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

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**

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

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

2. 시스템 디자인

**2.1 난이도 시스템**

핵앤슬래시 게임 특성상 장시간 게임 플레이시 반복 동작으로 인해 낮아지는 집중력을 방지하는 방향으로 난이도 시스템을 기획하였다.

**가) 함정**

좋은 장비와 높은 레벨로 인해 몬스터가 주는 피해가 낮아지면 던전을 돌 때 낮아지는 긴장감을 높이고자 함정이 작동되면 플레이어를 생사의 갈림길에 서게 끔 만드는 장치를 무작위로 배치하였다.

#참고: 히어로시즈 함정

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**나) 에픽 몬스터**

다른 몬스터들은 금방 죽는 방면에 체력과 방어력이 높은 몬스터를 배치하여 플레이어의 감함을 느낄 수 있도록 하였다.

#참고: 로스트아크 에픽 몬스터



**다) 몬스터 패턴**

다양한 몬스터 패턴을 만들어서 플레이어가 전략적으로 플레이할 수 있도록 유도한다. 예) 자폭병, 원거리 유닛

**2.2 아이템 시스템**

아이템은 착용 레벨 등급(일반, 고급, 희귀, 영웅, 전설, 유물)으로 나뉜다. 각 등급 마다 플레이에 이로운 효과를 주는 옵션이 있고 일반-1개, 고급-2개 등이 있다.

배치되는 몬스터의 수, 우리가 원하는 플레이 타임 등을 고려하여 아이템 획득 확률을 설정할 예정이다.

**2.3 성장 시스템**

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