

팀 프로젝트 : NoA

콘텐츠



콘텐츠의 의도

플레이어(플레이어블 캐릭터)와 캐릭터의 교감을 중요시 하며, 각각의 캐릭터마다 성장욕구를 충족 시켜줄 수 있게 진행 시킨다.

1. 유저들에게 즐거움과 엔터테인먼트 제공

- 스토리의 몰입과 게임 플레이를 통해 긴장감을 제공하면서도, 캐릭터와의 교감을 통해 긴장감을 완화 시킬 수 있는 입체적인 경험을 제공.
- 이는 흥미로운 스토리, 다양한 게임 플레이 요소, 시각적 효과 등을 통해 실현될 수 있다.
- 미소녀 캐릭터들의 다양한 개성을 활용하여 플레이어들이 게임을 플레이하는 동안 다양한 즐거움을 느낄 수 있도록 한다.

2. 캐릭터 수집과 성장 경험 제공

- 게임의 핵심 요소는 다양한 미소녀 캐릭터를 수집하고 각각을 성장 시키는 경험이다.
- 플레이어들은 플레이를 진행하면서 다양한 캐릭터를 획득하고, 캐릭터의 육성과 조합을 통해 공략의 재미를 느낄 수 있도록 한다.

- 캐릭터들 간의 시너지와 전략적 선택을 강조하여 플레이어들이 자신만의 전투 전략을 개발하는 과정을 즐길 수 있다.

3. 소셜 요소 강화

- 게임은 플레이어들 간의 상호작용을 장려하고 소통을 촉진할 수 있다. 이를 위해 다양한 소셜 기능을 도입하여 플레이어들이 친구와 경쟁하거나 협력하여 게임을 더욱 즐길 수 있도록 한다.
- 커뮤니티 기능을 제공하여 플레이어들이 정보를 교환하고 경험을 공유할 수 있는 플랫폼을 제공한다.

4. 이야기와 세계관 구축

- 흥미로운 이야기와 다채로운 세계관을 제공하여 플레이어들을 매료시킨다.
- 각 캐릭터들의 개성을 부각 시키고 그들의 배경 이야기를 풍부하게 구축하여 플레이어들이 그들에게 공감하고 이입할 수 있도록 한다.
- 게임 세계의 다양한 지역과 이야기를 탐험할 수 있는 여러 가지 콘텐츠를 제공하여 플레이어들에게 다양한 경험을 제공한다.

5. 유저들에게 가치 있는 경험 제공

- 게임은 플레이어들에게 지속적이고 의미 있는 경험을 제공하여 그들이 게임을 계속해서 즐길 수 있도록 한다. 이를 위해 레벨디자인, 이벤트 콘텐츠, 보상

시스템등을 통해 플레이어들이 항상 새로운 도전을 경험하고 성취감을 느낄수 있도록 한다.

- 플레이어들의 의견을 수렴하여 게임을 지속적으로 개선하고 업데이트하여 그들에게 가치 있는 경험을 제공한다.

목차

<p>1. 픽업(NoA 모집)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 픽업 - 포인트 픽업 - 캐시 픽업 - 출석 픽업 <p>2. 하우징 시스템</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카페 <p>3. 호감도 시스템</p> <ul style="list-style-type: none"> - NoA와의 교감 <p>4. 길드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 길드 <p>5. 이벤트</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사전 이벤트 - 메인 이벤트 - 서브 이벤트(미니게임) - 시즌 이벤트 <p>6. 파견</p> <ul style="list-style-type: none"> - 파견 	<p>7. 미션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일일/주간/월간/한정 미션 - 스토리 미션 - 일반 미션 - 이벤트 미션 <p>8. 엔드 콘텐츠(레이드)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 디멘션 디펜스 - 디멘션 브레이크 - 차원의 틈 <p>9. 엔드 콘텐츠(캐릭터)</p> <ul style="list-style-type: none"> - NoA 호감도 MAX - 캐릭터 도감 - 인연 도감 - 업적 도감 <p>10. BM</p>
---	---

픽업(NoA 모집)

픽업 콘텐츠는 플레이어들에게 다양한 보상을 제공하고, 특정 아이템이나 캐릭터를 획득할 수 있는 기회를 제공한다.

1. 캐릭터 픽업

- 유저들은 게임 내 화폐 및 유료 재화를 사용하여 캐릭터 픽업을 실행하고 무작위로 선정된 아이템이나 캐릭터를 획득, 다양한 등급의 보상을 얻을 수 있으며 희귀한 아이템을 얻기 위해 여러번 시도할 수 있다.

2. 포인트 픽업

- 유저들은 게임 플레이를 통해 포인트를 획득하고 이를 사용하여 픽업 실행하여 보상을 획득 하며 포인트 픽업에서 얻을 수 있는 보상은 포인트에 따라 달라지며 일반적으로 게임 내 아이템이나 캐릭터 특별 보상을 받게 된다.

3. 캐시 픽업

- 유저들은 유료 재화를 구매, 이를 사용하여 픽업을 실행하여 유료 재화 전용 아이템이나 캐릭터를 획득. 캐쉬 뽑기에서는 일반적으로 희귀한 아이템이나 캐릭터를 획득한다.

4. 출석 픽업

- 플레이어들이 게임에 연속적으로 접속하여 출석 보상을 받을 수 있도록 유도하기 위한 시스템으로서 매일 게임에 접속하면 출석 픽업에 참여할 수 있으며, 픽업을 진행 했을시 무작위로 선정된 아이템이나 캐릭터 보상을 획득하게 된다.
- 연속적인 출석에 따라 플레이어에게 보상을 제공하게되며 보통 게임 내 아이템이나 픽업권을 받게된다.

하우징

하우징 콘텐츠는 플레이어들이 자신의 공간을 꾸미고 맞춤형 주거지를 만들며, 소셜 활동이 가능한 장소를 제공합니다.

1. 카페

- 플레이어들은 카페에서 다른 플레이어들과 모임을 열어 커뮤니티 활동을 촉진하고 친구들과의 소통을 즐길 수 있다.
- 카페에서는 음식과 음료를 구매하고 소비 및 이를 통해 게임 내 활동을 촉진하고 다양한 활동을 즐길 수 있다.
- 하우징 콘텐츠를 이용하여 직접적으로 캐릭터와 교감할 수 있는 공간을

호감도

호감도 콘텐츠는 플레이어가 게임 내 캐릭터들과 더 깊은 관계를 형성하고, 상호 작용을 통해 다양한 혜택을 얻을 수 있는 기능을 제공한다.

1. NoA와의 교감(NoA Talk)

- 플레이어가 게임 내 **NoA**들과 더욱 밀접한 관계를 형성이 가능하다.
- 플레이어는 **NoA**와의 교감을 각각의 **NoA**마다 대화를 통하여 그들의 이야기를 듣고, 관계를 발전시킬수 있는 대화 시스템, 특정 호감도 아이템 선물을 통해 호감도를 상승시키는 선물 시스템 특정 임무수행을 통한 호감도를 상승시킬 수 있게 된다.
- 호감도를 올렸을 시 캐릭터의 성능 및 캐릭터와의 인연도 증가.
- 이를 통한 캐릭터에 대한 이해력 증가.

길드

길드 콘텐츠는 플레이어들이 게임 내에서 협력하고 소셜 활동을 즐길 수 있는 그룹을 형성할 수 있는 기능을 제공한다.

1. 길드

이벤트

이벤트는 게임 내에서 유저들에게 추가적인 콘텐츠의 보상을 제공하여 게임 플레이를 다양화하고 유저들의 참여를 촉진하는 기능을 제공한다.

1. 사전 이벤트

- 새로운 캐릭터나 콘텐츠가 추가되기 전에 기대감을 높이고 유저들의 참여를 유도 및 기대감을 충족하게 된다.
- 사전 이벤트 기간 동안 미리 등록하거나 일정한 미션을 완료하는 등의 특별 보상을 제공할 수 있다.

2. 메인 이벤트

- 게임 내 주요 이벤트로, 유저들에게 다양한 도전과 보상을 제공하여 게임의 활동성을 높인다.
- 새로운 이야기 콘텐츠나 미션을 통해 유저들에게 새로운 캐릭터를 획득하거나 강화하는 기회를 제공 및 대규모 이벤트 레이드, 이벤트 던전 등의 콘텐츠가 포함 된다.

3. 서브 이벤트(미니게임)

- 메인 이벤트를 보완하거나 다양한 부가 콘텐츠를 제공하여 유저들의 흥미를 유지한다.
- 메인 이벤트와 병행하여 진행되며, 일일 미션, 이벤트 미니게임, 친선 대전 등의 다양한 콘텐츠를 제공 및 특별한 이벤트 상점을 운영하여 보상을 교환할 수 있는 기회를 제공한다.

4. 시즌 이벤트

- 특정 기간 동안 반복되는 이벤트로, 게임의 계절적 변화나 주요 업데이트에 맞춰 진행된다.
- 게임의 계절이나 주요 이벤트를 맞아 특별한 보상이나 이벤트 콘텐츠를 제공 및 계절 테마에 맞는 새로운 캐릭터나 의상을 추가하고, 계절적인 이벤트 레이드나 미션을 개최하여 유저들의 참여를 유도하게 된다.

파견

파견 콘텐츠는 플레이어가 자신의 캐릭터들을 다양한 임무와 탐험에 파견하여 리소스를 획득하고 성장시킬 수 있는 기능을 제공한다.

1. 파견

- 스토리 진행 및 엔드 콘텐츠를 진행하는 캐릭터를 제외한 다른 잉여 캐릭터들을 활용할 수 있도록 한다.
- 플레이어는 파견할 임무를 선택할 수 있으며, 각각의 임무는 다른 보상과 위험도를 가지고 있다.
- 파견된 캐릭터들은 자동으로 임무를 진행하며, 임무완료시 플레이어는 결과를 확인하며 리소스나 아이템 등의 보상을 획득하게 된다.

미션

미션 콘텐츠는 플레이어가 게임 내에서 다양한 목표를 달성하고 보상을 얻도록 도와주는 기능을 제공.

1. 일일/주간/월간/한정 미션

- 일정 기간마다 갱신되는 일일,주간, 월간 또는 한정된 기간 동안만 진행 가능한 미션을 통해 플레이어들이 지속적인 참여를 유도한다.

2. 스토리 미션

- 게임의 메인 스토리에 연결된 미션으로, 플레이어가 게임의 이야기를 진행하며 보상을 획득한다.
- 이를 통해 스토리에 대한 몰입과 자연스러운 레벨 성장 과정을 제공한다.

3. 일반 미션

- 특정 목표를 달성하는 미션으로 게임의 다양한 콘텐츠와 연계될 수 있다.
- 이를 통해 플레이어들의 반복적인 플레이를 유도한다.

4. 이벤트 미션

- 특별한 이벤트 기간 동안 제공되는 미션으로 플레이어들이 이벤트에 참여하고 보상을 획득할 수 있다.

- 이를 통해 게임 접속을 유지 시키거나 복귀를 유도 한다.

엔드 콘텐츠(레이드)

[엔드콘텐츠 문서 참조](#)

메인 스토리와 시나리오 스테이지를 완료한 플레이어들에게 최종적으로 제공하는 콘텐츠로서, 다음 콘텐츠 업데이트까지 플레이어들의 지속적이고 정기적인 게임 플레이를 지향하도록 설정.

반복할 수 있는 콘텐츠를 업데이트 함으로써 유저들에게 게임을 지속적으로 해야하는 여지를 제공.

엔드 콘텐츠는 유저들에게 필요한 재화 및 재료를 제공하며, 필요한 부분은 일부 **BM**으로 고민 중에 있음.

최종적으로 접근하는 엔드 콘텐츠에 대해서 모든 유저가 즐길 수 있는 것은 맞지만 헤비 유저와 라이트 유저의 혜택은 확실히 다르게 구성할 예정.

1. 디멘션 디펜스

- 솔로잉 콘텐츠로서 플레이어는 열린 차원 앞에서 전투를 진행하게 된다.
- 단계 진행형으로 진행되며 각 단계 마다의 공략이 있고, 단계를 클리어 할때마다 보상이 지급된다.

- 진행한 최종단계 카운트를 기준으로 랭킹 시스템(도입예정), 랭킹에 따른 보상(아이템을 지급할 예정)
- 일정 단계 이상 공략시 너무 높게가는 것을 방지하기 위해 클리어 실패시 처음 단계로 다시 돌아감.(랭킹은 최고 기록으로 결정)
- 단 매크로, 작업장 등을 고려하여 단계별 보상은 1번씩만 제공
(일정기간 이후 초기화)

2. 디멘션 브레이크

- 파티 플레이 레이드로서 차원 안으로 진입 후 전투 진행.
(여러 차원의 경계에서 다른 플레이어를 만날 수 있다는 설정)
- 각 플레이어마다 태그 시스템을 활용을 할 수 있다.
- 각 부분 (딜/태그콤보/회피)에 대한 점수 반영, 점수에 따른 추가 보상 예정.
- 헤비 유저에 대해서는 추가적인 보상을 제공하며, 파티플레이를 통해 타 유저들의 경쟁을 간접적으로 유도.
- 클리어 시 아이템 지급.
(첫 클리어 보상/ 기본 보상/ 추가 결제 보상)
- 첫 클리어 보상은 핵심 재료 (무기 및 코어 제작)

기본 보상은 강화 및 제작 재료 단, 핵심 재료는 다회차에 일정 확률로 제공.

3. 차원의 틸

- **PVP** 콘텐츠

엔드 콘텐츠(캐릭터)

1. NoA 호감도 MAX

- 게임의 기본적인 **NoA**별 호감도 시스템을 가지며, 호감도에 따른 메리트 제공.

이를 통해 유저들이 캐릭터에게 애정을 가지도록 한다.
- **NoA Talk**을 제외한 나머지 시스템(전투시, 특정이벤트, **BM**아이템 등)으로

올릴 수 있다.
- **NoA**의 호감도가 일정 수치에 도달하였을 시 스테이터스 상승 및 캐릭터 대사

추가, 표가 추가 된다.
- 특정 스토리 스크립트 시청 가능, 스크립트 중 선택지를 통한 호감도 상승 가능

2. 캐릭터 도감

- 캐릭터 수집 현황에 따른 캐릭터 도감을 제공하며 캐릭터 도감을 통해

플레이어의 수집 욕구를 자극한다.
- 캐릭터가 뱉힐때마다 도감에 채워지는 방식이며 일정 수를 채울 때 마다

메리트를 제공한다.

3. 인연 도감

- 비슷한 매력 및 전투 스타일 등 임의로 부과하는 카테고리에 맞게 캐릭터

수집시 도감 조건 충족.

- 채워진 캐릭터의 등급에 따라 세트 효과 강화 등의 메리트 제공.

4. 업적 도감

- 플레이에 따른 업적 도감을 제공하며 특정 누적형 퀘스트를 제공하여 반복적인

플레이를 통해 업적을 달성 할 수 있도록 한다.

ex) 캐릭터를 전투불능 상태로 만들지 않고 **30회** 클리어 **(5/30)**

BM

콘텐츠에 있어 **BM**적인 요소가 들어갈 수 있다.

