**Deamonis(데모니스) 기획서**

**팀원**

17122417 이경준(팀장) 게임디자인 / 아트 서브

17122116 김연찬 프로그래밍 메인

17122037 권범수 UI/UX 및 사운드

17122579 정범균(휴학) 아트 메인

목차

1. 개요

1.1 게임 개요

1.2 게임 기초 기획

2. 시스템 디자인

2.1 난이도 시스템

2.2 아이템 시스템

2.3 성장 시스템

3. 세부 기획

3.1 스테이지

3.2 캐릭터

3.3 NPC

3.4 아이템

3.5 데미지 계산

1. 개요

**1.1 게임 개요**

가. 제목: Deamonis(데모니스)

나. 플랫폼: 모바일

다. 장르: 2D 탑다운 핵앤슬래시

**1.2 게임 기초 기획**

**가. 게임 컨셉**

1) 플레이

가) 핵앤슬래시

나) 재화 수집을 통한 아이템 성장

다) 성장을 체감할 수 있는 던전 레벨 시스템

라) 전략적인 스킬 설정: 플레이어가 마나 사용량을 정할 수 있어서 스킬

2) 그래픽

가) 귀여운 느낌의 도트 그래픽

나) 어두운 느낌의 배경

다) Lighting 기술을 이용한 타격감

3) 사운드

가) 배경이 지옥이므로 음산한 분위기의 배경 사운드

나) 다양한 마법 타격 이펙트 사운드

다) 몬스터의 등장, 피격, 사망, 사운드

**나. 게임 시나리오**

작은 마을에서 일상을 보내고 있는 모리스에게 하늘에서 천사가 내려와 하는 말 “성역을 더럽히는 자들이 있다 모리스야. 가서 이방인들을 쫓아내고 나의 영역임을 선포하거라” 이 말을 들은 모리스는 자신의 작은 마을을 벗어나 천사가 말해준 장소들을 찾아간다.

2. 시스템 디자인

**2.1 난이도 시스템**

**가. 함정**

플레이어가 함정을 작동하게 되면 함정 위에 있는 모든 캐릭터는 최대체력에 비례하여 고정피해를 받는다. 이러한 함정을 스테이지에 무작위로 배치하여 플레이어가 활용할 수도 있고 플레이어에게 위협이 될 수도 있다.

#참고: 히어로시즈 함정



Ex) 바닥의 가시, 화염방사, 회전 칼날, 레이저, 지뢰 등

**나. 정예 몬스터**

정예 몬스터는 일반 몬스터에 비해 체력과 공격력이 배로 강하다. 또한 일반 몬스터와는 달리 특수 상태를 가지고 있다.

#참고: 로스트아크 에픽 몬스터



- 특수 상태

1) 회피: 플레이어의 공격을 일정 확률로 회피한다.

2) 광분: 해당 몬스터의 이동속도와 공격속도가 증가한다.

3) 운석: 해당 몬스터 주변으로 강력한 운석이 일정 확률로 떨어진다.

4) 순간이동: 플레이어 주변으로 순간 이동한다.

5) 체력 회복: 해당 몬스터의 체력이 초당 일정량을 회복된다.

6) 두려움: 해당 몬스터에게 피격 시 플레이어의 물약 사용이 제한된다.

**다. 몬스터의 다양한 패턴**

다양한 몬스터 패턴을 만들어서 플레이어가 전략적으로 플레이할 수 있도록 유도한다.

- 다양한 패턴

1) 자폭: 사망 시 좁은 범위의 폭발 데미지를 준다.

2) 주술사: 플레이어에게 무작위 상태이상을 준다.

3) 나팔병: 주변 몬스터들의 속도를 증가시킨다.

**2.2 아이템 시스템**

**가. 장비**

장비는 착용레벨과 등급으로 나뉘어진다. 장비에는 기본 능력치, 추가 능력치, 세트효과가 있다.

1) 착용레벨

장비를 착용할 수 있는 제한 레벨이다. 착용레벨보다 플레이어의 레벨이 더 낮을 경우 해당하는 장비를 착용할 수 없다.

2) 등급

일반, 고급, 희귀, 영웅, 전설, 유물로 나뉜다. 등급에 따라 기본 능력치는 달라지지 않지만 추가 능력치의 가짓수와 값이 달라진다.

3) 기본 능력치

장비의 기본 공격력 또는 방어력 스탯이다. 착용 레벨과 장비의 종류에 따라 등장할 수 있는 최소 수치와 최대 수치가 다르다. 기본 능력치는 장비를 습득했을 때 정해진다.

4) 추가 능력치

높은 등급의 장비에는 추가 능력치가 붙는다. 고급등급은 하나이며 장비의 등급이 상승할 때마다 추가 능력치가 한 개씩 증가한다. 또한 등급이 높을 수록 더 높은 수치의 옵션이 붙는 티어가 높아진다.

- 추가 능력치 예시

공격력 & 방어력 n% 증가, 크리티컬 확률 & 데미지 n%증가, 체력 & 마나 회복력n% 증가, 적 공격 시 흡혈 n%, 이동속도 n% 증가, 공격속도 n%증가, 공격 시 n%확률로 마나 소모 없음, 회피 확률 n%증가

5) 세트능력

유물등급 장비에선 세트옵션이 붙어있는 장비가 존재한다. 세트 장비를 착용 했을 시 스킬에 추가 옵션이 붙는 등 강력한 옵션을 부여한다.

Ex) 발사체 개수 증가, 범위증가 등 세트아이템의 컨셉에 맞는 스킬 시스템 변경

**나. 물약**

포션은 지속회복 포션과 즉시회복 포션으로 나뉜다.

1) 지속회복 물약: n초간 n의 체력을 회복시킨다. 몬스터 드랍으이나 상점 판매 등 쉽게 구할 수 있다.

2) 즉시회복 물약: n%의 체력을 즉시 회복시킨다. 몬스터에게서 드랍되는 재료를 통해 제작으로 만들 수 있다.

**2.3 성장 시스템**

강해질 수 있는 방법은 총 3가지로 아이템 이로운 효과, 세트, 강화가 있다.

3. 세부 기획

**3.1 스테이지**

**가. 동굴**

**나. 폐허**

**다. 감옥**

**라. 투기장**

**마. 교회**

**바. 보물창고**

**사. 궁전**

**3.2 캐릭터**

**가. 능력치**

- 기본 능력치

체력 / 마나 / 공격력 / 물리 방어력 / 마법 방어력 / 이동속도 / 공격속도

- 추가 능력치

회피 / 적중률 / 치명타 피해 / 마나 회복 / 체력 회복 / 재사용시간 감소

**3.1 NPC**

**- 몬스터**

**가. 동굴**

코볼트

주로 광산에서 서식한다. 우유를 좋아한다. 빨간 광부모자를 쓰고 있다.

1) 근거리: 곡괭이로 공격한다.

2) 원거리: 돌을 던진다.

3) 특수: 화염 마법을 사용한다.

**나. 폐허**

**드워프**

망치를 무기로 사용한다. 석궁으로 공격한다. 수염을 중요시 생각한다. 난쟁이 1.2m이다. 궁니르, 몰니르, 야른 그레이프, 드라우니 반지, 황금 돼지 굴린부르스티

**다. 감옥**

**세이렌**

치설 공격, 아름다움, 음악을 사용함

**라. 투기장**

**수인족(원숭이)**

2) 원숭이

**마. 교회**

**엘프 드루이드**

자연친화적 캐릭터, 공격 마법 사용하지 못함, 가시덩굴 또는 짐승을 다룰 수 있음, 변신 능력 있음, 버프와 지원, 떡갈나무에 붙은 겨우살이를 신성시 여김, 인신고양 불 물 바람 풀, 불 사람 모형 틀 안에 넣어 산채로 태움, 물 사람을 거대한 솥에 넣고 끓이거나 늪에 빠지게 함, 바람은 목 졸라 죽임, 풀은 생매장, 사슴뿔, 늑대를 좋아함, 황소 가죽을 뒤집어 썼다.

**바. 보물창고**

**골렘, 가디언**

**사. 궁전**

**호문클루스**

어린아이들의 외형.

**3.5 데미지 계산식**

**가. 스킬 데미지**

무기상수 \* 공격력 \* 스킬 계수 \* 스킬 특성 계수 \* 장신구 피해증가 \* 세트 추가 피해

**나. 배율 (버프, 디버프)**

(버프1 + 버프2 + 버프3) \* (디버프1 + 디버프2 + 디버프3)

**다. 레벨 격차**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 레벨 격차  (LV.몬스터 – LV.플레이어) | 데미지 계수 | 레벨 격차  (LV.몬스터 – LV.플레이어) | 데미지 계수 |
| 40 이상 | 0 | 14 | 0.65 |
| 39 | 0.025 | 13 | 0.675 |
| 38 | 0.05 | 12 | 0.7 |
| 37 | 0.075 | 11 | 0.725 |
| 36 | 0.1 | 10 | 0.75 |
| 35 | 0.125 | 9 | 0.775 |
| 34 | 0.15 | 8 | 0.8 |
| 33 | 0.175 | 7 | 0.825 |
| 32 | 0.2 | 6 | 0.85 |
| 31 | 0.225 | 5 | 0.875 |
| 30 | 0.25 | 4 | 0.9 |
| 29 | 0.275 | 3 | 0.95 |
| 28 | 0.3 | 2 | 1 |
| 27 | 0.325 | 1 | 1 |
| 26 | 0.35 | 0 | 1 |
| 25 | 0.375 | -1 | 1.025 |
| 24 | 0.4 | -2 | 1.05 |
| 23 | 0.425 | -3 | 1.075 |
| 22 | 0.45 | -4 | 1.1 |
| 21 | 0.475 | -5 | 1.125 |
| 20 | 0.5 | -6 | 1.15 |
| 19 | 0.525 | -7 | 1.175 |
| 18 | 0.55 | -8 | 1.2 |
| 17 | 0.575 | -9 | 1.225 |
| 16 | 0.6 | -10 | 1.25 |
| 15 | 0.625 | -10 미만 | 1.3 |

**라. 데미지 계산식**

데미지 = (기술 데미지 \* 배율 / (기술 데미지 \* 배율 + 방어력) + 난수) \* 레벨 격차

**마. 치명타 피해**

데미지 \* 치명타 피해 계수