|  |
| --- |
|  |
| PlayerSlayer 기획서 |
|  |

[1 개요 1](#_Toc179489108)

[1.1 게임 개요 1](#_Toc179489109)

[1.2 게임 진행 흐름도 1](#_Toc179489110)

[2 게임 UX & UI 1](#_Toc179489111)

[3 크리처 3](#_Toc179489112)

[3.1 크리처 정의 3](#_Toc179489113)

[3.2 일반 크리처 3](#_Toc179489114)

[3.2.1 일반 크리처 정의 3](#_Toc179489115)

[3.2.2 크리처 봉인/해금 3](#_Toc179489116)

[3.2.3 크리처 소환 입력 3](#_Toc179489117)

[3.2.4 크리처 소환 가능 조건 4](#_Toc179489118)

[3.2.5 크리처 소환 처리 4](#_Toc179489119)

[3.2.6 일반 크리처 종류 4](#_Toc179489120)

[3.3 보스 크리처 8](#_Toc179489121)

[3.3.1 보스 크리처 정의 8](#_Toc179489122)

[3.3.2 보스 크리처 소환 8](#_Toc179489123)

[3.3.3 보스 크리처 공격 및 이동 8](#_Toc179489124)

[4 용사 10](#_Toc179489125)

[4.1 용사 정의 10](#_Toc179489126)

[4.2 용사 기본 스탯 10](#_Toc179489127)

[4.3 용사 이동 FSM 11](#_Toc179489128)

[4.4 용사 레벨 11](#_Toc179489129)

[4.4.1 용사 레벨 정의 11](#_Toc179489130)

[4.4.2 용사 스탯 12](#_Toc179489131)

[4.5 용사 공격 12](#_Toc179489132)

[4.5.1 용사 공격 정의 12](#_Toc179489133)

[4.5.2 투사체 종류 12](#_Toc179489134)

[4.6 용사 포탈 14](#_Toc179489135)

[5 건물 및 업그레이드 15](#_Toc179489136)

[5.1 건물 15](#_Toc179489137)

[5.1.1 건물 종류 및 건설 비용 15](#_Toc179489138)

[5.2 업그레이드 15](#_Toc179489139)

[5.2.1 업그레이드 종류 및 필요 비용 15](#_Toc179489140)

[5.2.2 소환 관련 업그레이드 처리 17](#_Toc179489141)

[6 전투 18](#_Toc179489142)

[6.1 전투 진행 흐름도 18](#_Toc179489143)

[6.2 전투 입력 18](#_Toc179489144)

[6.2.1 일반 크리처 소환 18](#_Toc179489145)

[6.2.2 카메라 이동 18](#_Toc179489146)

[6.2.3 보스 스킬 사용 18](#_Toc179489147)

[6.3 전투 UI 19](#_Toc179489148)

[6.3.1 메인 화면 19](#_Toc179489149)

[6.3.2 설정창 화면 20](#_Toc179489150)

[6.3.3 조작키 가이드 화면 20](#_Toc179489151)

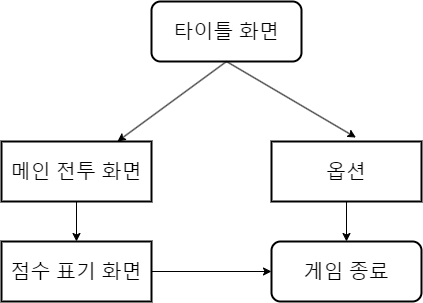
1. 개요
   1. 게임 개요

* 게임명 : Player Slayer
* 플랫폼 : PC(유니티)
* 해상도 :
* 장르 : RTS
* 게임 로고

텍스트, 폰트, 포스트잇 노트, 친필이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 1. 게임 진행 흐름도



1. 크리처
   1. 크리처 정의

* 플레이어가 소환하는 유닛으로 소환 시 일정 쿨타임[[1]](#footnote-1)을 갖는다. 크리처는 기본 적으로 용사를 쫒아가며 공격한다. 일반 크리처와 보스 크리처로 나누어진다.  
  1. 일반 크리처
     1. 일반 크리처 정의
  + 전투 시 소환할 수 있는 크리처로 용사의 체력에 따라 더 많은 종류의 크리처를 소환할 수 있다. 쿨타임마다 소환할 수 있으며 용사를 쫒아가면서 공격한다.  
    1. 크리처 봉인/해금
  + 게임 시작 시 첫 번째 크리처를 제외하고 모두 봉인되어 소환이 불가능하다.
  + 용사의 체력을 감소시키거나 일정 시간이 지나면 한 개씩 크리처가 해금되며 소환 가능해진다.
  + 봉인되어 있는 크리처 UI는 회색으로 처리된다.
  + 마녀는 생산 건물에서 생산된 만큼만 소환할 수 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 크리처 번호 | 해금되는 용사 체력(%) | 해금되는 시간 (게임 시작 후 지난 초) |
| No.1 | 100 | 0 |
| No.2 | 100 | 60 |
| No.3 | 70 | 180 |
| No.4 | 50 | 300 |

* + 1. 크리처 소환 입력
  + 키보드 1,2,3,4로 해당 번호에 해당하는 크리처를 선택한다.  
    (크리처가 봉인되어 있을 경우 선택 불가)
  + 마우스 커서를 소환하고 싶은 위치로 이동한 뒤, 마우스 좌클릭을 통해 크리처를 소환한다.
    1. 크리처 소환 가능 조건
  + 해금된 크리처만 소환 가능
  + 플레이어로부터 일정 거리(20)이상 떨어진 곳부터 소환 가능
  + 선택 가능한 크리처만 소환 가능
  + 맵 안이어야 소환 가능
  + 보스의 체력이 0% 이상 있어야 소환 가능
  + 쿨타임이 아닌 크리처만 소환 가능
  + 마녀의 경우 생산 가능 개수가 남아있어야 가능
    1. 크리처 소환 처리
  + 소환한 위치에 크리처가 나타나며 각 크리처에 맞는 행동을 한다.
  + 크리처가 소환되는 즉시 해당 크리처의 쿨타임이 시작된다.
    1. 일반 크리처 종류

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 크리처 일러스트 | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | - |
| **공격력** | - |
| **이동속도** | - |
| **공격방식** | 근거리/원거리 |
| **공격 사거리** | - |
| **투사체 속도** | - |
| **쿨타임(s)** | - |
| 크리처 번호 | 크리처 이름 | 크리처 설명 | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| screenshot | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | 50 |
| **피해량** | 10 |
| **이동속도** | 100 |
| **공격방식** | 근거리 |
| **공격 사거리** | - |
| **투사체 속도** | - |
| **쿨타임(s)** | 1 |
| **No.1** | **스켈레톤** | 가장 기본적인 크리처로 용사를 쫒아가며  칼로 공격한다. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| screenshot | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | 30 |
| **피해량** | 20 |
| **이동속도** | 70 |
| **공격방식** | 원거리 |
| **공격 사거리** | 50 |
| **투사체 속도** | 50 |
| **쿨타임(s)** | 2 |
| **No.2** | **고스트** | 용사를 쫒아가며 공격 사거리 안에 용사가 감지되면 멈추고 투사체를 발사한다. 용사가 사거리 밖으로 벗어나면 다시 추격한다. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| screenshot | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | 70 |
| **피해량** | 50 |
| **이동속도** | 100/300 |
| **공격방식** | 근거리(충돌) |
| **공격 사거리** | 30 |
| **투사체 속도** | - |
| **쿨타임(s)** | 5 |
| **No.3** | **미라** | 용사를 쫒아가며 공격 사거리 안에 용사가 감지되면 용사를 향해 이동속도의 3배의 속도로 돌진한다.충돌 시 피해를 주고 사거리 3배 밖으로 밀려난다. | |

※위치는 랜덤으로 3개 중 하나가 소환된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| screenshot | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | 150 |
| **피해량** | 5 |
| **이동속도** | 70 |
| **공격방식** | 원거리 |
| **공격 사거리** | 30 |
| **투사체 속도** | - |
| **쿨타임(s)** | 10 |
| **No.4** | **위치(1)** | 용사를 쫒아가며 공격 사거리 안에 용사가 감지되면 용사의 이동속도를 5초간 절반으로 감소시키고 초당 공격력의 피해를 입힌다. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| screenshot | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | 150 |
| **피해량** | 5 |
| **이동속도** | 70 |
| **공격방식** | 원거리 |
| **공격 사거리** | 20 |
| **투사체 속도** | - |
| **쿨타임(s)** | 10 |
| **No.4** | **위치(2)** | 용사를 쫒아가며 공격 사거리 안에 용사가 감지되면 용사의 공격속도를 5초간 절반으로 감소시키고 초당 공격력의 피해를 입힌다. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| screenshot | | **스탯** | **수치** |
| **체력** | 150 |
| **피해량** | 100 |
| **이동속도** | 50 |
| **공격방식** | 원거리 |
| **공격 사거리** | 100 |
| **투사체 속도** | 100 |
| **쿨타임(s)** | 10 |
| **No.4** | **위치(3)** | 용사를 쫒아가며 공격 사거리 안에 용사가 감지되면 멈추고 2초 뒤 투사체를 발사한다. 용사가 사거리 밖으로 벗어나면 다시 추격한다. | |

* 1. 보스 크리처
     1. 보스 크리처 정의
  + 보스 크리처는 용사의 체력이 30%에 도달하면 소환된다. 보스 크리처는 기본적으로 용사를 향해 이동하며 플레이어의 입력에 따라 몇 가지 스킬을 사용할 수 있다.  
    1. 보스 크리처 소환
  + 용사의 체력이 30%에 도달하면 소환된다.
  + 소환 위치는 용사 기준으로 일정 거리 떨어진 무작위 위치에서 소환된다.
    1. 보스 크리처 공격 및 이동
  + 보스 기본 이동 : 용사를 향해 일정 속도로 이동. 기본 공격 사거리가 되면 정지.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치** |
| **피해량** | 50 |
| **피해 지속 시간** | - |
| **방향** | 용사 위치 |
| **공격 쿨타임** | 2s |
| **공격 사거리** | 50 |
| **입력 키** | - |
| **ATK 0 (기본 공격)** | 보스의 기본 공격으로 용사가 공격 사거리 안으로 들어오면 자동으로 공격을 실행한다. 공격 시 보스는 공격 행동을 하고 용사 발 밑에서 폭발을 일으킨다. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치** |
| **초당 피해량** | 10 |
| **피해 지속 시간** | 3s |
| **방향** | 용사 위치 |
| **공격 쿨타임** | 10s |
| **공격 사거리** | 70 |
| **입력 키** | Z |
| **ATK 1 (스킬 1)** | 용사를 향해 불기둥을 발사하고 0.2초마다 피해를  입힌다. | |

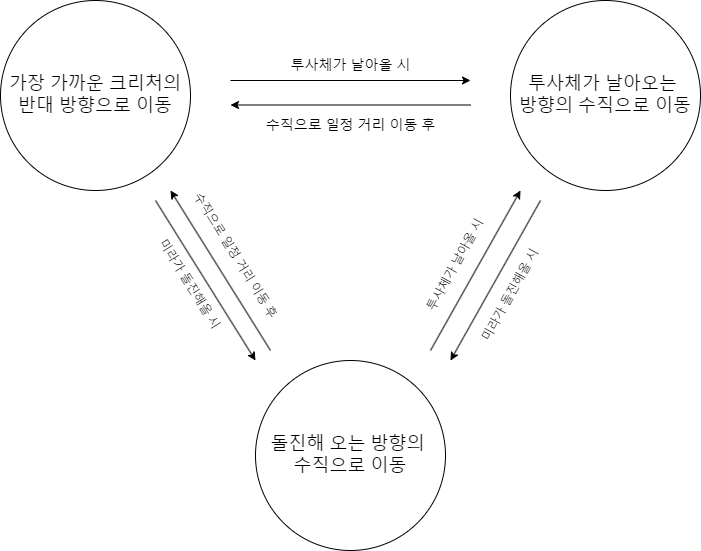
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치** |
| **투사체 당 피해량** | 10 |
| **투사체 최대 개수** | 10 |
| **방향** | 용사 위치 |
| **공격 쿨타임** | 10s |
| **투사체 속도** | 10 |
| **입력 키** | X |
| **ATK 2 (스킬 2)** | 주변의 일반 크리처들을 화염구로 만들어 용사를 향해 날려보낸다. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치** |
| **초당 피해량** | 10 |
| **피해 지속 시간** | 10 |
| **방향** | 보스 이동 위치 |
| **공격 쿨타임** | 10s |
| **공격 지속 시간** | 10 |
| **입력 키** | C (이동 WASD) |
| **ATK 3 (스킬 3)** | 스킬 사용 시 WASD를 사용하여 보스를 플레이어가 직접 이동할 수 있다. 보스가 지나간 구간엔 불이 남으며,용사가 지나가면 피해 지속 시간동안 피해를 입는다. | |

1. 용사
   1. 용사 정의

* 플레이어의 적으로 ai를 통해 크리처의 공격을 피하며 크리처를 공격한다. 용사는 잡은 크리처 수에 따라 레벨이 올라간다. 레벨이 오를 시 무작위 능력을 얻으며 강해진다.
  1. 용사 기본 스탯
* 용사는 다음과 같은 스탯을 보유하고 시작한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 스탯 | 수치 |
| 체력 |  |
| 이동 속도 |  |
| 공격 속도 |  |

* 용사는 투사체 No.1을 Lv.1상태로 보유하고 시작한다.
  1. 용사 이동 FSM
* 기본 이동 FSM

※ 보스도 크리처로 인식

* 1. 용사 레벨
     1. 용사 레벨 정의
  + 용사 레벨은 50개의 크리처를 잡을 때마다 증가한다. 레벨은 다음과 같은 능력을 무작위로 획득한다.
    - 보유하지 않은 투사체(Lv.1) 획득
    - 보유한 투사체 Lv.1 증가 (최대 Lv.3)
    - 이동 속도 증가
    - 공격 속도 증가
    1. 용사 스탯
       1. 용사 기본 스탯

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 체력 | 이동속도 | 공격속도 |
| 수치 | 1000 | 1 | 1 |

* + - 1. 스탯 증가 표
    - 각 스탯을 획득한 횟수에 따라 추가로 획득하는 스탯이 감소한다.
    - 최대 20번까지 증가한다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 획득한 횟수  스탯 | 1~5 | 5~10 | 10~15 | 15~20 |
| 이동속도 | 10 | 7 | 5 | 3 |
| 공격속도 | 10 | 7 | 5 | 3 |

* 1. 용사 공격
     1. 용사 공격 정의
  + 용사는 사전에 설정된 투사체를 발사하여 크리처를 공격한다. 투사체는 여러 종류가 있으며, 투사체의 레벨은 3까지 존재한다.  
    1. 투사체 종류

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 투사체 이미지 | **스탯** | **수치(lv.1/2/3)** |
| **피해량** | - |
| **방향** | - |
| **속도** | - |
| **관통 가능 여부** | o/x |
| **광역 피해 여부** | o/x |
| **광역 피해 범위** | - |
| **한 번 공격 시 발사되는 개수** | - |
| 번호 | 설명 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치(lv.1/2/3)** |
| **피해량** | 30/50/100- |
| **방향** | 가장 가까운 적 |
| **속도** | 100/100/100 |
| **관통 가능 여부** | x |
| **광역 피해 여부** | x |
| **광역 피해 범위** | - |
| **한 번 공격 시 발사되는 개수** | 1/2/4 |
| **No.1** | 용사의 가지고 시작하는 공격으로 가장 가까운 적을 향해 투사체를 날린다. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치(lv.1/2/3)** |
| **피해량** | 20/30/50- |
| **방향** | 일정 범위(50) 내 무작위 |
| **속도** | - |
| **관통 가능 여부** | - |
| **광역 피해 여부** | O |
| **광역 피해 범위** | 50 |
| **한 번 공격 시 발사되는 개수** | 1/3/5 |
| **No.2** | 용사 주변 일정 범위 내에 무작위로 1초 뒤 폭발하는 오브를 소환한다. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치(lv.1/2/3)** |
| **피해량** | 10/20/30- |
| **방향** | 주위를 원 궤도로 회전 |
| **속도** | 20 |
| **관통 가능 여부** | O |
| **광역 피해 여부** | O |
| **광역 피해 범위** | 투사체의 크기 |
| **한 번 공격 시 발사되는 개수** | 1/2/3 |
| **No.3** | 용사 주위를 칼 형태의 투사체가 회전하며 지나간 모든 적에게 피해를 입힌다. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **스탯** | **수치(lv.1/2/3)** |
| **피해량** | 10/30/50 |
| **방향** | 용사가 바라보는 방향 |
| **속도** | 50 |
| **관통 가능 여부** | O |
| **광역 피해 여부** | X |
| **광역 피해 범위** | - |
| **한 번 공격 시 발사되는 개수** | 3/5/7 |
| **No.4** | 용사가 바라보는 방향으로 관통 가능한 투사체를 여러 개 발사한다. | |

* 1. 용사 포탈
* 보스 크리처가 일정 거리 이상 용사와 가까워지면 용사를 둘러싸는 8개의 포탈을 소환한다.
* 보스 크리처가 일정 거리보다 멀어지면 포탈을 삭제한다.
* 보스 크리처가 포탈과 충돌 시 용사를 중심으로 무작위 위치로 순간이동 된다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 스크린샷, 원이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 포탈이 생성되는 용사와 보스 크리처 거리 | 70 |
| 보스 크리처가 순간이동되는 최대 거리 | 200 |
| 포탈과 용사의 거리 | 20 |
| 포탈 크기 | 10x10 |

1. 던전 필드
   1. 땅(그라운드)

* 던전의 바닥을 구성하는 요소이다.  
  + 1. 땅 처리
  + 땅은 일정 사이즈의 정사각형 plane 프리팹 사용
  + 용사의 주변으로 일정 범위에 여러 개의 프리팹을 이어 땅을 생성
  + 용사가 이동 시 일정 범위 밖에 땅은 삭제하고 빈 공간은 다시 땅을 생성
  + 플레이어가 보스를 이동하여 땅 밖으로 이동하려 할 시 보스 주변 땅 생성  
    이때, 카메라를 최대로 줌 아웃 했을 경우를 기준으로 땅이 계속해서 보여야 함

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 크기 | 50x50 |
| 프리팹 생성 개수 | 125 |

1. 건물 및 업그레이드
   1. 건물

* 용사의 피[[2]](#footnote-2)를 통하여 여러 종류의 건물을 제작 및 업그레이드 가능하다.
  + 1. 건물 종류 및 건설 비용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 설명 | 건설 시 필요한 용사의 피(개) |
| 마물 공방 | 일반 크리처 스탯을 업그레이드할 수 있음 | 100 |
| 권능의 제단 | 일반 크리처 소환을 업그레이드할 수 있음 | 200 |
| 마녀의 집 | 마녀를 생산할 수 있음 | 300 |
| 용암 분수대 | 보스 스킬을 업그레이드할 수 있음 | 1000 |
| 화산 제단 | 보스 스탯을 업그레이드할 수 있음 | 500 |

* 1. 업그레이드
* 용사의 피를 소모하여 건물에서 각각의 능력치를 업그레이드할 수 있다.
  + 1. 업그레이드 종류 및 필요 비용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 건물 이미지 | **업그레이드 내용** | **수치(lv.1/2/3)** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 건물 이름 | 기타 설명 | |

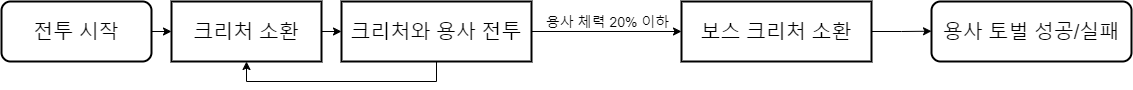
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 건물 이미지 | **업그레이드 내용** | **수치(lv.1/2/3)** | **필요한 용사의 피** |
| 스켈레톤 체력 |  |  |
| 스켈레톤 피해량 |  |  |
| 고스트 체력 |  |  |
| 고스트 피해량 |  |  |
| 미라 체력 |  |  |
| 미라 피해량 |  |  |
| 위치 체력 |  |  |
| 위치 피해량 |  |  |
| 마물 공방 | - | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 건물 이미지 | **업그레이드 내용** | **수치(lv.1/2/3)** | **필요한 용사의 피** |
| 소환하는 스켈레톤 수 증가 |  |  |
| 소환하는 고스트 수 증가 |  |  |
| 소환하는 미라 수 증가 |  |  |
| 소환하는 위치 수 증가 |  |  |
| 일정 확률로 크리처 2배 소환 |  |  |
| 일정 확률로 쿨타임 초기화 |  |  |
| 권능의 제단 | - | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 건물 이미지 | **업그레이드 내용** | **수치(lv.1/2/3)** | **필요한 용사의 피** |
| 위치(1) 생산 |  |  |
| 위치(2) 생산 |  |  |
| 위치(3) 생산 |  |  |
| 마녀의 집 | 마녀의 집 건설 시 위치 생산 가능하다. 위치는 생산된 수만큼만 게임 내에 소환 가능하다. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 건물 이미지 | **업그레이드 내용** | **수치(lv.1/2/3)** | **필요한 용사의 피** |
| 보스 체력 |  |  |
| 보스 이동속도 |  |  |
| 보스 기본 공격 속도 |  |  |
| 보스 기본 공격 피해량 |  |  |
| 보스 기본 공격 사거리 |  |  |
| 화산 제단 | - | | |
| 건물 이미지 | **업그레이드 내용** | **수치(lv.1/2/3)** | **필요한 용사의 피** |
| 보스 z 스킬 피해량 |  |  |
| 보스 z 스킬 지속시간 |  |  |
| 보스 x 스킬 피해량 |  |  |
| 보스 x 스킬 최대 개수 |  |  |
| 보스 c 스킬 초당 피해량 |  |  |
| 용암 분수대 | - | | |

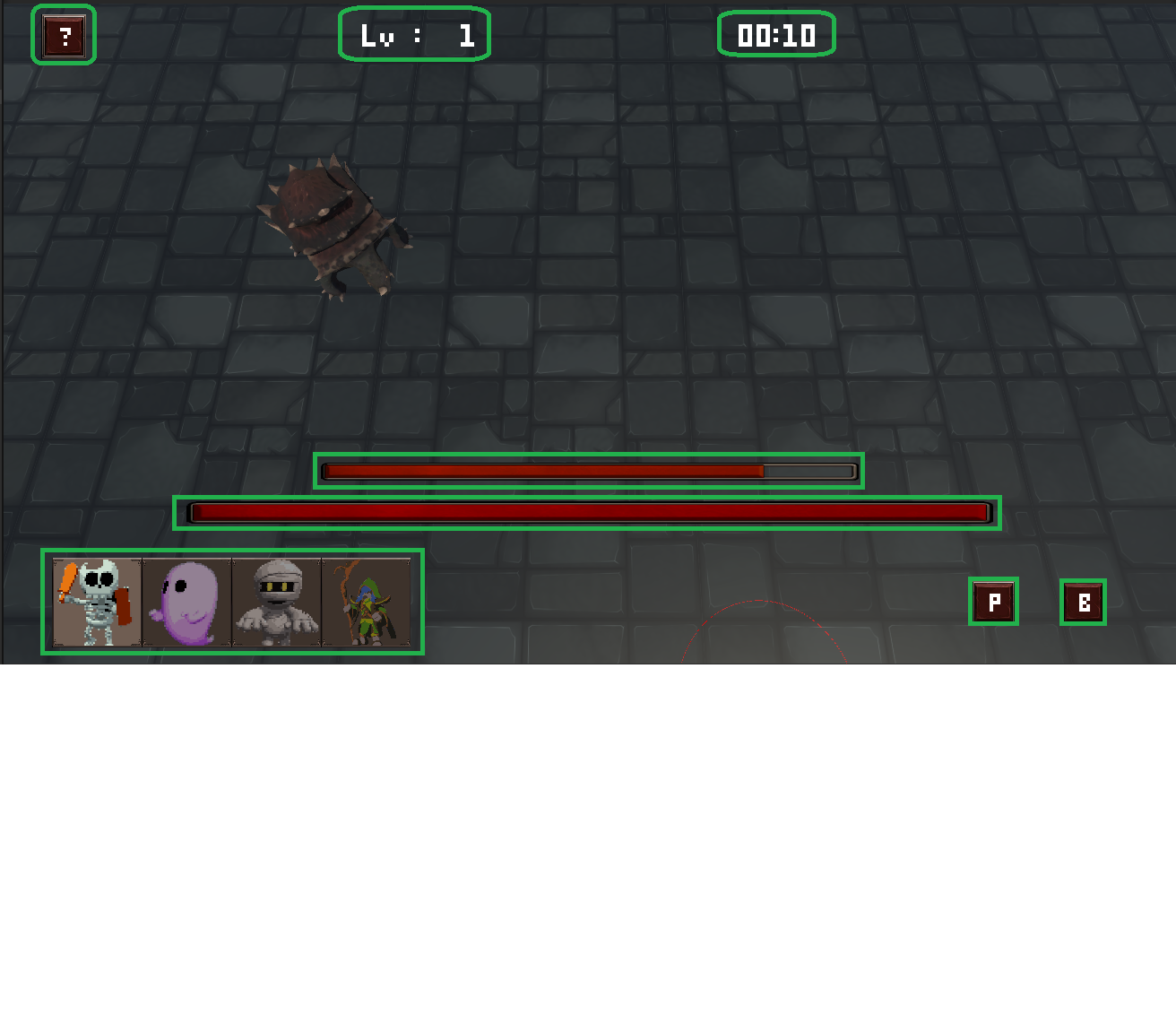
* + 1. 소환 관련 업그레이드 처리
       1. 소환하는 “크리처” 수 증가
    - 소환 시 해당 크리처를 마우스가 클릭된 위치를 중심으로 해당 수만큼 소환
    - 위치의 경우 생산된 위치의 수가 소환될 위치의 수보다 적을 경우 생산 가능한 수만큼 소환  
      1. 일정 확률로 크리처 2배 소환
    - 소환 시 해당 크리처를 2배로 소환한다.
    - 최종 소환되는 크리처의 수 = (소환하는 “크리처” 수 증가 + 1) \* 2  
      1. 일정 확률로 쿨타임 초기화
    - 크리처 소환 시 물타임이 적용되지 않고 0초로 유지
    - 단, 클릭 지속 시 연속으로 소환되는 것을 방지하기 위해 0.1초의 쿨타임 적용

1. 전투
   1. 전투 진행 흐름도
   2. 전투 입력
      1. 일반 크리처 소환
   * 키보드 1,2,3,4 번호키를 통해 소환할 일반 크리처 선택
   * 마우스 좌클릭을 통해 일반 크리처 소환 (소환 가능 위치일 경우)

※ 일반 크리처 소환 조건

* + - 용사를 중심으로 일정 범위 밖이어야 함
    - 일반 크리처가 쿨타임이 아니어야 함
    - 마우스 좌클릭이 레이케스팅 되어 만나는 곳이 땅이어야 함
    1. 카메라 이동
  + W,A,S,D 키를 사용하여 상하좌우 이동
  + 마우스 커서를 화면 경계까지 이동하여 해당 방향으로 이동
  + 마우스 휠을 통해 줌 인/아웃
  + 마우스 줌 인/아웃은 최소/최대 거리 설정
  + t키 또는 t 버튼을 사용하여 용사 위치로 카메라 이동
  + y키 또는 y 버튼을 사용하여 보스 크리처(존재 시) 위치로 카메라 이동   
    1. 보스 스킬 사용
  + Z,X,C,V 키를 사용하여 스킬 사용 가능
  + 키보드 방향키를 통하여 “C”스킬 사용 시 보스 이동 가능
  1. 전투 진행
     1. 전투 시작 배치
  + 전투 시작 시 화면 중앙에 용사 생성
  + 크리처 생성 가능 범위 표시
    1. 보스 생성 전 전투
  + 생성 가능한 크리처들을 소환하여 용사의 피를 감소시켜야 한다.
  + 소환 업그레이드 관련 처리를 하여 크리처들을 소환한다.
  + 용사는 일정 수의 크리처들을 처치할 때마다 레벨이 증가하여 강해진다.
  + 플레이어가 전략적으로 크리처를 소환하지 않을 경우 용사가 급격히 강해지기 때문에 플레이어는 전략적인 플레이가 요구된다.
    1. 보스 생성 및 생성 후 전투
  + 용사의 체력이 30%이하로 감소 시 보스 소환한다.
  + 모든 크리처는 전과 동일하게 소환 가능하다.
  + 소환된 보스를 통하여 용사를 공격 가능하다.
  + 보스 또한 여러가지 스킬을 사용하여 용사에게 피해를 입힐 수 있기 때문에 전략적인 플레이가 요구된다.
  + 보스가 소환되면 보스 또는 용사의 체력이 0이되면 게임이 종료된다.
  1. 게임 종료
     1. 플레이어 승리 조건
  + 용사의 체력이 0이하로 감소해야 함
  + 보스의 체력이 0이상 남아있어야 함
    1. 플레이어 패배 조건
  + 용사의 체력이 0이상 남아있어야 함
  + 보스의 체력이 0이하로 감소해야 함
    1. 게임 종료 처리
  + 승리 시 VICTORY 씬으로, 패배 시 DEFEAT 씬으로 이동

* 1. 전투 UI
     1. 메인 화면



1

2

3

4

5

6

7

8

|  |  |
| --- | --- |
| ① 설정창 버튼  ② 플레이어(용사) 레벨  ③ 경과 시간 (보스 생성 시 활성화)  ④ 보스 C 스킬 남은 시간 (보스 생성 시 활성화) | ⑤ 보스 HP  ⑥ 크리처 선택 UI  ⑦ 플레이어에게 카메라 이동  ⑧ 보스에게 카메라 이동 |

* + 1. 설정창 화면



1

212

31

|  |  |
| --- | --- |
| ① 볼륨 조절  ② 조작키 가이드 버튼  ③ 게임 종료 버튼 |  |

* + 1. 텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

       자동 생성된 설명조작키 가이드 화면

1. 다음 공격 또는 스킬을 사용하기까지 필요한 시간 [↑](#footnote-ref-1)
2. 전투 후 감소한 용사의 체력 수치만큼 용사의 피로 전환된다 [↑](#footnote-ref-2)