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. 일반 몬스터들만 나오는 것이 아닌 함정, 에픽몬스터, 특수몬스터 등을 배치하여 상황에 맞는 플레이를 유도한다.

**가) 함정**

좋은 장비와 높은 레벨로 인해 몬스터가 주는 피해가 낮아지면 던전을 돌 때 긴장감이 낮아져플레이어가 지루함을 느낄수가 있다. 함정에 피해를 입게되면 플레이어의 체력, 방어력에 상관 없이 최대체력의 퍼센트에 해당하는 고정피해를 주어 생사의 갈림길에 서게 끔 만드는 장치를 무작위로 배치한다.

#참고: 히어로시즈 함정



Ex) 바닥의 가시, 화염방사, 회전 칼날, 레이저, 지뢰 등

**나) 에픽 몬스터**

일반몬스터에 비해 기본스탯이 높고 특수 상태가 부여된 몬스터를 배치하여 플레이어의 감함을 느낄 수 있도록 하였다.

#참고: 로스트아크 에픽 몬스터



에픽 몬스터 기본 스펙 = 일반몬스터 \* 5

특수 상태 Ex)

회피 - 플레이어의 공격을 30%의 확률로 회피한다.

광분 - 해당 몬스터의 모든 속도(이동속도, 공격속도)를 50% 증가한다.

운석 - 해당 몬스터 주변으로 강력한 운석이 랜덤으로 떨어진다.

텔레포트 - 플레이어 주변으로 순간이동한다.

회복 - 해당 몬스터의 체력이 초당 5% 회복된다.

상처 - 해당 몬스터에게 피격당할 시 플레이어의 물약 사용이 제한된다.

**다) 특수 몬스터**

다양한 몬스터 패턴을 만들어서 플레이어가 전략적으로 플레이할 수 있도록 유도한다.

Ex) 자폭병 - 플레이어에게 접근한뒤 강력한 피해를 주는 폭발을 한다.

시체폭발 - 사망 시 좁은 범위의 폭발대미지를 주는 공격을 한다.

주술사 - 플레이어에게 랜덤의 디버프를 준다.

나팔병 - 주변 몬스터들의 속도를 증가시킨다.

방패병 - 80%의 피해를 감소시키는 스킬을 사용한다.

**2.2 아이템 시스템**

**가) 장비**

장비는 착용레벨, 등급, 베이스 옵션, 추가옵션, 세트능력으로 나누어져 있다. 배치되는 몬스터의 수, 우리가 원하는 플레이 타임 등을 고려하여 장비 획득 확률을 설정 할 수 있다.

가-1) 착용레벨

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

가-2) 등급

일반, 고급, 희귀, 영웅, 전설, 유물로 나뉜다. 등급에 따라 베이스 옵션은 달라지지 않지만 추가옵션의 개수와 티어가 달라진다.

가-3) 베이스 옵션

장비의 기본 공격력 or 방어력 스탯이다. 착용 레벨과 장비의 종류에 따라 등장할 수 있는 최소 수치와 최대 수치가 다르다. 베이스 옵션은 아이템을 습득했을 때 정해지며 바꿀수 있는 방법은 없다.

가-4) 추가 옵션

장비에 추가 옵션을 붙일 수 있다. 일반등급은 추가옵션이 존재하지 않으며 장비의 등급이 상승할 때마다 추가옵션이 한 개씩 증가하며 등급이 높을 수록 더 높은 수치의 옵션이 붙는 티어가 높아진다.

추가옵션 Ex) 공격력 & 방어력 n% 증가, 크리티컬 확률 & 대미지 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

가-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) 포션**

포션은 지속회복 포션과 즉시회복 포션으로 나뉜다.

지속회복 포션 - n초간 n의 체력을 회복시킨다. 몬스터 드랍으이나 상점 판매 등 쉽게 구할 수 있다.

즉시회복 포션 - 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 있고