
- ◆ 무한회랑의 기능
 - 새로운 종족과 세력의 등장: 무한회랑이 열릴 때마다 새로운 종족이나 세력이 제네시스 행성으로 들어옵니다. 이는 행성의 다문화적 특성을 강화합니다.
- ◆ 강력한 몬스터 소환
 - 무한회랑을 통해 강력한 몬스터들이 소환되기도 하며, 이는 큰 위협이 되기도 합니다.
- ◆ 무한회랑의 수수께끼
 - 무한회랑의 작동 원리와 목적은 아직까지 해결되지 않은 미스터리로 남아 있습니다.
 - 이 비밀을 풀기 위해 다양한 종족과 세력들은 탐험과 연구를 계속하며, 이를 통해 모험이 전개됩니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

공간적 배경



- ① 판타지 세계인 제네시스 행성은 미지의 대지로 구성되어 있습니다. 이 행성은 우주의 신비한 틈새를 통해 다양한 종족들이 유입되는 곳으로, 현실 세계에서 볼 수 없는 신비로운 객체와 각 대륙마다의 개성 있는 디자인을 특징으로 합니다. 이러한 공간적 배경은 이용자들의 호기심과 모험심을 자극하여 작품의 매력을 높입니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시대적 배경

- ① 인간: 판타지 중세시대와 르네상스 사이의 과도기 배경을 가지고 있습니다. 이는 중세와 르네상스의 요소들이 혼합된 전환기의 문화를 의미합니다.
- ② 드워프: 산업혁명 시대의 모습이지만 좀 더 스팀펍크의 배경이 섞입니다. 이는 기계와 산업적 미학이 결합된 판타지 세계를 나타냅니다.
- ③ 엘프: 자연 친화적인 종족으로 자연과 더불어 사는 아바타의 나비족과 비슷합니다. 이는 푸르고 신비로운 자연환경을 의미합니다.
- ④ 오크: 사막 위에 천막을 지어 사는 중세 유목민 배경입니다. 이는 건조하고 험난한 환경에서의 유목 생활을 의미합니다.
- ⑤ 뱀파이어: 고대 이집트 문명의 시대적 배경에 다크한 중세의 왈라키아 공국의 느낌입니다. 이는 고대와 고딕의 어두운 분위기를 결합한 배경을 나타냅니다.
- ⑥ 수인: 종족의 시대적 배경은 자연의 신비와 고대의 지혜가 어우러진 독특한 문명을 형성하고 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시놉시스



제네시스 행성은 다양한 세계와 연결된 신비한 현상인 무한회랑으로 인해 독특한 환경을 가지고 있습니다. 무한회랑은 불규칙한 주기와 장소에서 열리며, 새로운 종족이나 세력이 나타나고 강력한 몬스터들이 소환되기도 합니다. 이러한 현상은 제네시스 행성의 모든 생명체들에게 큰 영향을 미치며, 새로운 종족들은 이곳에 정착해 살아가기로 결심합니다.

종족들은 각자 자신들의 환경에 맞는 대륙에서 다시 문명을 재건했지만 중간대륙 유토피아에 엄청난 자원과 지리적 이점때문에 여러 종족이 어우러진 거대한 도시가 형성되었고 그곳에서 일어나는 일들을 그린 이야기....

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

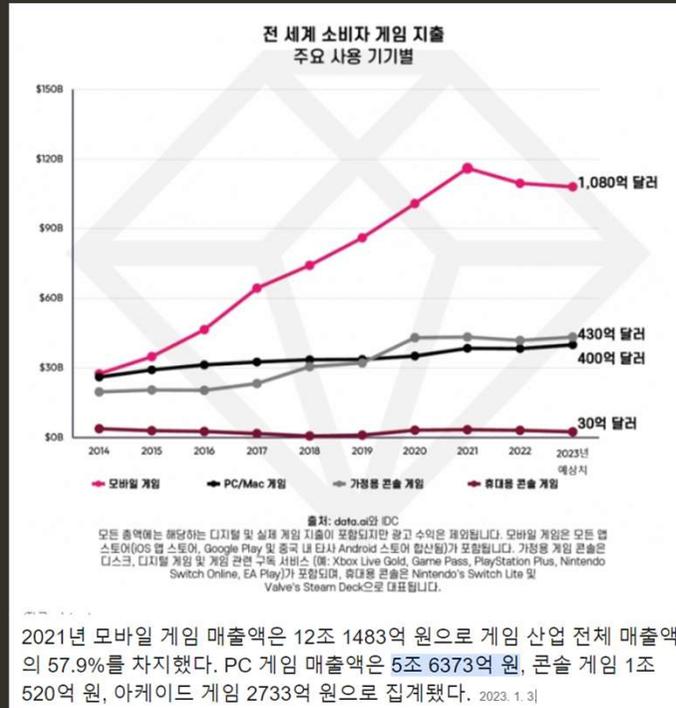
게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시장조사



1. 고품질 게임 경험

- PC 게임은 고사양 하드웨어를 활용하여 더욱 복잡하고 고품질의 게임을 제공할 수 있습니다. 모바일 게임보다 더 큰 화면, 더 뛰어난 그래픽, 더 깊은 게임 플레이 등을 제공하여 플레이어들에게 풍부한 게임 경험을 제공할 수 있습니다.

2. 경쟁 우위

- 모바일 시장에서 경쟁이 치열할수록 PC 게임 개발은 더 큰 경쟁 우위를 제공할 수 있습니다. 포화된 시장에서는 새로운 창작물이나 혁신적인 아이디어가 부족할 수 있으며, 이에 따라 PC 게임은 더 높은 주목을 받을 수 있습니다.

3. 개인적 의견

- 모바일 시장에서는 유저들이 자주 게임을 바꾸는 경향이 있습니다. 그에 반해 PC 게임은 더 강한 커뮤니티와 충성도를 유지할 수 있는 경향이 있습니다. 따라서 PC 게임은 사용자들이 오랜 기간 동안 게임을 즐기며 커뮤니티에 투입되는 것을 장려할 수 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

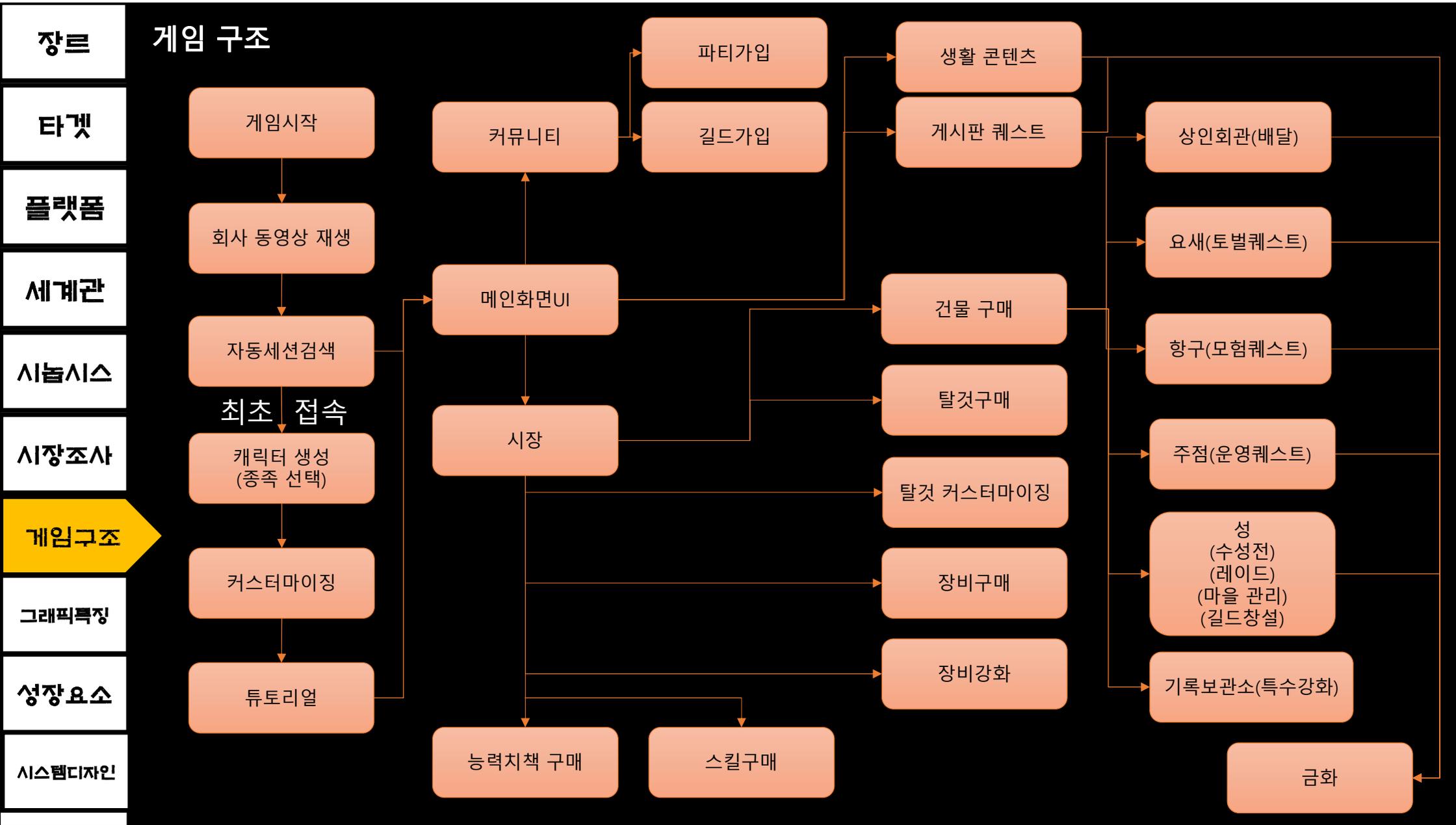
성장요소

시스템디자인

시장조사



- ① 포화상태인 모바일 게임은 하향세를 보이는 반면에 콘솔과 PC게임 부문은 오르고 있습니다.
- ② 엘든링, 헬다이버즈2, GTA5, 사이버펑크는 전부 3인칭 게임이며 그 중 엘든링, 사이버 펑크, GTA5는 오픈 월드입니다.
- ③ 소개한 게임 모두 PC와 콘솔이 가능한 크로스플레이 게임입니다.
- ④ GTA5는 2억장이 넘는 판매량을 보여주며 2013년 작품임에도 지금까지도 많은 유저들이 이용하고 있습니다.
- ⑤ 스팀게임 유저평가도 압도적 긍정으로 보여지며 이는 한국형 오픈월드 어드벤처 RPG게임을 만들 이유가 분명하다고 생각합니다.



- 장르
- 타겟
- 플랫폼
- 세계관
- 시놉시스
- 시장조사
- 게임구조**
- 그래픽특징
- 성장요소
- 시스템디자인

게임시작

회사 동영상 재생

자동세션검색

최초 접속

캐릭터 생성
(종족 선택)

커스터마이징

튜토리얼

커뮤니티

메인화면UI

시장

능력치책 구매

파티가입

길드가입

스킬구매

생활 콘텐츠

게시판 퀘스트

건물 구매

탈것구매

탈것 커스터마이징

장비구매

장비강화

상인회관(배달)

요새(토벌퀘스트)

항구(모험퀘스트)

주점(운영퀘스트)

성
(수성전)
(레이드)
(마을 관리)
(길드창설)

기록보관소(특수강화)

금화

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

그래픽 설정



- ❖ **그래픽 스타일: 반 실사 (Semi-realistic)**
 - 반실사 그래픽은 현실 세계의 디테일을 강조하면서도, 약간의 판타지적 요소나 과장된 스타일이 섞인 그래픽 스타일입니다. 이는 플레이어에게 현실감 있는 시각적 경험을 제공하면서도 게임의 독특한 분위기나 개성을 유지합니다.
- ❖ **플레이어 시점: 3인칭 (Third-person perspective)**
 - 3인칭 시점에서는 카메라가 플레이어 캐릭터 뒤나 약간 위에 위치하여 캐릭터의 전체 모습을 볼 수 있게 합니다. 이 시점은 주변 환경과 캐릭터의 움직임을 동시에 파악하기에 적합합니다.
- ❖ **캐릭터 비율: 8등신**
 - 게임 속 캐릭터들은 균형 잡힌 신체 비율을 가지며, 현실적인 옷과 장비를 착용하고 있습니다. 이러한 비율은 캐릭터의 움직임과 동작을 자연스럽게 표현하는데 도움이 됩니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

대륙그래픽(인간)



◆ 아르덴 대륙(동쪽)

- 초원: 광활한 그린벨트 초원이 펼쳐져 있습니다. 이 초원은 계절마다 다양한 야생화가 피어나는 아름다운 경관을 자랑하며, 봄과 여름에는 초록 빛 물결이 일어납니다.
- 강: 실버리버는 북쪽의 산맥에서 발원하여 남쪽 바다로 흘러가는 주요 강입니다. 이 강은 왕국의 주요 수로로, 강변의 비옥한 토지는 농업의 중심지입니다.
- 골든필드 평야는 곡창지대로, 밀, 보리, 귀리 등이 널리 재배됩니다. 이곳의 농장은 대규모로 운영되며, 목초지도 함께 조성되어 가축들이 풍부한 먹이를 얻습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

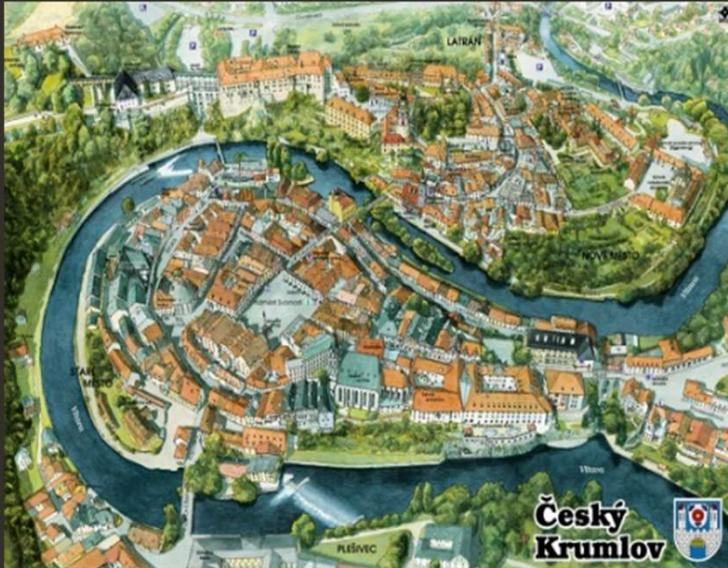
게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

마을 특징(인간)



◆ 중앙 집중형 구조

- 교회: 마을의 중심에는 교회가 위치교회는 단순히 종교적 예배를 드리는 장소일 뿐만 아니라, 중요한 사회적, 정치적 중심지 역할을 함
- 시장: 교회 근처에는 종종 시장이 열렸으며, 주민들은 여기서 물건을 사고팔 수 있음
- 영주의 성: 영주는 마을의 지배자로, 그의 저택 또는 성이 마을의 주요 건축물 중 하나영주는 마을 주민들에게 세금을 걷고, 군사적 보호를 제공한다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

외형 디자인(인간)



◆ 의상

- ① 교회농부와 마을 주민
 - ❖ 소박하고 실용적인 옷을 입습니다. 튼튼한 린넨이나 면으로 만든 셔츠와 바지, 무릎 길이의 스커트, 앞치마 등이 일반적입니다. 색상은 갈색, 회색, 녹색 등 자연스러운 톤이 주를 이룹니다.
- ② 상인과 장인
 - ❖ 더 화려하고 세련된 옷을 입을 수 있습니다. 가죽 자켓, 장식된 벨트, 깔끔한 모자 등이 포함될 수 있으며, 색상은 보다 다양한 편입니다.
- ③ 귀족과 왕족
 - ❖ 비단이나 벨벳 같은 고급 소재로 만든 화려한 옷을 입습니다. 보석이 박힌 옷, 금실로 수놓은 망토, 고급스러운 장신구 등이 특징입니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

외형 디자인(인간)



◆ 무기와 방어구

- ① 병사와 경비병
 - ❖ 금속 갑옷, 투구, 방패, 검, 창 등의 무기를 착용합니다. 방어구는 가죽, 금속 등의 재질로 만들어질 수 있으며, 계층에 따라 품질이 다릅니다.

- ② 모험가
 - ❖ 다양한 무기와 가죽 갑옷을 착용할 수 있으며, 방랑 생활에 맞는 실용적인 장비를 가지고 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

사망 그래픽



◆ 마무리 공격 애니메이션

- 참격: 절단, 출혈 이펙트
- 관통: 구멍
- 타격: 파인 상처
- 폭발: 최소 1m에서 최대 10m 가량 밀려날아감
- 상태이상
 - 지속피해의 속성에 맞는 애니메이션 출력
 - 화염공격: 전투 중 불에 타는 이펙트와 사망 시 까맣게 그을려 사망

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

성장 요소



◆ 재화

- 재화는 성장 요소 중 가장 중요한 역할
- 재화를 통해 능력치와 스킬, 포션등을 구매가능
- 스킬은 구매 시 영구적으로 사용가능 하다 하지만 스킬을 구매할 때 능력치가 만족하지 않는다면 스킬을 구매할 수 없습니다.
- 능력치 상승의 책을 구매하여 사용하면 해당 능력치가 일부 올라 원하는 스킬 구매 가능합니다.
- 재화를 통해 구매한 특정 건물에서 스킬을 강화할 수 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

성장 요소



◆ 상점

- 무기, 방어구, 포션 상점
 - 무기와 방어구를 구매 변경 장착하여 커스터마이징도 가능
 - 포션을 구매할 수 있다
- 능력치 상점
 - 원하는 능력치의 상승을 위해 해당 능력치 상승 책을 구매할 수 있다.
- 스킬 상점
 - 원하는 스킬을 구매할 수 있다.
- 암거래 상점
 - 일반 상점에서 구매할 수 없는 탈것 이나 무기, 방어구 구매 가능하다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

성장 요소



◆ 상점

- 블랙 스미스
 - 무기와 방어구를 업그레이드할 수 있다.
- 부동산
 - 게임의 콘텐츠를 이용하여 돈을 벌 수 있는 건물들을 구매 할 수 있다.
- 마법 상점
 - 강화가 끝난 장비를 강화할 수 있다.
- 관리 상점
 - 탈 것을 강화, 튜닝, 커스터마이징할 수 있다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ AI 시스템

- 몬스터 뿐만 아니라 일반 NPC들도 생성되고 자아를 가지고 움직인다.
- 일반 NPC들은 죽이거나 돌발 이벤트로 퀘스트를 생성할 수 있고 이를 통해 재화를 벌 수 있다.
- NPC들의 생김새는 다양하며 플레이어의 기준으로 일정거리에서 생성된다.
- NPC들의 신분이나 직업에 따라 마차 혹은 말을 타고 지나가거나 성향에 따라 플레이어를 공격할 수 있다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 범죄자 시스템

- NPC를 이유 없이 학살하거나 경비대의 시야내에서 살인 마을내 폭동을 일으키면 해당 마을의 경비대와 군대가 범죄의 레벨에 따라 플레이어를 체포하여 연행 혹은 사살까지도 가능하다.
- 체포되어 구금될 경우 보석금을 내어 석방될 수 있지만 만약 보석금이 부족할 경우 5분간 게임을 이용할 수 없다.
- 사살되었을 시 인근 병원에서 병원비를 지불하여 스폰 된다. 병원비가 부족할 시 체력이 10%인체로 스폰 된다.
- 범죄자 레벨을 보유하고 있는 상태에서는 다른 플레이어가 사살해도 그 플레이어가 범죄자가 되지 않으며 범죄레벨에 따른 재화를 획득한다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 생활 시스템

- 플레이어는 필드 위 벌목, 채집, 채광, 수렵등을할 수 있습니다.
- 생활행동을 수집한 아이템은 상점에 판매하여 재화를 획득할 수 있습니다.

◆ 모험가 시스템(슬로플레이)

- 플레이어는 마을내 게시판에서 필드 몬스터 처치 생활 아이템 수집 등 게시판에 업데이트되어 있는 퀘스트 리스트에서 원하는 퀘스트를 수주하여 완료 시 재화를 받는 시스템

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 건물 시스템

- 건물을 구매할 수 있습니다.
- 특정 지역마다 존재하고 플레이어가 원하는 지역에 건물을 구매할 수 있습니다.
- 구매한 건물에서 콘텐츠를 통해 재화를 획득 가능합니다.
- 소유 플레이어만 내부에 들어갈 수 있고 내부를 재화를 사용하여 커스터마이징할 수 있습니다.
- 창고와 옷장 무기 보관함에 보관이 가능합니다.
- 건물의 종류는 요새, 성, 상인회관, 주점등 다양하게 존재하고 건물에 따라 콘텐츠가 다릅니다.
- 다른 플레이어를 건물 내부로 초대할 수 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 건물 시스템(상인회관)

- 상인회관을 구매하면 특정 지역의 특산품을 거래하고 물건을 그지역에서 자신의 상인회관으로 물건을 가지고 오면 재화를 벌 수 있는 콘텐츠 입니다.
- 세션내에서 진행해야 하며 타 플레이어에게 습격 받아 물건을 빼앗길 수 있습니다.
- 물건을 가지고 오는 도중 공격한 플레이어는 현상금이 걸리게 됩니다.
- 현상금이 걸린 플레이어를 사살한 플레이어는 재화를 획득 합니다.
- 경비대를 고용할 수 있지만 경비대의 성능에 따라서 획득할 재화를 손해 보게 됩니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 건물 시스템(요새)

- 요새는 토벌 콘텐츠가 가능합니다.
- 토벌 콘텐츠는 플레이어가 토벌 지역을 선택하고 해당 지역을 클리어하면 보상을 받는 콘텐츠입니다.
- 토벌 퀘스트는 4명의 플레이어와 파티를 맺어 입장할 수 있습니다.
- 랜덤 매칭 혹은 사전에 파티를 맺어 플레이할 수 있습니다.
- 선택 토벌 퀘스트는 매주 랜덤으로 변경되며 난이도에 따라 보수가 다르며 방장이 대장 역할을 하며 보수를 임의로 나누어 가질 수 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 토벌 퀘스트 진행도

- 토벌 퀘스트는 3단계로 나누어집니다.
- 1단계: 정찰 퀘스트
 - 해당지역 정찰을 완료하면 클리어 합니다.
 - 정찰 완료 수치에따라서 2단계와 3단계 퀘스트의 난이도가 하락합니다.
- 2단계: 일반 몬스터 토벌
 - 핵 앤 슬래쉬 느낌으로 필드 위 몬스터를 모두 처리합니다.
- 3단계: 보스 몬스터 토벌
 - 보스 몬스터의 위치로 이동하여 레이드를 진행합니다.
- 선택 퀘스트
 - 토벌 퀘스트 진행 중 플레이어가 주민 구출, 몬스터 스폰지역 파괴 시 보너스 재화를 획득

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 건물 시스템(항구)

- 항구에서 배를 구매, 보관할 수 있다.
- 월드에 존재하는 섬에는 보물상자가 존재하며 보물상자를 획득한 후 항구에 가져와 밀수업자에게 판매하면 재화를 획득합니다.
- 2주마다 랜덤으로 섬 하나에서 보물상자가 생성되며 주 2회 획득 가능하다.
- 항구 주변 필드 몬스터를 사냥하면 낮은 확률로 보물지도가 드랍되며 보물을 찾기가 수월해진다.
- 특정배는 NPC수병을 고용할 수 있고 NPC수병은 자동 공격을 합니다.
- NPC수병은 플레이어 옵션 모두공격, 파티원제외 공격, 평화상태 중 원하는 옵션을 고를 수 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 건물 시스템(성)

- 성을 구매하면 성주가 되고 다른 플레이어를 기사로 삼을 수 있습니다.
- 성주와 기사의 관계는 길드장과 길드원이며 성의 콘텐츠를 이용하여 획득할 재화를 길드원에게 자유롭게 분배 할 수 있습니다.
- 성의 콘텐츠로는 보스 몬스터 토벌, 수성전이 있습니다.
- 성주는 성내부의 NPC들의 치안을 관리 하며 주기적으로 세금을 받습니다.
- 만약 성주나 기사가 마을 내에서 폭동을 일으키면 받는 세금이 줄어 듭니다.
- 성주는 경비대를 고용할 수 있습니다. 경비대는 마을의 치안을 자동으로 관리 해주며 경비대의 질에 따라 가격이 상승합니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 탈것 시스템

- 탈것은 개별 HP를 가지고 있습니다. HP가 0이하가 되면 탈것은 사망이나 폭발할 수 있습니다.
- 특정 탈것은 공격 스킬을 가지고 있습니다.
- 일부 스킬은 탈것을 타고도 사용할 수 있습니다.
- 탈것은 질량을 가지고 있고 속도에 따라 부딪혔을 때 데미지를 줍니다.
- 파괴가 불가능한 오브젝트와 부딪혔을 때에는 속도에 따라 탑승자가 피해를 받습니다.
- 탈것은 장비 장착과 강화 커스터마이징이 가능합니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인

HP: 1000000000 (보스)



◆ 모듈화 시스템

- 몬스터는 HP가 0이하로 판정되는 마지막 피격부위를 기준으로 해당부위가 참격, 관통, 폭발, 화상, 동상 등 공격 스킬의 속성에 따라 고유의 사망하는 모션을 가지고 있습니다.
- 보스 몬스터는 부위별로 HP를 가지고 있습니다.
- 해당 부위의 HP가 0이하가 되면 해당부위가 파괴되고 전체 HP의 파괴된 HP상실량 만큼 전체HP가 상실 됩니다.
- 부위별 절단은 한번만 실행되며 파괴했을 시 보스몬스터의 공격패턴이 변경됩니다.
- 보스몬스터는 방어구를 가지고 있고 방어구는 내구도가 존재하며 내구도가 0이하가 되면 파괴됩니다. 방어구는 제한없이 전부 파괴가 가능합니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 스킬 시스템

- 상점에서 능력치 조건을 만족하여 스킬 북을 구매하면 해당 스킬을 등록하여 스킬 북에서 관리, 퀵 슬롯에 배치 후 사용 가능합니다.
- 스킬의 공격 속성은 참격, 관통, 타격, 폭발, 상태 이상이 존재합니다.
- 참격 속성: 방어구가 없는 부위 타격 시 보너스 데미지 존재
- 관통 속성: 방어구를 무시하고 100% 피해를 줌
- 타격 속성: 방어구에 대한 피해량이 200%
- 폭발 속성: 무 속성 스플레쉬 데미지 피해량 고정

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 상태이상 시스템

- 지속피해
 - 화상, 전격, 독, 저주, 출혈: 전체 HP에 비례하여 1초마다 피해를 줍니다.
- 이동방해 스킬
 - 동상, 속박, 기절, 경직: 최소 1초에서 최대 10초까지 이동을 제한합니다.
 - 최초의 상태이상 지속피해가 적용되어 있는 경우 지속시간이 끝날 때 까지 다른 지속 피해 스킬은 적용되지 않습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 낙백 시스템

- 플레이어와 플레이어 혹은 일반 몬스터는 공격 시 경직과 넘어짐이 존재합니다.
- 폭발공격을 받을 시 폭발의 범위에 따라서 적중 상대는 공중에 뜨고 폭발 이펙트의 중심을 기준으로 최소 1M에서 최대10M까지 날아간 후 넘어 집니다.
- 타격 속성 스킬은 적중 대상을 1초동안 경직 시 킵니다.
- 타격 속성중 시전시간이 2초이상의 스킬 적중시 타격 방향으로 날아간 후 넘어 집니다.
- 넘어진 대상은 자동으로 일어나고 일어나는 시간은 2초입니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 종족지역 시스템

- 최초 생성한 종족의 대륙이외에 다른 종족의 대륙의 경계선에 침입할 경우 범죄레벨이 맥스로 형성되고 사살됩니다.
- 사살된 플레이어는 대륙경계선 종족분류 섬에서 재 스폰 됩니다.
- 종족분류 섬에서 탈것을 소환할 수 있습니다.
- 모험가 신분 즉 아무 길드에도 가입되어 있지 않으면 출신 대륙 이외 어느 대륙이라도 모험할 수 있습니다.
- 길드장의 출신 종족의 대륙은 길드원이 출입할 수 있습니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 환생 시스템

- 원하는 종족을 선택하여 플레이 중 종족을 변경하고 싶다면 각 대륙에 중앙에 위치하는 NPC에게 말을 걸어 다른 종족으로 변경이 가능합니다.
- 무료로 최대 3번까지 변경할 수 있습니다.
- 환생을 3번 초과하면 10,000,000금화를 사용하여 종족을 변경할 수 있습니다.
- 종족을 변경하면 능력치 이외의 모든 저장정보가 초기화 됩니다.

장르

타겟

플랫폼

세계관

시놉시스

시장조사

게임구조

그래픽특징

성장요소

시스템디자인

시스템 디자인



◆ 성향 선택 시스템

- 플레이어는 캐릭터 생성 창에서 성향을 선택할 수 있습니다.
- 도살자 특성: 일반 시민을 죽이면 획득할 수 있는 재화가 X2로 나오는 특성
- 약탈자 특성: 탈것을 훔쳐서 암거래상에게 판매하면 돈을 벌 수 있는 특성
- 위선자 특성: 일반NPC가 일으키는 돌발 이벤트 퀘스트 완료 시 재화가 X2되는 특성
- 사냥꾼 특성: 일반 몬스터 처치 시 나오는 기타 아이템을 상점에 판매할 때 받는 재화 1.25배가 되는 특성