

Cyber Nexus

Last Hope



LEE JAEJIN.

Index

Index.....	2
1. Game Overview	3
2. Gameplay and Mechanics	4
2.1. Gameplay.....	4
2.2. Mechanics	5
2.2.1. Physics	5
2.2.2. Movement	5
2.2.3. Objects	5
2.2.4. Actions	6
2.2.5. Combat.....	6
2.2.6. Economy	6
2.2.7. Screen Flow.....	6
2.3. Other Important Gameplay Aspects	7
2.3.1. Game Options.....	7
2.3.2. Saving and Replaying.....	7
2.3.3. Climate & Weather	7
2.3.4. Realm	7
3. Setting, Story and Characters	9
4. Levels.....	14
5. Game Interface.....	16
6. Artificial Intelligence (AI)	17
7. Technical Aspects.....	20
7.1. Target Hardware.....	20
7.2. Game Engine Development	20
7.3. Network Requirements	20
8. Game Art.....	21

1. Game Overview

‘사이버 넥서스’는 PC, 모바일 등 멀티 플랫폼으로 즐길 수 있는 게임으로, 3D 오픈 월드에서 메인 스토리를 따라가며 성장하는 3 인칭 오픈월드 어드벤처 RPG 게임입니다. 플레이어는 캐릭터를 조종하여 성장시키고 세계의 비밀을 풀어나가며 더 높은 지위를 쟁취해 나갑니다. 중국에는 도시를 발전시키고 인류의 영역을 확대하는 데에 기여하게 됩니다.

사이버 넥서스는 진영 간의 대립을 바탕으로 플레이할 수 있으며, 사이버펑크 판타지 요소를 기반으로 한 디스토피아적 분위기를 느낄 수 있습니다. 사이버 넥서스는 한국에서 기 활성화된 모바일 플랫폼과 새롭게 떠오르는 스팀 플랫폼 시장을 겨냥합니다. 또한 유저가 직접 컨트롤하는 콘텐츠와 편의성을 고려해 자동화한 콘텐츠를 나누어 제작합니다.

플레이어가 여행할 중심지 하이보스는 60 년 전 인간에 의해 발생한 세계의 끔찍한 “사건” 이후, 인류의 마지막 방주입니다. 끔찍한 기후변화에 맞서 22 세기 첨단 과학으로 무장된 도시 하이보스는 완벽해 보이지만, 어딘가 불편한 느낌을 지울 수 없는 곳입니다. 반면 도시의 어두운 그림자 같은 곳은 위험하지만 서정적인 낭만도 존재합니다. 플레이어들의 감정적 경험을 위해 사이버 넥서스는 캐릭터 및 스토리 서사에 중점을 두고 있습니다.

사이버 넥서스는 사이버펑크 분위기와 커스터마이징 옵션을 좋아하는 플레이어들을 중점적으로 타겟팅합니다. 연령은 20~40대로 상정하며, 남녀 모두를 겨냥하고 있습니다.

플레이어는 게임 접속 후 커스터마이징하여 생성한 캐릭터 또는 게임 내에서 만나볼 수 있는 캐릭터를 직접 또는 AI 자동 시스템을 이용해 오픈월드를 여행합니다. PC 버전에서는 ASDW 을 활용해 이동하고, 단축키 또는 화면 우하단에 있는 스킬 버튼을 마우스 커서로 눌러 스킬을 사용합니다. 모바일 환경에서 플레이 시 화면 좌하단에 이동 패드를 지원합니다. 메인 퀘스트를 따라가며 레벨업을 하길 권장합니다만, 레벨 스케일링 시스템으로 동일 레벨 구간으로 묶인 지역의 경우 원하는 순서에 따라 방문할 수 있습니다.

2. Gameplay and Mechanics

일반 텍스트는 게임에 대한 모든 것을 정확하게 전달할 수 없기 때문에 몇 가지 시각적 요소, 기본적인 그래픽 및 모델/예제를 사용하여 요점을 보다 효과적으로 설명하는 것이 가장 좋습니다.

2.1. Gameplay

새로운 캐릭터를 생성한 플레이어는 대도시 하이보스 내 '6 구역'의 **빈민가 마을**에서 게임을 시작하게 됩니다. 플레이어는 키보드 또는 이동 패드를 활용해 캐릭터를 직접 움직이거나, 자동 이동 시스템을 활용하여 이동시킬 수 있습니다. 어릴 때 기억을 잃고 홀로 빈민가 마을에 나타난 후 그곳에 정착했던 캐릭터(이하 주인공)는 19 세 생일을 앞두고 마을 사람들의 부탁을 받아 식량을 구해 오거나 돌연변이 몬스터를 쫓아내는 일을 돕습니다. 그러던 중, 거대한 괴물이 마을에 나타나고 퀘스트 수행을 위해 마을 밖에 있던 플레이어는 주민들과 헤어진 채 **2 명의 조력자**의 도움을 받아 지역을 탈출합니다. 거대 괴물로 인해 5 구역과 6 구역 사이의 철벽 일부가 허물어졌고, 주인공은 그 틈을 이용해 5 구역으로 도망칩니다.

5 구역에 도착한 주인공은 2 명의 조력자 중 누구를 선택해 따라가는지에 따라 '넥서스 메카닉스' 또는 '세이버즈' 중 하나의 진영에 가입하게 됩니다. 가입한 진영에서 5 가지의 직업(사이버 워리어, 로그, 여러 퀘스트를 수행하고 몬스터를 사냥하거나 채집해 모은 자원을 모아 납부함으로써 진영의 목표에 한 발씩 나아가게 하는 데에 기여합니다. 또한 상대 진영과 때로는 협력하고(진영 공통 레이드), 때로는 대립하며(PVP) 성장하게 됩니다. 성장시키며 하이보스가 아닌 다른 방주 도시를 찾아 복구시키기도 합니다.

캐릭터를 성장시키고 세계의 비밀을 풀어나가며 더 높은 지위를 쟁취해 나갑니다. 5 개의 직업, 10 개의 전문화 중 하나를 선택하여 그에 맞는 무기와 스킬을 습득합니다. 또한 사냥을 통해 다양한 방어구, 장신구 및 사이버 파츠를 모아 스스로를 강화합니다. 이후 강해진 주인공은 중국에는 도시를 발전시키고 인류의 영역을 확대하는 데에 기여하게 됩니다. 어느 진영에 가입했는지에 따라 신규 방주 도시의 발전 방향이 달라집니다.

결론적으로 플레이어는 주인공 캐릭터가 되어 오픈 월드 세계를 탐험하고 성장하여 얼마 남지 않은 인류의 생존을 보장하는 것을 목표로 합니다.

2.2. Mechanics

2.2.1. Physics

기본적으로 지구와 동일한 물리 법칙을 적용합니다. 캐릭터는 벽이나 천장에 닿으면 통과할 수 없으며, 높은 곳에서 떨어지면 낙하 데미지를 입습니다. 하지만 캐릭터 간 물리 법칙은 적용되지 않아, 다른 캐릭터나 NPC, 몬스터와 닿아도 서로 겹쳐집니다. 또한 무기 종류와 관계없이 동일 속도로 공격한다고 가정합니다.

2.2.2. Movement

PC 로 플레이할 경우, 플레이어는 키보드를 이용하여 캐릭터를 이동시킵니다. 키보드에서 A 는 왼쪽, D 는 오른쪽, W 는 앞으로 이동시키며, S 는 뒤로 이동합니다. A+W 를 동시에 누르면 왼쪽 앞 대각선으로, D+W 의 경우엔 오른쪽 앞 대각선으로 이동합니다. 마찬가지로 A+S 는 왼쪽 뒤 대각선, D+S 는 오른쪽 뒤 대각선으로 이동시키는 역할을 합니다.

모바일 환경에서는 화면 좌하단에 위치한 이동 패드를 이용해 이동할 수 있습니다. 이동을 원하는 방향으로 이동 패드를 가볍게 슬라이드하면 해당 방향으로 캐릭터가 이동합니다.



<모바일 예시 - 제 2 의나라 : CROSS WORLD>

2.2.3. Objects

기본적으로 대화 및 상호작용은 캐릭터가 NPC 또는 물체와 1m 이내의 거리일 때 가능합니다. PC 버전에서의 NPC 와의 대화 또는 물체와의 상호작용은 키보드 V 키를 눌러 활성화할 수 있습니다. 모바일에서는 우하단 스킬창 옆에 대화 또는 상호작용 버튼이 활성화됩니다.

2.2.4. Actions

이 부분에는 개체, 스위치, 버튼, Gimmick 과 Gadget 등과, NPC(Non-Player 캐릭터) 등을 포함하여 플레이어가 세계와 상호 작용하는 방법이 포함됩니다.

2.2.5. Combat

전투 시 기본적으로 적을 타겟팅하여 공격하며, 공격의 종류는 기본 공격, 스킬 공격으로 나누어집니다. 기본 공격은 전투 상태가 되면 타겟 중인 적에게 자동적으로 발동되며, 스킬은 단축키 또는 우하단 스킬 아이콘을 터치하여 플레이어가 직접 사용하거나 자동사냥 모드를 통해 사용합니다. 적 역시 기본 공격과 스킬 공격을 함께 시전합니다. 적과 부딪혀 충돌하더라도 물리 법칙이 적용되지 않으므로, 충돌에 따른 데미지는 존재하지 않습니다.



<예시 – Diablo Immortal>

2.2.6. Economy

기본적으로 골드가 사용되며, 도시를 운영하는 넥서스에서 이름을 딴 'NXG(넥서스 골드)'가 화폐 단위입니다. 귀중 재화(유료 재화)로는 에코(Echo)가 있습니다. 에코는 주요 물품을 사거나 뺄 수 있는 재화이기도 하지만, 게임 세계관 내에서 '천연 연료'로 활용되는 고체 물질이기에 희귀도가 높습니다.

2.2.7. Screen Flow

이 부분은 각 게임 화면이 다음 화면과 어떻게 관련되어 있는지 그래픽으로 설명합니다. 로딩 화면, 메인 메뉴 등이 어떻게 작동하는지 설명하는 것이 유용합니다.



2.3. Other Important Gameplay Aspects

2.3.1. Game Options

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

- 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 저장됩니다. 퀘스트 실패 시 퀘스트를 주는 NPC에게 돌아가서 다시 받아야 합니다.

2.3.3. Climate & Weather

사이버 넥서스에는 특별한 기후 시스템이 존재합니다. 환경오염으로 인한 디스토피아 월드를 그리는 만큼, 산성비나 방사능 모래폭풍 등의 날씨를 보이는 경우가 존재합니다. 해당 이벤트가 발생할 경우, 플레이어는 즉시 안전 지대로 이동해야 합니다. 또한 특정 지역의 경우 지구온난화로 인한 고온 대책을 세우고 진입해야 합니다.

2.3.4. Realm

6 구역 빈민촌에서 5 구역으로 이동하는 여정을 마친 플레이어는, 2 가지의 진영 중 한 곳에 가입하게 됩니다. 플레이어가 선택할 수 있는 첫 번째 선택지는 '넥서스 메카닉스(Nexus Mechanics)'입니다. 하이보스의 거대 기업 넥서스의 계열사로, 플레이어는 직원으로 입사하여 진영에 가입할 수 있습니다. 넥서스 메카닉스에 가입하면 기계 문명을 통한 도시 질서 유지와 시민 보호에 앞장서게 됩니다. 다른 선택지로는 '세이버즈(Savers)'가 있습니다. 세이버즈는 하이보스 밖, 아직은 이전의 모습을 유지하고 있는 희망의 숲에 숨겨진 넥서스의 반대파 단체입니다. 그들은 자연 그대로의 모습을 보존함으로써 인류에게 닥친 문제를 해결하려고 하며 세이버즈에 가입한 플레이어 역시 그들의 행동에 가담하게 됩니다.

3. Setting, Story and Characters

3.1. 세계관

21세기 말, 인류가 살고 있는 이 세계의 기후는 지나치게 뜨거워졌습니다. 인간의 활동으로 인해 온난화가 상당히 진행되었고 세계 각지에선 고온화와 각종 오염 물질로 인해 동식물이 살 수 없는 땅이 늘어났습니다. AI 자동 운전 기능이 탑재된 자기부상형 자동차, 가상 현실 기반 사이버 학교 대중화, 자원 채취 목적의 우주 탐사선 100만대 돌파 등 인류는 기술을 계속 발전시켜왔지만, 기후변화로 인한 혹독한 대가를 치른 인류는 그 수가 10억 여 명 밖에 남지 않게 되었습니다. 특히 대기오염과 식량 부족 문제는 아무리 기술이 발전해도 해결할 수 없는 고질적인 문제였습니다.

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

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

이 때, 어디선가 신비술사가 나타나 과거의 신비를 활용하는 해결책을 제안했습니다. 흔히들 마법 혹은 주술이라 부르는 과거의 신비는 산업화 시대에 사라진 줄 알았는데, 어딘 가에서 명맥을 유지해온 것입니다. ‘실베라 블러드윈’이라는 이름을 가진 신비술사는 ‘행성의 피’라는 것을 이용하여 물질에 생명을 불어넣는 힘을 가지고 있습니다. 처음에 과학자들은 신비를 믿지 않았지만, 그녀가 돌맹이에 생명을 불어넣어 움직이는 정령으로 만드는 것을 보고는 더 이상 의문을 갖지 않게 되었습니다. 그리고 그녀는 극지방 봉인 프로젝트에 투입되었습니다.

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

하지만 글로벌 과학 기업 넥서스의 CEO인 ‘렉스톤 크리덴스(Rexton Credence)’는 그녀의 계획에 의심을 품고 있었습니다. 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 명명했습니다.

신비술사가 나타난 지 약 4년 후, 넥스트는 세계의 종말을 눈 앞에 두고 가까스로 늦지 않게 프로젝트를 성공시킵니다. 하지만 그 대가는 처참했습니다. 빙하의 정령화로 인해 엄청난 에너지가 뿜어져 나왔고, 전 세계에 지진과 화산 폭발이 일어났습니다. 또한 빙하기의 도래는 막았지만, 전 세계에 화산재로 인한 기온 하락을 상쇄하고도 남을 만큼의 기온 상승이 일어났습니다. 순식간에 숲은 불타고, 토양은 사막의 모래처럼 변했습니다. 게다가

에너지가 뿜어져 나오며 행성의 피가 전 세계에 퍼져나갔습니다. 바위나 철, 물뿐만 아니라 각종 오염 물질들도 정령화 되었습니다. 정령들은 재앙에서 살아남은 몇 남지 않은 인류를 공격하였고 생존자들은 위협을 피해 방주 도시를 향해 몰려들었습니다.

정령들은 생존자들을 쫓아 방주에 몰려들어 공격을 이어갔습니다. 초반에는 3개의 방주 모두 공격을 버텼지만, 저지대에 위치한 퓨처포트와 신시티아는 결국 몰락하고 말았습니다. 렉스톤이 빙하기를 예상하고 도시 건설에 사용한 금속이 고온에는 약했기 때문입니다. 다행히 인류 마지막 방주인 하이보스는 고위도에 있는 해발 1800m 고산 지대에 지어졌기에 상대적으로 덥지 않아 도시의 방어를 성공적으로 마무리할 수 있었습니다.

그로부터 60년 후, 하이보스는 넥서스와 남은 인류의 노력으로 사이버펑크 분위기의 하이 테크 도시를 유지하고 있습니다. 하지만 하이보스 외부의 정령과 잔존 세력이 도시를 끊임없이 위협하고 있으며, 내부로는 각종 사회 문제가 발생하고 있습니다. 이제 성년이 되어 하이보스 사회에 첫 발을 내딛는 당신이, 남은 인류를 구원하기 위한 모험을 떠나야 합니다.

3.2. 기타 설정

- A. 배경이 되는 행성은 지구가 아니며, 2030년대에 발견된 지구와 기본 환경이 매우 비슷한 행성임.
- B. 지구는 이미 2040년대에 온난화 심화로 빙하기가 시작되었음
- C. 현 인류는 지구에서 이주한 후손들임. (모든 인류가 이주하지는 못해서 인구가 10억 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.

~~추방~~ 추방리. (Exile)

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

주요 전쟁

4대장

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 개량된 거품이나도 많고 환경 변화를 만회해야 한다는 입장.
- 가입서 상용 관련 스킬 장비 보너스 획득.

기타 전쟁

① 4대장 전쟁

- 최근 활동세력 도서를 지켜가 시월들이 조직한 단체.
- 각종 원로 퀘스트를 받을 수 있음.

② 넥서스 ~~메카닉스~~ 메카닉스

- 넥서스의 기계사로, 하하 ~~원로~~ 원로
- 모기장 문제 모종의 계층을 파괴고 있음. ⇒ 추후 적어 전쟁으로
↳ ~~넥서스~~ 정도는 지켜야 한다는 넥서스 메카닉스들이 사이가 크게 있음.

③ 디들리게는 나

- 배는 총 모든 인종. 문명사 파괴하여 왜곡된 거꾸로 디들리게는 공산주의 양식.
- 배는 디들리기로 대장 구도 ⇒ 추후 적어 전쟁

④ 베이브 교단

- 매복과 성을 송상하는 쿠아터 미션으로 요인 종로 단체.
- 도서의 이득은 곳에서 ~~배~~ 배 안에서 황제를 무임.

⑤ 시이바 도적단

- 올웨이/에프라인을 막고 모든 것을 장악하려는 목적.

- 하위: ~~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 지어진 벽을 안기 힘들다는 설정.

- 문화

① 건축: 청색 건물에, 대부분 네모 사각으로 이루어져 있음. 넥서스 소유 건물 내에는 모습이 천편일률적. 건물 천장은 태양광 패널이 반드러 달려 있음.

② 음악: 평범한 음악. (*참고: 디스라이드).

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

③ 식문화: 선공정체와 단백질과 같은 영양분을 담은 문제 섭취 (80%의 시분)

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

→ 이고 인체 물체라는 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 관료인 관료들은 "넥서스" 에 대한 설정.

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

농업, 개성에너지, 항공공학은 공명으로 다룬 회사였으나,

40년 전의 "그 시대"로 인해 기체는 강고 거대 기업으로 성장.

하이브스 내에도 여러 개의 도시 국가를 운영 중이다.

효율을 중심으로 돌아가는 조직.

설정 없이

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

4. Levels

[튜토리얼]

1~8 Lv: 6 구역 빈민촌

8~10 Lv: 야영지(5 구역)

[본 게임]

10Lv ~: 이후 지역

10Lv: 전직

20Lv: 전문화 선택

+ 던전 오픈

메탈루미나

테크노베이

신스파이어

메탈리언시아

프로테크타운

디지털시티

메카노폴리스

플라즈마 캐니언

테크노 산업구

그린 하버

신수림

세레니티 레이크

하모니카 블루폴

[만렙 이후의 지역]

60Lv.

이 섹션은 게임의 레벨에 중점을 둡니다. 각 레벨에는 시놉시스, 소개 자료, 목표 및 레벨 세부 정보가 포함됩니다. 선형 게임의 경우 각 레벨의 지도, 플레이어의 경로 및 마주칠 대상을 물리적으로 설명해야 합니다.

비선형 게임에서 이 섹션'은 power-up, 무기 업그레이드 등에 대한 정보를 포함하여 플레이어 캐릭터의 레벨 업 시스템에 중점을 둡니다. 순서도를 사용하여 이 진행 상황을 표시하는 것이 가장 좋습니다.

또한 이 섹션에서 레벨 업 훈련 수준 또는 튜토리얼이 어떻게 작동하는지 설명해야 합니다.

5. Game Interface

게임에 사용되는 모든 글씨체는 상업용으로 활용 가능한 무료 폰트, 나눔고딕을 사용합니다. 기본 인터페이스는 제 2 의나라를 중심으로 참고하여 제작합니다.



※ 없어 보이니 UI 기획 끝나고 반드시 포토샵으로 다시 작업할 것

게임 인터페이스는 다양한 경우에 플레이어가 화면에서 보게 되는 것입니다. 모든 게임의 시각 시스템에는 HUD 가 포함될 수 있습니다. HUD 가 무엇을 보여줄지, 어디에 놓을지, 글꼴, 아이콘 및 애니메이션이 어떤 모습일지 설명해야 합니다.

또한 다양한 경우에 어떤 메뉴가 표시되는지, 카메라 모델과 각도는 어떻게 되는지 설명해야 합니다.

또한 게임의 제어 시스템을 설명해야 합니다. 여기에는 플레이어가 게임을 제어하는 방법, 어떤 명령이 있을 것인지, 버튼이 어떻게 작동하는지에 대한 정보가 포함됩니다.

마지막으로 포함될 모든 오디오, 음악 및 음향 효과를 나열하는 것이 중요합니다. 또한 도움말 시스템이 있는 경우 플레이어를 지원하는 방법을 설명해야 합니다.

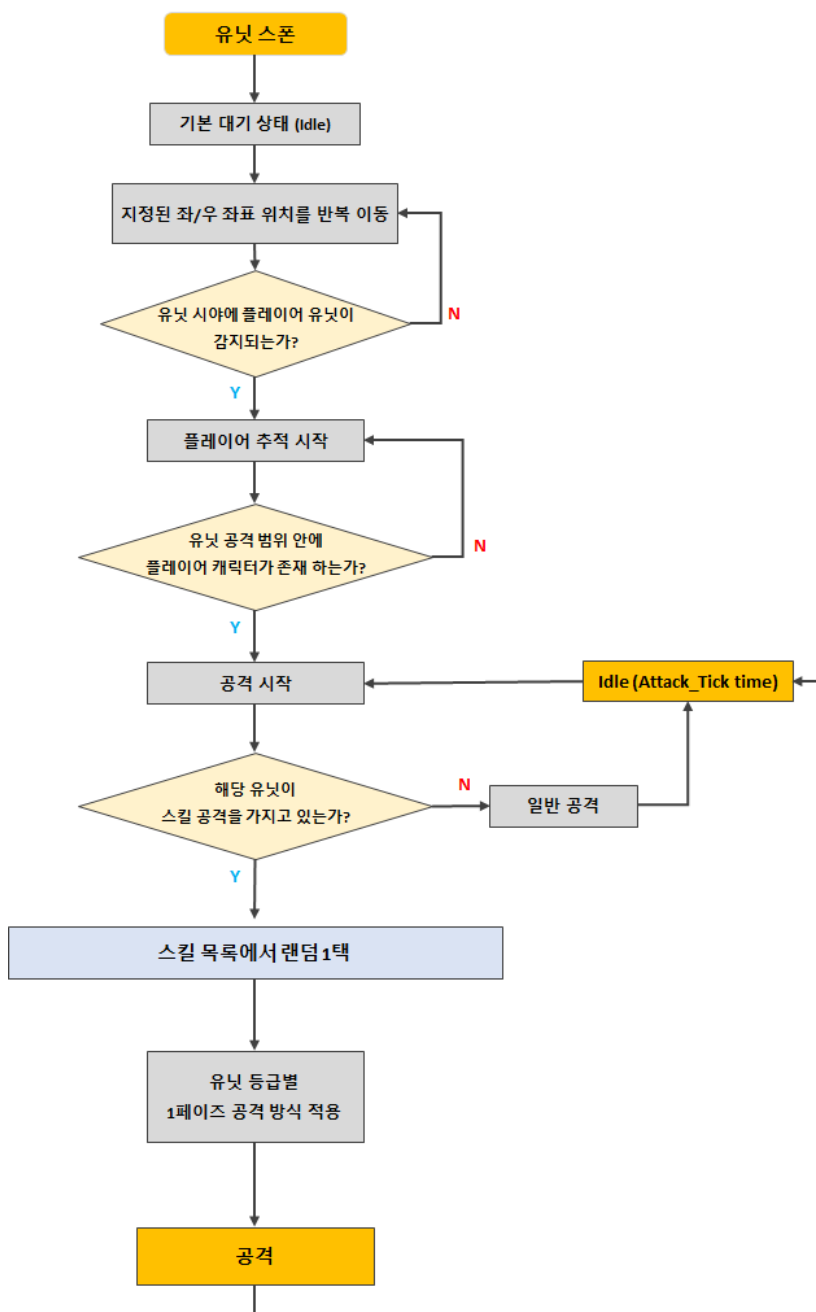
6. Artificial Intelligence (AI)

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

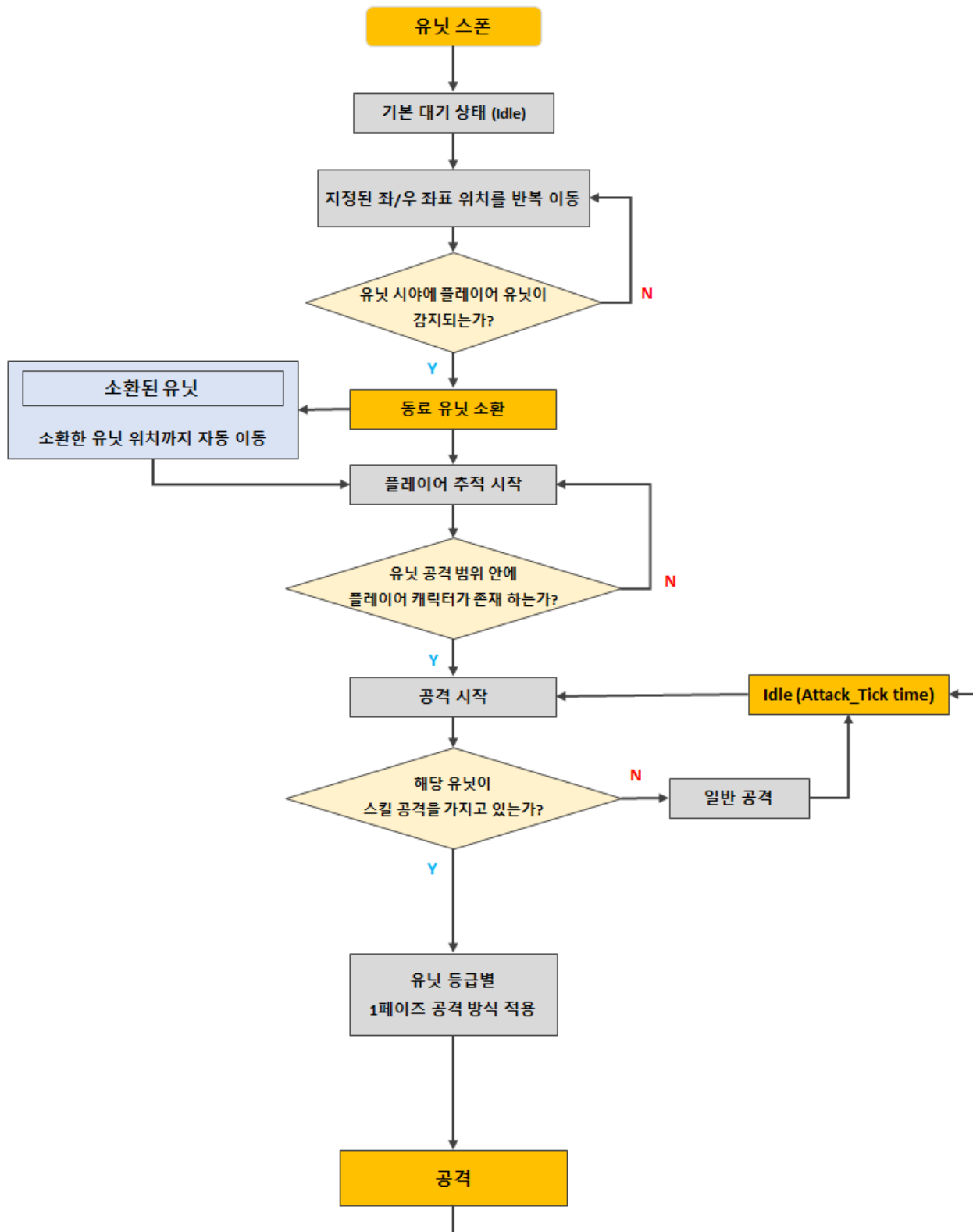
6.1. NPC

6.2. 몬스터

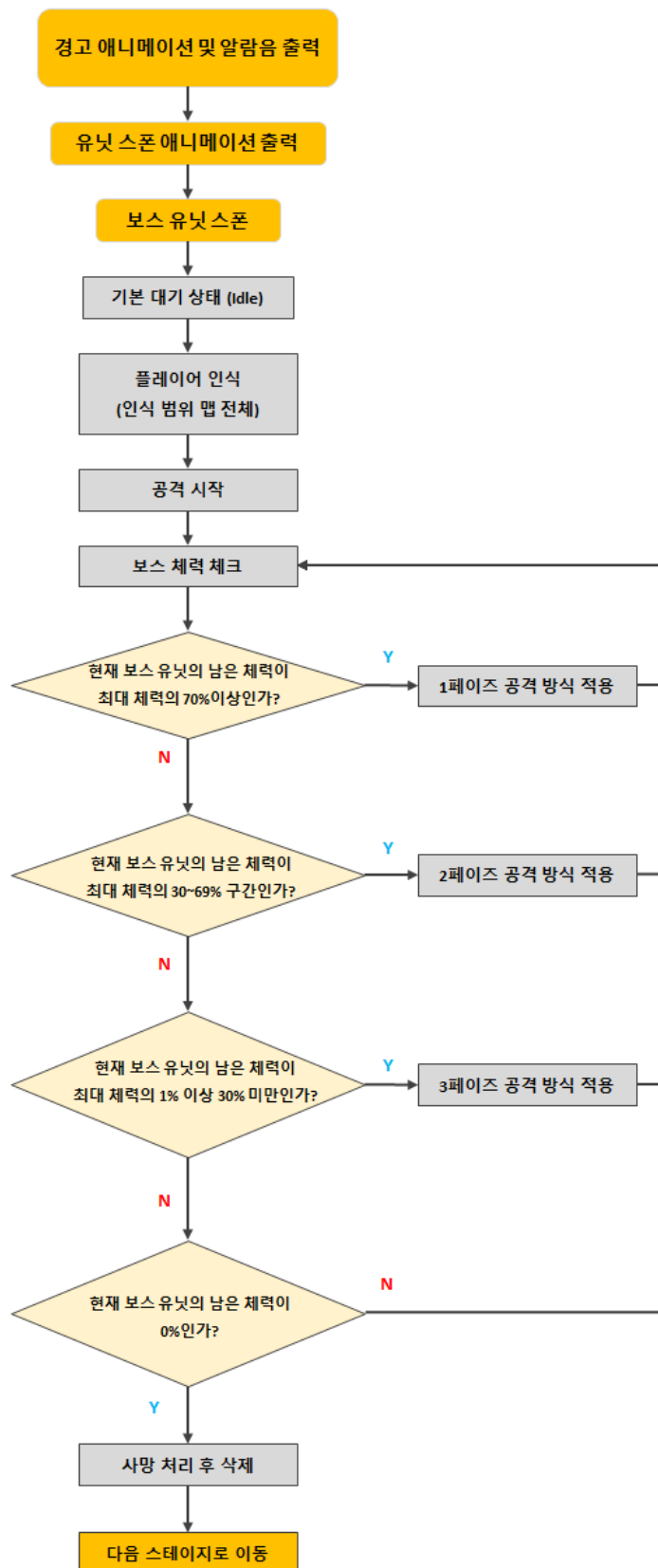
6.2.1. 기본 유닛 패턴



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.