

에테르 워치:영원한 전투

Project_에테르

1. 게임 개요

- 게임 소개
- 게임 특징
- 게임 장르
- 플랫폼

2. 게임 플레이

- 던전
- 파티
- 퀘스트
- 성장
- 메인 콘텐츠(3개)
- 엔드 콘텐츠(1개)

3. 세계관&스토리

- 세계관
- 스토리(시나리오)

4. 캐릭터

- 플레이어 캐릭터
- 캐릭터별 1차 전직
- 캐릭터의 스킬

5. 아이템

- 장비
- 소모품

에테르 위치: 영원한 전투

- 기타
-

6. NPC 와 몬스터

- NPC
- 몬스터
- 진형 캐릭터

8. 레벨 디자인

- 마을 디자인
- 던전 디자인

9. UI디자인 & 컨트롤

- UI
- 컨트롤

10. 유저 타겟 연령층

11. 타사와의 다른점

게임 개요

[목차](#)

1. 게임 소개

- 에테르워치: 영원한전투에서 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 pvp를 통한 레벨업과 강한 장비를 습득하며 최종적인 장비아이템 파밍 콘텐츠 부분은 레이드와 진형간의 pvp로 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
마을과 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: 온라인PC
백뷰 시점의 MMORPG 특성상 리얼한 느낌 선사와 캐릭터의 동작, 액션의 몰입감을 잘 부각시킬수있는 PC 플랫폼으로 결정.

게임 플레이

[목차](#)

1.던전

2.파티

3.퀘스트

4.성장

5.컨텐츠1 (진영)

6.컨텐츠2

7.컨텐츠3

8.엔드 컨텐츠

세계관 & 스토리

[목차](#)

에테르 워치: 영원한 전투

캐릭터

[목차](#)

플레이어 캐릭터

캐릭터별 1차전직

캐릭터의 스킬

아이템

[목차](#)

-
- 장비
 - 소모품
 - 기타

NPC와 몬스터

[목차](#)

-NPC

-몬스터

레벨 디자인

[목차](#)

-
- 마을 디자인
 - 던전 디자인

UI디자인 & 컨트롤

[목차](#)

UI

컨트롤

유저 연령층 타겟

[목차](#)

pc 게이머를 대상으로 하며, 게임은 고사양pc에서 플레이 할수있다

주 연령대는 MMORPG를 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 8인까지 파티구성중 솔로잉 플레이와 파티 플레이

(BUT 엔드 콘텐츠 파티 플레이 강제)

EX. 4인 파티 플레이중 1인 플레이어일시 AI시스템 기반으로

3인 AI 도입 추진