|  |  |
| --- | --- |
|  | **[연도]** |
|  | [회사 이름 입력]  Neo |

|  |
| --- |
| **[FAIRY TALE : VIRUS 시스템 기획서 ver 0]** |
| 게임 제안서에서 구체적으로 설명되지 않은 시스템들을 이 기획서에서 모두 정의하고, 상세하게 설명하도록 하겠습니다. |

1. **문서의 컨셉과 기획 의도**
2. **게임 장르 및 목표**
3. **스테이지**
   1. 스테이지 난이도
   2. 스테이지 구성
   3. 모드의 종류
4. **캐릭터**
   1. 특성
   2. 마나 수정
   3. 스킬
   4. 스테이터스
5. **전투 시스템**
   1. 과정의 설명
   2. 대상
   3. 공격자의 상태
   4. 공격의 형태와 범위
   5. 결과

1. **문서의 컨셉과 기획 의도**
   1. 컨셉  
      1. 게임과 모바일 컨트롤러 사이의 연관성을 표현하는   
         독창적인 타워디펜스 게임을 구현하자
      2. 스테이지 구성과 캐릭터의 특성을 이용한 전략적인  
         플레이를 유도하는 게임을 구현하자
      3. 본 게임과 관련된 시스템을 구현하기 전에 게임의   
         용어들을 분류하고 정의합니다.
   2. 기획 의도 : 게임의 전체 시스템에 대한 자세한 설명 및 정의한다.  
      1. 게임의 장르와 목표 의식에 대한 명확한 정의
      2. 스테이지 와 캐릭터
         1. 게임에서 제공하는 컨텐츠와 캐릭터와 관련된  
            시스템을 분류 및 정의
         2. 캐릭터와 스테이지의 구성에 대한 상세 설명
         3. 캐릭터 별 특성과 기술, 마나 수정에 대한   
            분류 및 설명
      3. 전투 시스템
         1. 본 게임의 제일 기본적인 전투 시스템에 대한  
            상세 설명
         2. 전체적인 과정과 단계별 특징 요소 설명
         3. 공격 형태의 분류와 범위
      4. 화면 구성 및 UI
         1. PC와 모바일 화면의 Game State 별 흐름도
         2. 각 단계의 화면을 설명
         3. 화면에 필요한 UI 및 기능 을 상세 설명
2. **게임 장르 및 목표**
   1. 장르 : 전략 타워 디펜스 게임  
      1. 시작 지점에서 생성된 몬스터들이 목표 지점에 도달하기  
         전에 캐릭터를 이용하여 막는 게임
      2. 이전의 타워 디펜스 게임들과는 달리 타워 대신 한 기의  
         캐릭터를 제공하며, 이동 가능하다.
      3. 이동 및 업그레이드, 기술을 사용하여 점점 강해지는  
         몬스터 무리를 막아야 한다.
   2. 게임의 목표   
      1. 모든 라운드 동안 몬스터가 목표 지점에 도달하는 것을  
         최대한 방어한다.
      2. 스테이지를 클리어하여 새로운 캐릭터 및 마나 수정을   
         연다.
      3. 스테이지별로 최대 기록을 갱신한다.
3. **스테이지**
   1. 작성 의도   
      1. 스테이지라는 게임의 한 텀(term). 즉, 한 판을 정의한다.
      2. 난이도와 모드를 분류 및 명세 한다.
   2. 스테이지 : 플레이어들이 캐릭터를 설정 완료 후 본격적인  
      게임을 시작하여 끝날 때까지의 텀(term)을 뜻한다.
   3. 난이도  
      1. 난이도는 총 세가지 레벨 분류 된다.

|  |  |
| --- | --- |
| 난이도 | 특징 |
| 스토리 | 제일 쉬운 난이도, 스토리를 중심으로 진행 |
| 노말 | 스토리는 생략, 스토리 모드에 비해 좀 더 몬스터의 개체 수와 능력치가 상승 |
| 하드 | 노말 모드에 비해 몬스터의 개체 수와 능력치가 더 상승되며, 점수 기록이 저장 되어 기록 경쟁을 유도. |

* + 1. 난이도 별 스테이지 레벨 디자인은 이후 레벨 디자인 문서  
       와 스테이지 디자인 문서에서 자세하게 다루겠다.
  1. 스테이지의 구성  
     1. 라운드 : 스테이지 진행 중 몬스터 무리가 등장하는 구간
        1. 라운드가 시작되면 몬스터가 등장하며, 라운드 마다 등장  
           하는 몬스터의 수가 정해져 있다.
        2. 한 라운드는 1분 30초 정도로 진행되며 몬스터는 정해진  
           순서와 일정한 간격으로 순차적으로 등장한다.
     2. 준비 시간 : 다음 라운드가 시작되기 전 잠깐의 정비 시간
        1. 라운드가 종료되면 30초 정도의 여유 시간을 갖는다.
        2. 시간이 지나면, 다음 라운드 시작을 알리는 문구 및   
           사운드와 함께 라운드의 몬스터가 등장하기 시작한다.
     3. 스테이지 종료
        1. 모든 라운드가 종료되면 결과(기록)를 보여준다.
        2. 보상으로 각 플레이어에게 캐릭터 경험치를 준다.
  2. 스테이지 모드 : 게임을 진행하는 방식  
     1. 스테이지 모드에는 두 가지 종류가 있다.
        1. 루트 메이커(route Maker) 모드 :  
           생성된 몬스터들이 목표지점을 향해 최단 경로로  
           이동하는 모드. 플레이어들은 캐릭터의 스킬로   
           몬스터의 경로를 만들거나 바꿀 수 있다.
        2. 고정 경로(Fixed route) 모드 :  
           생성된 몬스터들이 정해진 경로를 따라 목표  
           지점으로 이동하는 모드.

1. **캐릭터**
   1. **작성 의도**
      1. **특성, 마나 수정, 능력치(Status)를 정의한다.**
      2. **각각의 시스템이 캐릭터에게 어떻게 적용 되는지를 설명한다.**
      3. **종류를 나누고**
   2. **특성**
      1. **특성 : 캐릭터의 고유한 능력(Passive)과 일반 공격의   
          형태를 결정하는 요소** 
         1. **캐릭터의 특성에 따라 고유 능력이 부여된다.**
         2. **특성은 스테이지 동안 계속 적용된다.**
         3. **기본 특성을 제외한 나머지 특성은 각 특성의 에피소드와  
            관련된 스테이지를 클리어하면 사용할 수 있다.**
      2. **특성에 따른 고유 능력의 종류**

|  |  |
| --- | --- |
| **특성** | **고유 능력** |
| **도서관 사서** | **-지혜의 힘**  **자동 공격 대미지 감소, 마법 대미지 증가** |
| **빨간 망토** | **-저도 도울게요!**  **주변 지역 내 캐릭터 공격력 증가** |
| **앨리스** | **-토끼의 시계**  **자동 공격으로 타격한 몬스터가 잠깐 동안 스턴** |
| **스크루지** | **-저금**  **일정 시간마다 마다 마나가 오른다.** |

* + 1. **특성에 따른 일반 공격의 형태**

|  |  |
| --- | --- |
| **특성** | **공격 형태** |
| **도서관 사서** | **원거리, 범위 타격** |
| **빨간 망토** | **원거리, 단일 타격** |
| **앨리스** | **근거리, 단일 타격** |
| **스크루지** | **근거리, 범위 타격** |

* 1. **스킬**
     1. **스킬 : 게임 진행 중 캐릭터가 사용 할 수 있는 특수 기술**
        1. **스킬 종류는 캐릭터 특성에 따라 달라 진다.**
        2. **특성과는 달리 스킬은 짧은 시간 동안 적용된다.**
        3. **게임 도중 스킬 사용 시 해당 기술에 명시된 만큼의 스태미나가  
           소모된다.**
        4. **스킬의 사용은 모바일 컨트롤러에서 기술 버튼 터치 시 발동된다.**
     2. **캐릭터 특성 별 스킬 명세**
        1. **도서관 사서**

|  |  |
| --- | --- |
| **기술 이름** | **설명** |
| **방화벽** | **일정 시간 동안 몬스터의 경로를 방해한다.** |
| **보안 패치** | **일정 시간 동안 마법 공격력이 올라간다.** |
| **저격** | **현재 타겟이 된 몬스터의 체력을 1로 만든다.** |
| **마나의 힘** | **공격 범위 내의 모든 몬스터들의 체력이 조금씩 줄어든다.** |

* + - 1. **빨간 망토**

|  |  |
| --- | --- |
| **기술 이름** | **설명** |
| **즐거운 소풍** | **일정 시간 동안 공격 범위 내 캐릭터들의 스태미나 회복 속도 가 증가한다..** |
| **바구니의 음식** | **주변 캐릭터의 상태 이상을 회복시켜준다.** |
| **늑대 울음** | **모든 캐릭터의 이동 속도가 일정 시간 동안 빨라진다.** |
| **사냥꾼의 경험** | **모든 캐릭터의 공격 속도가 일정 시간 동안 빨라진다.** |

* + - 1. **앨리스**

|  |  |
| --- | --- |
| **기술 이름** | **설명** |
| **회중 시계** | **일정 시간 동안 주변의 몬스터의 속도를 느리게 한다.** |
| **모자 장수의 모자** | **이 기술을 사용 한 이후 처음으로 이동을 하는 캐릭터는 목표 지점에 텔레포트 된다.** |
| **하트 병사들** | **일정 시간 동안 기본 공격 1회에 3회의 타격 피해를 입힌다.** |
| **여왕의 심술** | **짧은 시간 동안 감염도가 내려가지 않는다..** |

* + - 1. **스크루지**

|  |  |
| --- | --- |
| **기술 이름** | **설명** |
| **과거** | **근처의 몬스터를 시작 지점으로 보낸다.** |
| **현재** | **스태미나가 가장 적은 캐릭터를 일정량 회복시켜 준다.** |
| **미래** | **랜덤 확률로 현재 라운드를 건너 뛸 수 있다.**  **현재 생성되어 있는 몬스터들은 사라진다.** |
| **거래 성사** | **마나와 스태미나를 소모해 감염도를 회복 할 수 있다.** |

1. **전투 시스템**
   1. 과정 설명
      1. 대상의 정의
      2. 공격자의 상태
         1. 현재 상태의 따른 상황
            * 이동 상태인 경우
            * 스킬 사용 중인 경우
         2. 그 외 상태 이상에 대한 영향
      3. 공격 형태 및 공격 범위
         1. 공격 형태 분류
         2. 공격 범위 분류
         3. 타격 판정
      4. 결과 : 최종적으로 산출된 피해
   2. 대상  
      1. 작성 의도 : 공격 대상인 몬스터를 상세히 분류하여, 명확하게   
          위함.
      2. 몬스터 : 캐릭터의 공격의 대상이 되는 오브젝트
      3. 몬스터는 외형 별로 각각의 특징이 갖으며,  
         특징을 다음의 6가지로 분류한다.  
         1. 보통의 체력, 보통의 이동속도
         2. 많은 체력, 느린 이동속도
         3. 적은 체력, 빠른 이동속도
         4. 보통의 체력, 보통의 이동속도, 특수 능력
         5. 많은 체력, 느린 이동속도, 특수 능력
         6. 적은 체력, 빠른 이동속도, 특수 능력
      4. 스테이터스 정보
         1. 몬스터의 스테이터스

|  |  |
| --- | --- |
| **스테이터스** | **설명** |
| **체력** | 공격을 받아 0이 되면 죽음 |
| **이동 속도** | 정해진 길을 따라 이동하는 속도 |
| **특수 능력** | 은신, 대미지 감소, 기술 무효 등 |
| **경험치, 마나** | 죽을 때 플레이어가 얻게 되는 보상 |
| **오염량** | 목표지점에 도달 했을 때 플레이어들이 받는 페널티 |
| **등급** | 몬스터의 스테이터스에 따른 등급 |

* + - 1. 스테이터스의 수치 비교

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 등급 구분 | 체력 | 이동속도 | 특수능력 | 체력\*이동속도 | 오염도 |
| 1등급 | 10 | 10 | X | 100 | 100 |
| 1등급 | 5 | 20 | X | 100 | 100 |
| 1등급 | 9 | 10 | 이속 저하 무효(1.5) | 90 | 135 |
| 2등급 | 10 | 20 | 이속 저하 무효(1.5) | 200 | 300 |
| 3등급 | 30 | 20 | X | 600 | 600 |

* 1. 공격자의 상태  
     1. 공격자의 공격에 영향을 미치는 상황
        1. 이동
           + 캐릭터가 이동 중일 때는 공격이 불가능하다.
           + 이동에는 스태미나가 소모되며, 이동 중에는  
             스태미나가 회복되지 않는다.
           + 이동이 끝나고 일정 시간 후 공격을 재개한다.
        2. 스킬 사용
           + 공격 스킬 사용 중에는 공격이 불가능하다.
           + 버프 스킬 사용 중에는 공격이 가능하다.
           + 버프 스킬로 인한 효과가 공격에 반영된다.
        3. 상태 이상
           + 몬스터의 특수 능력으로 인해 걸리는 효과
           + 상태 이상은 공격의 결과에 반영된다.
           + 상태 이상의 효과는 일정 시간 이후 사라진다.
           + 상태 이상의 종류

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 효과 |
| 절망 | 스태미나 회복 불가 |
| 실명 | 공격력 저하 |
| 패닉 | 이동속도 저하 |

* 1. 공격 형태 및 공격 범위
     1. 작성 의도
        1. 공격 판정에 대한 명확한 정의
        2. 공격 범위와 형태에 따른 분류
        3. 자동 공격의 대상 선정 기준 명세
     2. 공격 범위
        1. 사정 거리 : 캐릭터가 공격이 가능한 거리
           + 원거리 : 사정 거리가 넓다
           + 근거리 : 사정 거리가 매우 짧다.
        2. 타격 범위 : 실제 공격이 적용 되는 범위
           + 단일 공격 : 범위가 매우 작고, 한 몬스터에 타격되면  
              다른 몬스터에게는 적용되지 않는다.
           + 범위 공격 : 타격 범위 내의 모든 몬스터에게 피해를 준다.
        3. 피격 범위 : 피격을 받는 대상의 공간의 범위
           + 대상의 위치를 기준으로 피격 공간(BondingBox)이   
             결정된다.
     3. 공격의 대상 선정
        1. 대상 선정 기준
           + 사정 거리 내의 몬스터 중 가장 먼저 생성된  
             몬스터를 대상으로 선정한다.
           + 한 번 대상으로 선택된 몬스터가 죽거나 사정  
             거리 밖으로 나갈 때 까지 대상이 바뀌지 않는다.
           + 공격 도중 이동이나 스킬을 사용하면, 이후에 대상을  
             다시 선정 한다.
     4. 공격의 유효함 판정
        1. 사정 거리내의 몬스터가 있는가?
        2. 대상으로 선정된 몬스터의 피격 범위와  
           캐릭터의 타격 범위가 겹치는가?