

에테르 워치:영원한 전투

Project_에테르 GDD

박현준

개인 프로젝트

<p>1. 게임 개요-----3p</p> <ul style="list-style-type: none">- 게임 소개- 게임 특징- 게임 장르- 플랫폼	<p>6. NPC 와 몬스터----- 19p</p> <ul style="list-style-type: none">- NPC(예정)- 몬스터(예정)- 진영 캐릭터(예정)
<p>2. 게임 플레이----- 5p</p> <ul style="list-style-type: none">- 코어 플레이- 서브 플레이	<p>7. 레벨 디자인----- 21p</p> <ul style="list-style-type: none">- 마을(예정)- 필드(예정)- 던전(예정)
<p>3. 세계관&스토리----- 7p</p> <ul style="list-style-type: none">- 세계관- 스토리(시나리오)	<p>8. UI디자인 & 컨트롤----- 23p</p> <ul style="list-style-type: none">- UI- 컨트롤- 고려할 사항
<p>4. 캐릭터----- 10p</p> <ul style="list-style-type: none">- 캐릭터- 캐릭터의 속성	<p>9. 유저 타겟 연령층----- 28P</p>
<p>5. 아이템----- 17p</p> <ul style="list-style-type: none">- 장비- 소모품- 기타	<p>10. 타사와의 다른점----- 29P</p>

게임 개요

[목차](#)

1. 게임 소개

- 에테르위치: 영원한 전투에서 플레이어는 “아멘”이 창조한 세계에서 어둠의 여신 ‘칼리’와 달의 여신 ‘루나’ 진영중 선택하여 게임을 진행하게 된다.
초반에는 스토리에 따른 던전을 레벨업과 파밍을 하게 되며, 중반부터 인스턴스 던전과 **pvp**를 통한 레벨업과 강한 장비를 습득하며 최종적인 장비아이템 파밍 콘텐츠 부분은 레이드와 진형간의 **pvp**로 파밍이 가능하다.

2. 게임 특징

- **1) 고대신화 판타지 세계관:** 고대 신화와 판타지가 결합되어 있는 세계관으로 플레이어는 어둠의 여신과 달의 여신 둘중 하나의 진영으로 설정하여 각각의 여신이 가지고 있는 매력을 확인할 수 있다.
- **2) 리얼한 액션:** 백뷰 시점의 플레이로 캐릭터의 동작을 세밀하게 구현하고, 각 종족의 화려한 캐릭터의 액션으로 플레이의 리얼함을 극대화 시킨다.

3. 게임 장르

- **1) 장르: 액션 MMORPG**
마음과 던전,레이드를 즐길수 있는 **MMORPG** 장르를 채택했으며 플레이어가 나아가야할 방향성 및 파밍에 대한 방향성 제시로 인한 스토리 및 다양한 콘텐츠 몰입도 상승효과 기대.
- **2) 카메라 뷰: 백뷰**
시야가 캐릭터로 집중되어 리얼한 느낌을 선사.
캐릭터의 동작을 세밀하게 구현할수 있고, 액션의 몰입감을 더해줄수 있다.

4. 플랫폼

- 플랫폼: 온라인 **PC**

에테르 워치: 영원한 전투

백뷰 시점의 **MMORPG** 특성상 리얼한 느낌 선사와 캐릭터의 동작, 액션의 몰입감을 잘 부각시킬수있는 **PC** 플랫폼으로 결정.

게임 플레이

[목차](#)

1. 코어 플레이 [에테르 위치](#)

- 캐릭터 생성 및 직업 선택

- 플레이어는 캐릭터를 생성하고 직업을 선택한다.
- 각각의 직업은 고유한 능력과 스킬을 가지고 있다.

- 어드벤처

- 플레이어는 이동하면서 공격이 가능하다.
- 전투상태시 달리기는 불가하다.
-

- 퀘스트 수행

- 게임 세계에서 주어진 퀘스트를 수행하며 경험치를 얻고 아이템을 획득한다.
- 메인 퀘스트와 서브 퀘스트가 있으며, 이를 완료하면 게임 스토리가 진행된다.

- 전투 및 던전 탐험

- 몬스터와 전투하며 레벨을 올리고 장비를 획득한다.
- 다양한 던전과 필드 지역을 탐험하며 보상을 얻는다.

- 스킬

- 일정 레벨이 될때마다 자동으로 스킬을 배운다.

- 파티 플레이와 협동

- 다른 플레이어와 파티를 구성하여 던전을 공략하거나 보스몬스터를 처치한다.

에테르 위치: 영원한 전투

- 협동 플레이는 **AI**도입 방식으로 **4**인 던전 진행중 **3**인이 비었을경우 **3**인**AI**로 필요한 직업군 으로 설정이 된다.

- 아이템 제작 및 상점이용

- 아이템을 제작하거나 상점에서 구매하여 장비를 강화한다.
- 아이템은 캐릭터의 능력을 향상시키는 역할을 한다.

2. 서브 플레이(차후 추가)

세계관 & 스토리

[목차](#)

[세계관 메인](#)

1. 세계관(단순 설명) [에테르 설정_작업중](#)

태초의 시대에서 에테르 세계는 아멘이라는 신에 의해 창조되었다.

어둠의 에테르는 더욱 어둡게 물들어가고, 달의 에테르는 더욱 빛나게 물들어간다

모든 창조의 시초는 어둠과 달빛이 함께였고, 그로 인해 에테르가 탄생하게 된다.

아멘은 어둠의 여신 칼리와 달의 여신 루나를 창조하여 세계를 지배하도록 시키는데

칼리와 루나 사이의 갈등은 세계에 어둠과 빛의 싸움을 불러왔다.

갈등 속 또 다른 혼돈의 세계에서 용종족이 탄생하게 된다.

이 두 여신의 갈등은 세계의 운명을 결정짓는 중요한 요인으로 작용했으며,

그 영향은 고대 이전의 역사에 깊은 흔적을 남겼다.

에테르 대륙은 아발론, 네불로사, 루마나리아, 크로노스, 디멘셔니스, 아테리아, 세라핀 등

7개의 대륙으로 이루어져 존재하고, 이 대륙들은 고대 이전의 세계관에서부터 현대에

이르는 역사를 갖고 있으며, 세계의 기원과 전설이 담겨있다.

고대에는 고대 신화와 유적이 위치하고 있으며, 현대에는 발전된 기술과 도시가

에테르 위치: 영원한 전투

펼쳐져 있다.

에테르는 세계의 생명력과 에너지의 근원이며, 세계의 균형을 유지하는 역할을 하게 된다.

하지만 몇 세기 전, 에테르는 실종되어 세계는 침묵에 물들었다.

이러한 상황은 세계를 혼돈과 위기에 빠뜨렸고, 현대 시대의 플레이어들은 에테르의 실종에 대한 비밀을 밝혀내며 세계를 구하는 여정에 나서게 된다.

1.1 논_플레이어블 세계관

고대 시대는 전설과 신화가 무한히 펼쳐진 곳으로, 에테르 대륙의 시작을 의미한다.

이곳에는 고대 신화와 유적이 자리하고 있으며, 에테르의 힘이 더욱 강하게 느껴진다.

주로 플레이어는 이곳에서 고대의 전설과 신화를 시네마틱으로 감상하며,

세계의 기원과 전설적인 인물들의 이야기를 경험한다.

1.2 플레이어블 세계관

현대 시대는 발전된 기술과 도시가 번창하는 곳으로, 에테르 대륙의 현대적인 모습을 보여준다.

이곳에는 현대 기술과 현대적인 생활이 살아숨쉬고 있으며, 에테르의 흐름은 여전히 세계를 빛내고 있다.

플레이어는 이곳에서 실제로 게임을 플레이하며, 전투와 모험에 참여하게 됩니다.

시나리오 메인

1. 시나리오(단순 설명)

고대 시대의 시나리오는 플레이어가 주목하는 고대의 전설적인 이야기에 집중된다.

주인공은 고대의 영웅이나 신과의 싸움에 관여하게 되는데, 이를 통해 세계의 기원과 에테르의 힘에 대한 비밀을 해 풀어어나가는 여정을 시청자들은 관람하게 된다.

플레이어는 전투에 직접 참여하여 (튜토리얼) 진행하는데 고대 시대에서의 중요한 사건들을 영상으로 감상하고, 고대 신화의 미스테리를 탐구할 수 있고, 혼돈 속에 태어난 용족도 함께 감상할 수 있다.

현대 시대의 시나리오는 플레이어가 직접 행동하고 세계를 탐험하는 여정에 중점을 두고 있다.

주인공은 에테르 위치의 일원으로서 세계를 구하는 임무에 참여하게 되는데, 이를 통해 세계의 위협과 현대 사회의 문제들에 대처하게 된다.

플레이어는 다양한 장소를 탐험하고, 전투와 퀘스트를 수행하면서 아발론, 네불로사, 루마나리아, 크로노스, 디멘셔니스, 아테리아, 세라핀 등 **7**개의 대륙에서 에테르를 찾기 위한 여정을 진행한다.

캐릭터

[목차](#)

1. 캐릭터

가일(전사)

종족: 인간/남/???세(레인의 후예)

바드(마법사)

종족: 엘프/여/???세(500세로 추정)

추후 추가예정

2. 캐릭터 속성

LV

- 각 캐릭터는 일정 경험치를 채우면 레벨업을 하게된다.
- 경험치는 전투,퀘스트 등으로 획득이 가능하다.

SP

- 스킬을 배울 수 있는 포인트이다.

HP

MP

STR

DEX

INT

LUK

CD

AR

AS

RCS

물리 공격력

마법 공격력

명중률

공격속도

캐스팅

방어력

3. 캐릭터 행동

일반 상태

전투 상태

전투 불가 상태

일반 공격

스킬

에테르 위치: 영원한 전투

회피

일반 상호 작용

전투 상호 작용

아이템

[목차](#)

장비

무기

- 캐릭터의 공격력을 올린다.
- 무기는 직업마다 존재 타 직업군 무기**X**
- 캐릭터당 **1**개씩만 착용 가능
- 강화시 외형이 변경된다(추가 예정)
- 무기 아바타 착용시 아바타 외형이 적용된다(**BM**추가예정)

방어구

- 캐릭터의 방어력을 올린다.
- 방어구는 머리 상의 하의 신발 **4**가지로 분류된다.
- 캐릭터당 각각 **1**개씩 총 **4**개 착용 가능
- 각 클래스마다 존재 타 직업군 방어구 **x**

악세서리

- 캐릭터의 공격력, 방어력 상승 등 다양한 효과가 있다.
- 목걸이 팔찌 **2**종으로 각각 **1**개씩 총 **2**개 착용 가능.
- 악세서는 공통으로 모두 착용 가능하다.

소모품

- 전투시 사용가능, 사용불가로 나뉜다.
- 일반적으로 사용시 잔여 개수가 줄어든다.

에테르 위치: 영원한 전투

- 회복형,버프형으로 나뉘게된다.
- 회복형: **1%,5%,10%**단위로 즉시 회복가능하다.
- 버프형: 일정 시간 효과를 제공하는 소모품이다.

EX) 공격력이 **30**초동안 **5%**증가.

기타

- 강화성 재료: 장비의 강화에 필요한 재료이다.
- 재화성 재료: 상점에 판매시 인게임 재화 획득 가능하다.
- 퀘스트용 재료: 퀘스트 클리어에 필요한(조건부) 재화이다.
- **(BM)**재화: 캐시 샵에서 인게임 재화로 일정부분 바꿔주는 재화이다.

NPC & 몬스터

[목차](#)

-NPC [마을별 npc](#)

-진영 캐릭터 [진영별 npc 및 몬스터](#)

-몬스터

레벨 디자인

[목차](#)

[전체 월드 & 대륙 맵](#)

기본요소

마을: **NPC** 공간

필드: 필드 몬스터 공간

던전: 솔로잉 콘텐츠 공간 **or** 목표(파티) 지향형 공간

- 마을 디자인
- 필드 디자인
- 던전 디자인

UI디자인 & 컨트롤

[목차](#)

UI

1. 튜토리얼: 킬가웃과 전투



전투상태 **UI** : 플레이어(레인)기준

추가설명

- 마우스를 통해 플레이어 캐릭터를 **360**도 방향 전환이 가능하다.

2. 보스몬스터

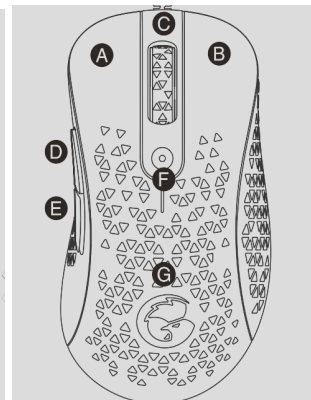
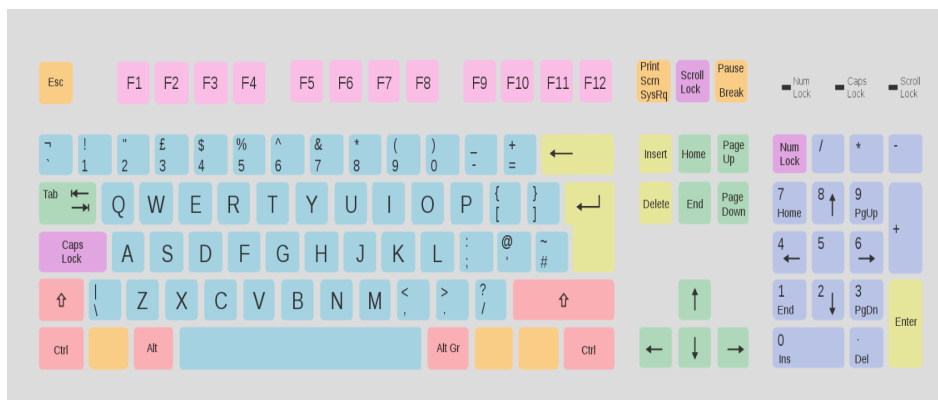


전투상태 **UI**: 플레이어(가일)기준

추가설명

- 파티원,공대원들과의 전투 상태

컨트롤(기본)



키보드							
1	2	3	4	Z	X	C	V
스킬1	스킬2	스킬3	스킬4	스킬5	스킬6	스킬7	스킬8
TAP	ESC	I		P		SPAC E	M
특수스킬	메뉴	인벤토리		플레이어 메뉴		점프	맵

마우스			
A	B	D	F
공격	이동,줍기	매크로1	매크로2
차후 추가 예정			

고려할 사항

폰트,디자인 요소는 일관성 있게 유지한다.

젊은 층과 40대 이상을 위한 UX를 2가지(기본 UX와 자율형 UX)를 사용한다.

에테르 위치: 영원한 전투

게임플레이에 대한 정보를 직관성 있게 제공한다.

유저 연령층 타겟

[목차](#)

pc 게이머를 대상으로 하며, 게임은 고사양**pc**에서 플레이 할수있다

주 연령대는 **MMORPG**를 좋아하는 **20대~40대** 위주의 연령층

모에적인 요소를 추가하여 성별 구분없이 즐길수 있는 게임

타사와의 다른점

[목차](#)

본캐의 플레이타임 점진적 증가

현대인의 바쁜 시간속 파티 구인 구직에 있어 얽매이지 않게

1인에서 **8**인까지 파티구성중 솔로잉 플레이와 파티 플레이

(BUT 엔드 콘텐츠 파티 플레이 강제)

EX. 4인 파티 플레이중 **1**인 플레이어일시 **AI**시스템 기반으로

3인 **AI** 도입 추진

이후 추가해야할 **GDD**는 차후에 작성.