

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	4
2.2.1. Physics	5
2.2.2. Movement	5
2.2.3. Objects	5
2.2.4. Actions	5
2.2.5. Combat.....	6
2.2.6. Economy	6
2.2.7. Screen Flow.....	6
2.3. Other Important Gameplay Aspects	6
2.3.1. Game Options.....	6
2.3.2. Saving and Replaying.....	6
2.3.3. Climate & Weather	7
3. Setting, Story and Characters	8
4. Levels.....	12
5. Game Interface.....	13
6. Artificial Intelligence (AI)	14
7. Technical Aspects.....	15
7.1. Target Hardware.....	15
7.2. Game Engine Development	15
7.3. Network Requirements	15
8. Game Art.....	16

1. Game Overview

‘사이버 넥서스’는 PC, 모바일 등 멀티 플랫폼으로 즐길 수 있는 게임으로, 3D 오픈 월드에서 메인 스토리를 따라가며 성장하는 MMORPG 게임입니다. 플레이어는 캐릭터를 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 하이보스는 40 년 전 있었던 지구 상의 끔찍한 “사건” 이후, 인류의 몇 안되는 방주 중 하나의 역할을 수행하고 있습니다. 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 MMORPG 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

게임 플레이와 메커니즘은 게임 디자인 문서에서 가장 중요한 부분 중 일부입니다. 여기에서 게임에 대한 모든 것을 설명하고 GDD 를 읽는 모든 개발팀원에게 제공해야 합니다.

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. 어릴 때 기억을 잃고 홀로 마을에 나타난 후 정착했던 캐릭터(이하 주인공)는 마을 사람들의 부탁을 받아 식량을 구해 오거나 돌연변이 몬스터를 쫓아내는 일을 돕던 중, 거대한 괴물이 나타나며 마을을 공격하고 주민들과 헤어진 채 **2 명의 조력자**의 도움을 받아 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 따라가느냐에 따라 '넥서스 메카닉스' 또는 '어스 디펜스' 중 하나의 진영에 가입하게 됩니다. 가입한 진영에서 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 가입했느냐에 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

게임 메커니즘은 단순히 게임의 명시적 및 암시적 규칙입니다. 여기에는 게임 시스템, 게임 월드, 게임을 구성하는 모든 것들이 서로 상호 작용하는 방식을 포함합니다. 대부분의 경우 이 섹션은 가장 길 수 있습니다. 특히 실생활과 다른 판타지, SF 배경의 게임이라면 각 메커니즘이 기획자가 구상하는 게임 월드에서 어떻게 작동하는지 설명해야 하기 때문입니다.

아래 내용들은 게임 메커니즘 섹션에서 언급해야 할 핵심 사항입니다.

2.2.1. Physics

기본적으로 지구와 같은 물리적 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 겹쳐집니다. 또한 무기 종류와 관계없이 동일한 속도로 공격한다고 가정합니다.

2.2.2. Movement

PC로 플레이할 경우, 플레이어는 키보드를 이용하여 캐릭터를 이동시킵니다. 키보드에서 A는 왼쪽, D는 오른쪽, W는 앞으로 이동시키며, S는 뒤로 이동합니다. A+W를 동시에 누르면 왼쪽 앞 대각선으로, D+W의 경우엔 오른쪽 앞 대각선으로 이동합니다. 마찬가지로 A+S는 왼쪽 뒤 대각선, D+S는 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 NPC와의 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, Gimmick과 Gadget 등과, NPC(Non-Player 캐릭터) 등을 포함하여 플레이어가 세계와 상호 작용하는 방법이 포함됩니다.

2.2.5. Combat

전투 시 기본 공격, 스킬 공격으로 나누어집니다. 기본 공격은 전투 상태가 되면 타겟 중인 적에게 자동적으로 발동되며, 스킬은 플레이어가 직접 사용해야 합니다. 적 역시 기본 공격과 스킬 공격을 함께 시전합니다. 적과 충돌하더라도 물리 법칙이 적용되지 않으므로, 충돌에 따른 데미지는 존재하지 않습니다.

2.2.6. Economy

기본적으로 골드가 사용됩니다.

귀중 재화(유료 재화)로는 *에코가 있습니다.

*에코: 주요 물품을 사거나 뽑을 수 있는 재화이자, 게임 세계관 내에서 '천연 연료'로 활용되는 고체 물질.

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

옵션 창에서 게임 플레이 음성, 화면 밝기 등을 조절할 수 있습니다. 또한 키보드 단축키 세팅을 변경할 수 있습니다.

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 NPC 에게 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.

3. Setting, Story and Characters

[세계관 컨셉서치]

- 시대: 22C 스페이스 시대 (가상 시대 ~~미래~~ (가상) / 하이브리드

- 위치: 북반구 중위도, 어느 한 위.

↳ 기후는 열대 ~ 온대 기후로 변화 가능 / 전 세계

* 기후는 지역도 적도 근처는 더워져서 사람들이 살기 힘들

* 기후가 변하면 생식도, ~~생식도~~ 지각에도 영향 있음.

* 기후가 변하면 방사능으로 인해 살 수 없을 것. > 수 차이에 원조사건

★ 환경 문제가 게임에 어떤 주요 주제.

- 도시의 특징

. 네온 / 기계문명 / 많은 하늘을 보기 어려움.

. 인구는 인구 100만 명, 그 이상으로 인구가 증가하여 안전도를 억제 중.

. 텍사스 같은 거대 기업이 정부의 역할을 대신 하고 있음.

. 도시는 움직이는 에너지원에는 거대한 배터리를 숨겨져 있음.

* 드로잉: 생명체 형태로 인해 만들어진 생명체로부터 에너지를 획득

배터리

↳ 모든 상황에 쓰이는 배터리가 지구온난화를 가속화 중.

. 북극권은 극한 환경에서 살고 있다, 빈민층은 열악하게 살고 있음.

(북극권, 에픽 X 등등)

☑ 모티브: 사이버펑크 2077, 매트릭스, 선곡영화, 매트릭스 등.

. 미래의 도시에 광산 거대도 있음.

- 주요 특징

1) 인간: 기후 변화로 인한 대재앙에서 살아남은 인류

2) 사이버네틱 신체로 로봇으로 개조된 인간

3) 고양이는 신체를 리모델링하여 변형 (참고: FGO 2부 1장 카가 / 기후 변화에 적응)

↳ 환경 변화가 ~~기후~~에서 ~~환경~~으로 바뀌었다, ~~환경~~ ~~변화~~에 적응.

- 기술

. 기후 변화로 인한 고온수단.

. 극도로 정제된 ~~수소~~의 음식 (식량)

. 레이저 드론 등 첨단.

. 야간이 미생이 존재하나, 극한대의 유문 화살을 받고 있음.

↳ 생명력(수명)은 기반으로 쓰기 때문에, 사후 지양 필요

- ~~추방~~ 추방리. (Exile)

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

- 전투 전쟁

4대장

① 넥서스 메카닉스 (도시 방어)

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

② 넥스 디펜스 (도시 방어)

- 도서의 추방과 도서 인복 계층이 거꾸로 판정판 조정.
- 기존 개작본 거꾸로나도 많고 환경 변화를 만리해야 한다는 입장.
- 가이서 생애 관련 스킬 장비 보너스 획득.

- 거리 전쟁

① 넥서스 거점

- 최근 활동대형 도시를 거점으로 사람들이 모이는 단체.
- 각종 원로 퀘스트를 받을 수 있음.

② 넥서스 ~~메카닉스~~ 메카닉스

- 넥서스의 기계사로, ~~하하~~ 하하 ~~원리~~ 원리
- 모기장 문제 모종의 계층을 파괴고 있음. ⇒ 추후 작업 전쟁으로
↳ ~~넥서스~~ 정도는 거점이 있다는 넥서스 메카닉스이 사이가 좀 더 있음.

③ 디들리게는

- ~~한글~~ 한글 모든 인종. 문명사 파괴하여 왜곡이 거꾸로 디들리게는 공전으로 양식.
- ~~넥스~~ 넥스 디들리게로 대장 구조 ⇒ 추후 작업 전쟁

④ 메이브 교단

- 메이브 성을 송상하는 구세이 미션으로 모인 종로 단체.
- 도서의 이득은 곳에서 ~~넥스~~ 넥스 메이브 추계로 무임.

⑤ 시이비 도적단

- ~~올웨이/올웨이~~ 올웨이/올웨이를 막고 모든 것을 장악하려는 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 지어진 내막을 안기 힘들다는 설정.

- 문화

① 건축: 청색 건물에, 대부분 네온 사인으로 화려하게 빛남. 넥서스 소유 건물 내에는 모습이 천편일률적.
건물 천장은 태양광 발전기가 반드시 달려 있음.

② 음악: 평범한 음악. (*참고: 디스라이드).

→ 서정성은 어떻게 보여줄지. 서정성은 아예 빼야 할지?
↳ 넥서스 어벤스 전영 지역 BGM으로 활용.

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

나머지 20%의 복음종. 넥서스 임직원들 리미트 "음식"을 의미하는 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 공작이자, 하이브스 그 자체라 해도 과언이 아닌 거대 기업.

농업, 개성에너지, 항공공학은 공성으로 다루는 회사였으나,

40년 전의 "그 시대"로 인해 기체를 잡고 거대 기업으로 성장.

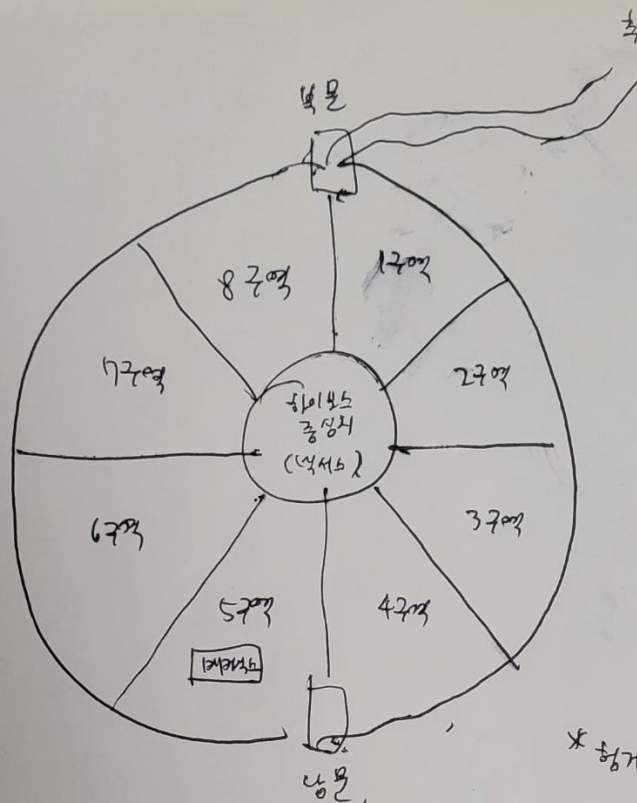
하이브스 내에도 여러 개의 도시 국가를 운영 중이다.

효율을 중심으로 돌아가는 조직.

설정 없이

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

- 하이랜드



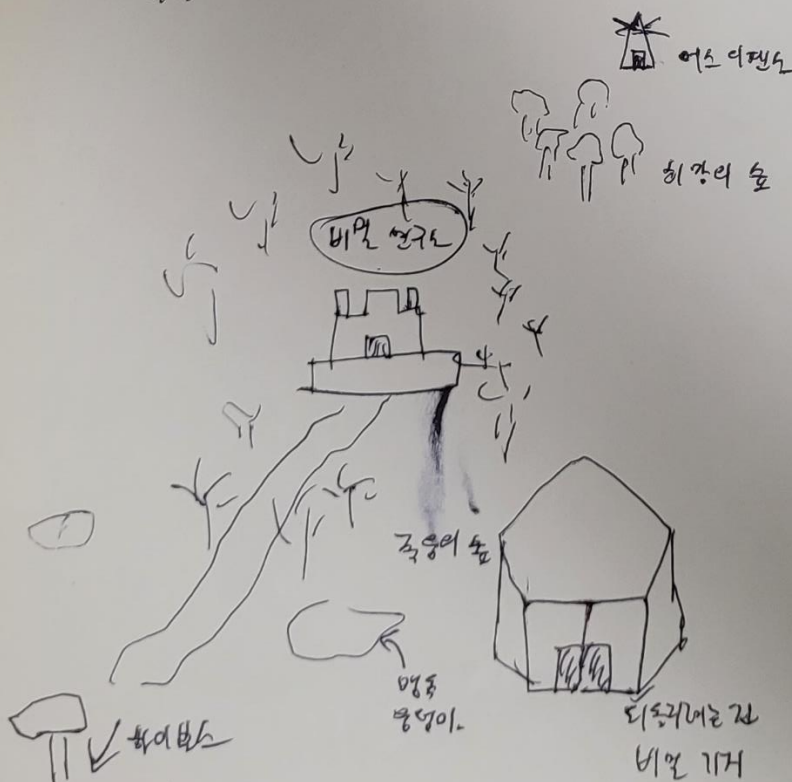
북문

* 하이랜드의 세계관 설정

★ 남문에서 하이랜드로 이동하도록 변경

하이랜드의 8개 구역

- 하이랜드



어스 더펜트

하이랜드의 숲

비밀 연구소

하이랜드의 숲

하이랜드의 숲

하이랜드의 숲

4. Levels

[튜토리얼]

1~8 Lv: 6 구역 빈민촌

8~10 Lv: 야영지(5 구역)

[본 게임]

10Lv ~: 이후 지역

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 섹션은 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

상업용으로 활용 가능한 무료 폰트, 나눔고딕을 사용합니다. 기본 인터페이스는 제 2 의나라를 참고하여 제작합니다.



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)

게임의 AI 는 NPC 가 다양한 경우에 반응하고 행동하는 방식입니다. 보다 현실적인 접근을 제공하기 위해 상대방과 적 AI 가 다른 경우에 어떻게 반응하는지 설명해야 합니다.

또한 동물, 식물 및 기타 시스템을 포함하여 아군 및 기타 비 전투 캐릭터를 위한 AI 시스템을 설정해야 합니다.

마지막으로 지원 AI 에 대한 프로그래밍을 설명해야 합니다. 이는 경로 찾기, 플레이어 감지, 충돌 감지, 적중 감지 등에 사용됩니다.

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.