

# Project\_NoA

GDD

노치영과 아이들  
팀 프로젝트

---

## 목차

---

|  |                            |
|--|----------------------------|
| 1. <a href="#">게임 개요</a> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 게임소개</li><li>○ 게임의 특징</li><li>○ 게임 기획 의도</li></ul>              | 6. <a href="#">스킬</a>      |
| 2. <a href="#">게임 플레이</a> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 태그 시스템</li></ul>   | 7. <a href="#">몬스터</a>     |
| 3. <a href="#">게임 세계관</a> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 개요</li><li>○ 세계관</li><li>○ 스토리</li><li>○ 시나리오</li></ul>        | 8. <a href="#">던전</a>      |
| 4. <a href="#">캐릭터</a> <ul style="list-style-type: none"><li>○ 개요</li><li>○ 컨셉</li><li>○ 능력</li><li>○ 인연도</li><li>○ 도감</li></ul> | 9. <a href="#">컨텐츠</a>     |
| 5. <a href="#">아이템</a>   | 10. <a href="#">레벨 디자인</a> |



---

## 게임 개요

---

### 1. 게임 소개



- 장르 : 미소녀 수집형 핵 앤 슬래시 RPG.
- 플랫폼 : 모바일 기반 크로스 플랫폼 (PC지원)
- 레퍼런스 : 블루 아카이브, 블레이드2, 라스트 오리진
- Project\_NoA는 인류의 마지막 희망이 된 플레이어, First가 다른 차원에서 온 소녀들인 NoA와 함께 차원을 넘어 침공한 악마들로부터 멸망한 세상을 구해나가는 이야기이다.

## 2. 게임의 특징

- 수많은 차원에서 넘어온 다양한 NoA들을 소집하여 NoA들과 함께 다채로운 전투 경험을 제공한다.
- 다양하고 개성넘치는 컨셉을 가진 NoA들은 다양한 스킬과 태그 스킬을 통해 신선하고 스피디한 전투 액션을 경험할 수 있다.
- Project\_NoA는 핵 앤 슬래시 장르로서 플레이어가 다수의 적들을 물리치며 액션 쾌감을 느낄 수 있다.
- 플레이어는 캐릭터의 스킬과 속성을 이용해 전략적인 전투를 할 수 있으며, 자신이 애정하는 캐릭터와 다양한 콘텐츠를 통해 인연을 쌓을 수 있다.
- 플레이어는 3명의 NoA를 편성해 전투를 진행하고 각 캐릭터 능력을 통해 차원을 넘어 오는 악마 몬스터를 처리해 나가는게 목적이다.

## 3. 게임 기획 의도

- 플레이어들이 모바일로 느낄 수 있는 액션 쾌감을 의도하였다.
- 몬스터의 상성 관계도, 캐릭터의 다양한 스킬 등을 통해 다양한 캐릭터의 육성을 유도하였다.
- 게임 시장의 트렌드인 미소녀 수집형 장르를 채택하였다.
- 플레이어는 캐릭터를 키우는 과정에서 다양한 매력과 애정을 느끼게하며 지속적인 게임 플레이를 유도한다.

---

## 게임 플레이

---

### 1. 태그 시스템

- 플레이어는 태그를 통해 여러 캐릭터를 교체해가며 직접 플레이하고 캐릭터마다 다른 전투 스타일을 가지고 있다. 또한 전략적인 태그 활용을 통하여 전투의 이로운 효과를 가져다 줄 수 있다.
- 태그 게이지는 공격이 적중되면 게이지가 차는 형식이고 총 3칸으로 구성되어 있다. 태그 게이지를 많이 소모할수록 태그 콤보가 많이 쌓이고 태그 콤보를 통해 스탯이 증가한다.
- 태그의 이점을 이용한 무분별한 태그 시 플레이어에게 디메리트가 적용되며 적절한 게이지를 소모하여 전투를 하도록 유도한다.
- 플레이어가 태그를 하면 캐릭터 고유의 태그 스킬이 발동되며 전장에 등장하는 캐릭터는 '태그 인' 스킬을, 교체되는 캐릭터는 '태그 아웃' 스킬을 사용하게 된다.

[태그 시스템 문서 바로가기](#)

[태그 PPT 바로가기](#)

---

# 게임 세계관

---

## 1. 개요

- Project\_NoA의 세계관은 구약성서의 ‘창세기’를 모티브로 신이 세상을 7일간 만들었다는 것에서 영감을 얻어 6번의 밤을 통해 인류가 멸망한 세계관을 구상했으며 다중 차원을 이용해 다양한 컨셉의 캐릭터가 나오도록 작성하였다.
- NoA의 세계관에서는 차원을 열게된 계기와 그에 따른 결과를 나열하며, 인류가 멸망하고 악마들을 처치하고 인간을 구원할 영웅 ‘퍼스트’(플레이어)의 이야기를 다룬다.

## 2. 세계관

자원이 고갈된 행성, 세계의 정부는 새로운 자원을 찾기위해 아다마리스 박사와 에이브 박사를 고용하며 ‘Explore Dimension, Evolving to a New world.’ 일명 ‘EDEN’ 프로젝트가 시작된다.

세계는 새로운 자원을 다른 차원에서 구하는 방법을 선택하고 첫번째 EDEN 프로젝트는 성공적으로 마치게되며 기존 자원을 대체할 새로운 자원, ‘FF’를 확보한다.

하지만 새로운 자원도 오래 유지되지 못했고 인류는 두번째 차원을 열기로 한다. 아다마리스 박사는 위험을 감지해 반대하였고, 결국 에이브 박사 홀로 프로젝트를 담당하게 된다.

모습을 감춘 아다마리스 박사의 자리는 타미엘 박사가 대신하게 된다.

그렇게 시작된 두번째 EDEN 프로젝트는 인류에게 재앙의 밤을 안겨준다.

갑작스럽게 밝았던 세상은 한순간에 어두워졌으며, 1분도 안되는 시간동안 어둠을 유지했다.

그리고 세상이 빛을 되찾았을 때 세계에는 ‘악마’들이 모습을 보였다.

‘첫번째 밤’, 인간들의 눈앞에 ‘빛의 악마’들이 나타나 인간들을 학살을 시작했다.  
‘두번째 밤’, 세상이 물에 잠기고, ‘물의 악마’들이 나타나 인간들을 유린했다.  
‘세번째 밤’, 식물들이 건물을 감싸고, ‘풀의 악마’들이 나타나 인간들을 집어삼켰다.  
‘네번째 밤’, 운석이 대지를 부수나갔고, ‘불의 악마’들이 나타나 인간들을 불태웠다.  
‘다섯번째 밤’, 하늘을 가린 날개가 드러나고, ‘철의 악마’들이 나타나 인간들을 납치했다.  
‘여섯번째 밤’, 어둠으로 도망친 인간들을 쫓는, ‘어둠의 악마’들이 나타나 인간들을 물어뜯었다.

재앙을 맞이한 인류는 멸종 직전까지 몰리게 되고, 이를 본 아다마리스는 에이브를 찾아간다.

허나 그의 눈에 보인건 에이브 박사를 칼로 찌른 타미엘이었다.  
타미엘은 아다마리스를 비웃으며 자리를 떠났고, 아다마리스는 에이브를 끌어안으며 좌절한다.

몇년의 시간이 지나고, 어느 한 연구소에서 비밀스러운 연구가 진행되고 있었다.  
피를 토하는 아다마리스는 마지막으로 인류를 구원할 마지막 연구를 진행한다.  
죽기 직전의 아다마리스는 최후의 버튼을 눌렀고, 그렇게 인류에게 마지막 밤이 찾아온다.

‘일곱번째 밤’, 세상은 어두워졌고 인류는 다시 찾아온 밤에 겁먹었다.  
하지만 아무런 일도 일어나지 않았다.  
그 어떤 악마도 모습을 보이지 않았고, 그 어떤 재앙도 일어나지 않았다.  
인류는 그렇게 ‘희망’이 찾아온 것을 모르고 있었다.

아다마리스는 마지막으로 웃음을 지으며 천천히 눈을 감았다.

### **‘Negation of Adversity’**

그렇게 아무도 남지 않은 한 연구소에서, ‘NoA’가 눈을 떴다.

### 3. 스토리

- Project\_NoA의 스토리는 메인 스토리와 외전 스토리, 그리고 서브 스토리로 구성된다.

#### 3.1. 메인 스토리

- 메인 스토리는 플레이어인 ‘퍼스트’가 세상을 구해나가는 이야기를 진행한다.
- 플레이어는 퍼스트가 되는 과정인 세계를 구해나가야 할 ‘영웅의 운명’을 튜토리얼로 진행하게 되며 플레이어는 게임의 플레이와 스토리를 이해하게 된다.
- 이후 퍼스트로서 각성하게 되며 악마들을 처치하고 인간들을 구원하는 이야기가 진행되며 이 과정 속에서 악마 군주들과 배후에 감춰진 타미엘을 찾아 나서게 된다.

#### 3.2. 외전 스토리

- 외전 스토리는 추가되는 콘텐츠에 대한 스토리를 진행한다.
- 디멘션 디펜스, 디멘션 브레이크, 차원의 틈과 같은 콘텐츠 스토리를 진행하는 이야기.
- 메인 스토리와는 별개로 진행되며, 메인 스토리에 큰 영향을 미치지 않을 예정.

#### 3.3. 서브 스토리

- 서브 스토리는 플레이어와 NoA와의 관계를 진행시킬 이야기로 구성된다.
- 캐릭터들인 NoA들과 퍼스트의 사랑을 다루어 NoA들의 매력을 이끌 수 있는 스토리로 구성된다.
- 서브 스토리는 메인 스토리의 진행에 따라 전개될 예정.

[세계관 문서 바로가기](#)



---

# 캐릭터

---

## 1. 개요

- Project\_NoA의 캐릭터인 NoA는 플레이어가 다양한 활동을 통해 성장시키는 주체이며 다양한 컨셉을 가지고 있다
- NoA의 획득 방법은 캐릭터 뽑기권이나 재화 소모를 통해 소환할 수 있다.
- 중복되는 캐릭터를 이용하여 초월하는 ‘노엘’ 시스템이 존재하며 노엘은 캐릭터의 등급에 따라 최대치가 다르게 설정된다.
- NoA의 등급은 (D, C, B, A, S) 5개의 등급으로 분류되며 모든 캐릭터는 S등급까지 상승 시킬 수 있다.
- NoA는 공격형, 방어형, 버프형 3가지 타입으로 나뉘게 되며 각 타입의 맞게 특색이 설정 되어있다.
- NoA는 6가지의 속성으로 이루어져 있으며 속성에 따라 몬스터와 데미지 상성 관계를 가지고 있다.
- 플레이어는 NoA를 성장시킴에 따라 NoA의 능력치가 향상되며 다양한 활동을 통해 인연도 또한 올릴 수 있다.

## 2. 컨셉

- NoA의 캐릭터 컨셉은 캐릭터의 취향이 다양한 플레이어들의 니즈를 만족시키기 위해 다양한 차원이 등장하는 세계관을 사용하여 독특하고 다채로운 미소녀 캐릭터들을 만나게 된다.
- NoA는 각기 다른 차원에서 등장하는 만큼 차원의 배경에 맞는 캐릭터 각각의 고유 스토리를 가지고 있다.
- NoA의 체형은 체형이 작은 ‘아이 체형’, 중~고등학생 정도의 체형인 ‘노말 체형’, 성인으로서 매력이 두드러지는 체형인 ‘누나 체형’으로 구분된다.
- NoA는 화, 수, 목, 금, 명, 암 6가지의 속성으로 나뉘어지며 캐릭터는 속성 컨셉에 맞는 스킬들을 사용하며 몬스터와 속성 상성을 통해 데미지의 변화가 존재한다.

### 3. 능력

- NoA의 스탯은 공격력, 체력, 방어력, 공격 속도, 이동 속도, 캐스팅 속도, 치명타 확률로 구성되어 있고. 레벨의 상승과 아이템, 스킬, 도감 효과를 통해 추가로 증가할 수 있다.
- NoA는 기본 공격의 사거리를 기반으로 근거리 캐릭터와 원거리 캐릭터로 나뉘게 되며 공격형 타입, 방어형 타입, 버프형 타입으로 나뉘지게 된다.
- 공격형 타입의 캐릭터는 전투에 유용한 범위 공격형 스킬과 높은 계수의 데미지 스킬을 가지고 있으며 공격력 수치가 높게 설정되어 있다.
- 방어형 타입의 캐릭터는 내구성을 올려주는 스킬이나 군중제어형 스킬을 가지고 있으며 체력과 방어력의 수치가 높게 설정되어 있다.
- 버프형 타입의 캐릭터는 공격대의 캐릭터들에게 이로운 효과를 주는 버프 스킬이나 적에게 해로운 효과를 주는 디버프 스킬을 가지고 있으며 캐스팅 속도의 수치가 높게 설정되어 있다.

### 4. 인연도

- 플레이어는 캐릭터를 편성한채로 전투를 하거나 NoA특, 인연도 아이템 선물, 이벤트를 통해 캐릭터와 인연도를 쌓을 수 있으며, 이를 통해 인연 레벨을 올릴 수 있다.
- 인연 레벨이 올라갈 수록 캐릭터의 스탯 증가와 캐릭터와의 추가적인 스토리를 진행 시키는 것이 가능하다.
- 플레이어는 캐릭터와의 인연도를 통해 캐릭터간의 유대감과 애정이 증가하게 된다.
- 인연도의 최대치 달성을 통해 플레이어는 인연도 도감 또한 이용가능하게 된다.

### 5. 도감

- 캐릭터 수집에 현황에 따른 캐릭터 도감을 제공하며 캐릭터 도감을 통해 플레이어의 수집 욕구를 자극시킨다.
- 캐릭터 최초 획득시 자동으로 도감에 채워지며 일정 수를 채우게 되면 다양한 메리트를 제공하게 된다.

[캐릭터 컨셉 설정 문서 바로가기](#)

[캐릭터 베이스 문서 바로가기](#)

[캐릭터 데이터 테이블 바로가기](#)

---

## 아이템

---

### 1. 개요

- Project\_NoA의 아이템은 캐릭터 장비, 재화, 재료 아이템 등이 존재하며 B, A, S등급으로 나뉘어져 있다.
- 캐릭터 장비는 캐릭터가 착용시 직접적으로 강해지는 아이템이며 던전 클리어 및 아이템 구매, 제작을 통해 얻을 수 있고 무기, 옷, 신발 장비 아이템은 강화 재료 아이템과 인게임 재화를 통해 강화가 가능하다.
- 재화 아이템은 유료 재화, 무료 재화, 인게임 재화로 나누어지며 아이템 구매와 장비 강화, 캐릭터 소환 등 다양하게 소모된다.
- 재료 아이템은 던전 클리어 및 아이템 구매 등 다양하게 얻을 수 있으며 아이템의 강화나 아이템의 제작 등 다양하게 사용된다.

[아이템 문서 바로가기](#)

[아이템 데이터 테이블 바로가기](#)

---

## 스킬

---

### 1. 개요

- Project\_NoA의 스킬은 캐릭터의 기본 스킬과 태그 스킬로 분류된다.

### 2. 스킬

- 각각의 캐릭터는 3개의 스킬을 컨셉에 맞게 공격, 방어, 지원 등 다양하게 설정 되어 있으며 크게 원거리 스킬과 근거리 스킬로 나뉘어진다.

### 3. 태그스킬

- 태그 스킬은 태그 인/아웃 스킬로 나뉘어지며 태그 인 스킬은 주로 강력한 피해와 버프 태그 아웃 스킬은 주로 군중제어와 디버프를 부여한다.
- 태그 인 스킬의 피해량은 플레이어의 레벨에 비례하여 증가한다.

[스킬 문서 바로가기](#)

[스킬 데이터 테이블 바로가기](#)

---

# 몬스터

---

## 1. 개요

- Project\_NoA의 몬스터는 일반 몬스터, 네임드 몬스터, 군주 몬스터 3가지로 분류된다.

[몬스터 문서 바로가기](#)

[몬스터 데이터 테이블 바로가기](#)



---

## 던전

---

[던전 문서 바로가기](#)

[던전 데이터 테이블 바로가기](#)

[던전 PPT 바로가기](#)

---

## 컨텐츠

---

[컨텐츠 문서 바로가기](#)

[컨텐츠 PPT 바로가기](#)

---

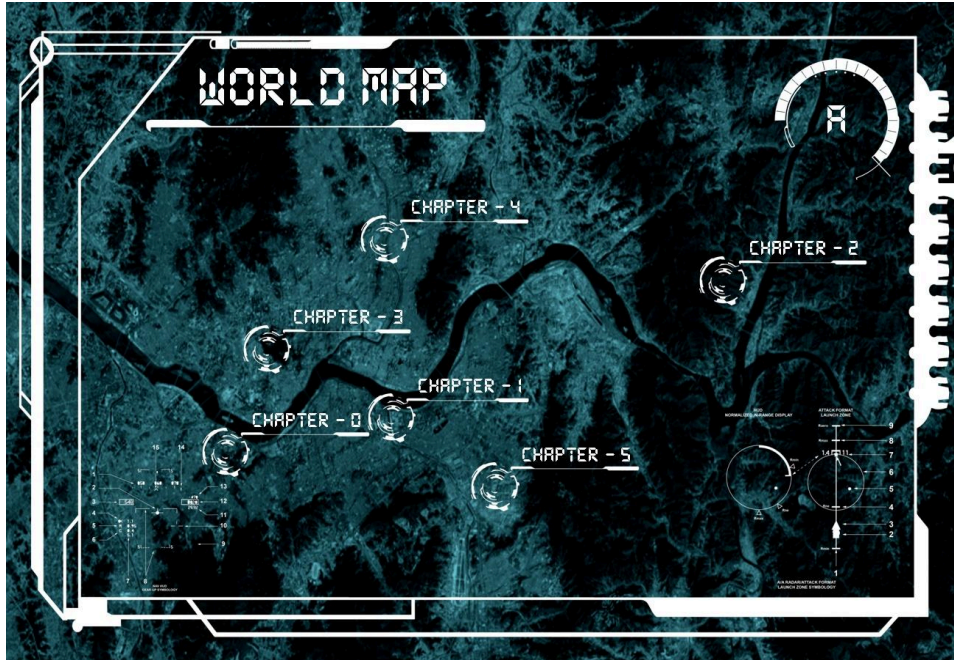
## 레벨 디자인

---

### 1. 개요

- NoA의 레벨디자인은 불, 물, 풀, 금, 빛, 어둠 챕터 별로 나누어져 다양한 레벨의 환경을 느낄수 있다.
- 또한 나누어진 챕터별로 다양하고 점진적인 몬스터 구성을 통해 플레이어 전투의 긴장감과 몰입도를 높일수 있다.
- 레벨의 몬스터 배치와 상성에 따라 플레이어는 스킬과 캐릭터를 전략적으로 구성해야 하며 이는 플레이어가 던전 플레이시의 단조로움을 개선하게 된다.
- 추후 스토리 업데이트를 통해 신규 던전과 콘텐츠가 추가될 수 있다.

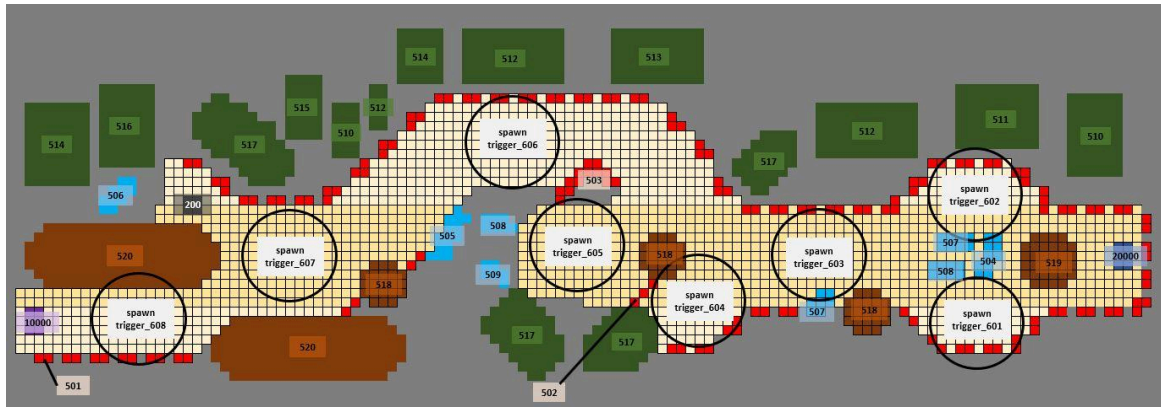
## 2. 레벨 컨셉



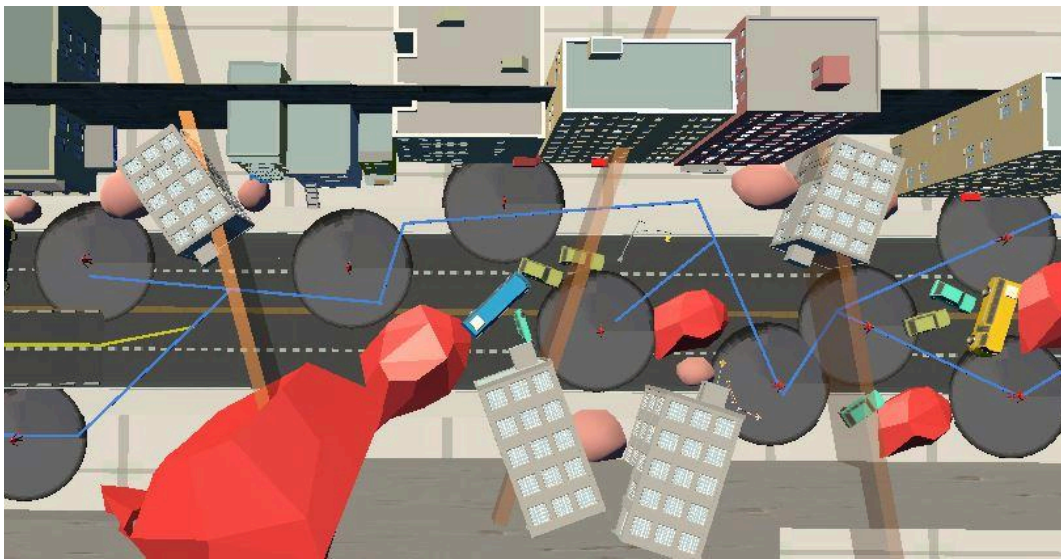
<월드맵 프로그레션 예시>



<챕터 5 프로그레션 예시>



<챕터 5-1 레이아웃 예시>



<챕터 5-1 블록아웃 예시>

[Chapter1 LevelDesign](#)

[Chapter2 LevelDesign](#)

[Chapter3 LevelDesign](#)

[Chapter4 LevelDesign](#)

[Chapter5 LevelDesign](#)