

**개요**

**게임 제목** : HammerLike\* # 망치류 둔기를 좋아하는 캐릭터의 특징과 “roguelike” 의 like를 이용한 말 장난, “망치 조아” 느낌으로 의도.

**장르** : 액션, 다크 판타지, 탑 다운 뷰 시점의 픽셀 로그라이크 게임

**플랫폼** : PC/스팀

**엔진** : 유니티

**시놉시스**

마족과 인간이 대립하는 판타지 세계관, **마왕에게 사랑에 빠진 주인공이 마왕에게 청혼하러 가는 이야기.**

**주인공의 성격** : 저돌적, 단순하고 무식, 상남자, 무자비, 무관심, 인자강, 먼치킨

*이야기의 주인공이자 플레이어 캐릭터인. 주인공은 세상을 뒤흔들 강력한 힘을 가지고 있지만, 세상물정에 별로 관심이 없어서, 그 힘을 숨기고 한 마을의 목수나 대장장이를 하며 살고 있습니다. 평화로운 날들을 보내던 도중 어느 날, 그가 살고 있는 마을에 마왕이 군대를 이끌고 쳐들어옵니다. 마왕군은 마을을 쑥대밭으로 만들었습니다. 숲 속에서 나무를 하다 뒤늦게 마을에 돌아오게 되는데, 주인공의 눈에 들어온 것은 불타고 있는 마을이 아닌 바로 마왕이었다. 지금까지 살면서 한번도 느껴보지 못한 감정을 느낀 주인공, 마왕에게 첫 눈에 반해버린 것이었다. 마왕에게 달려가지만 마왕은 용을 타고 멀리 날아가버리고 만다. 그 감정이 사랑이나는 것을 깨달은 주인공은 마왕을 자신의 아내로 만들기로 마음먹었고 마왕에게 청혼하기 위해 여정을 떠납니다.*

**게임 진행 방식**



5개의 스테이지로 이루어진 던전을 클리어하며 아이템을 획득하여 성장하고, 최종 스테이지인 마왕성의 위치를 알아내 도달하는 것이 목표이다.

사망 시 모든 아이템을 잃어버리며, 처음부터 다시 시작해야하는 퍼마데스(Permanent Death) 방식의 게임으로, 플레이어는 던전을 공략하며 무기, 장신구, 방어구, 포션 등의 아이템과 상점에서 아이템을 구매할 수 있는 크레딧을 획득할 수 있다.

모든 스테이지마다 중간 보스와 최종 보스가 존재하며, 보스를 처치할 시 마을로 되돌아 갈 수 있는 열쇠를 제공한다. **다음 스테이지로 갈지 마을로 돌아갈 지의 선택지가 플레이어에게 주어지게 되고**, 마을로 돌아갈 경우 보유 중인 아이템과 크레딧을 모두 가지고 돌아갈 수 있지만, 던전에 다시 입장할 때는 다시 첫번째 스테이지부터 시작해야 한다. (세이브와는 다른 개념) 던전을 공략하다 사망하면 아이템을 잃어버리지만, 마을에 보관 중인 아이템은 남아있게 된다.

던전에서 아이템과 크레딧을 가지고 나올 수 있기 때문에 당연히 **던전에 입장할 때도 들고 갈 수 있다. 플레이어는 던전의 난이도와 가지고 있는 아이템 상황 등을 고려해서 리스크를 스스로 관리할 수 있다.**

따라서 플레이어는 던전에 입장할 때, 아이템 파밍과 던전 경험을 쌓기 위한 입장인지, 던전을 공략하고 다음 스테이지로 가기 위한 입장인지 선택하게 될 것이다.

이와 같은 아이템 파밍 방식은 초보자와 숙련자의 차이을 줄이기 위한 장치로 작용하는 것이 의도이다.

상점은 마을 상점과 던전 상점 2가지 종류가 존재하며 던전에서 획득하거나 아이템을 판매하여 얻은 크레딧으로 이용 가능하다. 마을 상점에서는 획득한 아이템을 판매하여 크레딧으로 교환할 수 있으며, 소모품과 해금된 장비 아이템을 판매한다. 장비 해금 조건으로는 여러가지 방식을 고려 중인데 현재로서는 생각한 방식은 똑같은 아이템을 N개 상점에 기증했을 때, 장비가 해금되며 그 이후로는 마을 상점에서 해당 장비를 자유롭게 구매 가능하게 하려한다.

던전 상점에서는 아이템을 판매할 수 없으며 오직 구매만 가능하다. 던전에서는 여러가지 아이템을 무작위로 판매하며 그 중에는 그 한번의 던전 공략으로는 구매할 수 없는 가치의 아이템도 판매한다. 해당 아이템을 구매하기 위해서는 던전에 입장하기 전에 일정 금액의 크레딧을 미리 가지고 들어가야 한다는 것을 의미하고 이는 해당 아이템을 구매하기 위해서는 그만큼의 리스크를 가진다는 의미이다.

최종적으로 이 게임의 플레이 방식의 핵심은 던전을 다회차 공략하며 아이템을 획득하고 던전에 대한 게임 플레이어의 경험치를 쌓아 난이도와 리스크를 스스로 조절하는데 있다.

**시스템**

로그라이크 3D 맵 구현과 충돌처리

픽쉘 쉐이더(Pixel Shader)

파티클 이펙트

노말맵 라이팅

**재미요소와 기획 의도**

게임의 재미 요소는 크게 4가지이다. **가장 핵심적인 게임의 요소는 바로 타격감으로**, 둔기만을 사용하는 이 게임의 특성을 이용해서 플레이어에게 줄 수 있는 가장 큰 보상이다. 따라서 **무엇보다도 우선시되어야 한다.** 이 게임에서 타격감을 살리기 위해서 3가지 방법을 게임에서 제공할 예정이다. 첫번째, 애니메이션과 이펙트 등의 시각적인 효과. 두번째, 무기가 몬스터에 충돌할 때 발생하는 사운드 등의 음향 효과. 마지막으로는, 몬스터를 죽이면 몬스터가 산산조각 난다, 벽에 튕긴다 등의 물리엔진과 시스템에 의한 효과이다.

두번째는 무기의 특징과 관련이 되어있는데, 한방 한방 강하지만 느린 둔기 무기의 특성으로 플레이어에게 치고 빠지기, 기모아서 공격하기, 타이밍 맞춰서 공격하기 등의 플레이 방식을 권장하면서, **리스크 관리와 패턴 파훼의 필요성**을 지속적으로 환기하고 그에 맞는 보상을 제공할 것이다. 무기의 종류가 다양하고 큰 특징을 가지더라도 둔기의 특징을 크게 벗어나면 안되는 것이 중요하다.

세번째는 바로 **게임의 스토리**입니다. 게임의 주인공은 매우 개성적인 캐릭터이다. 주인공의 저돌적이고 단순 무식한 성격으로 풀어내는 스토리 서사는 플레이어에게 코믹함 의외성과 신선함, 그를 넘어서 쾌감까지도 줄 수 있을 것이라고 생각한다. 플레이어가 주인공의 성격에 몰입하는 것이 게임을 할 때 가장 이상적이고 궁극적으로 의도한 플레이 방식이다.

네번째는 게임의 **성장 시스템**이다. 게임에서는 레벨이나 능력치 성장이 아닌 아이템 파밍에 의한 성장 시스템을 제공한다. 특징이 명확한 여러가지 무기를 제공함으로써 자신이 선호하는 플레이 방식을 플레이어가 능동적으로 선택할 수 있게 하고, 여러가지 아이템을 제공함으로써 초보자 플레이어도 파밍을 통해 숙련된 플레이어와의 차이를 줄일 수 있게 하는 것이 목표이다.

**게임 개발의 목표와 방향성**

같이 할 수 있는 부분 : 무기 방어구 장신구 등 장비 아이템에 대한 아이디어, 레벨 디자인