

Project RM 기획서

☰ Info

장르 : 리듬 + 로그라이크 + 던전

그래픽 : 2D 도트 그래픽

예상 플레이타임 : 30 ~ 40분 / 10분 내외 (스��이지 당)

개요

던전 속에서 펼쳐지는 리듬 액션 로그라이크

리듬에 맞춰 공격하고, 날아오는 공격들을 스타일리시하게 피해라!

주요 시스템

플랫폼어 던전

플랫폼어 : 주로 플랫폼 사이를 점프하고, 파워업을 모으고, 함정과 깊은 구덩이를 피하고, 적을 처치하여 스테이지를 통과하는 것이 목적인 게임 장르

→ 플랫폼으로 이루어진 던전을 돌며 적들을 물리치고, 보스도 물리치며 앞으로 나아가게 됨.

자유로운 이동, 리듬에 맞춘 공격

이동은 방향키로 하며, 리듬에 제약받지 않고 움직일 수 있음.

☰ 이동 조작키

왼쪽 / 오른쪽 화살표 : 이동
위쪽 화살표 : 점프
아래쪽 화살표 : 아래로 이동 (플랫폼에서 떨어지기)

이해를 돕는 영상 : <https://www.youtube.com/watch?v=mG1H461E60E>
반면 공격은 리듬에 맞춰 키를 눌러야함.

≡ 공격 조작키

A : 근접 공격
S : 근접 범위공격 스킬

공격

노트에 맞춰 A키를 누르면 보는 방향으로 공격이 나감.

근접 범위공격 스킬

노트에 맞춰 S키를 누르면 자신의 주변 원형으로 칼을 휘둘러 공격하고, 날아오는 투사체를 막음.
쿨타임 : 2노트 or 3초

콤보 시스템

공격을 계속 이어나가면, 콤보가 쌓이고 일정 중첩 이상에서는 공격력이 증가.
만약 박자에 맞추지 못했다면 콤보가 사라짐.

컨셉 스테이지

리듬게임에 특성에 따라, 음악에 맞춰 게임 컨셉을 풀어나가는 것이 가능해짐.

전주 스테이지

보스 스테이지에 들어가기 전, 쫄병들이 나오는 스테이지.
보스 스테이지에서 나올 곡의 전주 느낌의 곡이 나옴.
여기서 나오는 쫄병들은 모두 지정된 리듬에 공격함. (이동은 자유)

예시)

전주 스테이지 BGM - <https://www.youtube.com/watch?v=EKdtstAo6iU>

보스 스테이지 BGM - <https://www.youtube.com/watch?v=zdeZwAk6ULE>

보스 스테이지

원래 음악이 나오는 보스 스테이지.

수집 시스템

죽은 적이 떨어뜨리는 아이템, 모든 적을 죽인 후 나오는 보상 상자, 상점과 같은 경로로 아이템을 얻을 수 있음.

아이템마다 고유의 효과가 존재함 (노트 놓치는 것을 한번 방어해준다던지, 콤보시 공격력이 더 강해진다던지)

🔥 자세한 아이템들과 효과는 추후 기획 예정.

세부 시스템

노트 판정

라 리듬게임에 있는 노트 판정 매커니즘을 적용함.

단, 노트를 치는 손이 한 손이기 때문에(다른 손은 이동) 그리 어렵게 노트가 구성되진 않을 예정.

☰ 노트 판정들

Miss : 노트를 치지 못하거나 너무 일찍 침

Bad : 노트를 많이 일찍 치거나 많이 늦게 침 (공격력 50%)

Hit! : 노트를 조금 일찍 치거나 조금 늦게 침 (공격력 100%)

Critical! : 노트를 정확한 타이밍에 침 (공격력 120%)

노트를 친 타이밍에 따라 공격의 데미지가 달라짐.

노트와 노트 판정기는 화면의 중앙 상단에 나옴.

플레이어가 칠 노트는 왼쪽에서, 적이 공격할 타이밍을 나타내는 노트는 오른쪽에서 나옴.

콤보 시스템

위에서 설명했던 콤보 시스템과 동일한 것.

Hit! 과 Critical! 상태가 10번 이상 지속된다면 콤보로 인한 보너스 공격력 증가 시작.

⚠ 아직 콤보 명칭, 공격력 증가량은 미정

보스 전투

딱히 설명할게 없음. 다른 게임들의 보스 전투와 동일함.

특징이 있다면 보스 패턴이 리듬에 맞춰 나온다는 것.

Overkill

보스의 체력은 모든 노트를 Critical로 쳤을 경우에 나오는 총 데미지보다 적게 구성되어있음. 그래서 플레이를 잘 한다면 특정 시점에 노래가 끝나기 전에 보스가 죽어버림.

하지만 노래는 끝나지 않고, 보스 전투 역시 끝나지 않으며 이 때 보스를 라격하면 Overkill 상태가 되어 노래가 끝날 때 까지 라격한 만큼 보상 (골드 혹은 점수) 을 줌.

도돌이표

만약 보스를 한 곡이 다 끝나기 전에 죽이지 못했다면 보스가 포효하며 자신의 잃은 체력의 반을 회복하며, 이 회복량은 곡이 시작될때의 체력 기준. (최대 체력에서 잃은 체력 계산 X)

그리고, 곡이 120%씩 빨라짐. 노트 속도도 120% 빨라짐.

이 상태에서 보스를 죽일 시 Overkill이 발동되지 않으며, 바로 보스전이 종료됨.

예) 100 체력을 가진 보스를 10 남기고 처음에 못죽임 -> 잃은 체력의 반인 45를 회복하고 곡이 1.2배 빨라진 채로 도돌이표 -> 이번에도 체력 5 남기고 못죽임 -> 잃은 체력의 반인 25를 회복하고 곡이 1.4배 빨라진 채로 도돌이표 -> 여기서 클리어 (Overkill 없음)

세부 설정

플레이어 스탯

- HP : 100
- 기본 공격력 : 10

음악 컨셉

🔥 구상중인데, 모든 장르가 가능하기는 할 듯. 오케스트라 혹은 전자음악(EDM류) 쪽 좋을 것 같음.

음악 컨셉에 맞춰 레벨 디자인도 따라갈 듯. 근데 음악은 만들고, 도트그래픽은 에셋이랑 섞어 쓸 수도 있으니 레벨 디자인에 맞춰 음악을 설정하는게 맞는 듯.

작곡 프로그램은 큐베이스 쓸 예정. 할인한대요 히히

스레이지

총 세개의 큰 스테이지, 그 안의 세 개의 레벨

1~3 까지의 스테이지가 있고, 그 안에서 1~2 레벨은 일반 던전 레벨, 3레벨은 보스 레벨. 그리고 보스 레벨에 들어가기 전 상점 레벨이 등장.

개발이 많아보이긴 해도 어렵지는 않을 이유가, 레벨 하나 만들어놓으면 이후에 개발하는 레벨은 복붙하고 적들 매커니즘만 건드리면 됨.

편의성 시스템

레이런시 조정

리듬게임 이다보니 노트 판정되는 타이밍이 중요함.

그래서 다른 리듬게임들에 있는 레이런시 조정 시스템 넣을 예정.

이해를 돕자면, 내가 키보드를 치는 것과 내 귀로 들리는 것의 차이를 조정해주는 것임.

총정리

리듬에 맞춰 공격하고, 자유롭게 이동하며 적을 잡고, 아이템을 수집해 보스를 물리치는 로그라이크 던전 게임

- 엔터 더 건전
- A dance of fire and ice
- 던그리드
- 던전 슬래셔 (모바일)
- 소울 나이트 (모바일)

#리듬게임

#던전

#로그라이크