

소프트 타일 게임(1p)

플레이 방식

: 가로 세로 10 x 10의 타일에서 플레이어는 끊임없이 앞으로 나아가야 하는 게임이다.

: 많은 장애물이 있고, 플레이어는 이를 피하거나 막으면서 전진해야 된다.

: 타일의 가로 세로 사이즈는 각각 1m이며, 플레이어가 최대로 전진할 수 있는 거리는 999999m이다.

맵

: 가로 10m, 세로 10m의 정사각형 맵이다.

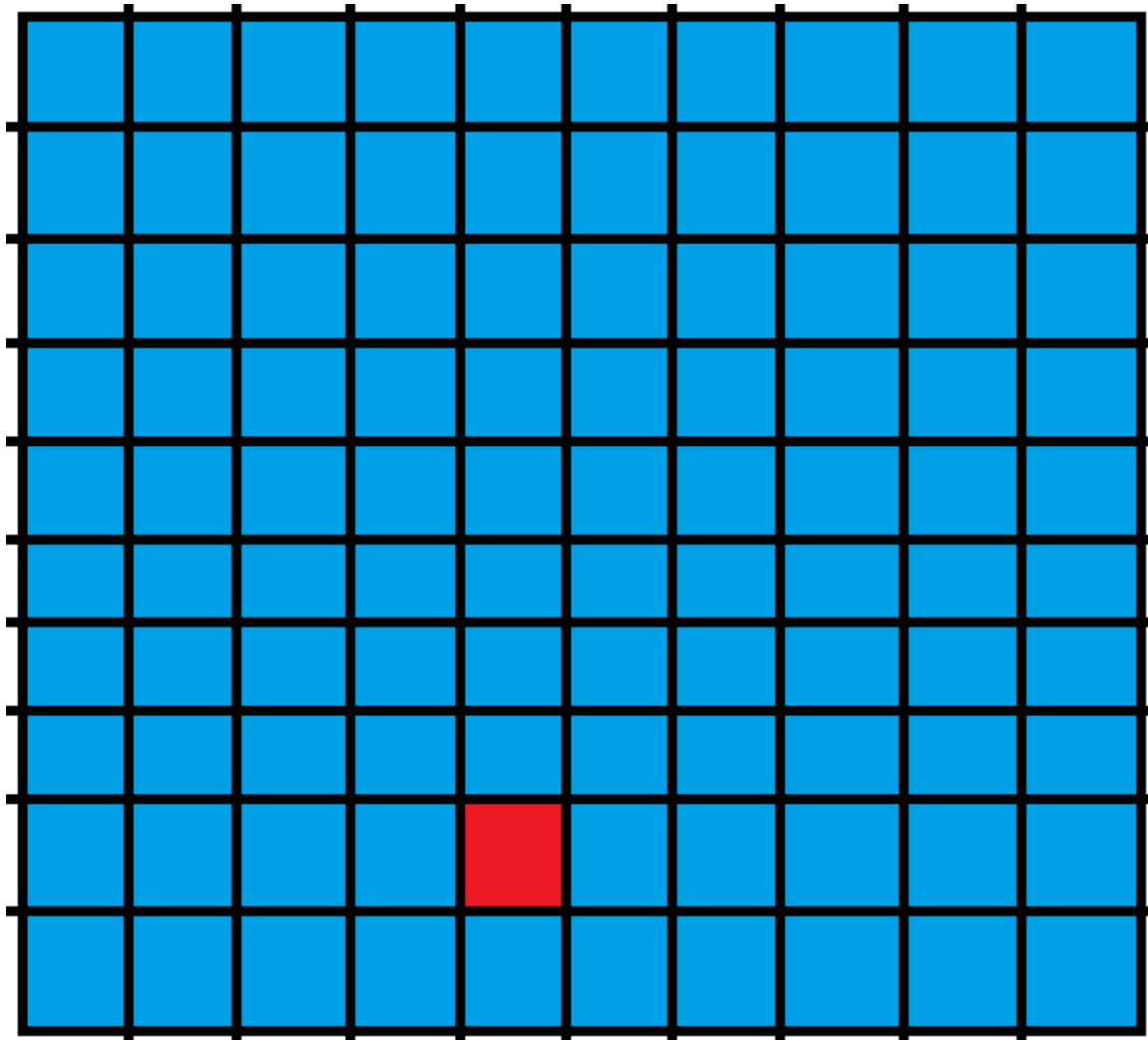
: 맵은 타일로 빈틈없이 채워져 있다.

→ 즉 100개의 타일로 이루어져있다.

: 타일에는 속성을 의미하는 기호가 표시되어 있으며, 해당 타일을 밟을 시 그에 맞는 속성의 기력이 회복된다.

→ 혹은 일부 기술들이 강화한다.

: 맵의 형태는 다음과 같다.



- 다음과 같이 바둑판 모양을 하고 있다.
- 빨간 타일은 플레이어가 시작하는 위치이다.
- 파란 타일은 플레이어가 이동할 수 있는 타일이다.

타일

: 맵의 길을 구성하는 것이다.

: 타일을 밟을 때마다 특정한 상호작용이 이루어지며, 같은 타일을 밟아 상호작용이 이루어지는 것은 '최대 5번' 까지이다.

: 타일은 총 10종류가 있다.

→ '화염', '얼음', '금속', '번개', '식물', '흙', '빛', '어둠', '만능', '허무'

화염

: 밟으면 '화상 게이지'가 5 증가한다.

: 밟으면 '화염 마력'이 1 증가한다.

: 밟으면 '동상 게이지'가 3 감소한다.

얼음

: 밟으면 '동상 게이지'가 5 증가한다.

: 밟으면 '얼음 마력'이 1 증가한다.

: 밟으면 '화상 게이지'가 3 감소한다.

번개

: 밟으면 '감전 게이지'가 5 증가한다.

: 밟으면 '번개 마력'이 1 증가한다.

: 밟으면 '둔화 게이지'가 3 감소한다.

금속

: 밟으면 '출혈 게이지'가 5 증가한다.

: 밟으면 '금속 마력'이 1 증가한다.

: 밟으면 '감전 게이지'가 3 감소한다.

식물

: 밟으면 '중독 게이지'가 5 증가한다.

: 밟으면 '식물 마력'이 1 증가한다.

: 밟으면 '혼란 게이지'가 3 감소한다.

흙

: 밟으면 '둔화 게이지'가 5 증가한다.

- : 밟으면 '흙 마력'이 1 증가한다.
- : 밟으면 '발광 게이지'가 3 감소한다.

빛

- : 밟으면 '발광 게이지'가 5 증가한다.
- : 밟으면 '빛 마력'이 1 증가한다.
- : 밟으면 '중독 게이지'가 3 감소한다.

어둠

- : 밟으면 '혼란 게이지'가 5 증가한다.
- : 밟으면 '어둠 마력'이 1 증가한다.
- : 밟으면 '출혈 게이지'가 3 감소한다.

만능

- : 밟으면 랜덤한 '상태이상 게이지'가 10 증가한다.
- : 밟으면 랜덤한 '속성 마력'이 2 증가한다.

허무

- : 밟으면 랜덤한 '상태이상 게이지'가 5 감소한다.
- : 밟으면 랜덤한 '속성 마력'이 2 감소한다.

플레이어

- : 플레이어는 상,하,좌,우로 이동이 가능하며 이동 거리는 타일 한 칸만큼이다.
 - 즉, 인접한 타일로 이동이 가능하다.
- : 이동한 방향으로 플레이어가 바라보는 방향이 바뀐다.
 - 모든 스킬은 바라보는 방향을 기준으로 이루어지기 때문에 어디서 어떻게 이동했는지가 영향을 줄 수 있다.
- : 이동하는 동안 플레이어는 무적이며, 타일에 도착하면 무적이 풀린다.

: 플레이어가 앞으로 나아갈 때마다 위쪽으로 맵이 한 칸씩 새로 갱신되며, 뒤쪽 한 줄이 시야 밖으로 사라진다.

: 시야 밖으로 사라진 타일로 이동은 불가능하다.

→ 슈퍼 마리오 브라더스와 같은 원리이다.

: 플레이어와 관련된 요소는 '체력' 과 '스킬'이다.

체력

: 플레이어의 시작 체력은 '4칸'이다.

: 피해를 입을 때마다 체력이 '1칸'씩 감소한다.

: 깎인 체력은 10번 이동할 때마다 '1칸'씩 채워진다.

: 2000m를 달성할 때마다 최대 체력이 '1칸'씩 증가한다.

: 체력의 최대치는 20이며, 때문에 32000m 이후부터는 더 이상 체력 상한이 증가하지 않는다.

이동속도

: '이동속도'는 기본 100이다.

: '이동속도'가 100일 때 한 칸을 이동하는 데 걸리는 시간은 '1초'이다.

: '이동속도'에 따른 한 칸 이동시간은 다음과 같다.

→ $100 / (\text{이동속도}) = (\text{이동시간})(\text{초})$

: 이동에 걸리는 시간은 아무리 짧아도 0.2초이다. 반대로 아무리 길어도 5초이다.

→ 즉 '이동속도'의 범위는 500 ~ 20이다.

마력

: 플레이어는 속성별로(8가지) 마력을 가지고 있다.

: 시작 시, 각 마력은 0에서 50까지 채울 수 있다.

: 마력을 소모하여 스킬을 사용할 수 있다.

: 500m를 달성할 때마다 최대 마력이 1씩 증가한다.

: 마력의 최대치는 200이며, 때문에 75000m 이후부터는 더 이상 마력 상한이 증가하지 않는다.

스킬

: 마력 속성에 따라 사용가능한 스킬이 다르게 존재한다.

: 스킬은 이동 쿨타임에 상관없이 타일에 도착하기만 하면 즉시 사용 가능하다.

화염 마력 스킬

: '화염 마력'을 소모하는 스킬이다.

: '화염 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

건너뛰기

: 소모 화염 마력 30

: 북쪽 방향으로 한칸 건너 점프한다.

: 앞에 '방해물'이 있어도 건너 뛰는 것이 가능하다.

건너뛰기(강화)

: 소모 화염 마력 30

: 북쪽 방향으로 한칸 건너 점프한다.

: 앞에 '방해물'이 있다면 건너뛰는 것과 동시에 해당 '방해물'에 체력 1칸의 피해를 준다.

얼음 마력 스킬

: '얼음 마력'을 소모하는 스킬이다.

: '얼음 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

미끄러지기

- : 소모 얼음 마력 20
- : 서쪽 방향으로 한칸 이동한다.
- : '방해물'로 가로막힌 곳은 갈 수 없다.

미끄러지기(강화)

- : 소모 얼음 마력 16
- : 서쪽 방향으로 한칸 이동한다.
- : '방해물'로 가로막힌 곳은 갈 수 없다.

번개 마력 스킬

- : '번개 마력'을 소모하는 스킬이다.
- : '번개 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

빨라지기

- : 소모 번개 마력 40
- : 3칸 이동하는 동안 '이동속도'가 10 증가한다.

빨라지기(강화)

- : 소모 번개 마력 40
- : 4칸 이동하는 동안 '이동속도'가 12 증가한다.

금속 마력 스킬

- : '금속 마력'을 소모하는 스킬이다.
- : '금속 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

팅겨내기

- : 금속 마력 40 소모
- : 공격을 튕겨내어 방향을 반대방향으로 바꿀 수 있게 된다.
- : 최대 5번 튕겨낼 수 있다.
- : 0.5초간 지속된다.

팅겨내기(강화)

- : 금속 마력 40 소모
- : 공격을 튕겨내어 방향을 반대방향으로 바꿀 수 있게 된다.
- : 최대 8번 튕겨낼 수 있다.
- : 1초간 지속된다.

식물 마력 스킬

- : '식물 마력'을 소모하는 스킬이다.
- : '식물 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

흙 마력 스킬

- : '흙 마력'을 소모하는 스킬이다.
- : '흙 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

단단해지기

- : 흙 마력 45 소모
- : 피해 1을 막는 보호막을 얻는다.
- : 10번 이동하는 동안 지속된다.

단단해지기(강화)

- : 흡 마력 45 소모
- : 피해 1을 막는 보호막을 얻는다.
- : 20번 이동하는 동안 지속된다.

빛 마력 스킬

- : '빛 마력'을 소모하는 스킬이다.
- : '빛 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

햇빛 찢기

- : 소모 빛 마력 70
- : 3칸 이동 후 '체력'을 1칸 회복함

햇빛 찢기(강화)

- : 소모 빛 마력 70
- : 즉시 '체력'을 1칸 회복함

어둠 마력 스킬

- : '어둠 마력'을 소모하는 스킬이다.
- : '어둠 타일'에서 해당 스킬을 시전하면 강화된 스킬이 나간다.

뒷걸음

- : 소모 어둠 마력 15
- : 남쪽으로 1칸 이동한다.

뒷걸음(강화)

- : 소모 어둠 마력 15
- : 남쪽으로 1칸 이동한다.

: 이동 직후 0.3초간 무적이 된다.

속성

불

: 속성코드 100

: '불' 속성 피해를 입을 시 '화상 게이지'가 오른다.

: '불' 속성 방해물은 '흙' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '불' 속성 방해물은 '어둠' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

얼음

: 속성코드 101

: '얼음' 속성 피해를 입을 시 '동상 게이지'가 오른다.

: '얼음' 속성 방해물은 '금속' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '얼음' 속성 방해물은 '불' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

번개

: 속성코드 102

: '번개' 속성 피해를 입을 시 '감전 게이지'가 오른다.

: '번개' 속성 방해물은 '어둠' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '번개' 속성 방해물은 '금속' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

금속

: 속성코드 103

: '금속' 속성 피해를 입을 시 '출혈 게이지'가 오른다.

: '금속' 속성 방해물은 '불' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '금속' 속성 방해물은 '식물' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

식물

: 속성코드 104

: '식물' 속성 피해를 입을 시 '중독 게이지'가 오른다.

: '식물' 속성 방해물은 '얼음' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '식물' 속성 방해물은 '불' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

: '식물' 속성 방해물은 '어둠' 속성 공격에 피해를 입지 않는다.

흙

: 속성코드 105

: '흙' 속성 피해를 입을 시 '둔화 게이지'가 오른다.

: '흙' 속성 방해물은 '금속' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '흙' 속성 방해물은 '식물' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

빛

: 속성코드 106

: '빛' 속성 피해를 입을 시 '발광 게이지'가 오른다.

: '빛' 속성 방해물은 '얼음' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '빛' 속성 방해물은 '어둠' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

어둠

: 속성코드 107

: '어둠' 속성 피해를 입을 시 '혼란 게이지'가 오른다.

: '어둠' 속성 방해물은 '번개' 속성 공격에 추가로 1 피해를 입는다.

: '어둠' 속성 방해물은 '빛' 속성 공격에 추가로 2 피해를 입는다.

상태이상

: '상태이상 게이지'가 100이 되면 '상태이상'에 걸리게 된다.

: '상태이상 게이지'의 수치 변화는 공격을 맞거나 혹은 할 때, 특정 유물로 인한 효과를 받을 때 일어난다.

: '상태이상'에 빠지면 해당하는 '상태이상' UI에 숫자가 최소 1 이상이 된다.

→ '상태이상'의 지속시간이 끝날 때마다 숫자는 기본적으로 1스택씩 감소한다.

→ '상태이상 게이지'가 100이 되면 반대로 숫자는 1씩 증가하며, 초과된 게이지는 다음 번으로 이월된다.

: '방해물' 또한 '상태이상 게이지'를 가지며, 때문에 '상태이상'에 걸릴 수 있다.

화상

: '화상 게이지'가 100이 될 시, '화상'에 걸리게 된다.

: 플레이어 - 타일 3칸 이동 후, 체력을 1 감소시킨다. 이후 스택이 1 줄어든다.

: 방해물 - 3초 후, 체력을 1 감소시킨다. 이후 스택이 1 줄어든다.

동상

: '동상 게이지'가 100이 될 시, '동상'에 걸리게 된다.

: 플레이어 - 타일 3칸을 이동하는 동안, 이동 쿨타임을 0.2초 증가시킨다. 이후 스택이 1 줄어든다.

: 방해물 - 다음 기술의 쿨타임이 0.5초 증가한다. 이후 스택이 1 줄어든다.

감전

: '감전 게이지'가 100이 될 시, '감전'에 걸리게 된다.

: 플레이어 - 타일 3칸을 이동하는 동안, 랜덤한 기술 하나가 금지된다. 이후 스택이 1 줄어든다.

: 방해물 - 20% 확률로 다음 기술이 발동하지 않는다. 대신, 발동한 기술이 공격 기술일 경우, '감전 게이지' 30을 부여한다. 이후 스택이 1 줄어든다.

출혈

- : '출혈 게이지'가 100이 될 시, '출혈'에 걸리게 된다.
- : 플레이어 - 다음 공격으로 입는 피해가 체력 1칸만큼 증가한다. 이후 스택이 1 줄어든다.
- : 방해물 - 다음 공격으로 입는 피해가 체력 1칸만큼 증가한다. 이후 스택이 1 줄어든다.

중독

- : '중독 게이지'가 100이 될 시, '중독'에 걸리게 된다.
- : 플레이어 - 타일 3칸을 이동하는 동안, 랜덤한 속성 마력이 2만큼 감소한다. 이후 스택이 1 줄어든다.
- : 방해물 - 다음 기술 사 시, 자신이 체력 1칸만큼 피해를 입는다. 이후 스택이 1 줄어든다.

둔화

- : '둔화 게이지'가 100이 될 시, '둔화'에 걸리게 된다.
- : 플레이어 - 타일 3칸을 이동하는 동안, 이동속도가 20 감소한다. 이후 스택이 1 줄어든다.
- : 방해물 - 다음 기술 사 시, 발사하는 투사체의 이동속도가 20 감소한다. 이후 스택이 1 줄어든다.

발광

- : '발광 게이지'가 100이 될 시, '발광'에 걸리게 된다.
- : 플레이어 - 타일 3칸을 이동하는 동안, 플레이어가 매우 빛나게 된다. 이후 스택이 1 줄어든다.
- : 방해물 - 3초간 방해물이 매우 빛나게 된다. 이후 스택이 1 줄어든다.

혼란

- : '혼란 게이지'가 100이 될 시, '혼란'에 걸리게 된다.
- : 플레이어 - 다음 기술 사용 시, 50% 확률로 랜덤한 기술로 대체된다. 이후 스택이 1 줄어든다.

: 방해물 - 다음 기술 사용 시, 사용 방향이 랜덤하게 바뀐다. 이후 스택이 1 줄어든다.

방해물

: 확률적으로 맵에서 등장하여 플레이어에게 피해를 준다.

: 방해물에는 전부 8가지 속성 중 하나가 붙어있다.

→ 8가지 속성은 각각 '불', 얼음, 금속, 번개, 식물, 흙, 빛, 어둠' 이다.

기둥

: 타일 1 칸을 차지한다.

: 체력은 3칸이다.

: 스킬 혹은 유물을 통해 미는 것이 가능하다.

: 기둥이 있는 타일은 기둥의 속성으로 변하게 된다.

: 기둥이 있는 곳으로 이동은 불가능하다.

: 기둥은 아무런 공격을 하지 않는다.

: '출혈', '중독', '혼란' 상태이상에 걸리지 않는다.

강제이동 매커니즘

: 정해진 방향으로 플레이어를 이동시킨다.

: 만약 이동시켜야하는 방향에 방해물이 있어서 갈 수 없다면 랜덤한 방향으로 이동시킨다.

: 한 칸 이동시켜야 하나, 모든 방향이 가로막혀있어 어디로도 갈 수 없다면 두 칸 거리에 랜덤한 방향으로 이동시킨다.

: 모든 타일이 방해물로 가로막혀있어 어디로도 갈 수 없게된다면 이동하지 않으며, '게임오버'가 된다.

게임 전개

: 전진한다.

이펙트

피해 이펙트

: 속성과 입히는 피해 수준에 따라 이펙트가 다르다.

→ 피해의 경우 1, 2, 4, 8에 따라 달라진다.

: 강한 피해를 입히는 오브젝트는 빛이 나는 효과가 있다.

→ 셰이더로 구현할 예정

: 더 강한 이펙트가 나올수록 카메라 흔들림 정도도 강해진다.

: 4 이상의 피해를 입을 시, 슬로우 모션이 발생한다.

→ 단, 피해 이펙트는 속도가 유지된다.