# **Daemonis 기획서**

팀원 : 이경준, 김연찬, 권범수, 정범균(휴학)

**1. 게임 개요**

1) 제목 - Daemonis

2) 소재 - 7대 악마와 과거의 대악마였던 플레이어

3) 플랫폼 - 모바일

4) 장르 - 2D 탑다운 핵앤슬래시

5) 주요 이용자

* 파밍과 성장을 좋아하는 유저
* 귀여운 그래픽을 좋아하는 유저
* 시원한 사냥을 좋아하는 유저

**2. 게임 컨셉**

1) 플레이 컨셉

* 기본 플레이 방식은 디아블로와 같은 핵앤슬래시 형태
* 꾸준한 파밍을 통한 아이템 성장
* 성장을 체감할 수 있는 던전 레벨 시스템

2) 그래픽 컨셉

* 귀여운 도트 느낌의 그래픽
* 전체적인 배경은 어두운 느낌
* 라이팅 기술을 이용한 타격감

3) 사운드 컨셉

* 악마 컨셉이므로 음산한 분위기의 배경 사운드
* 다양한 마법 타격 이펙트 사운드
* 몬스터의 등장, 피격, 사망 사운드

**게임 스토리**

플레이어는 아주 먼 과거에 모든 악마들의 정점이였던 대악마였다. 최초의 용사에게 패배하여 사망했던 플레이어는 다시 악마로 부활하게 되었고, 자신이 살던 시대와 많이 달라진 현재의 마계에서 힘을 되찾는 스토리.

**스토리 배경**

아주 먼 과거에 악마들의 정점에 서서 악마들 위에 군림한 대악마가 있었다. 하지만 최초의 용사에게 패배하여 대악마는 죽음에 이르게 되었고, 마계는 대악마의 빈자리를 차지하고자 오랜시간 대악마를 가리는 전쟁이 지속되었다. 결국 끝이 나지 않자 가장 힘이 강했던 7개의 가문을 기준으로 땅을 나누어 관리하게 되었고 이를 7개의 대죄라고 불렀다.