

# Cyber Nexus



LEE JAEJIN.

# Index

Index .....	2
1. Game Overview .....	4
2. Gameplay and Mechanics .....	5
2.1. Gameplay .....	5
2.2. Mechanics .....	6
2.2.1. Physics .....	6
2.2.2. Movement .....	6
2.2.3. Objects .....	6
2.2.4. Actions .....	7
2.2.5. Combat .....	7
2.2.6. Economy .....	7
2.2.7. Screen Flow .....	8
2.3. Other Important Gameplay Aspects .....	8
2.3.1. Game Options .....	8
2.3.2. Saving and Replaying .....	8
2.3.3. Climate & Weather .....	8
2.3.4. Realm .....	8
3. Setting, Story and Characters .....	9
3.1. 세계관 .....	9
3.2. 기타 설정 .....	10
4. Levels .....	15
4.1. 튜토리얼 .....	15
4.2. 챕터1 .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
4.3. 챕터2 .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
4.4. 챕터3 .....	15
4.5. 챕터4 .....	15
4.6. 챕터5 .....	15
4.7. 챕터6 .....	16
4.8. 60Lv. 달성 이후 .....	16
5. Game Interface .....	17
6. Artificial Intelligence (AI) .....	19
6.1. NPC .....	19
6.2. 몬스터 .....	19
6.2.1. 기본 유닛 패턴 .....	19
6.2.2. 기본 유닛 패턴 .....	20
6.2.3. 기본 유닛 패턴 .....	21
7. Technical Aspects .....	22
7.1. Target Hardware .....	22
7.2. Game Engine Development .....	22

7.3.	Network Requirements .....	22
8.	Game Art .....	23

## 1. Game Overview

‘사이버 넥서스’는 PC, 모바일 등 멀티 플랫폼으로 즐길 수 있는 게임으로, 메인 스토리를 따라가며 성장하는 3 인칭 오픈월드 ARPG 다. 플레이어는 22 세기의 한 행성을 배경으로 주인공 캐릭터를 조종하고, 일련의 모험을 하며 캐릭터를 성장시키고 세계의 비밀을 풀어나간다. 게임 플레이를 통해 캐릭터는 게임 속 사회에서 높은 지위를 얻어가고, 플레이어의 선택에 따라 작게는 동료부터 크게는 인류의 미래까지 결정하게 된다. 플레이어가 도시를 발전시키고 인류의 영역을 확대하는 데에 기여할 수 있을 지는 전적으로 플레이어의 선택에 달려 있다.

사이버 넥서스에서는 진영 시스템을 도입하여, 진영 간 대립과 경쟁을 주요 콘텐츠로 삼는다. 게임이 기획되는 현 시점으로부터 100 년도 더 미래인 22 세기라는 배경답게 사이버펑크 요소를 게임 전반에서 확인할 수 있다. 사이버 넥서스는 모바일과 PC(스팀, 에픽 등) 시장을 겨냥하여 출시되며, 편의성을 고려해 일부 콘텐츠에 대해 자동 기능을 도입한다. 일부 던전이나 레이드, PVP, 길드 시스템 등 다른 플레이어와 상호 작용 콘텐츠도 함께 준비한다. 플레이어와 함께하지 않는 던전에는 게임 상의 동료들과 탱커/힐러/딜러 역할을 분담하여 자동적으로 클리어하는 시스템을 준비한다.

플레이어가 여행할 게임의 배경에 대해 이야기하자면 하이보스를 먼저 설명해야 한다. 게임의 중심 무대 하이보스는 22 세기 인류의 마지막 방주 도시 중 하나다. 인간의 욕심 의해 발생한 끔찍한 기후변화와 외부의 위협으로부터 살아남은 인류를 보호하는 돔 시티이다. 사이버펑크 과학으로 무장되어 더없이 완벽해 보이지만, 여느 사이버펑크 세계관과 비슷하게 인간의 존엄성보다는 기술과 효율을 더 중시한다. 다만 도시의 어두운 그림자 같이 위험한 장소에서 의외의 서정적 낭만을 찾아볼 수 있다. 한 예로 중심 인물 중 한 명이 오래 전 살던 집이 폐허가 되었지만, 하이보스 장벽 밖에 나가 그 집을 다시 찾아 빛 바랜 사진과 오르골을 발견는 것이 있다. 플레이어들의 감성적 경험을 위해 사이버 넥서스는 캐릭터 및 스토리 서사에 중점을 두고 있다.

사이버 넥서스는 게임의 서사를 중요시하며, 캐릭터 꾸미기를 좋아하는 플레이어들을 중점적으로 타겟팅한다. 연령은 20~40대로 상정하며, 남녀 모두를 겨냥하여 제작한다.

플레이어는 게임 접속 후 자신이 플레이 할 캐릭터의 성별, 종족, 외형 옵션을 선택한다. 초반에는 캐릭터를 직접 이동시켜야 하지만, AI 자동 시스템을 이용해 오픈월드를 여행합니다. PC 버전에서는 타 게임을 통해 조종에 익숙한 ASDW 키를 활용해 이동하고, 숫자 1~9 단축키 또는 화면 우하단에 있는 스킬 버튼을 마우스 커서로 눌러 스킬을 사용한다. 모바일 환경에서 플레이 시 화면 좌하단에 이동 패드를 지원한다.

기본적으로 메인 퀘스트를 따라가며 레벨업 할 수 있도록 권장하는 레벨 디자인 제작 예정이나, 스토리보다 세계의 모험을 먼저 하길 원하는 플레이어들을 위해 세계 곳곳에 레벨 스케일링 서브 퀘스트를 준비한다. 또한 모험 과정에서 다양한 진영의 인물들과 조우하는데, 플레이어가 상대방과의 배틀을 피하는 것도, 배틀을 진행하는 것도 가능하다. 배틀을 통해 상대방을 쓰러트릴수록 ‘명성 레벨’이 올라가고, 이 선택에 대한 결과는 오롯이 플레이어의 몫이다. 명성 레벨이 올라갈수록 캐릭터의 스탯과 스킬을 통해 강해지도록 하지만 스토리 상 함께하는 동료들은 점점 줄어들도록 한다.

## 2. Gameplay and Mechanics

### 2.1. Gameplay

새로운 캐릭터를 생성한 플레이어는 대도시 하이보스 내 '6 구역'의 빈민가 마을 '그레이로우'에서 게임을 시작한다. 튜토리얼성 퀘스트를 통해 키보드 또는 이동 패드를 활용해 캐릭터를 직접 움직여보며, 자동 이동 시스템도 경험하도록 설계한다.

플레이어가 조종하는 캐릭터는 어릴 때 기억을 잃고 홀로 그레이로우에 나타난 후 그곳에 정착했던 W(플레이어 캐릭터, 주인공)다. W는 19세 생일을 앞두고 마을 사람들의 부탁을 받아 식량을 구해 오거나 나무를 패는 등 일을 돕는다. 그러던 중, 거대한 오염 정령이 마을에 나타나고 인근 마을로 빵 배달을 다녀오던 W는 마을이 파괴되는 것을 목격한다. 마을을 구하려 하지만 아직 약한 주인공이 사태를 막기엔 부족하다. 정령들의 공격을 받던 W는 2명의 낯선 조력자(사이먼 몬로, 레오나 도마티스)의 도움을 받아 6 구역에서 탈출한다. 거대 괴물로 인해 5 구역과 6 구역 사이의 철벽 일부가 허물어지고, W는 그 틈을 이용해 5 구역으로 도망친다.

W를 도와준 사이먼과 레오나는 어린 시절 친구였지만 지금은 각자의 이상에 따라 '넥서스 메카닉스' 및 '세이버즈'에 가입하여 활동하고 있다. 5 구역에 도착한 주인공은 사이먼과 레이나 중 누구를 선택해 따라가는지에 따라 '넥서스 메카닉스' 또는 '세이버즈' 중 하나의 진영에 가입한다. 가입한 진영에서 5가지의 직업 중 하나로 전직하여 전문적인 전투가로 성장하며, 상대 진영과 때로는 협력하고(진영 공통 레이드), 때로는 대립한다(PVP). 또한 여러 퀘스트를 수행하고 몬스터를 사냥하거나 채집해 모은 자원을 모아 납부함으로써 진영의 목표에 한 발 한 발 나아가게 하는 데에 기여한다.

W는 5개의 직업, 10개의 전문화 중 하나를 선택하여 그에 맞는 무기와 스킬을 습득한다. 그레이로우 마을 수복을 최우선 목표로 세운 W는 점차 세계의 비밀과 사건의 배후를 알아가고, 동시에 자신을 성장시키며 에코 행성의 여러 세력과 접촉한다. 그 과정에서 조력자를 모으고, 자신의 명성도를 높이며 더 높은 지위를 쟁취하여 조직 내 영향력을 키워간다. 또한 사냥을 통해 다양한 방어구, 장신구 및 사이버 파츠를 모아 스스로를 강화한다. 누구도 범접하기 힘들 정도로 강해진 W는 종국에는 도시를 발전시키고 인류의 영역을 확대하는 데에 기여한다. 또는 인류가 파멸하는 결과를 낳기도 한다. 어느 진영에 가입했는지에 따라 신규 방주 도시의 발전 방향이 달라진다.

결론적으로 플레이어는 주인공 캐릭터인 W가 되어 세계를 탐험하고 성장하여 얼마 남지 않은 인류의 생존을 보장하는 것을 목표로 한다.

## 2.2. Mechanics

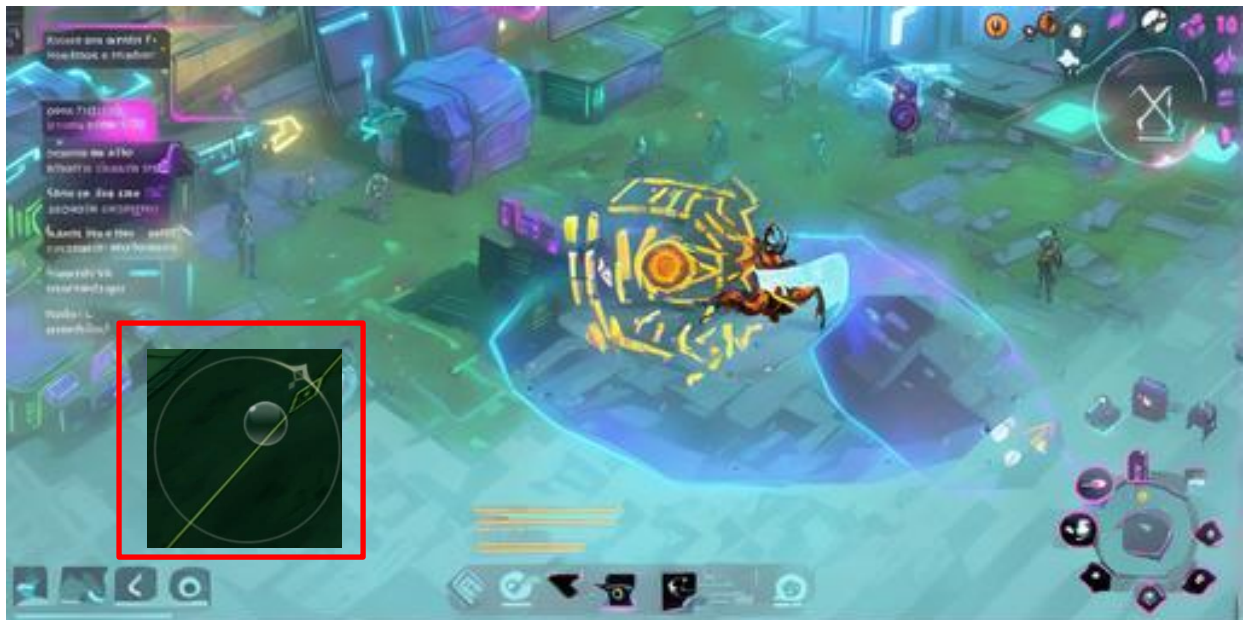
### 2.2.1. Physics

게임의 배경이 되는 에코 행성은 지구와 비슷한 환경이라는 설정이므로, 물리 법칙 역시 지구와 동일하게 적용한다. 캐릭터는 벽이나 천장에 닿으면 통과할 수 없으며, 높은 곳에서 떨어지면 낙하 데미지를 받는다. PC(Player Character) 및 NPC(Non-Player Character)에게 물리 엔진을 적용하여 다른 캐릭터나 NPC, 몬스터와 닿으면 겹쳐지지 않도록 한다. 다만 부딪힌다고 하여 상대방을 밀거나 튕겨내지는 않는다.

### 2.2.2. Movement

PC로 플레이할 경우, 플레이어는 키보드를 이용하여 캐릭터를 이동시킬 수 있다. 키보드에서 A는 왼쪽, D는 오른쪽, W는 앞으로 이동시키며, S는 뒤로 이동시킨다. A+W를 동시에 누르면 왼쪽 앞 대각선으로, D+W의 경우엔 오른쪽 앞 대각선으로 이동하도록 한다. 마찬가지로 A+S는 왼쪽 뒤 대각선, D+S는 오른쪽 뒤 대각선으로 이동시키는 역할을 한다.

모바일 환경에서는 화면 좌하단에 위치한 360도 이동 패드를 이용해 캐릭터를 이동시킬 수 있다. 이동을 원하는 방향으로 이동 패드를 가볍게 슬라이드 하면 해당 방향으로 캐릭터가 이동한다.



<게임 플레이 UI 예시>

### 2.2.3. Objects

퀘스트, 탐험 또는 숨겨둔 콘텐츠와 상호작용 시, 캐릭터가 물체의 1m 이내의 거리로 다가가야 한다. PC 버전에서는 1m 거리로 다가가면 뒤 키보드 F를 통해 상호작용 할 수 있다. 모바일에서는 우하단 스킬창 옆에 상호작용 버튼이 활성화된다.



## 2.2.4. Actions

높이차가 있는 곳으로 점프하여 이동할 시엔 Space 키를 눌러 점프한다. 스킬을 활용하고자 하면 우하단 스킬창을 터치하거나 숫자키(1~9)를 눌러 조작한다.

NPC와의 상호작용은 Object와의 상호작용과 방식이 동일하다. 대화 또는 거래가 가능한 NPC와는 1m 이내의 거리일 때, PC 버전에서는 키보드 F 키를 눌러 활성화할 수 있다. 모바일에서는 우하단 스킬창 옆에 대화 또는 상호작용 버튼이 활성화된다.

## 2.2.5. Combat

전투 시 기본적으로 적을 타겟팅하여 공격하며, 공격의 종류는 기본 공격, 스킬 공격으로 나뉘어진다. 기본 공격은 전투 상태가 되면 타겟 중인 적에게 자동적으로 발동된다. 스킬은 단축키 또는 우하단 스킬 아이콘을 터치하여 직접 사용하거나 자동사냥 모드를 통해 사용한다.

적(enemy) 역시 기본 공격과 스킬 공격을 사용하여 플레이어를 공격한다. 캐릭터가 적과 부딪혀 충돌할 경우 물리 엔진 적용되어 통과하여 지나갈 수 없다. 단순히 이동으로 충돌할 경우 서로 간에 입는 충돌 데미지는 없다.



<게임 플레이 UI 예시>

## 2.2.6. Economy

경매장을 통한 물품 거래, 아이템 강화, 스킬트리 투자 등 캐릭터 강화와 관련된 모든 활동에는 골드를 필요로 한다. 화폐 단위는 도시를 운영하는 넥서스에서 이름을 딴 'NXG(넥서스 골드)'다.

귀중 재화(유료 재화)로는 에코(Echo)가 있다. 에코는 무기, 방어구, 장신구, 용병 소환권을 뽑거나, 게임 내 각종 편의성 서비스(가방 칸 늘리기, 던전 추가 입장권 등)에 사용한다. 에코는 게임 세계관 내에서 '천연 연료'로 활용되는 고체 물질이기에 희귀도가 높아 화폐로 활용된다는 설정이다.

## 2.2.7. Screen Flow

- 1) 게임을 실행한 후 메인 메뉴에서 서버를 선택하여 게임 접속 버튼을 누른다.
- 2) 접속 로딩 화면에서는 게임 관련 일러스트와 간단한 팁을 보여준다.
- 3) 접속이 완료되면 화면 중앙에 위치한 캐릭터를 볼 수 있습니다. 캐릭터가 이동하는 방향에 맞춰 카메라도 함께 이동한다.

## 2.3. Other Important Gameplay Aspects

### 2.3.1. Game Options

게임 옵션은 화면 최우상단에 있는 ≡(햄버거) 아이콘>톱나바퀴 아이콘을 통해 들어간 창을 통해 변경할 수 있다.

- A. 게임: 언어 / 카메라 / 전투 / 절전모드 / 포션 / 수신 대상 설정 / 기타 편의
- B. 그래픽: 그래픽 간편 설정 / 그래픽 품질 / 퍼포먼스 / 대규모 전투 최적화 / UI 효과
- C. 오디오: 볼륨 / 사운드 품질
- D. 알림: 항목 별 푸시 알림
- E. 계정: 계정 연동 / 계정 코드(PID) / 접속 종료 / 계정 탈퇴
- F. 기타: 운영 정책 / 개인정보처리 방침 / 이용 약관 / 가이드

### 2.3.2. Saving and Replaying

MMORPG 특성 상 캐릭터의 위치, 수행 중인 퀘스트, 재화 보유 등은 자동적으로 서버에 저장된다. 퀘스트 실패 시 퀘스트를 주는 NPC에게 돌아가서 다시 받아야 한다. 또한 게임 중 사망할 경우 사망 지점까지의 데이터가 자동 저장된다. 기본적으로는 인근 부활 포인트에서 부활하나, 에코를 사용하여 제자리에서 부활할 수도 있다.

### 2.3.3. Climate & Weather

사이버 넥서스에는 특별한 기후 시스템이 존재한다. 환경오염으로 인한 포스트 아포칼립스를 그리는 만큼, 산성비나 방사능 모래폭풍 등의 위협적인 날씨를 보이는 경우가 존재한다. 해당 이벤트가 발생할 경우, 플레이어는 즉시 안전 지대로 이동해야 한다. 또한 특정 지역의 경우 고온 대책을 세우고 진입해야 무리 없이 탐험할 수 있다.

### 2.3.4. Realm

시작 마을인 그레이로우에서 5 구역으로 이동하는 여정을 마친 플레이어는 2가지의 진영 중 한 곳에 가입한다. 플레이어가 선택할 수 있는 첫 번째 선택지는 '넥서스 메카닉스(Nexus Mechanics)'다. 하이보스의 거대 기업 넥서스의 계열사로, 플레이어는 사이먼의 제안으로 진영에 가입할 수 있다. 넥서스 메카닉스에 가입하면 기계 문명을 통한 도시 질서 유지와 시민 보호에 앞장선다. 다른 선택지로는 '세이버즈(Savers)'가 있다. 세이버즈는 하이보스 밖, 아직은 이전의 모습을 유지하고 있는 희망의 숲에 숨겨진 넥서스의 반대파 단체다. 그들은 자연 그대로의 모습을 보존함으로써 인류에게 닥친 문제를 해결하려고 하며, 레오나를 따라갈 경우 플레이어가 세이버즈에 가입한다.



### 3. Setting, Story and Characters

#### 3.1. 세계관

21세기 말, 인류가 살고 있는 이 세계의 기후는 지나치게 뜨거워졌다. 인간의 활동으로 인해 온난화가 상당히 진행되었고 세계 각지에선 고온화와 각종 오염 물질로 인해 동식물이 살 수 없는 땅이 늘어났다. AI 자동운전 기능이 탑재된 자기부상형 자동차, 가상 현실 기반 사이버 학교 대중화, 자원 채취 목적의 우주 탐사선 100만대 돌파 등 인류는 기술은 계속 발전했지만, 기후변화로 인한 혹독한 대가를 치른 인류는 그 수가 1억 여 명 밖에 남지 않게 되었다. 특히 대기오염과 식량 부족 문제는 아무리 기술이 발전해도 해결할 수 없는 고질적인 문제였다.

가장 큰 문제는 남극과 북극의 빙하였다. 빙하가 녹아가며 해수면이 계속 상승하고, 종래에는 해류 변화로 다시금 빙하기를 맞게 될 위기에 처했다. 세계의 주요 세력 수장들이 모여 대책을 논의하였고, 빙하가 온 세계에서 살아가는 것보다 '빙하가 완전히 녹아버리지 않도록 남극과 북극을 봉인하는' 방법이 더 낫다는 결론을 내렸다.

극지방 봉인 관련 과학 분야의 최고 권위자들이 모여 넥스트(Next)라는 조직에서 활동했다. 그들은 갖가지 과학적 지식을 활용해 방법을 모색했지만, 그 넓은 지역을 통째로 봉인할 시간과 자원이 충분하지는 않았다. 극지방 봉인 반대파는 극강의 한파 속에서 선택된 소수만이 살아남을 '노아의 방주' 프로젝트를 주장하였고, 봉인에 대한 현실적 제약이 드러날수록 방주 도시 건설은 점점 설득력을 더해가는 상황이었다.

이 때, 어디선가 신비술사가 나타나 과거의 신비를 활용하는 해결책을 제안했다. 흔히들 마법 혹은 주술이라 부르는 과거의 신비는 산업화 시대에 사라진 줄 알았는데, 어딘 가에서 명맥을 유지해왔다. '실베라 블러드윈'이라는 이름을 가진 신비술사는 '행성의 피'라는 것을 이용하여 물질에 생명을 불어넣는 힘을 가지고 있었다. 처음에 과학자들은 신비를 믿지 않았지만, 그녀가 돌멩이에 생명을 불어넣어 움직이는 정령으로 만드는 것을 보고는 더 이상 의문을 갖지 않게 되었다. 그리고 그녀는 극지방 봉인 프로젝트에 투입되었다.

실베라 블러드윈은 과학의 힘을 빌려 신비로운 힘을 증폭시킨 뒤, 남극과 북극의 거대한 빙하에 생명을 불어넣어 정령으로 만들 계획을 세웠다. 정령이 된 빙하를 잠들게 하여 스스로의 에너지, 면역력을 이용해 뜨거워진 행성의 열기를 버티게 하려는 것이 핵심 내용이었다. 그녀의 힘에 매료된 과학자들은 적극적으로 신비술사 세력과의 협업을 진행해 나갔다.

하지만 글로벌 과학 기업 넥서스의 CEO인 '렉스톤 크리덴스(Rexton Credence)'는 그녀의 계획에 의심을 품고 있었다. 이에 독자적으로 첨단 과학 기술로 무장한 인류의 방주 도시를 세우기로 합니다. 렉스톤은 추위에 강한 특수 금속을 활용해 3곳의 도시를 건설했고, 각각의 도시 이름을 하이보스(Highbos), 퓨처포트(FuturePort), 신시티아(Sincitia)로 명명했다.

신비술사가 나타난 지 약 4년 후, 넥스트는 세계의 종말을 눈 앞에 두고 가까스로 늦지 않게 프로젝트를 성공시켰다. 하지만 그 대가는 처참했다. 빙하의 정령화로 인해 엄청난 에너지가 뿜어져 나왔고, 전 세계에 지진과 화산 폭발이 일어났다. 또한 빙하기의 도래는 막았지만, 전 세계에 화산재로 인한 기온 하락을 상쇄하고도 남을 만큼의 기온 상승이 일어났다. 순식간에 저지대의 숲은 불타고, 토양은 사막의 모래처럼 변했다. 게다가 에너지가 뿜어져 나오며 행성의 피가 전 세계에 퍼져나갔다. 바위나 철, 물뿐만 아니라 각종 오염 물질들도 정령화 되었다. 정령들은 재앙에서 살아남은 몇 남지 않은 인류를 공격하였고 생존자들은 위협을 피해 방주 도시를 향해 몰려들었다.

정령들은 생존자들을 쫓아 방주에 몰려들어 공격을 이어갔다. 초반에는 3개의 방주 모두 공격을 버텼지만, 저지대에 위치한 퓨쳐포트와 신시티아는 결국 몰락하고 말았다. 렉스톤이 빙하기를 예상하고 도시 건설에 사용한 금속이 고온에는 약했던 것이 두 도시의 방어를 취약하게 만든 원인이 되었다. 다행히 인류 마지막 방주인 하이보스는 고위도에 있는 해발 1800m 고산 지대에 지어졌기에 상대적으로 덥지 않아 성공적으로 도시를 방어할 수 있었다.

그로부터 60년 후, 하이보스는 넥서스와 남은 인류의 노력으로 사이버펑크 분위기의 하이 테크 도시를 유지하고 있다. 하지만 하이보스 외부의 정령과 잔존 세력이 도시를 끊임없이 위협하고 있으며, 내부로는 각종 사회 문제가 발생하고 자원 부족으로 인한 하이 테크 기술 활용 제약 발생 등 문제가 발생하고 있다. 이제 성년이 되어 하이보스 사회에 첫 발을 내딛는 당신(W)이, 남은 인류를 구원하기 위한 모험을 떠나야 한다.

### 3.2. 기타 설정

- A. 배경이 되는 행성은 지구가 아니며, 2030년대에 발견된 지구와 기본 환경이 매우 비슷한 행성임.
- B. 지구는 이미 2040년대에 온난화 심화로 빙하가 시작되었음
- C. 현 인류는 지구에서 이주한 후손들임 (모든 인류가 이주하지는 못해서 인구가 1천만 명 안팎)
- D. 새로 정착한 행성에는 미지의 생명 에너지가 넘쳐났고, 불모지였던 땅에 식물을 심으니 빠르게 성장함
- E. 인류 이주가 마무리된 2060년부터 행성 개척을 위해 생체 개조 기술 개발. 이 때 탄생한 것이 사이보그
- F. 인류 정착 이후, 인류의 개발로 인해 2번째 행성마저 더워지며 인류 생존에 불리한 환경으로 변화
- G. 실베라 블러드윈은 넥스트 프로젝트 기간 동안 생명 마법과 과학의 힘을 이용해, 새로운 환경에 적응할 신 인류 탄생 실험을 진행. 그렇게 해서 탄생한 종족이 캣릭스. 하지만 고양이의 힘을 얻은 캣릭스는 냉기가 아닌 열기에 강함. 이것은 인류의 2번째 행성이 현재의 지경까지 오게 되는 데에 실베라의 의도가 작용했다는 것을 반증함

### 3.3. 주요 등장 인물

#### 3.3.1. 사이먼 몬로 (Simon Monroe)

43세, 남성. 그레이로우가 고향인 넥서스 메카닉스의 이사로, 하이보스 제1대학에서 사이버메카닉을 전공했다. 6구역에 있는 넥서스 소유 광산에 출장을 왔다가 근처 그레이로우에 방문했으며, 거대한 정령을 마주하고 주민들을 대피시킨다. 그 과정에서 W와 조우하고 W의 조력자 중 하나가 된다.

#### 3.3.2. 레오나 도마티스 (Leona Domatis)

43세, 여성. 세이버즈의 정찰팀 팀장. 사이먼 몬로의 고향 친구이자 대학 동문이다. 하이보스 제1대학에서 식물학을 전공했으며, 희망의 숲에 퍼진 식물 전염병을 해결할 물질을 찾기 위해 6구역에 잠입하였다. 그레이로우 근처를 지나던 중 거대한 정령의 공격을 받는 모습을 보고 주민들을 대피시키기 위해 임무를 미루기로 결단한다. W와 조우하고 W의 조력자 중 하나가 된다.

### 3.4. 맵 일러스트(5 구역)



## - ~~추방~~ 추방리. (Exile)

- 리를 거둔 사람은 도에서 갈아내 추방되고 병  
→ 리인을 먹여 살릴 가량이 부족하기 때문.
- 추방지 근처에는 '한글' 기호가 있음.  
→ 플레이어의 선택에 따라 가입할 수 있는 전쟁

## - 국문 전쟁

4대장군

### ① 넥서스 메카닉스 (도시 방어파)

- 넥서스의 기계사 장 치로, ~~플레이어~~ 플레이어가 '입사' 할 수 있는 전쟁.
- 기계를 선택하고, 기체변환 속도보다 기체변환의 속도를 더 빠르게 하여 문제를 해결.
- 가입서 기계 관련 스킬 장비 보너스 획득.

### ② 어드 디펜스 (도시 방어파)

- 도서의 추방과 도서 인복 계층이 거꾸로 판정판 조정.
- 기존 개작본 거꾸로나도 많고 환경 변화를 만화해야 한다는 입장.
- 가입서 상용 관련 스킬 장비 보너스 획득.

## - 거리 전쟁

### ① 4대장군 전쟁

- 최근 흥행세로, 도서를 거꾸로가 시월들이 조적한 단체.
- 각종 원본 테스트를 받을 수 있음.

### ② 넥서스 ~~메카닉스~~ 메카닉스

- 넥서스의 기계사로, 하하 ~~원본~~ 원본
- 모기장 문제 모종의 계층을 파괴고 있음. => 추후 작업 진행으로  
↳ ~~넥서스~~ 정도는 거꾸로 하다는 넥서스 메카닉스이 사이가 좀더 있음.

### ③ 디들리게는 나

- 반은 장 모든 인종. 문명사 파괴하여 왜곡이 거꾸로 디들리게는 공판주어 양식.
- 해스 디들리기로 대장 구도 => 추후 작업 진행

### ④ 베이브 교안

- 매번과 성을 송상하는 구사제 미션으로 요인 종로 단체.
- 도서의 이득은 곳에서 ~~베인~~ 베인내에 황제를 무임.

### ⑤ 시이비 도작

- 올웨이/에프라인을 막고 모든 것을 강판하려는 목적.



- 하위지: ~~하이브 (하이브 그룹)~~  
N×D (넥서스 단리)

- 경제 체제: 자본주의 (기업에 의해 돌아가는 도시)

- 정치: 기업이 운영하는 도시

넥서스 그룹의 회장이 하이브스의 서장직을 겸함.

\* 40년 전 있었던 "그 시대" 이후 기존의 정치 체계, 국가 붕괴.

"그 시대"는 누구도 이야기하길 꺼려하며 지어낸 세상을 안기 힘들다는 설정.

- 문화

① 건축: 청계 건물에, 대부분 네는 4층으로 올라가게 됨. 넥서스 소유 건물 밑에는 모음이 천편일률적. 건물 천장은 태양광 발전기가 반드시 달려 있음.

② 음악: 평범한 음악. (\*참고: 디스라이드).

→ 서정성은 어떻게 보여줄까. 서정성은 아예 빼야 할까?  
↳ 넥서스 어벤스 전영 지역 BGM으로 활용.

③ 식문화: 선공업체와 단백질과 같은 영양분을 담은 문제 섭취 (80%의 시판).

나머지 20%의 복음종. 넥서스 임직원들 리미트 "음식"을 음미하는 기체 존재

→ 이고 인체 문제라는 작업이 최근 리미트 작업 중 하나로 꼽힘

④ 놀이문화: VR 게임 센터, 시뮬레이터, Bar, ... (\*참고: 사이버펑크 2077)

⑤ 그 외: 출산을 극도로 제한. 산아제한 정책.

여간 경구 도시 밖으로 추방 (산모, 아이 모두)

학교 교육도 넥서스 (넥서스 에듀) 에서 담당.

이 관도인 광복후 "넥서스" 에 대한 설정.

- 넥서스 : 하이브스의 공작이라, 하이브스 그 자체라 해도 과언이 아닌 거대 기업.

농업, 개성에너지, 항공공학은 공적으로 다국적 회사임이나,

40년 전의 "그 시대"로 인해 기체는 강고 거대 기업으로 성장.

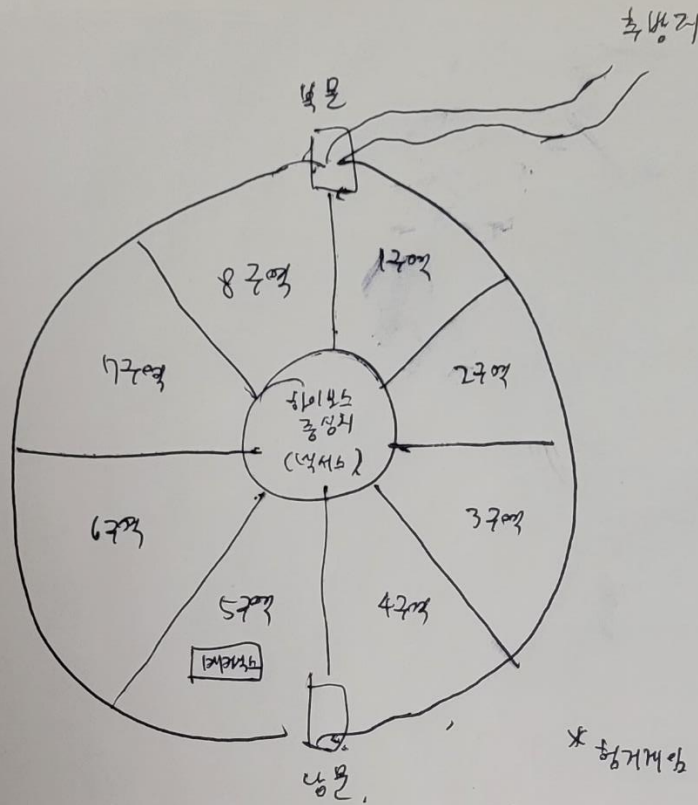
하이브스 밑에도 여러 개의 도시 국가를 운영 중이다.

효율을 중심으로 돌아가는 조직.

설정 없이

- 언어: ' (가상의 언어) ← 명칭 정하기. 아니면 문자만 새로 창조.

- 하이랜드

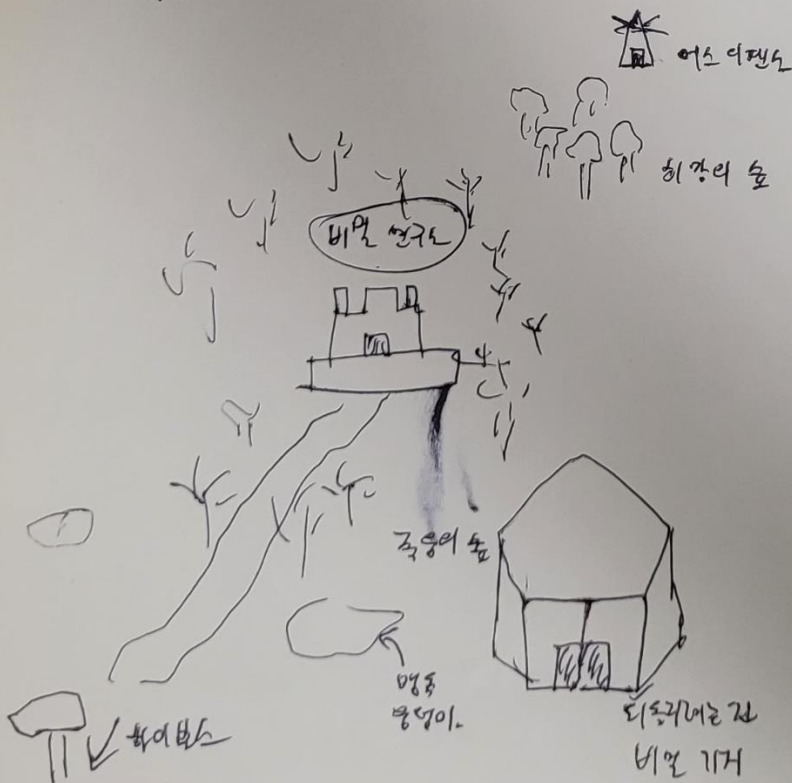


\* 하이랜드의 세계관 설정

★ 남문에서 하이랜드로 이동하도록 변경

하이랜드의 8개 구역

- 하이랜드





## 4. Levels

### 4.1. 튜토리얼

- A. 지역 이름: 그레이로우 (6 구역)
- B. 이동 플로우: 그레이로우에서 5 구역 이니셜 코럽으로 이동
- C. 레벨 구간: 1~5Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: 게임 튜토리얼

### 4.2. 챕터 1: 넥서스의 부름

- A. 지역 이름: 이니셜 코럽 (Initial Corup)
- B. 이동 플로우: 마을 내에서 기술과 신비한 힘의 기원을 탐구하며, 중요 인물들과 상호 작용하고 퀘스트를 수행하며 주요 플랫폼을 이어간다.
- C. 레벨 구간: 5~10Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: 직업 전직, 장비 강화 시스템, 뽑기 시스템, 자동 사냥

### 4.3. 챕터 2: 디지털의 시련

- A. 지역 이름: 메카닉 헤이븐(Mechanic Haven) 또는 희망의 숲(Forest of Hope)
- B. 이동 플로우: 디지털 세계로 진입하여 새로운 미션과 퍼즐을 풀며, 신비로운 힘의 기술을 습득하고 주요 빌런과의 첫 갈등을 경험한다.
- C. 레벨 구간: 10~20Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: 직업 전문화, 동료 시스템, 친구 추가 시스템, 길드 시스템

### 4.4. 챕터 3: 빛과 어둠의 충돌

- A. 지역 이름: 루미나와 그림샤드 (Luminara & Grimeshard)
- B. 이동 플로우: 빛과 어둠의 세력을 탐구하며, 각 지역의 갈등과 그들의 목적을 이해하고, 선택을 통해 이야기를 진행한다.
- C. 레벨 구간: 20~30Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: AI던전, 글로벌 매칭 던전, 탈것

### 4.5. 챕터 4: 시간의 비밀

- A. 지역 이름: 템포레이 (Temporei)
- B. 이동 플로우: 과거의 비밀을 풀어가며 미래의 비전을 탐구하고 주요 정보를 수집하여 위기를 예견한다.
- C. 레벨 구간: 30~40Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: PVP, 경매장 시스템, 레이드, 특성 스킬 트리

### 4.6. 챕터 5: 종말의 예고

- A. 지역 이름: 알파뉴클리움 (Alpha Nucleum)
- B. 이동 플로우: 빌런 세력과의 갈등이 고조되는 가운데 흑막에 대한 단서를 찾아 마지막 전투를 준비한다.
- C. 레벨 구간: 40~50Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: 필드 보스

#### 4.7. 챕터 6: 넥서스의 균열

- A. 지역 이름: 에테르넬 랩터 (Aethernal Rapture)
- B. 이동 플로우: 최종 결전의 장소로 향하여 주요 이야기의 결말을 목격하며, 에코 행성의 운명을 결정한다.
- C. 레벨 구간: 50~60Lv.
- D. 주요 해금 콘텐츠: 대규모 PVP, 초월 시스템

#### 4.8. 60Lv. 달성 이후

## 5. Game Interface

게임에 사용되는 모든 글씨체는 상업용으로 활용 가능한 무료 폰트, 나눔고딕을 사용한다. 카메라는 3 인칭을 기본으로 설정하고, UI는 제 2 의나라를 주로 참고하여 제작한다(추후 이미지 제작 예정).

### 5.1. 로그인 / 서버 선택 화면



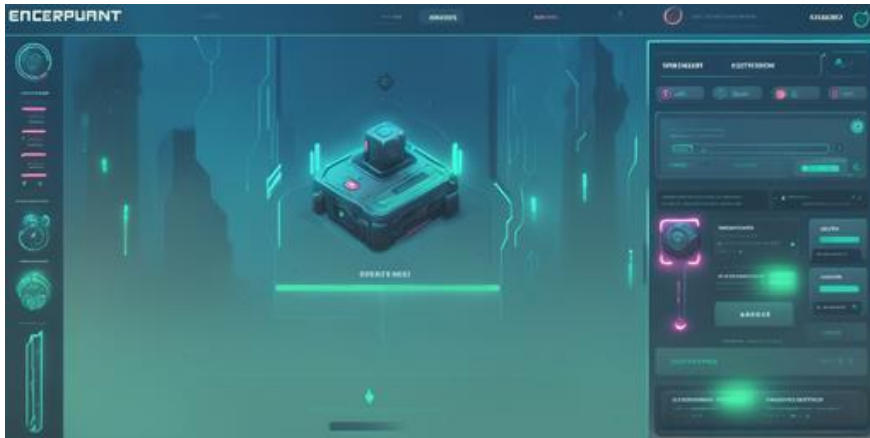
### 5.2. 게임 플레이 화면



### 5.3. 인벤토리



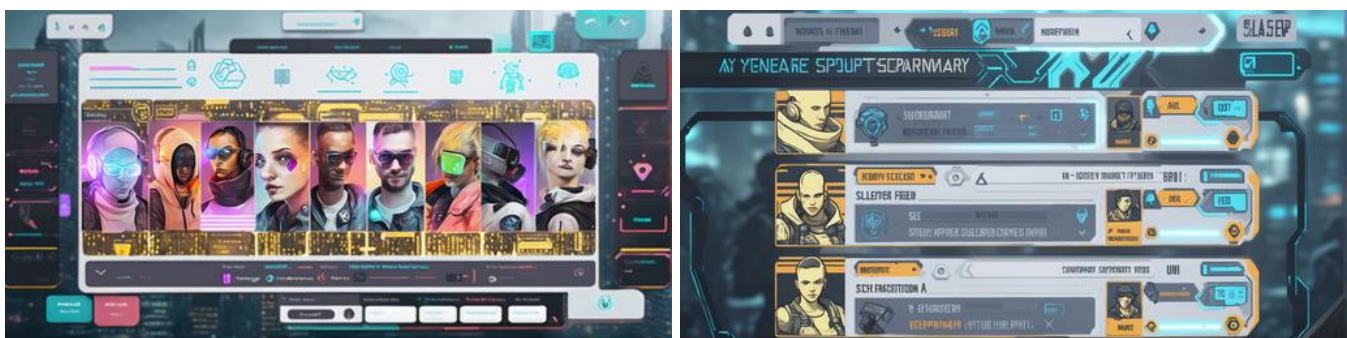
## 5.4. 아이템 강화



## 5.5. 뽑기(용병 픽업 예시)



## 5.6. 친구 용병 서포트(AI 던전 콘텐츠)



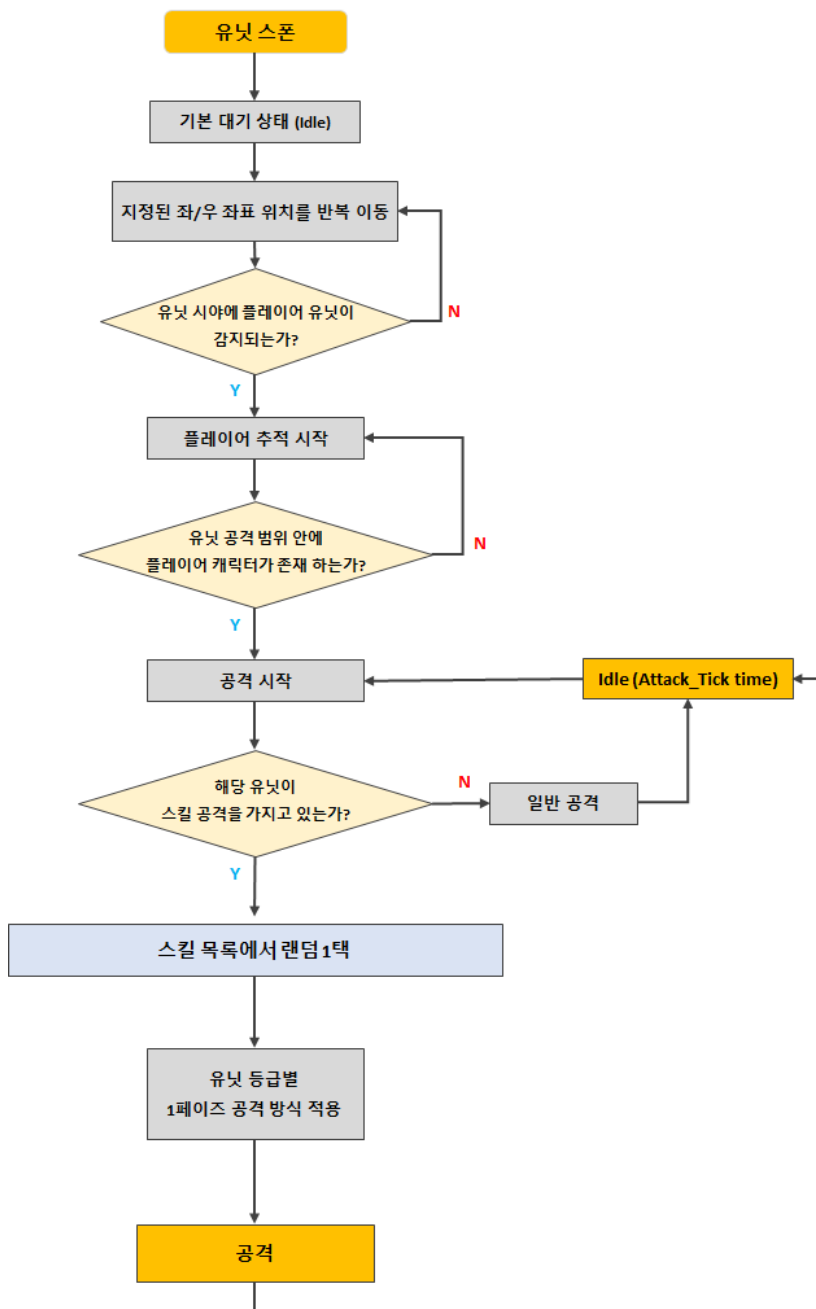
## 6. Artificial Intelligence (AI)

유저의 조력자 역할 NPC 와 몬스터에 대해서는 별도의 AI 를 적용한다.

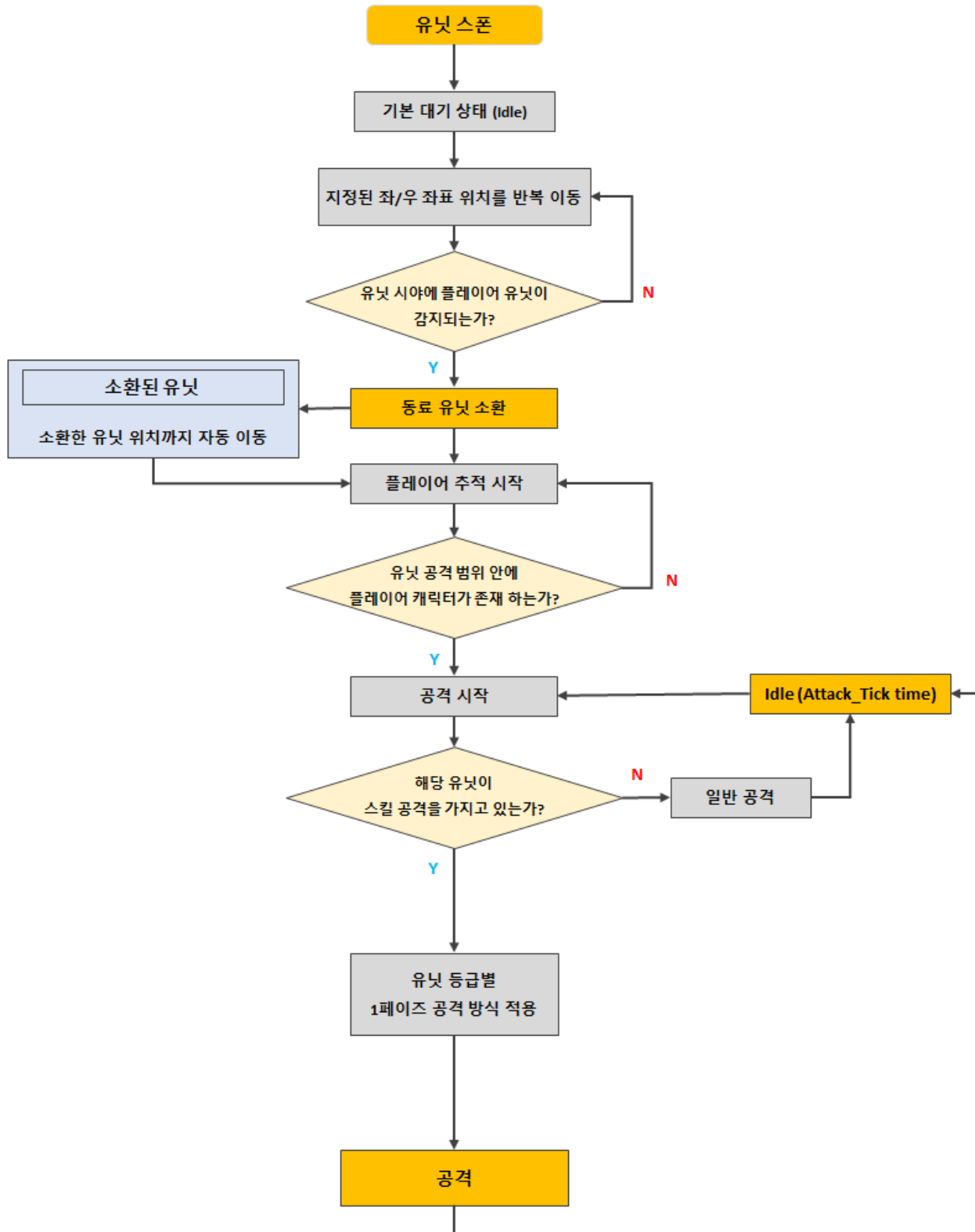
### 6.1. NPC

### 6.2. 몬스터

#### 6.2.1. 기본 유닛 패턴

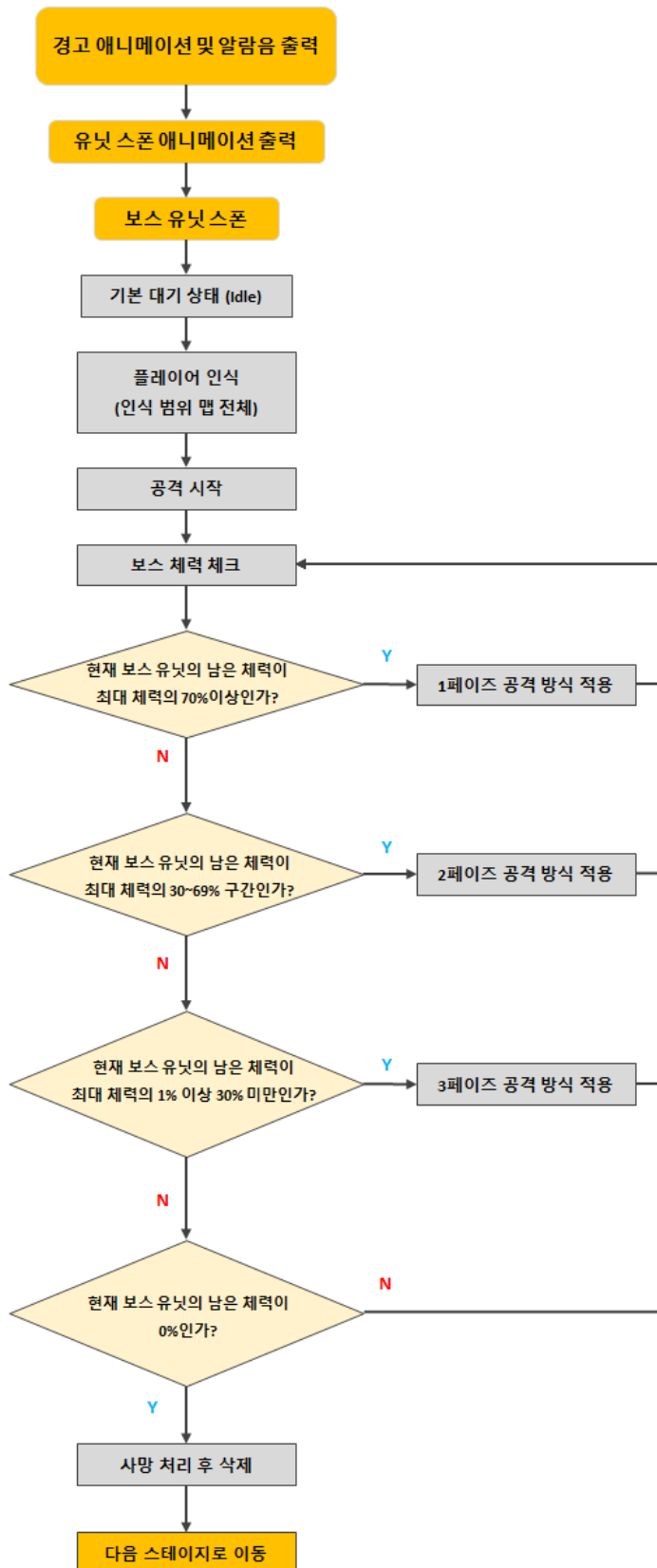


## 6.2.2. 기본 유닛 패턴





### 6.2.3. 기본 유닛 패턴



## 7. Technical Aspects

게임 디자인 문서의 두 번째 마지막 부분은 게임의 기술적 측면을 자세히 설명합니다. 이것은 반드시 게임 자체에 관한 것은 아니지만 플레이어 기반에 대한 게임의 기술적 요구 사항을 설명하는 것을 목표로 합니다.

다음은 설명에 중점을 두어야 하는 몇 가지 기술적인 측면입니다.

### 7.1. Target Hardware

이 부분은 전반적인 게임 요구 사항에 중점을 둡니다. 게임이 어떤 종류의 하드웨어를 대상으로 하는지 설명해야 합니다. 최소 요구 사항과 권장 요구 사항을 나열하는 것이 가장 좋습니다. 요구 사항에는 예상 게임 크기 및 호환성 정보가 포함되어야 합니다.

### 7.2. Game Engine Development

게임이 새로운 게임 엔진을 기반으로 하는 경우 게임 엔진이 어떻게 개발되었으며 어떤 하드웨어 및 소프트웨어가 사용되었는지 설명해야 합니다.

### 7.3. Network Requirements

이 부분에서는 특히 게임에 멀티플레이어 구성 요소가 있는 경우 전반적인 네트워크/인터넷 요구 사항을 설명합니다. 기술적 측면은 필요한 전체 작업을 추정하는 좋은 방법입니다.

## 8. Game Art

게임 디자인 문서의 마지막 섹션에서는 사용 중인 게임 아트와 모델에 대해 자세히 설명합니다. 여기에는 캐릭터 모델, 건물, 개체, 환경 등 게임의 모든 주요 자산이 포함됩니다.

각 모델이 어떻게 개발되고 있는지, 누가 개발하는지, 외주 작업을 요청하는지 여부, 총 자산 수를 설명하는 것이 중요합니다. 또한 각 자산에 대해 의도한 스타일에 대한 아이디어를 제공해야 합니다.

향후 계획에 대한 아이디어를 제공하기 위해 준비되었거나 개발 중인 자산의 여러 스크린샷을 첨부하는 것이 가장 좋습니다.

이 섹션은 개발을 위한 벤치마크 역할을 하며 필요한 경우 자산을 수정하는 데 도움이 되는 기반 역할을 합니다.