**표지**

**들어갈 곳**

목차

[1 게임 개요 6](#_Toc70532096)

[1.1 개요 6](#_Toc70532097)

[1.2 스토리 개요 6](#_Toc70532098)

[1.3 개발 목표 6](#_Toc70532099)

[2 플로우 차트 8](#_Toc70532100)

[2.1 게임 플로우 8](#_Toc70532101)

[2.1.1 캐릭터 생성 8](#_Toc70532102)

[2.1.2 기본 덱 제공 8](#_Toc70532103)

[2.1.3 시작 구역 8](#_Toc70532104)

[2.1.4 이벤트 등장 8](#_Toc70532105)

[2.1.5 전투 8](#_Toc70532106)

[2.1.6 구역 선택 8](#_Toc70532107)

[2.1.7 캐릭터 정비 8](#_Toc70532108)

[2.2 씬 플로우 8](#_Toc70532109)

[3 컨셉 8](#_Toc70532110)

[3.1 세계관 8](#_Toc70532111)

[3.2 프롤로그 8](#_Toc70532112)

[3.3 메인 스토리 9](#_Toc70532113)

[3.4 서브 스토리 9](#_Toc70532114)

[3.5 구역별 스토리 9](#_Toc70532115)

[3.5.1 구역A 9](#_Toc70532116)

[3.5.2 구역B 9](#_Toc70532117)

[3.5.3 구역C 9](#_Toc70532118)

[3.6 엔딩 9](#_Toc70532119)

[4 시스템 9](#_Toc70532120)

[4.1 캐릭터 9](#_Toc70532121)

[4.1.1 이름 9](#_Toc70532122)

[4.1.2 초상화 10](#_Toc70532123)

[4.1.3 레벨 10](#_Toc70532124)

[4.1.4 스탯 10](#_Toc70532125)

[4.1.5 스킬 10](#_Toc70532126)

[4.1.6 특성 10](#_Toc70532127)

[4.1.7 장비 10](#_Toc70532128)

[4.2 구역 10](#_Toc70532129)

[4.2.1 구역 선택 10](#_Toc70532130)

[4.3 인 게임 11](#_Toc70532131)

[4.3.1 이벤트 11](#_Toc70532132)

[4.3.2 선택지 11](#_Toc70532133)

[4.3.3 보상 11](#_Toc70532134)

[4.4 전투 12](#_Toc70532135)

[4.4.1 전투 구조 12](#_Toc70532136)

[4.4.2 진입 12](#_Toc70532137)

[4.4.3 카드 드로 13](#_Toc70532138)

[4.4.4 마나 13](#_Toc70532139)

[4.4.5 카드 사용 13](#_Toc70532140)

[4.4.6 스킬 14](#_Toc70532141)

[4.4.7 특성 검사 14](#_Toc70532142)

[4.4.8 턴 종료 15](#_Toc70532143)

[4.4.9 적 행동 15](#_Toc70532144)

[4.4.10 전투 종료 15](#_Toc70532145)

[4.5 덱 16](#_Toc70532146)

[4.5.1 구성 16](#_Toc70532147)

[4.6 카드 17](#_Toc70532148)

[4.6.1 구성 17](#_Toc70532149)

[4.6.2 카드 유형 18](#_Toc70532150)

[4.7 묘지 18](#_Toc70532151)

[4.8 엔딩 18](#_Toc70532152)

[5 요소 구성 19](#_Toc70532153)

[5.1 카드 19](#_Toc70532154)

[5.1.1 ROAK 속성 19](#_Toc70532155)

[5.1.2 마법국 속성 19](#_Toc70532156)

[5.1.3 제국 속성 19](#_Toc70532157)

[5.1.4 머시너즈 속성 19](#_Toc70532158)

[5.1.5 그린 매스 속성 19](#_Toc70532159)

[5.1.6 무 속성 19](#_Toc70532160)

[5.2 스킬 19](#_Toc70532161)

[5.3 특성 19](#_Toc70532162)

[5.4 장비 19](#_Toc70532163)

[6 인터페이스 20](#_Toc70532164)

[6.1 메인 메뉴 20](#_Toc70532165)

[6.2 캐릭터 생성 20](#_Toc70532166)

[6.3 정비 20](#_Toc70532167)

[6.4 구역 20](#_Toc70532168)

[6.5 인 게임 20](#_Toc70532169)

[6.6 전투 20](#_Toc70532170)

[6.7 엔딩 20](#_Toc70532171)

[7 스테이지 구성 20](#_Toc70532172)

[7.1 구역A 20](#_Toc70532173)

[7.2 구역B1 20](#_Toc70532174)

[7.3 구역B2 20](#_Toc70532175)

[8 상용화 21](#_Toc70532176)

[8.1 사업 계획 21](#_Toc70532177)

[8.2 마케팅 21](#_Toc70532178)

[8.3 공모전 및 지원사업 21](#_Toc70532179)

# 게임 개요

## 개요

* 제목 : 샴블즈 (Shambles)
* 개요 : 텍스트 어드벤처 장르에 덱 빌딩 로그라이크 형식의 시스템을 혼합한 게임
* 제작 툴 : 유니티
* 플랫폼 : 모바일 Android, IOS
* 장르 : 어드벤처 / 로그라이크 / CCG

## 개발 인원 및 역할

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 역할 | 작업 내용 | 개발 기간 |
| 이재복 | 팀장 | 기획, UI | 21.03 - |
| 정준협 | 부팀장 | 기획 | 21.03 - |
| 양우현 | 서브 프로그래머 |  |  |
| 양지훈 | 서브 프로그래머 |  |  |
| 최다함 | 메인 프로그래머 |  |  |

## 스토리 개요

* 세계관
  + 혼돈의 시대 21세기는 핵전쟁으로 세상은 한 줌의 재가 된다. 하루 아침에 몇 천 년간 쌓아온 문명을 잃은 인류는 각자의 방법으로 주어진 환경에 맞게 진화한다. 또한 이들 중에는 핵전쟁의 여진이 사라질 때까지 벙커 속에 100년을 숨어 지낸 이들도 있다.
* 시놉시스
  + 시간이 흘러 지하 벙커의 문이 열리고, 벙커안의 사람들은 벙커 밖 세상을 조사하기 위해 조사단을 만든다. 유저는 조사단원이 되어 다른 세상이 되어버린 지구를 모험한다.

## 개발 목표 & 계획

* 팀의 목표
  + 게임은 구글플레이, 앱스토어 출시를 현재 목표로 한다. 추후 시장 반응을 확인하며 게임을 빌드업하고 스팀을 통한 PC플랫폼으로의 진출 까지를 목표로 한다.
* 개발 계획 및 진척도

|  |  |
| --- | --- |
| 기간 | 목표 |
| 4월 | 전투 관련 기획서 작성 및 게임 기획 디테일 업 |
| 5월 하반기 | 게임 기획서 개발에 필요한 부분 작성 마무리 |
| 5월 상반기 | 게임 기획서 추가 작성 / 개발 시작 |
| 6월 | 기획서 작성 마무리 / 게임 프로토타입 제작 |
| 7월 | GIGDC 대학부 제작 부문 참가 |

# 플로우 차트

## 게임 플로우

### 캐릭터 생성

* 각 플로우 내용별로 상세하게 기술

### 구역 선택

### 캐릭터 정비

### 이벤트 등장

### 이벤트 진행

### 전투

### 이벤트 종료

## 씬 플로우

# 컨셉

## 세계관

* 세계관 상세하게 기술

## 프롤로그

* 프롤로그 상세하게 기술

## 메인 스토리

* 캐릭터가 경험하게 될 서사를 기술(앞으로 내용이 더 추가될 것이지만 현재 개발할 단계에서 가장 크게 다룰 서사를 기술)

## 서브 스토리

* 메인 스토리 외 작은 서사들을 기술

## 구역별 스토리

* 서브 스토리와 메인 스토리가 어느 구역에서 어떻게 연출될 지를 기술 (스토리 택스트 DB와는 다름 – 해당 내용은 다른 기획서에 기술, 현 기획서에서는 어느 구역에서 어떤식으로 연출될거고 어떤 스토리가 나올건지만 간단하게 기술)

### 구역A

### 구역B

### 구역C

## 엔딩

* 앞서 나온 서사들의 엔딩이 어떤 분기에 의해 어떤 식으로 나눠지고 엔딩에서 어떻게 연출되는지를 기술

# 시스템

## 캐릭터

* 캐릭터 설정, 캐릭터라는 틀안에 담을 컨텐츠를 기술 (시스템 부분은 전체적으로 개발적인 측면에서 기술)

### 이름

* 이름 설정의 규칙 방법

### 초상화

* 캐릭터의 초상화 선택 규칙 방법, 게임에서 어떻게 구현 되는지 등

### 레벨

* 레벨 시스템과 경험치 시스템, 그에 따른 시스템적 효과

### 스탯

* 스탯의 종류와 구체적인 역할, 기능

### 스킬

* 스킬의 시스템적 내용과 구현에 관한 내용 (어떤 스킬이 있는지는 추후 요소 구성 부분에서 기술)

### 특성

* 특성의 시스템적 내용과 구현에 관한 내용 (위와 동일)

### 장비

* 장비의 시스템적 내용과 구현에 관한 내용 (위와 동일)

## 구역

* 구역의 정의와 구성

### 구역 선택

* 구역을 시스템적으로 어떻게 작동시키고 불러오고 하는지 등

## 인 게임

* 인게임의 구성을 기술

### 이벤트

* 이벤트가 어떻게 등장하는지 DB, 개발적인 측면을 기술

### 선택지

* 선택지가 어떻게 작동하는지 등장하는지 등을 DB, 개발적 측면에서 기술

### 보상

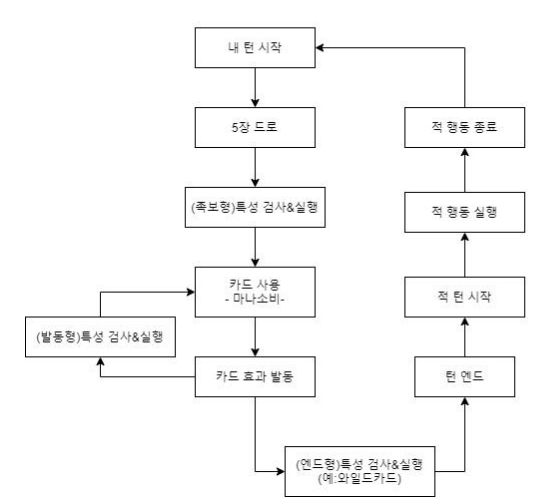
* 보상이 어떻게 작동하는지 등장하는지 등을 개발적 측면에서 기술

## 전투

* 구역 내 이벤트로 발생하는 PVE 카드 전투 이벤트를 뜻한다.
  + 전투는 턴 개념을 가지는 턴제 전투이다.

### 전투 구조

* 전투 플로우



### 진입

* 유저의 스킬, 특성, 덱을 확인한다.
* 유저의 덱을 복사하여 전투용 덱을 만들고 카드들을 랜덤하게 재정렬하여 생성한다.
* 유저의 턴부터 시작한다.

### 카드 드로

* 덱에서 패로 카드를 가져오는 행위를 뜻한다.
* 유저의 턴이 시작할 때 5장이 되도록 카드를 뽑는다.
* 카드의 효과로 유저 턴 진행 중에도 덱에서 카드를 뽑을 수 있다.
  + 카드의 효과에 “덱에서 카드를 뽑는다.”가 존재한다.
* 예외처리
  + 덱에 남은 카드의 수가 0장일 때 묘지의 카드를 재정렬하여 덱에 넣는다.
  + (가져와야 하는 카드)>(덱의 카드 수)일 때 묘지의 모든 카드를 무작위로 정렬한 후 덱에 넣는다.
  + 이 때 뽑는 순서는 원래 덱에 남아 있던 카드를 우선으로 한다.

### 다키스톤...슬더스...대체 뭐라고 불러야 되냐? 승천15 보스 만나고오는 영상 - YouTube마나

- 예시 이미지”슬레이 더 스파이어” 마나 시스템 이미지

* 스킬과 카드 사용에 필요한 소모 자원이다.
  + 게임 시작 시 기본 값은 3이다.
  + 현재 턴 남은 마나와 최대 마나가 존재한다.
  + 전투 시작 시 매 턴 최대 마나만큼 마나를 가진다.
* 유저 턴 시작 시 최대치만큼 회복한다.

### 카드 사용

* 카드는 현재 갖고 있는 마나 이하의 비용을 가진 경우에만 사용할 수 있다.
* 카드를 패에서 상단으로 드래그하여 사용할 때 대상 지정/비지정 여부에 따라 UI를 표시한다.
  + 대상 비지정 카드는 즉시 발동된다.
  + 대상 지정 카드는 대상을 선택하기 위해 클릭 포인트에 화살표 UI를 생성하고 클릭이 끝난 위치의 적을 대상으로 지정한다.
  + 대상 지정 카드는 대상을 지정하지 않고 클릭이 취소 될 경우 사용이 취소된다.
* 사용한 카드는 묘지로 이동한다.

### 이게 변천사냐? (강화 영웅 능력) | 하스스톤 인벤스킬

* 사용해도 사라지지 않는 대신 재사용 대기 시간이 존재한다.
* 대상 지정이 필요한 경우 카드와 동일한 구조를 사용한다.

### 특성 검사

* 특성이 발동할 수 있는지 확인하는 단계이다.
* 특성 검사는 아래의 경우에 실행한다.
  + 전투가 처음 시작했을 때
  + 턴 시작 후 기본 드로우 5장을 뽑은 후
  + 턴을 마칠 때

### 턴 종료

* 패에 남아있는 카드를 모두 묘지로 버린다.
* 발동 가능한 지속 카드, 특성을 확인한다.
* 적 행동 턴으로 넘어간다.

### 적 행동

* 다음 턴 행동을 미리 저장하여 행동 유형에 따라 몬스터 머리 위에 다음 행동을

아이콘으로 표시한다.

* 행동은 세가지 유형으로 분류된다.
  + 공격 – 유저에게 데미지를 주는 기본 행동
  + 방어 – 다음 턴 몬스터 자신의 체력을 회복하거나 버프를 부여하는 행동
  + 특수 – 강력한 데미지나 상태이상을 부여하는 공격을 하는 행동
* 적 행동 턴이 끝날 경우 유저 턴으로 넘어간다.

### 전투 종료

* 유저의 체력이 0 이하가 되었을 때 사망 처리, 게임 오버 씬으로 이동
* 모든 몬스터의 HP가 0이 될 경우 전투 종료.
  + 보상 선택 창 팝업, 보상 선택 후 다음 이벤트로 전환
* 전투 종료 시 유저의 체력을 최대치까지 회복한다.

## 덱

* 정의
  + 유저가 전투와 선택지에서 사용하게 되는 보유 카드 집합

### 구성

* 시작 구성
  + 게임 시작 시 기초 카드 15장을 가진 상태로 시작한다.
* 장 수 제한
  + 게임 진행 상황에 따라 덱의 카드 구성과 개수가 변한다.
  + 최대 카드 수는 제한이 없으나 최소는 15장으로 제한한다.
* 전투 중 덱 구성
  + 카드를 뽑을 때 정렬된 순으로 뽑는다.

## 카드

### 구성

* (1) 마나 비용
  + 모든 카드는 사용할 때 소모하는 마나 비용을 갖고 있다.
  + 특성이나 스킬 등의 외부적인 효과에 의해 수치가 변할 수 있다.
* (2) 카드 이름
  + 카드마다 고유의 이름을 갖고 있다.
  + 카드 중앙 상단에 이름을 표시한다.
* (3) 카드 이미지
  + 카드마다 고유의 이미지를 갖고 있고 이미지 코드로 구분하여 코드를 기준으로

카드 이미지를 표시한다.

* 카드 속성
  + 카드는 반드시 속성값을 가진다.
  + 분류 표시는 미정
* (4)카드 텍스트
  + 카드 사용 효과로서 카드 중앙 하단에 표시한다.
  + “피해” 텍스트 색으로 영향 받는 능력치를 나타낸다.
  + 피해: 힘 피해: 민첩 피해: 지능
  + 상태이상이나 특정 속성이 텍스트에 들어갈 경우 **볼드** 처리한다.

### 카드 유형

* 공격 카드
  + 단일 대상
  + 모든 대상
  + 무작위 대상
* 방어 카드
* 지속 카드
* 함정 카드

## 묘지

* 전투 중에만 존재하는 카드 저장 공간
* 전투가 끝날 경우 묘지 데이터 값은 초기화한다.

## 엔딩

* 엔딩 데이터를 어떻게 축적하고 어떻게 불러오는지 기술

# 요소 구성

## 카드

* 각 목차 별로 내부에 어떤 카드들로 구성이 되어있는지를 리스트업

### ROAK 속성

### 마법국 속성

### 제국 속성

### 머시너즈 속성

### 그린 매스 속성

### 무 속성

## 스킬

* 구성을 보여주고 어떤 효과가 있는지 리스트업

## 특성

* 구성을 보여주고 어떤 효과가 있는지 리스트업

## 장비

* 구성을 보여주고 어떤 효과가 있는지 리스트업

# 인터페이스

* 인터페이스 작동 방식을 화면 예시(러프 스케치)와 함께 기술

## 메인 메뉴

## 캐릭터 생성

## 정비

## 구역

## 인 게임

## 전투

## 엔딩

# 스테이지 구성

* 스테이지 구성 내용과 각 구역별로 어떤 이벤트가 구성되어있는지 등을 자세하게 기술

## 구역A

## 구역B1

## 구역B2

# 상용화

## 사업 계획

## 마케팅

## 공모전 및 지원사업