

2024

엣지 오브 게이트

GDD 문서



이볼브테일

작성자 : 신희창

2024-03-24

목차

1. 게임 개요	4
2. 세계관.....	5
2-1. 배경 설정	5
2-2. 시놉시스	5
3-1. 주요 스토리	6
3-2. 시네마틱 무비 기획서	6
3-3. 게임 맵	7
4. 게임 플레이.....	8
4-1. 게임의 목표	8
4-2. 주요 퀘스트	8
4-3. 코어 플레이	8
5. 캐릭터.....	8
5-1. 주요 캐릭터 소개	9
5-2. 플레이어 캐릭터의 특징	10
5-3. 캐릭터 간 관계도	11
5-4. 적대 몬스터 소개	11
6. 아이템.....	13
6-1. 무기	13
6-2. 방어구	13
6-3. 소모성 아이템	14
6-4. 스킬	14

7. 경제 시스템..... 15

 7-1. 아이템 구매/판매 메커니즘..... 15

 7-2. 상점 시스템 15

8. 서비스 기획..... 16

1. 게임 개요

- 게임명 : 엣지 오브 게이트(Edge of gate)
- 장르 : JPRG 장르
- 뷰 시점 : 솔더뷰



“스테이지 내 주어진 목표를 완수하고 캐릭터를 성장시키는 게임”

● 액션과 타격감

솔더 뷰를 기반으로 하여 플레이어에게 만족감을 느낄 수 있는 액션과 호쾌한 타격감

● 다양한 빌드 조합

개성 있는 장비와 아이템을 조합하여 플레이어만의 전투를 완성

● 멀티 엔딩 차용

선택지 분기에 따라 달라지는 여러 엔딩

2. 세계관

2-1. 배경 설정

엣지 오브 게이트는 SF 풍 근미래가 바탕인 국가 '실바니아'를 중심으로 스토리가 진행된다.

실바니아의 중심지 '세레니아' 라는 도시에 돌연히 생겨난 게이트를 통해 쏟아져 나오는 외계

종족 '헬민스'를 처치해나가며 게이트를 닫는 것이 플레이어의 최종 목표이다.

[세계관 배경 설정](#)

[기술적 배경 설정](#)

2-2. 시놉시스

[시놉시스 링크](#)

엣지 오브 게이트의 자세한 스토리를 설명.

주인공 '에이든'의 시점에서 메인 스토리를 진행한다.

인간과 헬민스의 전쟁 속에 휘말린 채 변해가는 에이든의 심리 상태와 가치관을,

플레이어에게 주어지는 선택지와 멀티 엔딩으로 표현했다.

3. 스토리

엣지 오브 게이트의 자세한 스토리를 설명.

주인공 '에이든'의 시점에서 메인 스토리를 진행한다.

인간과 헬민스의 전쟁 속에 휘말린 채 변해가는 에이든의 심리 상태와 가치관을,

플레이어에게 주어지는 선택지와 멀티 엔딩으로 표현했다.

3-1. 주요 스토리

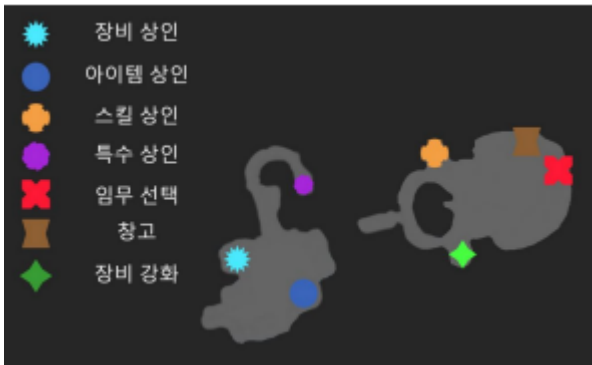
[스토리 설정 링크](#)

3-2. 시네마틱 무비 기획서

[시네마틱 무비 링크](#)

3-3. 게임 맵

마을



스테이지 1



스테이지 2



[미션 별 컨셉 설정 링크](#)

4. 게임 플레이

4-1. 게임의 목표

플레이어는 스테이지마다 주어진 목표를 향해 나아가며 방해하는 몬스터를 퇴치한다.

몬스터의 퇴치, 스테이지 내 오브젝트, 퀘스트 리워드를 통해 보상을 얻을 수 있고,

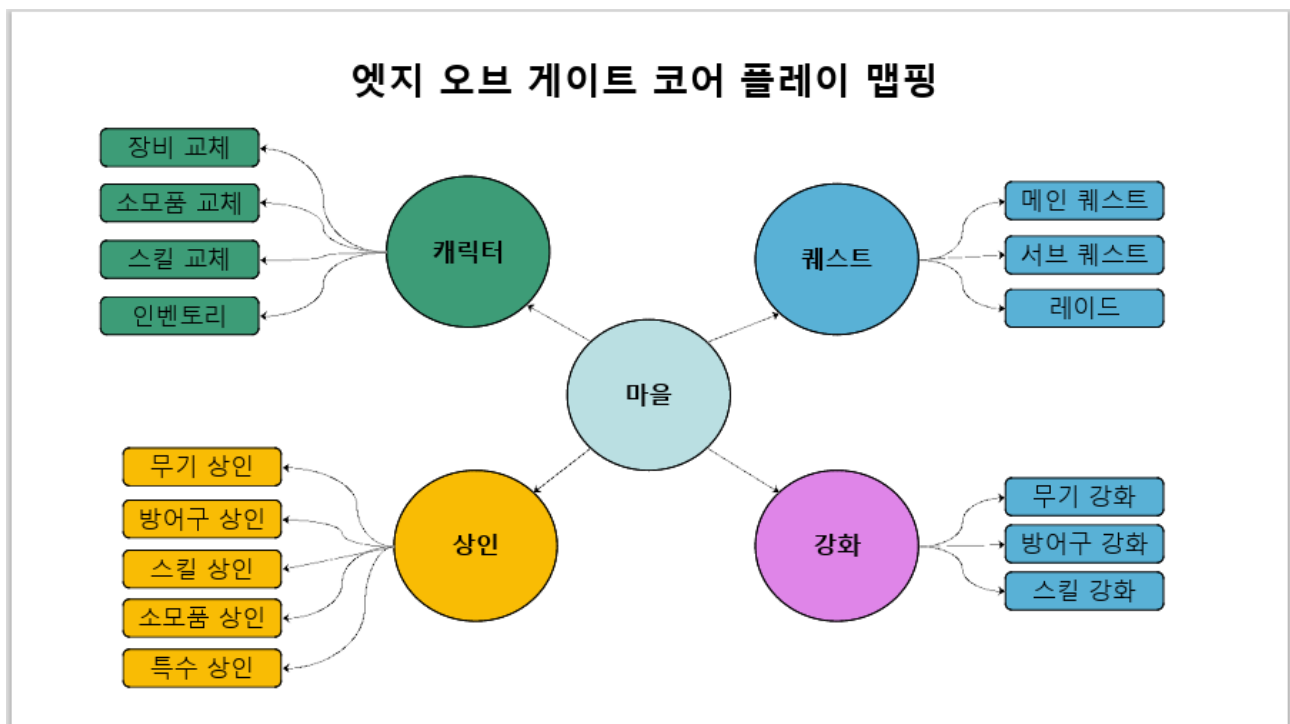
게임 내 자원을 통해 캐릭터를 강화하여 스토리 라인을 진행한다.

4-2. 주요 퀘스트

스테이지마다 클리어 목표가 다른 여러 종류의 임무를 부여하여 플레이어가 다양한 플레이를 즐길 수 있도록 유도한다.

[스테이지 미션 별 컨셉 노선 링크](#)

4-3. 코어 플레이



5. 캐릭터

5-1. 주요 캐릭터 소개

No	이름	소속	외형	스킬
1	에이든 스틸러(플레이어)	헌터 협회	20 대 청년, 왜소하나 단단한 골격	- 플라즈마 무기 사용자 - 스킬 커스터마이징
2	아리엘 모비어스	헌터 협회	20 대 청년, 강인하고 발빠른 이미지	- 플라즈마 무기 사용자 - 연막탄 사용 가능자
3	피터 스틸러	헬민스	40 대 남성, 반인반수, 악랄한 이미지	난폭한 혈청
4	니콜라이 모비어스	헌터 협회	아리엘 모비어스와 닮아있고, 협회 수장으로 강인한 모습	
5	에인션트 원 헬민스	헬민스	헬민스 수장의 외형	숙주 탐색
6	넥시스	헬민스	오버시어의 형태를 하고 있으나 변절하여 눈의 색이 빨간색	저주, 정신분열, 형태 감추기, 정수 갈취
7	마이클 로렌스	정부 소속	20 대 남성, 얼굴의 흉터가 있는 건장한 체구	
8	상인 1(NPC)	일반인	슬럼가에 사는 여아의 모습	
9	상인 2(NPC)	일반인	슬럼가에 사는 남아의 모습	
10	떠돌이 상인(NPC)	일반인	몸집은 왜소하나 엄청 큰 가방을 메고다니는 모습	
11	연구원 1(NPC)	헌터 협회	30 대 여성, 파마한 머리에 흰 가운을 입고 헬민스 혈청을 몸에 지님	
12	연구원 2(NPC)	헌터 협회	30 대 남성, 파마한 머리에 흰 가운을 입고 헬민스 혈청을 몸에 지님	
13	정부요원 1(NPC)	정부 소속	무선 인이어와 정장을 입고 있으며 권총 소지 중	
14	정부요원 2(NPC)	정부 소속	무선 인이어와 정장을 입고 있으며 단검 소지 중	
15	길잡이	헌터 협회	AI 드론의 모습	
16	헌터 1	헌터 협회	20 대 청년, 강인한 모습	- 플라즈마 무기 사용자 - 의학 지식 풍부
17	헌터 2	헌터 협회	20 대 청년, 강인한 모습	- 플라즈마 무기 사용자 - 근접무기 사용자

캐릭터 세부 설정

5-2. 플레이어 캐릭터의 특징

- **체력**

기본 체력 수치 설정, 후 방어구나 스킬의 영향에 따라 증가

- **방어도**

두번째 체력 수치 설정, 후 방어구나 스킬의 영향에 따라 증가

- **이동속도**

기본 이동속도 수치 설정, 후 방어구나 스킬의 영향에 따라 증가

- **스킬**

기본 스킬 슬롯은 4 칸, 플레이어가 게임을 플레이하면서 얻은 스킬을 장착 가능.

후 방어구의 영향에 따라 증가

- **소모 아이템**

기본 소모 아이템 슬롯은 4 칸, 플레이어가 게임을 플레이하면서 얻은 소모 아이템을
장착 가능.

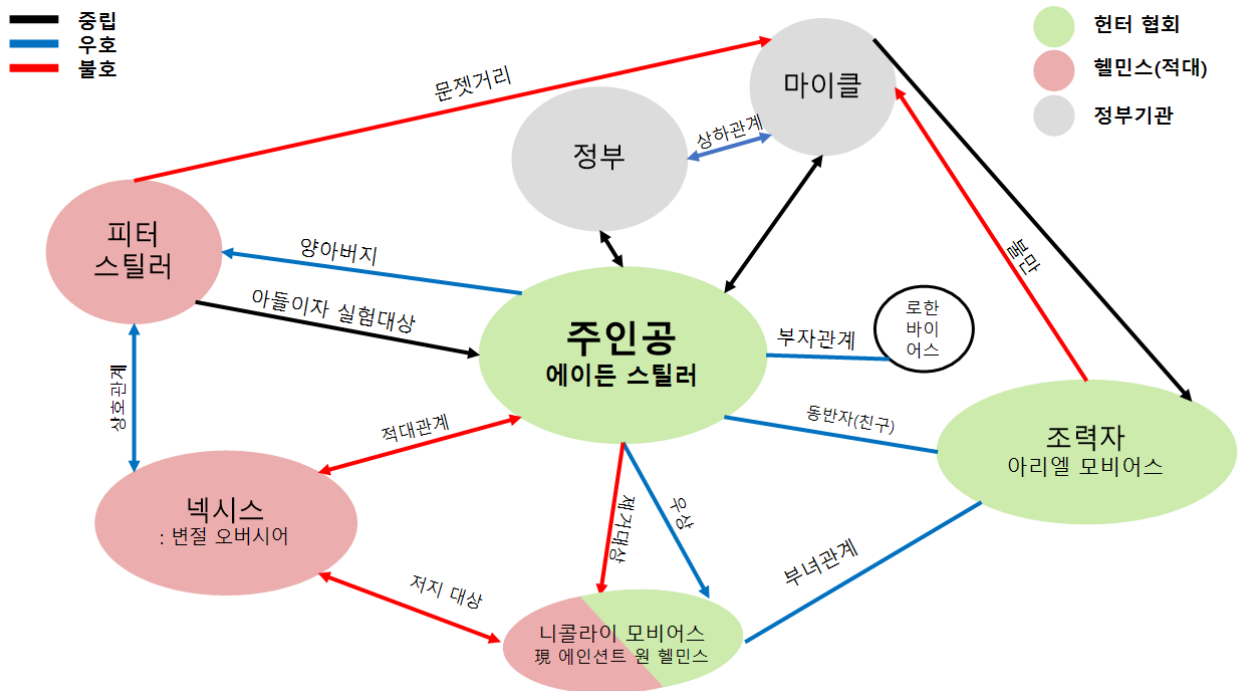
후 방어구나 스킬의 영향에 따라 슬롯 칸, 효과가 증가

- **장비**

무기 2 종류와 방어구를 장착 가능.

후 방어구나 스킬의 영향에 따라 스탯이 증가

5-3. 캐릭터 간 관계도



5-4. 적대 몬스터 소개

실바니아에 갑작스럽게 쳐들어온 외계의 은하를 정복해온 종족이며,

이를 '헬민스'라 지칭한다.

몬스터에 등급이 배정되어 있으며, 커먼, 언커먼, 레어, 엘리트, 유니크, 레전더리, 엑소닉

총 7 단계로 구분된다.

<상태이상 표>

index	이름	위치 이동	스킬 사용 제한	물약 해제
1	둔화	X	X	O
2	공포	O	O	X
3	기절	X	O	X
4	넉백	O	O	X
5	중독	X	X	O
6	화상	X	X	O
7	에어본	X	O	X
8	속박	X	X	O
9	끌어당김	O	O	X

[헬민스 종족 설정](#)

6. 아이템

6-1. 무기

무기에 등급이 배정되어 있으며, 커먼, 언커먼, 레어, 에픽, 레전더리 5 단계로 구분된다.

1 차 카테고리 : 근거리유형, 원거리 유형

2 차 카테고리 : 플라즈마 사용 O, 플라즈마 사용 X

[무기 세부 설정 링크](#)

6-2. 방어구

파워 슈트라고 지칭하며 경량, 표준, 중량, 특수 4 단계로 구분된다.

- **경량 슈트**

낮은 방어력과 소지할 수 있는 소모 아이템의 슬롯이 적은 대신,

캐릭터의 행동력(공격, 달리기, 점프)의 수행이 빠름.

- **표준 슈트**

균형 잡힌 스탯을 보유한 무난한 성능을 가짐.

- **중량 슈트**

캐릭터의 행동력이 낮은 대신,

높은 방어력을 제공하며 소지할 수 있는 소모 아이템의 슬롯이 늘어남.

- **특수 슈트**

독특한 추가 성능을 제공하며,

이는 종류에 따라 캐릭터 스탯의 증감이 추가로 설정됨.

[방어구 아이템 설정](#)

6-3. 소모성 아이템

마을 상인에게 구매하여 플레이어가 게임 스테이지 내부에서 사용할 수 있는

소모성 아이템에 대해 기술.

캐릭터의 자원을 회복하거나, 플레이에 도움을 줄 수 있는 전략 아이템 등으로 나뉘며,

일부는 퀘스트 진행의 조건을 만족하는 아이템도 존재한다.

[소모성 아이템 설정](#)

6-4. 스킬

스킬에 등급이 지정되어 있으며, 커먼, 언커먼, 레어, 에픽, 레전더리 5 단계로 구분된다.

캐릭터에게 스킬을 부여하는 아이템으로, 게임 내에서 '칩셋' 으로 지칭.

마을 내의 연구원과 교환을 통해 얻을 수 있고, 요구하는 자원을 소모해 강화할 수 있다.

캐릭터는 4 개의 스킬을 장착할 수 있고, 이 수치는 방어구의 영향으로 증감할 수 있다.

[스킬 세부 설정 링크](#)

7. 경제 시스템

7-1. 아이템 구매/판매 메커니즘

- 상인을 통해 아이템과 장비를 구매, 판매할 수 있다.
- 아이템의 구매가와 판매가는 다르게 설정한다.

7-2. 상점 시스템

- 특정 조건을 달성하여 특수 상점을 조우하면 희귀한 장비와 아이템을 구매할 수 있다.
- 연구원 NPC 를 통해 플라즈마 무기를 사용할 때 필요한 '**플라즈마 캡슐**'을 생성할 수 있다.
- 헌터 협회 NPC 를 통해 플라즈마 캡슐과 플라즈마 무기 교환 획득 가능하다.
- 연구원 NPC 의 오브젝트를 통해 장비를 강화하고 등급을 상승 시킬 수 있다.

8. 서비스 기획

플랫폼 : PC 사용 권장

서비스 주 사용자 : SF 판타지와 RPG 를 선호하는 유저들로, 전투와 스토리 텔링을 즐겨하는 게이머들을 저격

사용자 경로 및 흐름 : 스팀, 에픽게임즈 등 PC 기반 플랫폼을 통한 서비스 예정

화면 및 인터페이스 설계 : 고해상도 게임으로 제작되며, 사용자 인터페이스는 직관적이고 캐릭터의 정보/능력/인벤토리를 편리하게 확인할 수 있도록 디자인

기술 구현 : 언리얼 5 (예상)

테스트 및 유지보수 : 게임 중간 중간 테스트를 실시하며 버그를 수정하고 안정성을 확인 할 예정이며, 업데이트 주기를 설정하여 유저의 피드백을 수렴.
(유지보수를 통하여 추후 플랫폼과 맵 확장)