

목차

| | |
|---|----|
| 1. 개요 (Overview) | 4 |
| 1.1 게임 개요 | 4 |
| 1.2 타겟유저와 게임 특징 | 4 |
| 1.3 게임의 목적 및 핵심 경험 | 4 |
| 2. 시나리오 | 5 |
| 3.1 세계관 | 5 |
| 3.2 챕터 | 5 |
| 3.3 캐릭터 설정 | 5 |
| 3. 게임 플레이 (Gameplay)..... | 6 |
| 2.1 메인 플레이 | 6 |
| 2.2 진행 방식 | 6 |
| 4. 게임 메카닉스..... | 7 |
| 4.1. 캐릭터 | 7 |
| 4.1.1. 레벨 시스템 | 7 |
| 4.1.2. 장비 시스템 | 7 |
| 4.1.3. 스킬 시스템 | 7 |
| 4.2. 아이템 시스템 | 7 |
| 4.3. 스킬 시스템..... 오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다. | |
| 4.4. NPC & 몬스터..... | 7 |
| 4.5. 전투..... | 7 |
| 4.5.1. 콤보 시스템 | 7 |
| 4.5.2. 회피 시스템 | 7 |
| 4.6. 퀘스트 | 7 |
| 4.6.1. 퀘스트 종류 | 7 |
| 4.6.2. 퀘스트 수령 방식 | 7 |
| 4.6.3. 퀘스트 보상 수령 방식 | 8 |
| 5. 레벨디자인..... | 10 |
| 6. UI 디자인 | 11 |

| | |
|--|----|
| 7. 사운드 | 12 |
| 8. 콘텐츠 확장 및 추가 요소 (Post-launch & Expansions) | 13 |
| 8.1 확장팩 및 DLC 계획 | 13 |
| 8.2 엔드게임 콘텐츠 | 13 |

1. 개요 (Overview)

1.1 게임 개요

- [세실리아 : 하늘의 백합]은 '플로로스' 시리즈의 첫번째 작품으로 중세유럽을 배경으로 한 다크판타지 컨셉의 액션 어드벤처 게임이다.

[플로로스 세계관 설정에 대한 문서링크](#)

장르: 3 인칭 백뷰 액션 어드벤처 / 다크판타지

플랫폼: Steam(PC)

개발 엔진: Unreal Engine 5 (블루프린트 기반 개발)

목표 플레이 타임: 40 시간

1.2. 타겟유저와 게임 특징

타겟유저: 컨트롤을 통해 어려움을 극복하는 것을 즐기는 유저, 세계관의 설정이나 스토리에 관심이 많은 유저

게임특징:

1.3 게임의 목적 및 핵심 경험

- [세실리아 : 하늘의 백합]은 전투와 탐사가 메인 플레이가 되는 게임이다.
- 게임의 전투는 콤보 시스템에 기반한 빠른 전투를 지향하며 이를 통해 캐릭터를 컨트롤 하는 재미를 증가시킨다.
- 게임의 탐사는 업적이나 저널 시스템을 활용하여 플레이어가 탐사를 진행할 동기를 제공하도록 한다.
- 게임의 최종 목표는 스토리의 엔딩을 보는 것이며, 다크판타지와 상반되는 희망이라는 주제를 통해 플레이어에게 감성적인 경험을 제공한다.
- 시리즈의 큰 틀이 되는 플로로스 세계관의 요소들을 이야기 함으로써 플레이어가 이후 개발되는 시리즈에 관심을 보이도록 한다.

¹ 플로로스: 꽃들의 영역, 이라는 의미의 단어로 다양한 게임의 세계관을 하나로 묶기 위해 만든 세계관이다.

2. 시나리오

3.1 세계관

[세실리아 : 하늘의 백합] 세계관 설정 문서 링크

3.2 챕터

- Chapter1 문서링크
- Chapter2 문서링크
- Chapter3 문서링크
- Chapter4 문서링크
- Chapter5 문서링크

3.3 캐릭터 설정

캐릭터 설정과 기술사양 명세서 링크

3. 게임 플레이 (Gameplay)

원페이지 기획서

3.1 메인 플레이

3인칭 시점에서 자유로운 이동

회피를 통한 전략적 움직임

콤보를 통한 빠른 전투

탐사를 통한 아이템의 수집과 구역의 해금

분기점을 통해 변경되는 스토리

레벨업과 장비강화를 통한 캐릭터 강화

플레이어가 직접 기록이 가능한 저널

3.2 진행 방식

오픈월드 혹은 허브 기반 탐사 구조

메인퀘스트, 서브퀘스트, 히든퀘스트로 나누어지는 진행

특정 구역 탐색 후 새로운 지역 해금

4. 게임 메카닉스

4.1. 캐릭터

이미지

-캐릭터는 상하체를 분리하여 전투의 자유도와 정밀한 컨트롤이 가능하도록 한다.

4.1.1. 경험치와 레벨 시스템

- 경험치는 몬스터를 처치, 퀘스트 완료 시에 얻게 되며 경험치는 캐릭터 정보에 별도로 저장되어 플레이어가 게임 내에서 사용하고 싶을 때 사용할 수 있다.
- 경험치는 특수상점의 재화로 사용할 수 있다.
- 레벨은 일정량의 경험치를 투입하여 올릴 수 있으며, 투입된 경험치의 80%를 돌려받고 레벨을 초기화 시킬 수 있다.

기획의도: 경험치의 역할을 나누어 놓음으로써 플레이어가 게임을 진행하면서 선택할 수 있는 여지를 마련한다. 동시에 레벨을 초기화 하는 기능을 추가함으로써 플레이어가 게임의 난이도를 스스로 조절할 수 있게 한다. 이는 극한의 상황에서 컨트롤을 하기 좋아하는 플레이어나 도전을 좋아하는 플레이어를 위한 추가적인 과제의 개념으로 활용할 수 있다.

4.1.2. 장비 시스템

4.1.3. 스킬 시스템

4.2. 아이템 시스템

4.3. NPC & 몬스터

4.4. 전투

4.4.1. 콤보 시스템

- 일반 공격이나 스킬을 적중시키면 콤보 횟수가 쌓이고, 콤보 횟수는 전투 중에 캐릭터의 스킬을 사용하거나 캐릭터를 순간적으로 강화시키는 자원이 된다.

4.4.2. 회피 시스템

4.6. 퀘스트

4.6.1. 퀘스트 종류

4.6.2. 퀘스트 수령 방식

4.6.3. 퀘스트 보상 수령 방식

4.7. 저널

4.7.1. 일기

4.7.2. 몬스터

4.7.3. 장비

4.7.4. 채집

5. 레벨디자인

6. UI디자인

7. 사운드

8. 콘텐츠 확장 및 추가 요소 (Post-launch & Expansions)

8.1 확장팩 및 DLC 계획

- 추가적인 지역 및 보스전
- 새로운 캐릭터 및 서브스토리 확장

8.2 엔드게임 콘텐츠

- 보스 러시 모드 또는 추가 난이도 콘텐츠
- 탐사 및 비밀 해금 요소 확장