

Project_NoA

GDD

노치영과 아이들
팀 프로젝트

목차

1. 게임 개요

- 게임 소개
- 게임의 특징
- 게임 기획 의도

2. 게임 플레이

- 테스트 목적
- 테스트 시나리오
- 태그 시스템

3. 게임 세계관

- 개요
- 세계관
- 스토리
- 시나리오

4. 캐릭터

5. 아이템

6. 스킬

7. 몬스터

8. 던전

9. 컨텐츠

10. BM

11. 레벨 디자인

- 레이아웃
- 블록아웃

게임 개요

1. 게임 소개

- 장르 : 미소녀 수집형 핵 앤 슬래시 RPG.
- 플랫폼 : 모바일 기반 크로스 플랫폼 (PC지원)
- 레퍼런스 : 블루 아카이브, 블레이드2, 라스트 오리진
- **Projcet_NoA**는 인류의 마지막 희망이 된 플레이어, **First**가 다른 차원에서 온 소녀들인 **NoA**와 함께 차원을 넘어 침공한 악마들로부터 멸망한 세상을 구해나가는 이야기이다.

플레이어는 3명의 **NoA**를 편성해 전투를 진행하고 각 캐릭터의 스킬과 태그를 이용해 차원을 넘어 오는 악마 몬스터를 처리해 나가는게 목적이다.

플레이어는 캐릭터의 스킬과 속성을 이용해 전략적인 전투를 할 수 있으며, 자신이 애정하는 캐릭터와 다양한 콘텐츠를 통해 인연을 쌓을 수 있다.

2. 게임의 특징

- 수많은 차원에서 넘어온 다양한 컨셉의 **NoA**들을 수집하여 다양한 전투 경험을 제공한다.
- 태그 시스템을 활용하여 다채로우면서도 스피디한 전투 액션을 경험할 수 있다.
- 핵 앤 슬래시 장르로서 플레이어가 다수의 적들을 물리치며 액션 쾌감을 느낄 수 있다.
- 다양한 캐릭터 속 각각의 매력을 느낄 수 있으며, 캐릭터와의 인연을 쌓을 수 있다.

3. 게임 기획 의도

- 플레이어들이 모바일로 느낄 수 있는 액션 쾌감을 의도하였다.
- 몬스터의 상성 관계도, 캐릭터의 다양한 스킬 등을 통한 다양한 캐릭터의 육성을 유도하였다.
- 게임 시장의 트렌드인 미소녀 수집형 장르를 채택하였다.
- 다양한 캐릭터들의 매력을 느낄 수 있도록 설정. 플레이어가 캐릭터를 키우는 과정에서 애정을 느끼게하며 지속적인 게임 플레이를 유도할 여지를 제공한다.

게임 플레이

1. 테스트 목적

2. 테스트 시나리오

3. 태그 시스템

- 전투에는 3명의 캐릭터가 파티로 편성된다.

캐릭터가 태그 스킬을 사용할 시 플레이어가 설정해둔 순서에 따라 캐릭터가 태그되며 태그 스킬을 사용한다.

태그 스킬 사용시 전투에 참여하는 캐릭터는 '태그 인' 스킬을, 전투에서 나가게 되는 캐릭터는 '태그 아웃' 스킬을 자동으로 사용하게 된다.

태그 스킬은 몬스터에게 디버프를 걸거나, 같은 파티의 캐릭터에게 버프를 제공하는 등의 다양한 효과가 있어 플레이어는 상황에 맞게 캐릭터들을 편성할 수 있다.

- 단, 태그 게이지 시스템을 도입하여 무분별한 태그 시 플레이어에게 디메리트가 제공되며 적절한 타이밍에 태그시 전투에 메리트가 되도록 설정하였다.

즉, 플레이어가 각각의 캐릭터를 일정 시간 활용하고 태그를 하여 태그 게이지를 올릴 수 있도록 설계하였다.

[태그 시스템 문서 바로가기](#)

[태그 PPT 바로가기](#)

세계관

1. 개요

- 세계관은 구약성서의 '창세기'를 모티브로 작성하였다.
- 신이 세상을 7일간 만들었다는 것에서 영감을 얻어 6번의 밤을 통해 인류가 멸망한 세계관을 구상.
- 차원을 열게된 계기와 그에 따른 결과를 나열, 인류가 멸망하고 마지막 희망이 된 주인공(플레이어) 설정.
- 다중 차원을 이용해 다양한 캐릭터 컨셉이 나오도록 설정.
- 플레이어는 세상을 구할 영웅, '퍼스트'가 되어 악마들을 처치하고 인간들을 구원하는 스토리를 진행한다.

2. 세계관

자원이 고갈된 행성, 세계의 정부는 새로운 자원을 찾기위해 아다마리스 박사와 에이브 박사를 고용한다.

그리고 시작된 'Explore Dimension, Evolving to a New world.' 일명 '**EDEN**' 프로젝트.

세계는 새로운 자원을 다른 차원에서 구하는 방법을 선택한다.

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

메인스토리

- 메인 스토리와 외전 스토리, 그리고 서브 스토리로 구성.
- 메인 스토리는 플레이어인 '퍼스트'가 세상을 구해나가는 이야기에 초점.
- 퍼스트가 되는 과정을 통해 플레이어는 세계를 구해나가야 할 '영웅의 운명'을 맞이하게된다.
- 이 과정을 튜토리얼로 진행, 게임 플레이와 연관시켜 구성.
- 이후에는 퍼스트로서 악마들을 처치하고 인간들을 구원하는 이야기.
- 그리고 이 과정에서 악마 군주들과 배후에 감춰진 타미엘을 찾아 나서게 됨.

외전 스토리

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

서브 스토리

- 서브 스토리는 플레이어와 **NoA**와의 관계를 진행시킬 이야기로 구성.
- 캐릭터들인 **NoA**들과 퍼스트의 사랑을 다루어 **NoA**들의 매력을 이끌 수 있는 스토리로 구성.
- 메인 스토리의 진행에 따라 전개될 예정.

[세계관 문서 바로가기](#)

캐릭터

개요

컨셉

인연도

- 플레이어는 각각의 캐릭터와 인연도를 쌓을 수 있으며, 이를 통해 인연 레벨을 올릴 수 있다.

인연 레벨이 올라갈 수록 캐릭터의 성능과 더불어 캐릭터와의 추가적인 스토리를 진행 시키는 것이 가능하다.

캐릭터와의 인연도는 전투, **NoA**톡, 선물 등을 이용해 올릴 수 있으며, 이를 통해 플레이어와 캐릭터간의 유대 및 애정을 올릴 수 있도록 한다.

도감

[캐릭터 컨셉 설정 문서 바로가기](#)

[캐릭터 베이스 문서 바로가기](#)

[캐릭터 데이터 테이블 바로가기](#)

아이템

[아이템 문서 바로가기](#)

[아이템 데이터 테이블 바로가기](#)

스킬

1. 캐릭터의 스킬

- 각각의 캐릭터는 **3**개의 스킬과 **1**개의 태그 스킬을 가지고 있다.

3개의 스킬은 캐릭터의 개성에 맞게 설정이 되어있으며 대분류로는 원거리 스킬과 근거리 스킬이 있다.

보스 몬스터의 패턴, 스테이지의 구성에 따라 플레이어는 자신이 원하는 캐릭터를 편성해 전투에 참여할 수 있다.

[스킬 문서 바로가기](#)

[스킬 데이터 테이블 바로가기](#)

몬스터

[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](#)

BM

[BM PPT 바로가기](#)

레벨 디자인

플레이어 레벨디자인 개요
월드맵 컨셉 사진 첨부
레벨 디자인 레이아웃 사진 첨부
레벨 디자인 블록아웃 사진 첨부
레벨 패스 작업