

# Cyber Nexus(가제) Pitch Document



PC, 모바일 등 멀티 플랫폼으로 즐길 수 있는 MMORPG 게임, ‘사이버 넥서스’에 대한 제안입니다. 사이버 넥서스는 진영 간의 대립을 바탕으로 플레이할 수 있으며, 판타지 요소를 가미한 게임입니다. 사이버 넥서스는 한국에서 가장 활성화된 모바일 플랫폼과 새롭게 떠오르는 스팀 플랫폼 시장을 겨냥합니다. 또한 유저가 직접 컨트롤하는 콘텐츠와 편의성을 고려해 자동화한 콘텐츠를 나누어 제작합니다.

겔보기로는 첨단 과학으로 무장된 세계와, 완벽해보이는 그 세계의 그림자와도 같은 곳에서 느낄 수 있는 서정적인 낭만을 그립니다. 이를 위해 캐릭터 및 스토리 서사에 중점을 두고 게임을 개발할 것입니다. 이 초기 문서는 개발이 시작되면 지속 수정될 예정입니다.

## [게임 디자인]

### 개요

"사이버 벅서스"는 사이버펑크 분위기의 미래 도시 오픈월드에서 펼쳐지는 대규모 MMORPG로, 플레이어들에게 고도로 다양한 경험과 커스터마이징 옵션을 제공합니다. 게임은 아래와 같은 특징을 갖습니다.

#### - 서정적 분위기

사이버펑크 미래의 어둡지만 한편으로는 서정적입니다. 대립하는 양 쪽 진영의 상황을 모두 알아볼 수 있는 중립적인 이야기와 서정적인 음악으로 플레이어들을 매료시킵니다.

#### - 캐릭터 커스터마이징

외모, 의상, 스킬 트리를 포함한 다양한 커스터마이징 옵션을 통해 플레이어들은 자신만의 캐릭터를 창조합니다.

#### - 고급 화기 시스템

중화기, 펄스건, 레이저빔과 같은 사이버펑크 미래에 걸맞는 고유 무기를 사용하며, 업그레이드 옵션을 통해 무기를 개선합니다.

#### - 다양한 콘텐츠

PvP, PvE, AI 던전 탐험, 이벤트, 특별 미션, 진영 전장 등 다양한 콘텐츠를 제공하여 플레이어들은 다양한 활동을 즐길 수 있습니다.

#### - 사회 시스템

길드, 친구, 거래 시스템을 통해 플레이어들은 협력과 경쟁을 통해 게임 내 소셜 네트워크를 형성합니다. 다만 양쪽 진영 간 대립을 그려내기 위해 타 진영 플레이어와 협력할 수 있는 사회 시스템은 극히 제한될 것입니다.

### 플롯 및 설정

"사이버 벅서스"의 배경은 22세기의 사이버펑크 미래 도시입니다. 이 도시는 기술과 부패가 공존하는 곳으로, 거대한 비즈니스 제국과 반국가 단체들 간의 갈등으로 뒤덮여 있습니다.

#### - 주요 스토리 라인

게임은 주요 스토리 라인을 중심으로 진행됩니다. 플레이어들은 한 빈민가에서 여정을 시작하며, 거대 기업 벅서스의 제안을 수락하느냐, 거절하느냐에 따라 소속 진영이 결정됩니다. 플레이어들은 주요 퀘스트를 완료하며 세계에 숨겨진 비밀을 파헤치고 세계를 구하기 위한 모험을 지속합니다. 그 여정에서 사이버 강도단, AI 군단, 바이러스 감염자, 유전자 조작 괴수, 나노 스웜 등의 몬스터와 맞서 싸우게 될 것입니다.

#### - 부가적인 퀘스트

경험치, 아이템 획득을 위한 다양한 부가적인 퀘스트가 있어, 플레이어들은 게임 세계를 탐험하며 다양한 활동을 즐길 수 있습니다.

- 선택과 결과

몇몇 퀘스트는 플레이어들의 선택에 따라 다른 결과를 가져올 수 있으며, 이로 인해 다른 이야기 전개와 엔딩이 가능합니다. 가장 많은 플레이어들이 선택한 결정으로 인한 변경점을 이후 업데이트 시 반영할 수 있습니다.

- 다양한 지역

게임 세계에는 서로 다른 테마와 미적 요소를 가진 다양한 도시 지역이 존재하며, 플레이어들은 이 지역을 탐험하며 다양한 퀘스트를 수행합니다. 심지어 아직 자연 그대로의 모습을 간직한 장소도 있습니다.

- 차별화된 분위기

사이버펑크 2077에서의 어두운 분위기와 달리, 인물 간의 감정선을 그려내는 서정적인 이야기로 타 게임과 구별되는 독특한 사이버펑크 분위기를 가지고 있습니다.

## 캐릭터 설정

- 다양한 직업, 종족 선택지

5가지의 직업과 각 직업 당 2가지 씩의 전문화를 설정하여, 총 10가지의 전문화를 선보입니다. 전문화는 탱커/힐러/딜러라는 3가지의 카테고리로 나뉘질 것입니다. 플레이어들은 직업을 선택하고 개성 있는 캐릭터를 만듭니다. 각 직업, 전문화마다 독특한 스킬 트리가 있어 플레이어들은 전투 전략을 다르게 구성할 수 있습니다. 종족은 총 3가지로, 인간, 사이보그, 수인을 선택할 수 있습니다.

- 캐릭터 커스터마이징

헤어 스타일, 의상, 바디 파츠, 타투, 악세서리 등 다양한 커스터마이징 옵션을 제공합니다.



#### - 직업 판타지에 맞는 다양한 무기

중화기, 펄스건, 레이저빔, 전자봉, 소형 드론 등 다양한 무기 종류가 있으며, 플레이어들은 자신에게 가장 적합한 무기를 선택합니다. 특정 재료와 리소스를 사용하여 무기를 강화하고 플레이어의 스타일에 맞게 맞춤형 무기를 개발합니다. 또한 무기 특성:무기마다 고유한 특성이 있어, 플레이어들은 다양한 전략을 시도할 수 있습니다. 예를 들어, 펄스건은 빠른 연사력을 제공하며, 레이저빔은 높은 정확도와 관통력을 가지고 있습니다.



전투 시스템

#### - 스킬 트리

각 직업마다 독특한 스킬 트리가 있어 플레이어마다 다른 전투 전략을 구성할 수 있습니다.

#### - 전투 스타일 다양성

"사이버 넥서스"는 다양한 직업과 전투 스타일을 제공하며, "월드 오브 워크래프트"와 같이 플레이어들은 근접 공격, 원거리 공격, 방어 기술 및 회복 주문을 사용하여 싸울 수 있습니다.

#### - 특수 기술과 주문

각 직업은 고유한 특수 기술과 주문을 사용할 수 있으며, 이를 통해 전투를 좀 더 전략적으로 다룰 수 있습니다.

주문 및 기술은 캐릭터 레벨업 시에 획득하며, 다양한 상황에 맞게 선택할 수 있습니다.

#### - PvP / PvE

대규모 전투, 팀 전투, 배틀로얄 등의 **PvP** 모드를 지원하며, 랭킹 시스템과 보상이 있어 경쟁과 협력을 장려합니다. 던전 탐험, 몬스터와 보스 전투, 스토리 기반 퀘스트 등 다양한 **PvE** 콘텐츠를 제공합니다. 5인 던전의 경우 **AI** 동료 시스템을 지원합니다.

#### - 스킬 트리와 특성

플레이어들은 스킬 트리과 특성을 통해 자신의 캐릭터를 더욱 개성적으로 꾸밀 수 있으며, 원하는 스타일로 전투를 진행할 수 있습니다.

#### - 신속한 전투와 타겟팅

"제2의나라: Cross World"와 같이 빠른 전투와 타겟팅 시스템을 도입하여, 플레이어들은 전투 중에도 반응성을 유지할 수 있습니다. 또한 일부 콘텐츠에 대한 자동 공격 시스템을 도입하여, 모바일 환경에서도 최적화된 게임을 즐길 수 있게 할 것입니다.

#### - 경험치 및 보상 시스템

"월드 오브 워크래프트"와 유사한 경험치 및 보상 시스템을 도입하여 플레이어들은 전투에서 승리하면 경험치와 아이템 보상을 획득할 수 있습니다.

### 사회 시스템

#### - 길드 및 클랜

플레이어들은 길드 또는 클랜에 가입하여 다른 플레이어들과 협력 및 경쟁할 수 있습니다. 길드 전투와 토너먼트가 있어 길드 간의 경쟁을 촉진합니다.

#### - 거래 시스템

플레이어들 간 아이템을 거래하고 게임 내 경제를 형성합니다. 자신의 아이템을 팔거나 구매하여 경제적 성장을 이룰 수 있습니다. 물론 **NPC**와의 거래도 가능합니다.

\*진영 시스템 도입에 따라 진영이 다른 플레이어와의 교류는 극히 제한될 것입니다.

## **【마케팅】**

사이버펑크 분위기와 커스터마이징 옵션을 좋아하는 **MMORPG** 플레이어들을 중심으로 타겟팅합니다. 연령은 **20~40**대로 상정합니다.

### **- 주요 전략**

**GA**를 통한 타겟 마케팅, 소셜 미디어, 지하철 전광판 광고 등을 활용한 게임 홍보 및 광고 계획을 세우겠습니다.

### **- 업데이트**

게임 출시 이후 추가적인 게임 지역, 이야기 및 콘텐츠 확장을 계획하고, 플레이어들에게 끊임없는 새로운 경험을 제공할 것입니다.

### **- 커뮤니케이션**

플레이어들과의 소통이 중요해진만큼, **CM**들을 적극 활용하여 공식 카페를 운영하며 플레이어 피드백을 수집하여 게임 업데이트에 반영합니다. 또한 최근 2년 간의 “한국 페이트/그랜드 오더”의 사례와 같이 세부 업데이트 사항이나 이슈에 대한 자세한 설명을 통해 플레이어들에게 신뢰감을 부여할 것입니다.



### [개발 리소스]

게임 개발을 위해 필요한 리소스와 파트너십을 확보하기 위해 노력할 것입니다. 이는 개발 팀, 아트 디자이너, 서버 호스팅, 마케팅 파트너 등을 포함합니다.



담당 업무	예상 인원 수
기획	2~3명
프로그래머	5~8명
아티스트 (2D 및 3D)	4~6명
사운드 디자이너	1~2명
시나리오 작가	1~2명
QA	3~5명
마케팅 / CM	2~3명
PM (Project Manager)	1~2명
서버 엔지니어	2~3명
데이터 분석	1~2명
사이버 보안 및 프라이버시 전문가	1명

### [개발 일정]

1개월	2개월	3개월	4개월	5개월	6개월	7개월	8개월	9개월	10개월	11개월	12개월
디자인											
		아트									



		프로그래밍
		사운드 디자인

이 Pitch Document는 "사이버 박서스" 게임의 개요와 개발 계획, 비전, 목표를 제공합니다. 이 게임은 플레이어들에게 혁신적이고 중독성 있는 경험을 제공하고, 게임 개발을 위한 리소스를 확보하여 출시를 목표로 하고 있습니다.

서명: **【이재진】**