

# AFTER School Band

음치가 세상을 구한다

정준희

## Description of this document

이 문서는 After School Band 를 위한 게임 디자인 문서 템플릿의 내용에 대한 샘플 문서 입니다..

AFB의 장르 주요대상고객 프로젝트범위 및 게임엔진 설명과 게임 플레이 스타일 메커니즘 전반적인 진행 인터페이스 기타 등도 포함하고 있습니다.

게임세계의 전투 스타일 물리법칙과 게임스토리,캐릭터컨셉 세계관 등 도 포함되어 있습니다.

## 목 차

이 문서에 대한 설명.....	2
목차.....	3
1. 게임 개요.....	4
2. 게임 플레이와 메커니즘.....	5
메커니즘 개요.....	5
목표.....	5
전투 메커니즘.....	5
리듬기반 플레이.....	5
턴제 전략.....	6
상호 작용 타이밍.....	6
적의 대응.....	6
밴드 멤버(캐릭터 클래스).....	6
멤버 속성.....	6
멤버 성격.....	6
밴드 친밀도.....	6
<u>스킬</u> .....	6
이스터에그 와 메세지.....	6
3. 설정, 스토리 및 캐릭터.....	7
4. 레벨.....	8
5. 게임 인터페이스.....	9
6. A.I .....	10
7. 기술적인 측면.....	11
모바일 . pc 연동.....	11
사용 엔진.....	11
네트워크 요구사항.....	11
8. 게임 아트.....	12

## 1. 게임 개요

- Nexon front yard 에서라도 제작하고싶은 3인칭 오픈월드 액션 리듬 RPG게임 이다.
- 메토라 월드에서 음악을 싫어하여 음악이란 존재를 지우고싶어하는 천사들을 밴드부를 모아 리듬게임 시스템을 기반으로 물리치는 게임 이다.

## 2. Gameplay and Mechanics

### 2-1 게임 플레이 and 메커니즘 개요

- 전투시작 방법과 게임클리어 방법을 설명합니다.
- 게임의 핵심 방식은 리듬 커맨드 입력에 의한 행동이며 주로 리듬 터칭 입니다.
- 개인적인 숙달과 상대를 이겨내는 방법도있고, 팀플레이의 방법도 존재 합니다.
- 오픈월드를 이용하여 지역을 자유롭게 이동할수있는 움직임과 파쿠르 시스템 구현에대해 설명합니다.
- 게임에서 점수와 클리어조건을 설명합니다.
- 게임 클리어를위한 각 캐릭터의 속성,특수능력 등을 설명합니다.

### GOALS

**AFB의 핵심 게임 방식은 플레이어들이 다음과 같은 방식으로 게임을 하도록 유도 해야합니다.**

- AFB 핵심게임 플레이는 플레이어의 입력에 반응해야 하며 최대한의 충실도를 희생하더라도 플레이어의 입력에 반응 해야한다.
- AFB의 리듬 메커니즘은 정확판 판정을 맞췄을때 리듬감이 느껴져야 합니다.
- AFB 의 오픈월드를 탐험할때 플레이어는 탐구심이 들도록 유도 해야합니다.
- AFB의 밴드멤버들을 구성하고 활용하여 하나의 곡을 클리어하도록 합니다.
- 플레이어와 리듬메커니즘과 전투메커니즘 적과의 호응이 느껴져야 합니다.

### 2-1-1 AFB Combat Mechanics

AFB는 리듬 게임의 요소와 턴 기반을 결합한 독특한 전투시스템을갖추고 있습니다.

#### 리듬 기반 플레이

전투 중에 플레이어는 리드미컬한 경험에 빠져들게 됩니다. 전투시스템의 핵심은 전투중에 재생되는 동적으로 생성된 리듬게임 노래를 중심으로 진행됩니다. 이노래는 여러 섹션으로 나누어져 있으며, 각 섹션에는 플레이어가 따라야 하는 특정 커맨드가 포함되어 있습니다.

- 1) 탭노트 : 리듬게임에서 가장 기본적인 노트
- 2) 홀드/롱노트: 노트가 지정된 경로를 따라 이동할때 플레이어가 버튼/키를 길게 눌러야합니다. 플레이어는 선으로 표시되는 노트가 끝날 때까지 유지해야 한다.
- 3) 슬라이드/스와이프노트: 슬라이드 또는 스와이프 노트에는 노트가 지나갈 때 지정된 경로나 방향을 따라 손가락이나 커서를 드래그하는 작업이 포함됩니다. 이노트는 게임플레이에 슬라이딩 모션 요소를 추가합니다.

- 4) 이중 노트: 이 유형에는 두 개의 노트가 서로 가깝게 나타나며 일반적으로 플레이어가 두 개의 서로 다른 버튼/키를 동시에 탭하거나 눌러야 합니다. 여러 입력을 조정하는 플레이어의 능력을 테스트합니다.
- 5) 플릭/방향노트: 플렉 노트를 사용하려면 플레이어가 특정 방향으로 스와이프하거나 플릭해야 하며, 종종 노트에 화살표가 표시됩니다. 방향과 타이밍이 중요합니다.
- 6) 롤링/스핀노트: 이노트를 바퀴나 물체를 특정 방향으로 회전하거나 회전시키는 것과 관련됩니다. 플레이어는 메모에 표시된 동장을 모방해야 합니다.
- 7) 폭탄노트: 이노트에는 종종 주의기호나 빨간색 표시가 표시도비니다. 플레이어는 콤보를 깨거나 플레이어에게 불이익을 줄수 있으므로 탭하거나 상호 작용하는 것을 피해야 합니다.
- 8) 이벤트노트: 리듬게임에서 특정 이벤트에 맞춰 고유한 노트유형을 도입하여 입력했을경우 특별한 연출이나오거나 보상이 따릅니다.

### 턴제 전략

AFB는 턴 기반 구조를 유지하여 플레이어가 자신의 턴 동안 행동을 취할 수 있도록 합니다. 하지만 차별화되는 점은 리듬게임 요소를 접목했다는 점입니다. 플레이어는 전통적인 리듬게임 측면 뿐만 아니라 턴제의 캐릭터 활용에서도 전략을 세워야 합니다. 그리고 턴의 순서 메커니즘은 곡의 구성에따라 결정됩니다.

(예시: 플레이어가 선택한 곡이 보컬이 먼저 나온뒤에 연주하는곡 이라면 턴이 보컬 밴드멤버에게 돌아갈것이고 각 멤버마다 정해진 버프 혹은 효과가 있기때문에 보컬 멤버중에 곡의 첫번째 턴으로 시작할시 4초마다 +40HP 자동회복 이라는 성능이 있는 밴드 멤버를배치하여 멤버의 특수능력을 이끌어낼수있습니다.)

(예시2: 플레이어가 어려운곡을 선택했을시 어려운패턴이 나오기전의 곡의 구성이 서브기타의 잔잔한 전주라고 한다면 그 어려운 노트가 들이닥치기전에 서브기타 멤버 능력중에 4초간 노트 무적 혹은 N초간 받는데미지 감소 능력이 있는 멤버를 선택창에서 기용 하는것으로 전략를 세울수있다.)

### 상호작용 타이밍

플레이어는 리듬 게임에서 제공하는 커맨드를 정확하게 일치하도록 자신의 행동 시간을 맞춰야 합니다. 이 섹션 내에서 성공적인 행동 타이밍은 다양한 전투 동장과 능력을 유발합니다. 플레이어는 효과를 극대화하기 위해 음악과 동기화를 유지해야 하므로 이 역동적인 요소는 전투에 깊이와 흥분을 더합니다.

### 적의 대응

플레이어의 차례가 지나면 적의 차례가 됩니다. 적의 차례동안 플레이어는 미리 정의된 리듬시퀀스에 들어가 적의 공격을 회피합니다. 이 리듬 시퀀스를 성공적으로 완료하고 스페이스바를 눌러 마무리하면 플레이어가 들어오는 적의 공격을 회피할수 있습니다

## 밴드 멤버 (캐릭터 클래스)

각 섹션에는 곡에맞는 밴드 멤버가 역할을 맡으며 던제 전략을세우는데 다양한 역할의 멤버가 필요합니다. 실제 밴드에서 악기와 보컬이 하는역할과 관련하여 클래스를 만들었습니다.

### 1. 리드 보컬

메인 보컬 캐릭터는 주로 전투 스타일을 담당하는 클래스 입니다.

연주의 중심인 만큼 리드 보컬의 속성에 따라 수비적으로 할지 공격적으로할지 전투의 스타일을 좌우하는 클래스입니다.

### 2. 리드 기타

리드 기타는 팀의 메인 딜러 역할을 말합니다. 패시브스킬은 공격력상승 버프를 주로사용하고 액티브스킬은 강한 한방딜을 구사하거나 지속딜에 관련된 스킬을 구사합니다. 또한 캐릭터에따라 특수한 스킬을 사용 할 수 있습니다.

### 3. 베이스

베이스 클래스는 팀의 서포터 역할을 말합니다. 패시브 스킬은 지속힐혹은 방어력증가 스킬들이 주류이며 액티브 스킬은 순간 무적스킬 방어력 추가증가 를 주류로 이루고 있습니다 하지만 캐릭터에따라 특수한 액티브 스킬을 사용 할수 있습니다.

### 4. 드럼

드러머 클래스는 적에게 해로운 디버프 와 대신 맞아주는 서포터/탱커 역할을 말합니다. 패시브 스킬로는 전투 시작 전 전체 hp 증가 와 액티브 스킬로는 적 공격속도 감소or 상대 공격 난이도 하락 상대 턴 비틀어서 먼저 공격 맞기가 있습니다.

### 5.키보드/피아노/신디사이저

키보드/피아노 클래스는 여러가지 역할을 가지고 있습니다 방어적일때도있고 공격적일때도 있으며 서포터 딜러 탱커 역할을 수행가능한 성향이 고루 분포하고 있습니다. 패시브 스킬로는 버프스킬의 추가 %증가가 있습니다. 액티브 스킬로는 다른 멤버의 클래스가 하는 스킬의 추가 딜증가 해로운 디버프 지속시간 추가 증가 가 있습니다.

6.백 보컬: 모든 캐릭터 클래스에 보컬 능력치가 있으면 백 보컬이 가능합니다. 곡 마다 백보컬 수가 많을수도있고 적을수도 있으며. 리드보컬이 아닌 멤버의 보컬능력이 높을수록 리드보컬의 공격력이 +됩니다

### 7.서브 기타

서브 기타는 기타 캐릭터를 서브 기타 캐릭터로도 기용 할 수 있습니다. 백 보컬과 같이 리드 기타의 공격력이+됩니다.

### 8. 다른 악기들

곡마다 위의 멤버 말고도 다른 악기 멤버들이 존재하며 곡마다 기용 해야할수 있습니다. 그리고 그 다른악기 멤버들은 이벤트로 얻거나 한정 가차로 얻을수도 있지만 같은 계열의 현악기나 타악기일 경우 그와 비슷한 베이스나 기타 밴드 멤버로 구성할수있으며 보조 타악기 같은경우는 이벤트 멤버가 밴드에 자동으로 적용됩니다.

### 9. 관악기

밴드에서 많이 쓰이지는 않지만 기용으로 전투의 안정성을 올립니다. 패시브 스킬만 존재하며 주로 멤버 전체 공격력+가 방어력+가 있습니다.

## 멤버 속성

멤버들은 각자의 속성이 존재합니다. 여기서 속성이란 밴드 멤버가 선호하는 곡의 장르가 존재하며 선호하지않으면 -는아니지만 선호하는 속성이라면 멤버 마다 스킬데미지 상승 혹은 기본스텝 상승 효과가 있습니다. 또한 전투하고자하는 곡과,밴드 멤버수가 많다면 경험치 증가 버프/전리품 획득 증가 버프가 존재합니다.

## 멤버 성격 과 성향

성격은 멤버의 능력치 입니다. 멘탈/쾌활/영리/소심 이 있습니다. 그리고 이에따라 전투 공격력 스킬공격력 디버프 시간 적에게 받는 데미지 등이 결정 됩니다. 성격은 캐릭터마다

### 1.) 메인 성격

#### 1. 멘탈

멘탈은 적에게 받는 데미지와 디버프시간 그리고 방어력 전체 HP 상승을 담당합니다.

멘탈 수치가 높을수록 받는데미지와 디버프지속시간이 줄어들고 방어력이높아지며 전체 HP+증가수치가 높아집니다.

#### 2. 쾌활

쾌활은 적에게 가하는 기본공격력과 스킬데미지를 담당하는 스텝입니다.

쾌활 수치가 높을수록 기본 공격력과 스킬데미지가 상승합니다. 대신 전투 노트 난이도가 그만큼 어려워질수 있습니다.

#### 3. 영리

영리는 적에게가하는 디버프의 시간과 회피력 크리티컬 확률을 담당하는 스텝입니다.

영리 수치가 높을수록 적에게 걸수있는 군중제어 시간이 늘어나며 전투중 노트를 놓쳤을때 데미지를 받지 않을 확률과 크리티컬 확률이 증가합니다.

#### 4. 소심

소심은 밴드멤버가 받는 데미지를 결정합니다.



소심 수치가 높을수록 받는데미지가 감소하며 전투 노트 난이도가 내려갑니다.

### 2.) 성향

성향은 캐릭터들이 가지고있는 버프 디버프 입니다 성향에따라 좋은 멤버가 더욱좋아질수도있고 좋지않을수도 있으며 성능이 조금 낮더라도 좋은 성향을 가지고있다면 상당히 좋은 멤버가 될수 있습니다. 성향은 같은캐릭터라도 랜덤으로 뽑힐수있기때문에 같은 캐릭터라도 좋은성향을 가집니다 캐릭마다 랜덤으로 1~3가지의 성향을 가집니다.

#### 1. 완벽주의자

완벽주의자 성향을 가진 멤버는 노트판정이 상당히 어려워집니다. 하지만 맞췄을때 공격력은 대폭 상승합니다.

#### 2. 나르시스트

나르시스트 성향을 가진 멤버는 자신의 공격 턴이 항상 음악시작에 먼저 공격합니다.

#### 3. 소시오패스

소시오패스 성향을 가진 멤버는 자신의 공격턴이 정해지지않고 랜덤으로 정해집니다.

#### 4. 성실함

성실함 성향을 가진 멤버는 밴드친밀도 스킬숙련도 악기숙련도의 경험치가 추가보너스가 붙습니다.

#### 5. 인싸

인싸 성향을 가진 멤버는 처음 밴드 영입해도 밴드친밀도가 MAX입니다.

#### 6. 마이웨이

마이웨이 성향을 가진 캐릭터의 노트의 수는 적어지고 노트 속도가 느려집니다. 적이가하는 디버프의 지속시간이 줄어듭니다.

#### 7. 성급함

성급함 성향을 가진 캐릭터의 노트 속도가 빨라지고 노트수도 많아집니다.

#### 8. 재능충

재능충 성향을 가진 캐릭터를 처음 획득했을시 원하는스텝+2를 올릴수있습니다. 또한 성실함 성향과 같이 붙었을경우 악기 숙련도 max 최대치가 전체 40%가 더 늘어납니다.

#### 9. 게으름

게으름 성향을 가진 캐릭터는 악기숙련도 경험치 상승량이 반으로 줄어듭니다.

## 밴드 친밀도

밴드 친밀도는 전투 난이도에 영향을 줍니다. 밴드 친밀도가 낮을수록 리듬 노트의 판정과 패턴이 더욱 어려워지며 친밀도가 점차 올라갈수록 판정과 노트의 패턴이 정상화 되며 밴드 멤버의 친밀도가 모두 max경우 특별 합동 스킬이 발동됩니다.

## 스킬

스킬은 밴드 멤버들이 사용할수있는 고유 능력이며 패시브스킬과 액티브스킬로 나뉩니다.

멤버의 클래스에 따라 쓸수있는 스킬 컨셉과 설정이 다릅니다.

### 3. Setting, Story and Characters

#### 1.) 배경 스토리

인간과 마족의 500년 전쟁이 종결된 현대 세계에서는 종전을 축하하는기념으로 인마평화축제가 10년내내 지속되었다.

그렇게 축제 기간 10년간 축제의 음악이 끊이질 않았고

이런 층간소음에 시달리고있던 천사들은 신에게 상소문을 올린다.

상소문 1 '층간소음 못 참겠습니다.'

상소문 2 "아랫층에서 밤이고낮이고 노래를부르고 피아노를 치며 우리의 수면시간 휴식시간을 방해한다"

2312131번째 상소문 "잠을 못자서 일을못하겠습니다 신이시여..."

결국 신은 전쟁이끝난 중간계로 천사장 엘리우스를 내려보낸다.

그리고는 중간계 통치자 두명에게 내려와 이야기한다"

엘리우스: "그대들의 종전은 우리 천상계에서도 큰 의미를 가집니다 축하드립니다 ."

중간계 통치자: "아하 천상계는 우리에게 관심없는 줄 알았는데 친히와서 축하의 말을 전하다니 감사하오"

엘리우스: 일단 본론부터 말하겠습니다.. 이제.. 축제를 끝을 내는것이 어떠합니까?

그대들의 종전에는 상당한 의미를 가지고있으나 그 종전후 축제가 밤낮으로 지난 10년간

계속 노래소리와 악기소리가 끊이질않으니.. 우리 천사들이 너무 소음이많아 잠을 못자고 잠을못자니 일에 지장이 생기고 있습니다.

이제 축제를 거두고 전쟁이종결됐으니 생산적인 발전을 해야하지 않겠습니까?

엘리우스는 다크서클을 보이며 최대한 예의있게 말했다.

중간계 통치자: 흠.. 그높은곳에서 우리의 노래가 들립니까?

그리고 우리 노래소리가 얼마나좋은데 그게듣기싫다 하는겁니까지금?

당신은 우리의 매력을몰라 이참에 알려줘야겠어 엘리우스: 아니.. 그 노래가 듣기싫다가 아니라 10년동안

그걸 ..그러자 중간계

통치자는 말을 끊고 밴드를 불렀다중간계 통치자: " 여봐라 왕실직속밴드를 들라하라 "

그리고는 천사장 엘리우스 앞에서 밴드가 엠프소리를 최대로 켜고 헤비메탈을 머리를 흔들며 불렀다

왕실직속밴드: 스크림

쿼어어어어어

주변 중간계 통치자와 인간 신하들은 신나서 머리를 같이 흔들었고 천사장과 같이온 천사일행들은 귀를막으며 고통스러워했다.

결국 참지못한 천사장은 분노하여 밴드의 악기와 엠프를 모조리 부셔버렸다.천사장 엘리우스: 잘 알았습니다..

중간계 왕이여.

내가 그분에게 이것을 고하여 중간계에서 음악이란음악 소리 음표하나까지놓치지않고 중간계에서 지워버리겠소 이일을 있는

뒤 2개월후.. 천사들은 틈만나면 중간계 지상으로 내려와 음악전자상가를 습격하고 악기를 부수는 행위를 시작하고학교 축제나

마을 축제가 있는 장소에는 어김없이 가서 축제에 쓰이는 악기들 마이크는 물론이고 술과 음식까지 부패하게 만들었다.

음악이 사라지지않게 밴드를 꾸려 천사들에게서 음악을 지키자

## 2.) 프롤로그

프롤로그: 음악의 마법

(장면: 마계와 인간 세계의 평화로운 풍경)

Narrator: 마계와의 전쟁이 끝나고, 평화로운 현대세계가 찾아왔습니다. 이로써 마계와 인간의 화친 조약이 성립되었고, 두 세계의 조화를 이루기 위한 특별한 학교가 설립되었습니다.

(장면: 마계와 인간이 함께하는 학교의 풍경)

Narrator: 이 학교에서는 음악과 연주를 통해 서로를 이해하고 친구가 되는 기회가 주어졌습니다. 이곳은 마계와 인간이 함께하는 특별한 공간입니다.

(장면: 플레이어의 중학교 시절) 어두운분위기(회상씬이니 약간 회색빛으로 )

Narrator: 우리 주인공은 플레이어입니다. 중학교 시절, 마계의 생물들로부터 괴롭힘을 당한 아픈 기억이 그를 시달렸습니다. 이 과거의 상처 때문에 플레이어는 마계에 대한 불신과 두려움을 품게 되었습니다.

(장면: 학교옥상에서 플레이어)

Narrator: 그럼에도 불구하고 플레이어는 고교에 들어와서도 마족과의 교류를 피하며, 기타를 치며 시간을 보내고 있었습니다.

(장면: 플레이어와 램의 만남)

Narrator: 어느 날, 옥상에서 기타를 연주하던 플레이어의 앞에 양 마족인 램이 다가왔습니다. 램은 플레이어에게 밴드에 가입하라는 제안을 했지만, 플레이어는 과거의 상처 때문에 거절하고 도망쳤습니다.

(장면: 선생님의 무책임한 행동)

Narrator: 그러나 잠시 뒤, 플레이어는 담임선생님이 장기자랑에 등록했다는 무책임한 소식을 듣게 됩니다. 플레이어는 거절하려 했지만 선생님이 이미 퇴근해버린 뒤였고, 피할 수 없는 상황이었습니다.

(장면: 대회장에서의 플레이어)

Narrator: 장기자랑 당일, 플레이어는 혼자 무대에 선다는 것에 불안과 두려움을 느꼈습니다. 그럴 때 강당에서 발걸음 소리가 들려오며 아름다운 목소리가 노래를 부르기 시작합니다.

(장면: 램의 노래와 플레이어의 연주)

Narrator: 플레이어는 그 노래에 안정감을 느끼며 자신을 다시 찾아갑니다. 램의 노래는 마음을 진정시켜주며, 플레이어의 과거를 어루만져 주었습니다.

(장면: 플레이어의 음악과 성장)

Narrator: 플레이어는 기타를 손에 잡고, 그의 음악으로 마계와의 트라우마를 극복하려 합니다. 그의 연주는 주변을 빛나게 하며, 그의 마음을 표현하는 수단이 되었습니다.

(장면: 대회 무대에서의 플레이어)

Narrator: 마침내 플레이어는 밴드의 멤버로 무대에 올라서게 됩니다. 이번에는 혼자가 아닌, 밴드와 함께 연주하는 순간입니다.

(장면: 음악의 마무리와 새로운 시작)

Narrator: 플레이어의 연주는 감동적인 클라이맥스를 맞이합니다. 그의 음악은 그의 감정을 담아내며, 마침내 플레이어는 자신의 음악과 밴드를 통해 새로운 세계로 나아가기 시작한 것을 깨달습니다.

## 4. Levels

### 1.) 메로디아 - 팝/록

온화하고 따뜻한 기후를 가진 메로디아는 인간들이 주로 살고 있습니다. 전쟁을 끝낸 다섯영웅중 한명이 굳건히 지키고있는 도시입니다. 전쟁이 끝나고 영웅 메로디아의 고향이 그대로 도시의 이름과 왕국의 수도가 되었습니다. 또한 메로디아 영웅이 자주사용하던 일렉트릭 기타는 마을의 상징적인 악기가 되었고 영웅이 흥얼거리는 허밍은 유행가가되어 도시 전체로 퍼졌습니다. 종전후 축제기간이 되자 사람들이 기타를 중심으로 밴드를 이루기시작한것이 메로디아의 전통이 되었습니다.

### 2.) 아리엘 독사 - 클래식-오케스트라

만년설이 자리잡고있는 고산에 얼지않는 샘을 중심으로 위치한 아리엘독사는 수인들이 주종족을 이루고있습니다 그들은 아리엘 신의 신자들이 주민의 95%이며 주로 신자들의 찬송가를 중심으로 클래식과 오케스트라가 발전되었습니다 그리고 더불어 악기들은 바이올린 체로 오보에와 같은 클래식악기를 사용하였습니다.

### 3.) 아바나 레이즌 타운 - 일렉트로닉/EDM

아바나 레이즌 타운은 예전에는 전쟁 시기에 사용되던 첨단 무기의 무기고로 사용되었던 곳이었습니다. 하지만 전쟁이 종료되고 평화가 찾아온 후, 이 도시는 무기의 폐기와 처리에 대한 고민을 하게 되었습니다. 평화를 유지하기 위해 폐기되어야 할 무기들이 쌓여있던 도시는 어떻게 이 문제를 해결할지에 대한 답을 찾아내지 못했습니다.

어느 날, 축제의 날을 맞아 아바나 레이즌 타운의 청년들은 모여 악기를 연주하며 축제를 즐기고 있었습니다. 그러던 중, 폐기되어 있는 무기들을 이용해서 독특하고 혁신적인 악기를 만들어보자는 아이디어가 하나의 머릿속을 스쳤습니다. 이들은 자신들의 기술력과 창의성을 발휘하여 신디사이저, 드럼 머신, 샘플러와 같은 전자 악기들을 만들어내기 시작했습니다.

악기 제작 과정에서 그들은 전쟁 시기의 무기들을 분해하고 재활용하여 독특한 소리와 리듬을 만들어내는데 성공했습니다. 그리고 이렇게 만들어진 악기들을 사용하여 다양한 음악을 연주하며 새로운 일렉트로닉 음악과 EDM의 장르를 창조해냈습니다. 이런 혁신적인 음악과 춤의 조합은 빠르게 도시 전체에 퍼져나가며 새로운 문화를 형성하였고, 아바나 레이즌 타운은 이제는 일렉트로닉 음악과 EDM의 중심지로 자리 잡게 되었습니다. 이를 통해 도시는 과거의 전쟁의 상처를 힐링하고, 음악을 통해 새로운 시작을 만들어가게 되었습니다.

### 4.) 귀마을

귀 마을은 엘프들로 이루어진 마을로, 자연과 함께 공존하며 조용하게 살아가는 민족입니다.

전쟁이 끝난 뒤에도 그들은 자연과 조화롭게 생활하며, 예민한 귀로 자연의 소리와 감정을 느끼며 살아갑니다. 예전에는 이 마을은 암살과 인법이 발달한 도시였지만, 전쟁의 상처를 극복하며 그들은 그 어두운 면을 바꾸고자 했습니다.

전쟁이 끝난 뒤, 귀 마을은 그 동안 암기로 사용하던 독침을 새로운 방식으로 활용하기로 결정했습니다. 그들은 독침을 악기로 개조하여 관악기가 발달하였고 더불어서 나무가 많으니 피아노, 어쿠스틱 기타, 플루트와 같은 악기를 만들어내었습니다. 이렇게 만들어진 악기들은 예민한 귀를 가진 엘프들의 감성과 어울리며 부드럽고 차분한 음악을 만들어냈습니다.

귀 마을의 음악은 조용하고 차분한 분위기를 풍기며, 자연과의 조화를 노래하며 사는 엘프들의 정서를 그대로 담아내고 있습니다. 그들의 음악은 도시 전체를 힐링하고 위로하는 역할을 하며, 그들의 민족정신과 자연과의 깊은 연결을 느낄 수 있게 해줍니다. 이를 통해 귀마을 은 예전의 험악한 분위기를 넘어서 자연과 공존하며 평화로운 삶을 찾아가는 모습을 선사하게 되었습니다.

그런탓인지 농담을할때나 불편한 상황을표현할때도 직접적으로 말하지않고 에둘러표현하면 감정표현을 직접적으로 표현하지않습니다.

## 5. Game Interface

고민중..

## 6. Artificial Intelligence (AI)

작성중..

## 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.

### Target Hardware

pc모바일 연동

### Game Engine Development

언리얼엔진 사용

### 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.