

# Project Andromeda

Game Design Document

Kyungjin Kim

# 목차

## MAIN

1. 주요 장르
2. 부가 장르

## 게임유저 대상

1. 주요 대상
2. 대상 그룹 특징

## Target Hardware

## Story

세계 배경

개요

1. 배경 스토리

## GamePlay

### 주요 게임 플레이 요소

1. 캐릭터 생성
2. 전투
3. 영향과 선택

### 게임내 주요 콘텐츠

1. 캐릭터 생성 및 튜토리얼
2. 게임의 시작
3. 주요 스토리 및 게임 진행
4. 전투
5. 선택요소
6. 보스레이드
7. 가차
  - 7-1. 캐릭터 가차 시스템
  - 7-2. 캐릭터 등급
  - 7-3. 가차 확률
8. 숙소 시스템

## **게임흐름**

## **플레이어 캐릭터**

## **게임 플레이어 직업 선택 설명**

1. 탱커
2. 딜러
3. 힐러
4. 서포터

## **게임 디자인 요소**

### **Game Art**

1. Using Game Engine
2. Characters
  - 2-1. 천계족
  - 2-2. 인간
  - 2-3. 마족

# MAIN

## 1.주요 장르

- 장르 : 어드벤처 게임, 수집형 RPG, SRPG

## 2.부가 장르

- 부가 장르 1 : 액션
- 부가 장르 2 : 플랫폼

## 3.장르설명

### 3.1 장르에 대한 설명

- 어드벤처 : 스토리 중심으로 하는 게임입니다. 주로 캐릭터를 조작을 하여 게임 세계를 알아봅니다. 주로 대화와 상호작용이 중요한 요소이며, 퀘스트를 수행하거나 미스테리를 해결하는것이 일반적입니다.
- 수집형 RPG : 게임내 캐릭터, 아이템 등을 수집을 하는 게임입니다. 이들을 업그레이드하거나 조합을 하여 전략을 구사해 게임을 진행합니다. 수집요소와 전투 시스템이 중요하며, 플레이어는 다양한 캐릭터나 아이템을 모으고 강화해 더 강력한 전투 능력을 얻습니다.
- SRPG (전략형 RPG) : 전투와 전략을 결합한 장르입니다. 플레이어는 다양한 캐릭터를 조작해 전투를 지휘하고 전략을 세우며 승리를 추구합니다. 캐릭터 업그레이드, 캐릭터 장비, 아이템 획득 등의 RPG 요소와 전투의 전략적인 측면이 결합되어있습니다.

### 3.2 부가장르에 대한 설명

- 액션 : 게임 플레이에서 실시간 물리적 기술과 민첩성이 중요한 역할을 하고 있습니다. 플레이어는 게임 세계에서 적들과의 전투나 플랫폼을 오르내리는 등의 활동을 수행하면서 반응속도와 실력이 필요한 경우가

많습니다. RPG 요소나 어드벤처 요소와 결합이 될 수 있는 큰 장점이 있습니다.

- 플랫폼 : 주로 캐릭터가 게임세계를 탐험하며 주로 점프, 달리기, 스킬, 공격 등 동작을 통해 환경을 탐험하고 장애물을 피하거나 극복합니다. 물리적 기술과 해결 능력을 요구 하는 특징을 가지고 있습니다.

# 게임유저 대상

## 1. 주요 대상

- 나이 : 한국 기준 15 세 이용가 이상
- 성별 : 남녀노소 불문
- 서브컬처 계열 관심 : 다양한 서브컬처 계열에 대한 깊은 관심과 이해를 가진 플레이어들

## 2. 대상 그룹 특징

- 서브컬처 열정 : 핵심 대상 그룹은 다양한 서브컬처 계열에 대한 열정과 지식을 가지고 있으며 해당 서브컬처 계열의 깊은 관심과 지식을 가지고 있어 다양한 커뮤니티 참여 (게임 카페, 디시인사이드 서브컬처 갤러리 등) 를 시작으로 게임내 캐릭터 콜렉팅과 일부 아이템 소장 욕구, 게임내 세계관 IP 와 캐릭터 설정을 기반으로 만들어지는 팬 아트, 픽션, 애니메이션, MMD (Miku Miku Dance) 등 2 차창작과 서울코믹월드, 부천만화축제, 부산코믹월드, 일러스타 페스 등 서브컬처 이벤트, 축제에 관심을 가지며 다른 팬들과 만남을 즐김, 마지막으로 서브컬처계열에 나오는 캐릭터는 팬들에게 영감을 주고, 가치관과 관심관을 형성하는데 기여하는 점이 있음

## Target Hardware

- Mobile (IOS & Android)

# STORY

## 세계 배경



신도시와 구 근대유럽풍 도시가 함께 공존하는 도시 안드로메다 (1 번째 사진은 인간의 세계, 2~3 번째 사진은 천계족 세계 (레퍼런스 사진))

Project Andromeda 의 세계는 과거 신성로마제국의 문화와 현대 기술과 천국적인 요소가 결합한 깔끔한 환경으로 묘사 됩니다. 이 세계는 안드로메다라고 불리며 과거에는 서로 다른 종족간의 갈등이 있었으나 이제는 서로를 이해하고 존중하며 공존하는 곳으로 변화하였습니다,

이 세계에는 인간과 천계족이 함께 살며 다양한 문화, 언어, 종교 및 신화를 공유하는 시대이다. 이 들은 서로를 이해하고 존중하며, 공통의 가치와 이상을 공유하는 밝은 분위기를 유지하고 이며 고대 로마 문화의 요소와 현재의 서유럽과 미국권의 현대적 가치가 결합 되어있는 세계가 되어있습니다.

신성로마제국의 문화를 기반으로 살고 있는 천계족은 평화와 법률을 중시하며 인간과 천계족간의 연결을 유지하고 있고 미국의 문화를 기반으로 살고 있는 개인의 자유와 창의 성을 존중하며 과학과 기술의 선도적으로 발전 시킨 지역입니다.

## 개요

### 배경 스토리

안드로메다의 평화가 깨어지고, 다른 세력들의 음모 및 분열이 진행이 되고 있는 와중 마족의 안드로메다 지역 정복으로 인간과 천계족을 지배하려고 하는 이 세계는 큰 위기에 처하게 되었습니다.

수정 내용 : 수년동안 안드로메다 지역은 다양한 인간과 천계족 세력 사이의 평화로운 공존과 번영을 누렸습니다. 그러나 평화는 언제나 영원하지 않습니다. 안드로메다의 평화는 갑작스러운 사건으로 깨졌습니다.

안드로메다의 지역에서 발생한 의문스러운 사건들이 나타나기 시작했습니다. 인간과 천계족의 세력간의 갈등은 심화 되며, 이 지역을 지배하려는 사악한 세력들의 음모가 드러났습니다. 그 중에서도 가장 큰 위협은 마족들의 귀환이었습니다.



**마족의 복귀:** 오래전에 마족은 안드로메다에서 추방되었다고 생각되었지만, 이제 그들이 다시 나타났습니다. 마족은 안드로메다 지역을 정복하고 인간과 천계족을 지배하려는 야심을 품고 있습니다. 그들의 미지의 힘과 알 수 없는 음모는 안드로메다 전역에 불안과 공포를 퍼뜨리고 있습니다.

**세력 간 갈등:** 마족의 귀환은 안드로메다의 인간과 천계족 세력들 사이의 갈등을 더욱 심화시켰습니다. 각 세력은 자신의 이익을 위해 마족과의 대립을 무시하거나 이용하려고 하며, 지역 전체가 혼란에 휩싸여 있습니다.

**희망의 빛:** 그러나 모든 것이 소멸할 것만 같지는 않습니다. 안드로메다의 용맹한 영웅들과 모험가들은 마족의 야욕을 막기 위해 뭉쳐 힘을 모으고 있습니다. 과거의 전설과 지식을 토대로, 이들은 마족에 맞서 싸움의 준비를 하고 있습니다.

이제 안드로메다의 운명은 불분명합니다. 앞으로 어떤 결정이 내려질지, 안드로메다의 용사들이 마족의 귀환을 막을 수 있을지는 시간이 알려줄 것입니다. 당신은 안드로메다의 운명에 어떤 역할을 할 것인가요?

# GamePlay

## 1. 주요 게임 플레이 요소

### 1. 캐릭터 생성

- 플레이어는 중재자라는 역할을 가지고 인간 또는 천계족 종족을 선택 할 수 있습니다.
- 플레이어는 최대 5 부대를 이용해 다양한 역할을 가지고 변경 할 수 있는 캐릭터들을 이용해 게임을 진행 할 수 있습니다, (예시 레퍼런스 이미지)



- 캐릭터는 탱커, 딜러, 힐러, 서포터 등 다양한 직책이 존재합니다. 여기에서 스테이지별 상황에 따라 플레이어는 캐릭터의 직책 (역할)을 바꿀수 있습니다.



캐릭터의 역할 변경은 캐릭터를 터치 후 정보창에 들어가 변경 가능



빨간색 사각형 버튼 터치 시 클래스 변경 UI가 나오면서 클래스 역할을 바꿈과 동시에 무기도 같이 변경 (일부 캐릭터는 일부 클래스 변경 불가능)

## 2. 전투

- 전투에 들어가기 전 맵에서 스테이지에서 턴을 이용해 플레이어와 적을 이동하게 합니다. (예시 레퍼런스 이미지)



- 이후 스테이지로 들어가면 전략을 기반한 전략 전투를 제공합니다.
- 플레이어는 캐릭터를 키우고 전투중에 스킬 사용, 엄폐, 후퇴, 대열 이동 등 전투를 하면서 다양한적과 맞서 싸웁니다.
- 전투의 인원은 최대 6 명으로 추가하되, 2 명은 서포터 역할로 나가고 4 명은 직접 전투에 뛰는 방식으로 나갑니다.
- 보스 레이드로 인한 멀티 플레이어 협동전도 똑같이 전투 인원은 6 명으로 하되 조력자 시스템은 최대 2 명, 2 회 이용할 수 있도록 합니다.

## 3. 영향과 선택

- 플레이어인 중재자는 다른 캐릭터와 상호작용을 하거나 중요한 결정을 할 때 마다 세계와 캐릭터에 영구적인 변화가 일어납니다.



## 2. 게임내 주요 콘텐츠

### 1. 캐릭터 생성 및 튜토리얼

- 게임 진행 전 1 분 짜리 애니메이션 이후 튜토리얼을 진행 하며 이후 자신만의 캐릭터를 생성하고, 기본 조작을 시작으로 게임 메카닉에 대한 튜토리얼 진행
- 튜토리얼에서 자신만의 캐릭터를 생성이 가능하며 여기에서 탱커, 딜러, 힐러, 서포터 등 다양한 직책을 선택 할 수 있습니다.

### 2. 게임의 시작

- 플레이어의 캐릭터는 첫 지역으로 진입 하고 첫 퀘스트 수행
- 이 퀘스트를 통해 게임의 주요 스토리 요소와 게임 세계의 배경에 도입이 됩니다.

### 3. 주요 스토리 및 게임 진행

- 중재자인 플레이어는 안드로메다의 세계에 나온 분쟁 및 전쟁을 해결 하며 다양한 지역에서 미션 및 퀘스트 수행, 새로운 도전과제를 발견합니다.
- 플레이어의 선택은 세계와 캐릭터에 영향을 미칩니다.

### 4. 전투

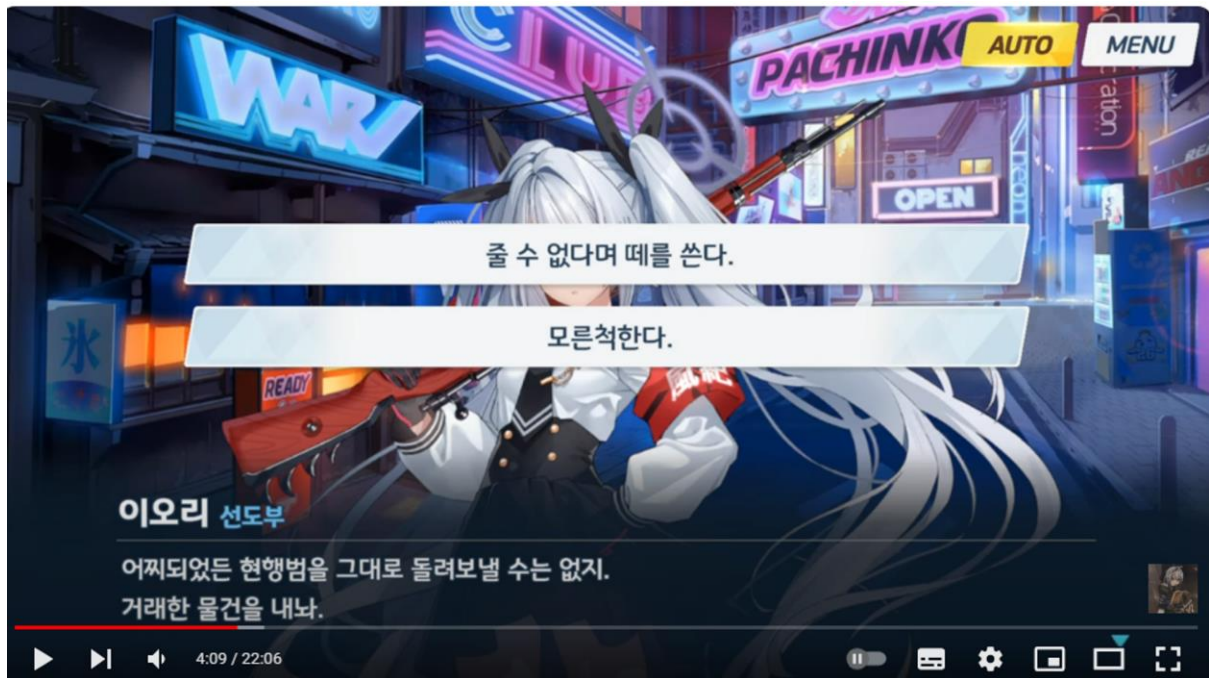


- 전투에 들어가기 직전 캐릭터 선택창 UI에서 플레이어 캐릭터는 스테이지에 따라서 직업을 변경 할 수 있습니다. 여기에서 스테이지에 따라 직업 버프가 들어갑니다.
- 플레이어와 함께 하는 캐릭터들의 역할 (딜러, 탱커, 서포터, 힐러)는 고정되어있지 않고 변경 할 수 있습니다. (대신에 스테이지에 따라 직업 버프가 들어갑니다.)



- 게임의 전투 장면에서는 전략적 요소가 중요하며, 플레이어 캐릭터의 경우 이동과 공격은 자동으로, 대열 이동과 후퇴, 스킬사용은 수동으로 설정이 가능합니다. 여기서 적이 모두 전멸하면 승리합니다.
- 각 캐릭터의 경우 직책에 따라 고유 스킬과 능력을 가지며 이를 조합해 승리를 이끌수 있습니다.

## 5. 선택요소



- 플레이어의 선택과 행동에 따라 스토리는 다양한 방향으로 흘러 갑니다.  
(예시 이미지 참조)

## 6. 보스레이드

- 주요 스토리 진행 중 나타나는 강력한 보스를 상대하는 보스 레이드를 이벤트 형식으로 추가
- 보스 레이드의 경우 플레이어의 전략 및 협력을 테스트를 하며 특별한 보상으로 제공 예정
- 보스 레이드의 경우 협동전으로 진행 되며 다양한 난이도 옵션을 제공해 레벨과 능력에 따라 난이도를 선택 할 수 있으며 보상도 선택한 난이도에 따라 지급

## 7. 가차

### 7.1 캐릭터 가차 시스템



- 캐릭터 가차 시스템에서는 보석을 이용해 가차를 진행합니다.  
플레이어들은 보석을 사용하여 캐릭터를 획득 할 수 있습니다. (랜덤 확률, 랜덤 캐릭터)

### 7.2 캐릭터 등급

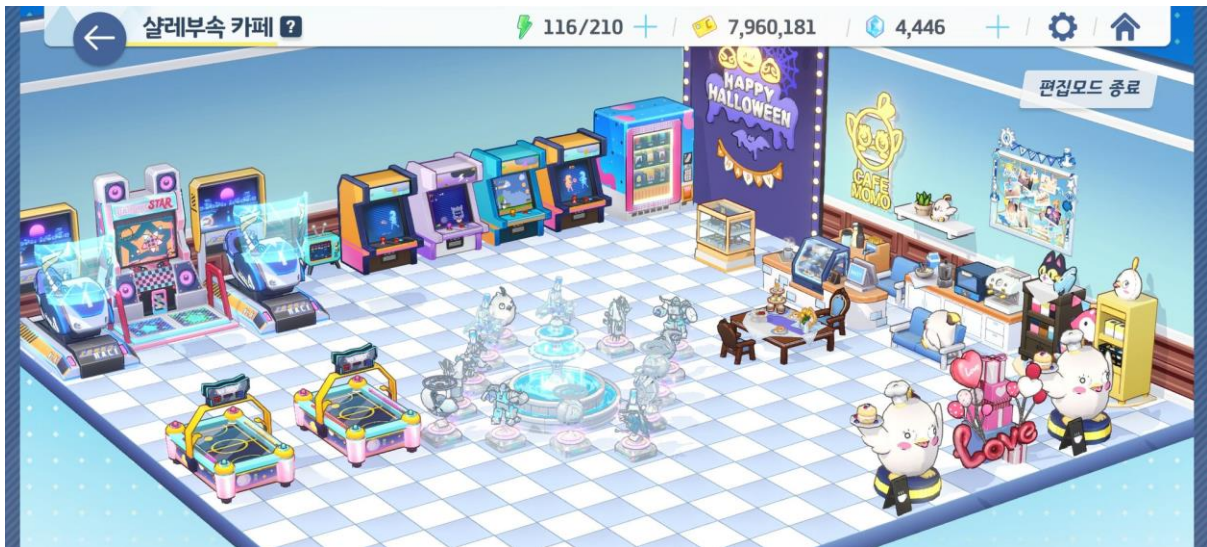
- 이 게임의 캐릭터는 2 성과 3 성 두 가지 등급으로 나뉩니다. 각 등급에 따라 캐릭터의 능력과 특성이 다릅니다.

### 7.3 가차 확률

- 2 성 캐릭터 획득 확률: 85%
- 3 성 캐릭터 획득 확률: 15%



## 8. 숙소 시스템



1. **숙소 시스템:** 플레이어는 게임 내에서 숙소를 건설하고 개선할 수 있습니다. 초기에는 작은 텐트나 간이 숙소만 가능하며, 게임을 진행하면서 더 크고 편안한 숙소로 업그레이드할 수 있습니다. 각 숙소 업그레이드는 플레이어와 캐릭터 모두에게 이점을 제공합니다.
2. **캐릭터 상호작용:** 숙소는 캐릭터들의 주요 모임 장소가 됩니다. 플레이어는 숙소에서 캐릭터들과 대화하고 상호작용할 수 있습니다. 대화는 캐릭터의 개성과 백스토리에 따라 다양한 주제로 진행될 수 있습니다.
3. **공감도 시스템:** 숙소에서의 상호작용은 공감도 시스템을 통해 나타납니다. 각 캐릭터와의 대화와 활동은 플레이어가 해당 캐릭터에 대해 얼마나 공감하고 관심을 가지고 있는지 나타내는 지표를 높일 수 있습니다.
4. **공감도 영향:** 캐릭터의 공감도는 게임에 영향을 미칩니다. 공감도가 높은 캐릭터는 플레이어와의 협력이나 추가 퀘스트를 제공할 수 있으며, 이로써 게임 진행에 도움을 줄 수 있습니다.
5. **공간 개성화:** 플레이어는 숙소 내부를 자신만의 개성으로 꾸밀 수 있습니다. 가구, 장식품, 그림, 식물 등을 추가하여 숙소를 자신만의 공간으로 만들 수 있습니다. 이를 통해 게임 세계에 대한 플레이어의 연결과 공감을 높일 수 있습니다.
6. **이벤트 및 활동:** 숙소에서는 주기적으로 이벤트나 활동이 진행됩니다. 이를 통해 플레이어와 캐릭터들은 함께 시간을 보내며 공감을 높일 수

있습니다. 예를 들어, 숙소 내에서 파티나 축제를 열거나 특별한 임무를 수행할 수 있습니다.



1. **캐릭터 관계 발전:** 숙소 시스템을 통해 플레이어는 캐릭터와의 관계를 발전시킬 수 있습니다. 공감도가 높아지면 캐릭터와의 신뢰도가 상승하고, 이 기반으로 캐릭터의 뒷 이야기를 들을 수 있습니다.. (사진은 예시입니다. 캐릭터와 캐릭터간의 대화)

### 3. 게임 흐름

1. 플레이어 캐릭터는 천계족이나 인간 중 하나의 종족을 선택합니다. 여기서 플레이어 캐릭터의 역할은 중재자 역할을 하고 있습니다.
2. 게임 시작 이후 튜토리얼에서는 A 지역(가칭)에 도착합니다. 여기서 첫 퀘스트를 수행 하면서 게임 세계와 주요 인물을 소개 받습니다.
3. 이후 캐릭터는 모험을 시작하며, A 지역의 대륙에서 다른 지역으로 이동 하여 퀘스트와 미션을 완료하고 다양한 캐릭터와 상호작용하면서 스토리 및 게임이 진행 됩니다.
4. 플레이어 선택에 따라 인간과 천계족과의 갈등을 완화 시키거나 협력 하여 사악하고 야심이 넘치는 마족을 막는 방향으로 게임이 진행 됩니다.
5. 게임의 스토리는 5 개의 시리즈 이야기가 존재하며 5 번째 시리즈의 스토리가 끝나게 되면 게임의 완벽한 진엔딩을 보도록 하는 방식으로 진행합니다.

## 4. 플레이어 캐릭터

(가칭)은 [인간 또는 천계족] 이다.

평화는 오래되어왔지만 오랜 세월 평화를 지내온 탓에 여러세력들의 이익을 위해 각 인간과 천계족간의 세력다툼이 시작되어왔다. 인간은 천계족의 도움 없이 많은 기술발전과 번영을 누렸고 천계족도 그와 동시에 번영을 같이 누려왔기 때문이다.

그러나 천계족은 인간들을 계속 통제 하려고 한다.

이로인해 인간과 천계족과의 세력 다툼이 시작되었다. 갈등의 원인은 인간이 만든 제일 위험한 무기

핵무기 때문이다. 이는 전체를 파멸을 가져오기에.. 이를 핑계로 천계족은 인간에 대한 통제를 좀 더 강화한것 같았다.

하지만 세력 다툼은 빨리 끝나지 않고 오랫동안 지속 되어왔고 이 영향으로 인간과 천계족에 대한 갈등은 더욱 더 깊어져 갔다.

하지만 그러던 어느 날 갑자기 미스테리한 사건들이 하나 둘 씩 생겨나기 시작했다. 이는 천계족과 인간의 갈등 사이에서 생겨난 사건으로 생각하였지만 미스테리한 사건이 계속 벌어지고 있고 조사결과 오래전에 추방되었던 마족이 다시 나타났던 것이었다.

이로 인해 인간 사회와 천계족 사회에 큰 혼란이 발생했다.

큰 혼란이 발생해도 세력간의 다툼은 끝나지 않고 더욱더 심화 되어가고 있었다. 아니 이를 이용해 오히려 어떤 세력은 큰 이득을 본 집단도 존재 했다.

다툼이 지속될 수록 우리가 살고 있는 안드로메다 지역은 마족의 손에 의해 조금씩 넘어가고 있었다. 우리가 살곳, 우리의 터전, 우리의 집이 조금씩 없어지고 있다.


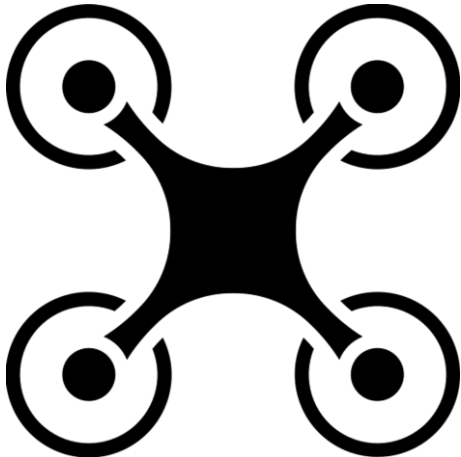
다행히 마족과 싸우고 있는 전선에는 용감한 병사들이 싸우고 있다. 쉽게 넘어가지 않았지만 그래도 아직은 희망은 남아있다.

과거의 전설에 의하면 인간과 천계족이 힘을 합쳐 마족을 안드로메다 지역에 추방을 시킨적이 있었다. 이 전설은 아직도 모든 인간과 천계족이 기억하고 있다.

이제 안드로메다의 운명은 당신손에 달려있으며 당신이 내리는 결정, 순간이 이 안드로메다의 운명을 선택 지을것이다. 이 혼란스러운 운명을 바꾸기 위해 어떤 역할을 할 것이며 어떤 결정을 내리며 어떻게 행동 할 것인가요?

## 5. 게임 플레이어 직업 선택 설명

| 클래스<br>종류 | 아이콘   | 역할   | 특징  |
|-----------|---|--|---|
| 탱커        |    | 돌격 및 방어병 역할을 하고 있으며 전투 시작시 방벽을 소환하고 전투를 시작합니다. | 아이콘은 방패를 띄우고 있으며 방어 뿐만 아니라 근접 무기 (도끼, 칼, 검) 등으로 공격을 하지만 간혹 샷건병도 존재합니다. 이 역할은 서포터로 이동 할 수 없는 역할군입니다. |
| 딜러        |  | 탱커의 후방지원 역할을 하고 있으며 원거리 무기를 들고 있습니다.           | 아이콘은 총을 띄우고 있으며 원거리병으로는 석궁병, 돌격소총병 등이 존재합니다. 이 역할은 서포터로 이동이 가능한 역할군입니다.                             |

|     |  |  |  |
|-----|--|--|--|
| 힐러  |   | 탱커 및 딜러의 의무병 역할을 하고 있습니다.  | 의무병 역할을 하고 있지만 공격은 그리 강력한 것은 아닙니다. 이 역할은 서포터로 이동이 가능한 역할군입니다.  |
| 서포터 |  | 드론 등 지원사격이나 쉴드 버프등 여러 아이템을 보급을 지원하는 역할을 하고 있습니다. 때에 따라서 스킬 쿨타임 단축 아이템도 떨어뜨릴수 있습니다. | 아이콘은 드론의 아이콘을 띄우고 있으며 긴급 상황에서 물자 보급 하는 역할을 하고 있습니다. (지원병) 이 역할군은 힐러나 딜러에서 서포터로 역할 바꿈이 가능하며 다시 원위치 제자리로 변경이 가능합니다. 단 탱커로는 이동할 수 없습니다. |

## 6. 게임 디자인 요소

- **수집형 요소:** 게임에서는 다양한 캐릭터를 수집하고 키우는 측면을 강조합니다.
- **서브컬처 요소:** 게임 내에 적용할 수 있는 다른 콘텐츠의 팝컬처 레퍼런스와 이스터 에그를 추가해 플레이어가 재미를 느낄수 있도록 합니다.

## 7. Game Art

### 1. Using Game Engine

- Unity
- 3D 그래픽 엔진 활용으로 그래픽 처리 및 배경과 애니메이션 효과는 3D 이용합니다.
- 물리 엔진을 활용해 캐릭터 물체 등 물리적인 행동을 제합니다.

### 2. Characters

| 캐릭터 공통 디자인 (SD 3D 캐릭터화, 예시 레퍼런스 이미지) |  |
|--------------------------------------|--|
| EX                                   |  |
| 1. 스킬발동 애니메이션 (예시)                   |  |





IDLE 상태

## 2-1. 천계족

천계족은 보이지 않는 내부분열과는 달리 활기차고 밝은 분위기를 가지고 있습니다.

- **건축물:** 천계족의 도시와 성은 화려하고 고요한 빛을 발합니다. 높은 탑과 성벽 뿐만 아닌 건축물은 근대 유럽의 스타일중 신성로마제국의 도시 풍경을 많이 따라가고 있습니다.

예시 레퍼런스 사진





pixtastock.com - 63839553

- **사회구조** : 조화롭고 평화로운 공동체를 중요시 하는 특징을 가지고 있으며, 문화와 예술을 중요시 합니다.
- **4대 가문** : 4대 가문은 미카엘, 가브리엘, 라파엘, 우리엘 가문이 존재하며 이 4개의 가문이 문화, 정치 등 다양한 분야에서 기능을 수행합니다.

## 2-2. 인간

인간의 세계는 희망이 남아 있고 힘을 합치면 이길 수 있다는 메시지를 전달하는 시각적 스타일을 가지고 있습니다

- **다양한 환경**: 인간들의 도시와 마을은 각기 다른 환경과 지형을 가지고 있습니다. 도시, 시골, 산, 숲 등 아름다운 환경 다양하게 분포하며, 이는 인간들의 다양성과 힘을 나타냅니다.

예시 레퍼런스 사진)



- **다양한 인종:** 인간들은 다양한 인종과 문화를 가지고 있으며, 이로 인해 다양한 스타일의 건축물과 의상이 존재합니다.
- **역사적 건축물:** 일부 도시는 오랜 역사와 전투의 흔적을 간직하고 있으며, 과거를 상징했던 성곽과 탑 등의 건축물이 여전히 존재합니다.
- **인간의 결속:** 인간들은 함께 일하고 단합하여 마족과 천계족의 압박에 맞서 싸웁니다. 이는 다양한 인간 그룹과 결속된 분위기를 반영합니다.



## 2-3. 마족

마족의 환경은 무서운 분위기를 가지며 어둠과 죽음이 뒤섞인 곳으로써 미지의 요소로 가득 차고 있습니다.

- **무너진 건축물** : 인간과 천계족의 과거의 영광을 상징하던 건물이었다. 그 증거는 파괴된 건물과 무너진 탑 등이 있다. 이 무너진 건물은 과거의 영광을 상징하지만 또 한편으로는 전쟁과 부패의 흔적을 가지고 있으며 마족의 파괴적인 힘을 상징합니다.

예시 레퍼런스 이미지



- **오염된 지역** : 이 영역은 부패와 마력의 오염으로 뒤덮여 있습니다. 이 지역이 공원이었는지 숲이었는지는 알 수 없습니다. 하지만 이 오염된 지역에서는 죽은 나무와 독성이 띤 물이 주변을 감싸고 있습니다.

- **마의 서식지** : 자신들의 영토에 마족을 양성하고 소환하는 장소입니다.
- **저주 받은 성당** : 저주 받은 성당이라고 불리는 곳에서 진행 하고 있는 음모와 위험하고 사악한 계획이 진행 하고 있는 장소입니다. 이 성당은 어둠의 힘으로 가득 차 있으며 이곳에서 중간 관리급 되는 마족과 대결해야합니다.<sup>3</sup>
- **저주 받은 대성당** : 저주 받은 대성당이라는 불리는 곳은 저주 받은 성당 보다 더 위험한 음모와 더 위험한 사악한 계획이 실시간으로 진행중인 곳입니다. 마족들이 어둠의 신에게 바치는 음모와 사악한마법의 의식이 진행됩니다. 어둠의 대성당은 마족들의 중요한 전략적 장소로 사용 되고 있으며, 플레이어는 이곳에서 마족의 최고지도자와 어둠의 신과 대결해야하는 장소입니다.

성당 및 대성당 예시 레퍼런스 이미지)

