# Daemonis

# 기획서

**팀원**

|  |  |
| --- | --- |
| 학번 | 이름 |
| 17122417 | 이경준 (팀장) |
| 17122116 | 김연찬 |
| 17122037 | 권범수 |
| 17122579 | 정범균 (휴학) |

# **목차**

# **게임 개요**

* 1. **제목**
  2. **플랫폼**
  3. **장르**
  4. **기획 의도**

# **게임 소개**

* 1. **시나리오**
     1. 배경
     2. 메인 스토리
     3. 엔딩
  2. **기본 컨셉**
     1. 그래픽
     2. 플레이
     3. 사운드 (추가 예정)

# **세부 기획**

* 1. **UI**
  2. **아이템**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 05 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 게임 개요 | | **부제목** | 없음 | |

**게임 기본 개요**

**1. 제목**

* Daemonis

**2. 플랫폼**

* 모바일 ( 안드로이드 / IOS )

**3. 장르**

* 2D 핵앤슬래시 RPG

**4. 기획 의도**

* 디아블로, 패스오브 엑자일 등 유명 핵앤슬래시 장르의 게임성을 토대로 아기자기한 2D 도트그래픽을 이용한 어렵지 않고 쉽게 즐길 수 있는 핵앤슬래시 RPG 제작

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 05 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 게임 소개 | | **부제목** | 시나리오 | |

**배경 및 시나리오 소개**

1. **배경**

세상은 천사들이 살고있는 천계, 마족들이 살고있는 마계, 인간들과 각종 종족들이 살고있는 중간계 “바하룬”으로 나뉜다. 모든 종족들이 구분없이 모여살던 1000년 전, 마계의 마족들은 중간계를 점령하기 위해 침략한다. 서로의 종족이 다른 것을 이용하여 정신을 지배하고 서로 싸우게 하며 중간계를 혼돈에 빠지게 만들었다. 오랜시간 혼돈의 시대를 맞이한 중간계는 천사에게 도움을 받은 용사의 활약으로 평화를 되찾았으며 마계에서 중간계로 침입하지 못하도록 결계를 만들었고 결계의 힘을 담은 7개의 돌을 종족당 하나씩 맡아 관리하게 되었다. 1000년의 시간이 지난 현재, 결계의 힘이 약해진 것을 틈타 7대 악마가 마족들을 이끌고 다시 중간계에 침입하였고 또 다시 세상은 혼돈에 빠지게 된다.

1. **메인 스토리**

이름없는 깊은 산 속 작은 마을에서 평범한 일상을 보내고 있는 주인공 “파우스트”가 있었다. 어느 날 눈앞에 천사 “우리엘”이 나타나서 마족들에게 중간계가 혼돈에 빠졌다는 사실을 알게 되고, 힘을 전해줄 테니 혼돈에 빠진 중간계를 구해달라는 부탁을 받게 된다.

주인공 파우스트는 천사의 힘을 받아 마법사의 길을 걸으며 중간계를 지키기 위한 모험을 떠나게 된다.

각 종족들이 관리하던 결계석은 마족들에 의해 중간계를 마계화 시키기 위한 마석으로 타락하게 되었고, 마족들을 몰아내고 이 마석들을 파괴하는 스토리이다.

1. **엔딩**

주인공 파우스트는 드디어 중간계에 평화가 찾아온다고 생각하며 마지막 마석을 파괴하게 된다. 하지만 중간계의 저주는 사라지지 않았으며 마계와 중간계를 잇는 통로 “인베이드 게이트”가 열리게 된다. 무슨일인지 파악이 되지 않는 파우스트의 눈앞에 우리엘이 나타나며 자신을 위해 잘 싸워줬다며 얘기하며 저주를 풀어주겠다고 한다. 저주를 풀어주고 나니 우리엘의 모습은 악마 “메피스토”로 바뀌어 있었으며, 자신이 메피스토에게 현혹당하여 마석인줄 알고 결계석을 파괴했다는 사실을 알게된다. 결계석의 파괴로 인하여 인베이드 게이트가 열리게 되었고 자신의 손에 의해 진짜 혼돈을 맞이했다는 사실을 깨닳고 이를 막기위해 다시 발걸음을 옮기게 된다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 05 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 게임 소개 | | **부제목** | 기본 컨셉 | |

**그래픽 기본 컨셉**

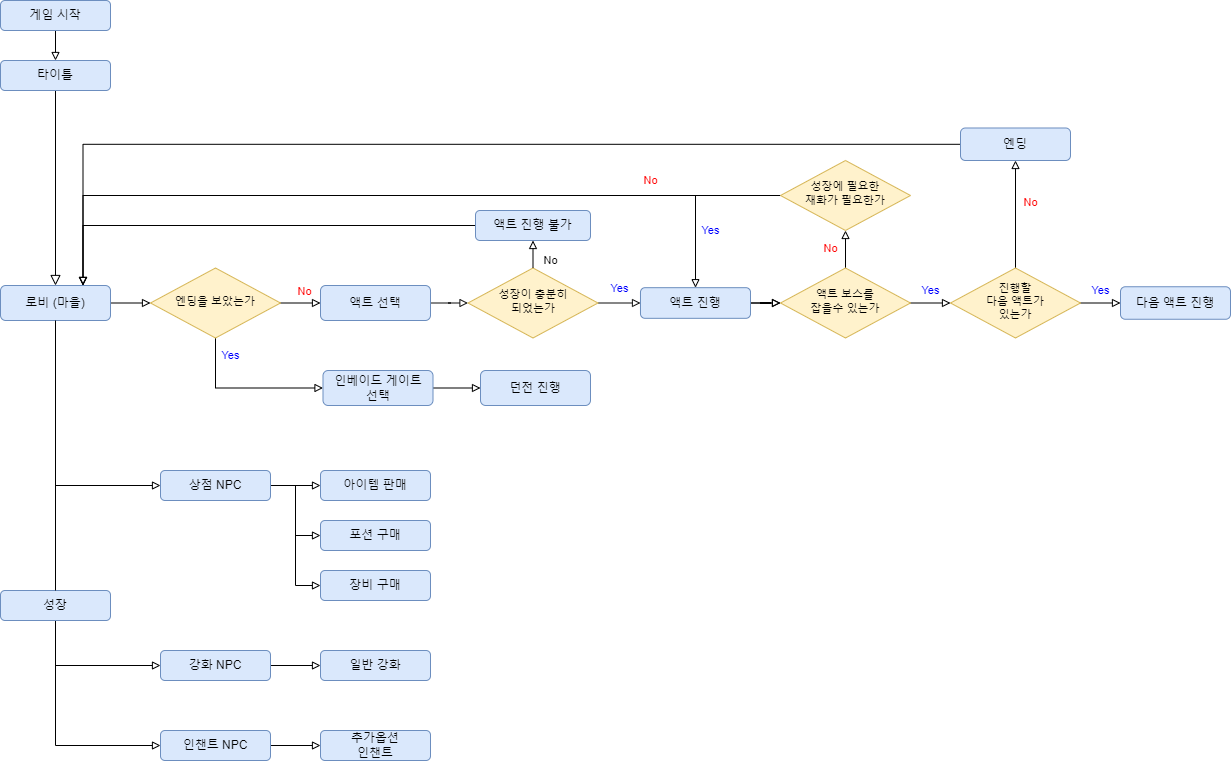
* **2D 픽셀아트 그래픽**

2D 픽셀아트 그래픽으로 단순하고 귀여운 느낌을 주어 어둡고 음침한 느낌만을 추구하던 유명 핵앤 슬래시 장르들과 차별화되는 매력을 가져다 준다.

* 참고 1 : 팔라딘 스토리
* 참고 2 : 인투더던전

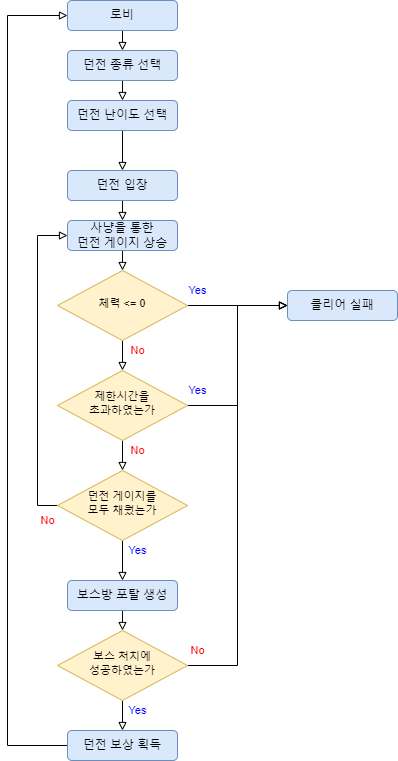
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 05 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 게임 소개 | | **부제목** | 기본 컨셉 | |

**플레이 기본 컨셉**

* **게임 기본 진행**

게임을 시작하면 타이틀 화면이 나온 후 로비화면이 등장하게 된다. 로비엔 여러 NPC가 있으며 로비에서 포탈을 타고 액트 맵이나 인베이드 게이트 던전에 입장 할 수 있다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 05 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 게임 소개 | | **부제목** | 기본 컨셉 | |

* **인베이드 게이트**
  + **입장**

엔딩을 본 유저라면 로비에서 던전의 종류와 던전 난이도를 선택하여 인베이드 게이트에 입장 할 수 있다.

* + **게이지**

던전에 입장하게되면 화면의 우측에 게이지 바가 생긴다. 몬스터를 잡으면 게이지가 조금씩 오르게되며 모두 채워지면 보스방으로 들어갈 수 있는 포탈이 생성된다.

* + **제한시간**

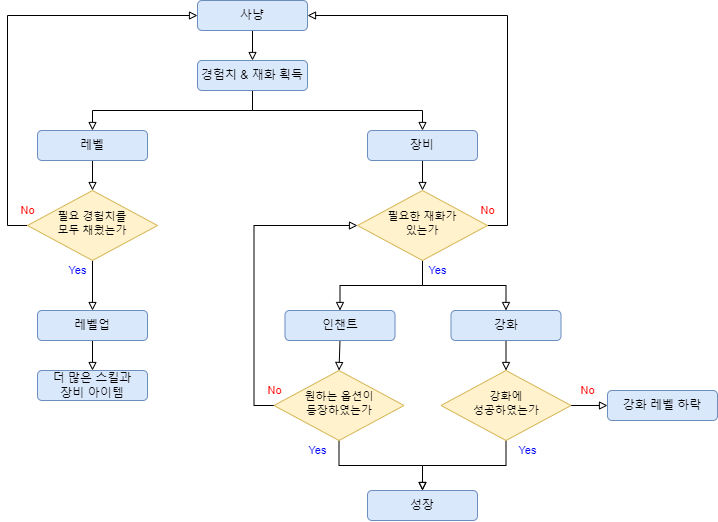
던전에는 제한시간이 존재한다. 제한시간 내에 게이지를 다 채워서 보스방이 열리지 않는다면 던전 클리어에 실패하게된다.

* + **보스방**

보스를 잡을 수 있는 구역이다. 보스를 처치하게되면 던전 보상을 획득할 수 있다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 05 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 게임 소개 | | **부제목** | 기본 컨셉 | |

* **성장**



성장은 레벨과 장비 두가지로 나뉘게 된다.

* + **레벨**

몬스터를 처치해서 얻는 경험치로 레벨을 올릴 수 있다. 레벨이 올라간다면 여러 가지 스킬을 배우게 되며, 착용제한레벨이 높은 장비를 착용할 수 있게 된다.

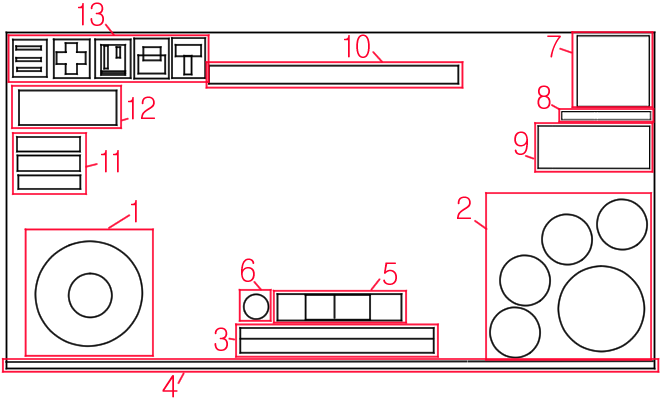
* + **장비**

장비를 더 강력하게 만드는 수단은 강화와 인챈트가 있다. 강화는 장비의 기본 스탯을 높여주며

인챈트는 장비의 추가옵션을 랜덤으로 변경해준다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

**기본 화면 UI 배치**



1. **조이스틱**

플레이어가 이동을 할 수 있는 조이스틱이다. 터치를 하지 않으면 조이스틱이 보이지 않고 터치를 할 시 터치한 곳에 조이스틱이 생성된다.

1. **스킬 슬롯**

스킬을 등록할수 있는 슬롯이다. 등록된 스킬이 있다면 스킬을 사용하게 된다.

1. **체력, 마나 상태 바**

플레이어의 체력과 마나의 상태를 보여준다.

1. **경험치 바**

플레이어의 경험치 상태를 보여준다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

1. **물약 퀵슬롯**

물약을 등록할 수 있는 슬롯이다. 등록된 물약이 있다면 물약을 사용하게 된다.

1. **귀환 버튼**

플레이어가 전투 필드에서 마을로 귀환할 수 있는 포탈을 여는 버튼이다.

1. **미니맵**

맵의 지도를 볼 수 있는 미니맵이다. 미니맵을 터치하면 화면 중앙에 크고 반투명한 미니맵이 보여지게 된다.

1. **인베이드 게이트 게이지바**

인베이드 게이트의 던전 클리어 목표인 게이지 상태를 표시한다.

1. **퀘스트창**

진행중인 퀘스트의 진행 상태를 표시한다.

1. **보스&엘리트 몬스터 체력바**

보스몬스터와 엘리트 몬스터의 체력 상태를 나타낸다. 일반몬스터와는 다르게 따로 표시된다.

1. **아이템 획득 알림**

아이템을 획득하였을 때 나오는 획득 알림이다.

1. **콤보**

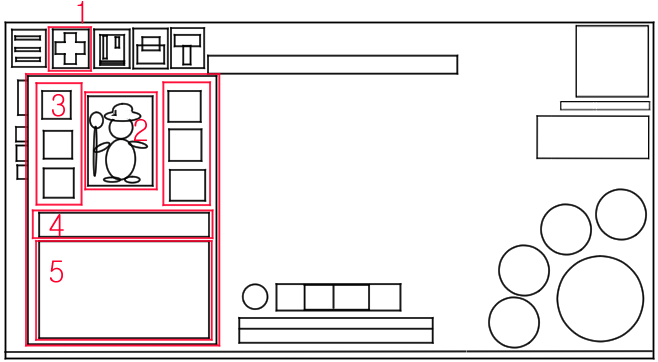
몬스터를 연속적으로 잡았을 때 쌓이는 콤보를 표시한다.

1. **메뉴 버튼**

가장 우측에 있는 三 버튼을 클릭하면 나머지 4개의 버튼이 화면에 보이게 된다. 4개의 버튼은 각각 플레이어 스테이터스창, 스킬창, 인벤토리, 아이템 분해창을 열 수 있는 버튼이다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

**플레이어 스테이터스 창**



1. **스테이터스창 버튼**

스테이터스 창을 열고 닫을 수 있는 버튼이다.

1. **플레이어 이미지**

플레이어의 이미지가 중앙에 표시된다. 장착중인 장비에 따라 플레이어의 이미지는 달라지게 된다.

1. **장비 슬롯**

장비를 장착할 수 있는 슬롯이다. 또한 플레이어가 착용중인 장비가 표시된다.

1. **기본 스탯**

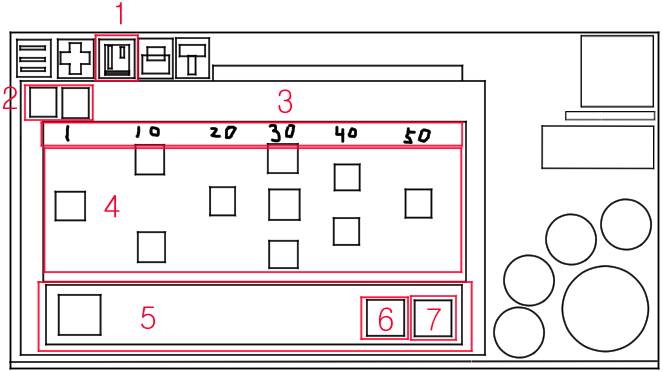
플레이어의 기본 스탯 (공격력, 방어력, 체력)이 표시된다.

1. **추가 스탯**

플레이어의 추가 스탯 (크리티컬 확률 & 피해, 회피 확률, 적중률, 이동속도 등)이 표시된다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

**스킬 창**



1. **스킬창 버튼**

스킬창을 열고 닫을 수 있는 버튼이다.

1. **속성 버튼**

스킬은 속성별로 페이지가 있다. 속성 버튼을 통해 해당 속성 스킬 페이지를 열 수 있다.

1. **레벨 제한**

스킬마다 배울 수 있는 제한 레벨이 존재한다. 제한 레벨은 10레벨마다 존재하며 플레이어가 스킬 제한 레벨을 확인하기 쉽게 스킬이 배치된다.

1. **스킬**

스킬이 제한 레벨에 맞게 배치돼있다. 스킬을 누르게되면 스킬 선택창(5번)에 선택한 스킬 정보가 나오게 된다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

1. **선택중 스킬**

선택중인 스킬의 정보가 나오게 된다. 스킬의 아이콘, 이름, 설명, 대미지, 스킬 레벨 등이 표시된다.

1. **스킬 레벨 업 버튼**

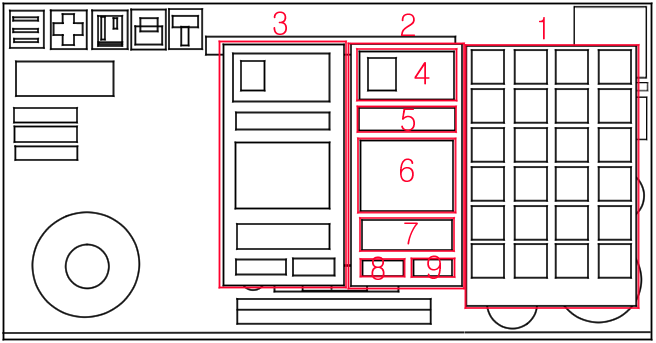
스킬 제한 레벨을 달성하고 스킬포인트가 존재한다면 스킬 레벨 업 버튼이 활성화가 된다. 버튼을 클릭하면 스킬 포인트를 투자함으로써 스킬 레벨을 올릴 수 있다.

1. **스킬 장착 버튼**

플레이어가 배운 스킬이라면 스킬 장착 버튼이 활성화가 된다. 버튼을 클릭하면 스킬 슬롯에 선택중인 스킬을 장착 할 수 있다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

**아이템 창**



1. **인벤토리**

플레이어가 획득한 아이템이 저장되는 인벤토리 창이다. 위아래로 스크롤이 가능하다.

1. **선택 아이템창**

인벤토리에서 플레이어가 아이템을 선택하면 선택한 아이템의 정보를 보여주는 창이다.

1. **장착중인 장비아이템창**

인벤토리에서 플레이어가 장비 아이템을 선택하거나 플레이어 스테이터스 창에서 착용중인 장비를 선택하면 착용중인 장비 아이템의 정보를 보여주는 창이다.

1. **아이템 기본 정보**

아이템의 기본 정보를 표시한다. 아이템의 이미지, 이름, 등급, 사용효과, 제한레벨이 표시된다.

1. **아이템 설명**

아이템의 간단한 설명이 표시된다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

1. **장비 아이템 추가옵션**

선택중인 아이템이 장비 아이템이라면 해당 장비에 부여된 추가 옵션이 표시된다.

1. **세트 장비 아이템 세트옵션**

선택중인 아이템이 세트 장비 아이템이라면 해당 장비에 부여된 세트 옵션이 표시된다.

1. **취소 버튼**

창을 닫을 수 있는 취소 버튼이다.

1. **장착, 사용 버튼**

선택한 아이템을 착용하거나 사용할 수 있는 버튼이다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | UI | |

**UI 그래픽**

* **메인 색상**

UI 메인 색상은 갈색, 짙은 회색, 흰색이다.

갈색은 슬롯, 메뉴 버튼 등 전반적인 UI 색상으로 설정한다.

짙은 회색은 여러 가지 창의 배경 패널 색상으로 설정한다.

흰색은 아이콘, 글씨의 색상으로 설정한다.

* **메뉴 버튼, 슬롯 (갈색)**



* **패널 배경 (짙은 갈색)**



* **아이콘 (흰색)**



|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성일** | 2022. 04. 18 | **작성자** | 이 경 준 | **프로젝트명** | Daemonis |
| **목차명** | 세부 기획 | | **부제목** | 아이템 | |

**장비 아이템**