Dungeon Slayer

**박수현**

목차

# 1. 개요

1. 플랫폼
2. 장르
3. 목적

# 2. 시스템

1. 조작
2. 스펠북 UI
3. 던전
4. 전투
5. 보스룸

# 3. 씬구성

1. 시작
2. 튜토리얼
3. 메인

# 4. 캐릭터

1. 이동
2. 마법 종류
3. 사망

# 5. 몬스터

1. 근접 몬스터
2. 원거리 몬스터
3. 네임드 몬스터

# 6. 보스

1. 스테이지1
2. 스테이지2
3. .스테이지3

# 7. 오브젝트

# 8. 맵

1. 맵 구성
2. 맵 생성

# 9. 개발 계획(간트차트)

1. 개요

|  |
| --- |
| 플랫폼 |
| PC - Window |
| 장르 |
| 탐험형 3D 액션 소울라이크 |
| 목적 |
| 던전에 존재하는 몬스터들을 처치하고 퀘스트를 클리어 |

2. 시스템

|  |  |
| --- | --- |
| 조작 시스템 | |
| 인풋 액션을 사용해 콜백해주므로서 키보드와 마우스의 입력으로 다양한 조작을 할 수 있다. | |
| 종류 | **설명** |
| w/a/s/d | 이동 |
| space | 구르기 |
| 좌클릭 | 일반공격 |
| 휠클릭 | 강공격 |
| 우클릭 | 패링 |
| Left Shift | 대쉬 |
| UI 시스템 | |
|  | |
| 이벤트 | 내용 |
| 퀘스트 창 | Q버튼으로 온오프, 퀘스트 진행상황 확인 기능 |
| 체력 | 체력이 0이 되면 게임 오버 |
| 스테미나 | 스테미너를 사용하는 행동을 2초이상 하지 않으면 초당 10 회복 |
| 옵션 변경 | Esc로 온오프 |
| 일시정지/게임종료 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 전투 시스템 | |
| 몬스터가 fsm에 따라 유저를 공격한다.  life를 상속받은 오브젝트들은  서로의 hp에 상호작용하고, hp가 0인 생명체는 죽은 상태가 된다. | |
| 이벤트 | 내용 |
| 몬스터 추적 | 유저가 몬스터의 추적 범위 안에 있을 때 일어나는 이벤트 |
| 몬스터 공격 | 유저가 몬스터의 공격 범위 안에 있을 때 일어나는 이벤트 |
| 몬스터 사망 | 몬스터 hp가 0이 되면, 사망 애니메이션 후, 오브젝트 풀에 돌아감 |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 부활 시스템 | |
| **플래이어 사망시, 스타트룸에서 부활하게 된다.**  **튜토리얼이나 퀘스트의 진행상황이 초기화되지는 않고**  **싸우던 몬스터는 피가 회복되고 제자리로 돌아가게 된다.** | |
| 유저 사망 | 유저 hp가 0이 되면, 사망 패널이 뜨고, 부활 할 수 있는 이벤트 |

|  |  |
| --- | --- |
| 퀘스트 시스템 | |
| 시작지점에 있는 여자기사 NPC에게 퀘스트를 받아 활성화  q버튼으로 진행상황을 확인 할 수 있고  게임 목표인 퀘스트를 클리어하면 게임에서 승리한다 | |
| 종류 | 설명 |
| 기사 NPC | 튜토리얼과 퀘스트를 도와주는 NPC |
| 퀘스트창 | Q를 눌러 몬스터의 처치 현황 명시  Ex) 비홀더 0/1 |
| 퀘스트 | 필드에 존재하는 몬스터들을 처치해야한다. |

3.씬 구성

|  |
| --- |
| 시작 씬 |
| 게임 실행 후 최초로 표시되며,  새 게임을 실행, 또는 게임을 종료할 수 있다. |
| 순서도 |
|  |

|  |
| --- |
| 튜토리얼 |
| 시작 씬에서 게임을 시작하면 실행되는 씬으로, 기본적인 게임의 조작방법과 목표에 대해 설명해준다.  출구는 콜라이더로 막혀있으며, 튜토리얼 완료시 나가기 가능 |
| 순서도 |
|  |

|  |
| --- |
| 던전 씬 |
| 던전을 탐색하고, 다양한 몬스터를 처치하기 위한 씬 |
|  |

4.캐릭터

|  |  |
| --- | --- |
| 캐릭터의 조작방법 | |
| 종류 | **설명** |
|  | 키보드의 w/a/s/d를 이용해 일반적인 이동 가능 |
|  | 좌쉬프트로 달리기  초당 스테미너 10 소모 |
|  | 무기에 따라 특색있는 일반 공격  스테미너 20소모 |
|  | 일반 공격보다 더 강하고 딜레이가 긴 강 공격  스테미너 30 소모 |
|  | 일정 거리를 구르고, 구르는 동안 무적  스테미너 20 소모 |
|  | 높은 곳에서 떨어질 시에 낙하 모션과 함께 행동 불능 |
| 패링 | 상대 공격에 맞춰 패링에 성공하면 몬스터 그로기, 그로기 상태의 몬스터에게 공격시 치명타 공격 모션 |
| 상호작용 | 문이나 함정과 상호작용하여 이벤트를 발생시킬 수 있다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 플래이어가 사용가능한 무기 | |
| 무기마다 공격기능이 다르며, 유저가 토글키로 무기를 변경해 전략적으로 사용 할 수 있다. | |
| 종류 | 공격속도 / 사거리/ 일반공격/강공격 |
|  | 한손 / 보통 / 보통 / 10 |
|  | 두손 / 느림 / 김 / 30 |
|  | 한손 / 장비시 패링 사용 가능(두손 장비는 패링 불가) |

|  |  |
| --- | --- |
| 캐릭터의 상태 | |
| 종류 | **설명** |
| 체력 | 기본적으로 100의 체력을 가지고 있다.  회복약으로 회복가능 |
| 경직 | 타격당할 시 적용되는 상태로 0.2초동안 행동 불가 |
| 무적 | 체력이 닳지 않는 상태 |
| 사망 | 체력이 0일 때 사망 처리가 되고, 게임 오버가 되는 상태 |
| 중독 | 10초마다 1데미지, 60초간 지속 |

5. 몬스터

|  |  |
| --- | --- |
| 근접 몬스터 | |
| 맵이 넓지 않은 던전 형식이라 따로 순찰 기능을 넣을 필요 없이  처음부터 플래이어 타겟팅을 하고 있음 | |
| 종류 | 설명 |
|  | 비홀더  원거리 공격과 석화 상태이상 |
|  | 해골왕  해골 몬스터 소환 스킬  벽 오브젝트를 생성해 도망치기 힘들게함 |
|  | 암살자  연막과 은신공격 |
|  | 유령  인첸트가 되어있을 때만 유효한 타격 가능  .플레이어 뒤로 순간이동  하나를 죽인 뒤 일정시간안에 다른 하나를 죽이지않으면  부활 |
|  | 스미스스켈레톤  체력이 낮아지면 무기를 바꿔  다른 공격 패턴 구사 |
|  | 스톤 골램  움직이지 않고 제자리에서 공격  밀어서 떨어트리면  아래의 데드존에서 몬스터 사망처리 |
|  | 여러마리의 고블린 부족  정찰병이 존재해 발각시 대규모 전투 발생 |
|  | 드래곤 |
|  | 미믹  상호작용이나 공격시 전투상태로 돌입하는 상자형 몬스터 |

7. 오브젝트

|  |  |
| --- | --- |
| 오브젝트의 종류 및 상호작용 | |
| 종류 | 설명 |
| 포션 | 포션이 존재하면 f버튼으로 체력을 회복 |
| 문 | e버튼 상호작용으로 열었다 닫았다 통로를 제한 할 수 있다. |
| 함정 | 상호작용을 통해 해체할 수 있고, 해체하지 않으면 큰 피해를 입는다 |
| 상자 | 상호작용을 통해 보상을 획득할 수 있다. |

8. 맵

|  |  |
| --- | --- |
| 맵 구성 | |
| 종류 | 설명 |
|  | 스타트룸  튜토리얼과 퀘스트npc 상호작용 |
|  | 실험실  상호작용으로  문의 잠금장치와 함정을 해제하지 않으면  치명적이 데미지 |
|  | 고블릭 부락  여러마리의 고블린 부족  정찰병이 존재해 발각시 대규모 전투 발생 |
|  | 중앙 홀  홀 가운데 해골왕의 왕좌  가까이 가면 살아나는 연출 |
|  | 수정동굴  물리공격 면역의 유령 출현  수정동굴 내의 비석과 상호작용해  무기에 마법 인첸트 가능 |
|  | 적벽  움직이지 않고  강공격시 뒤로 밀려나는 골렘을  밀어서 떨어트리면  아래의 데드존에서 몬스터 사망처리 |
|  | 포자동굴  포자에 중독되면  지속 데미지와 슬로우  해독제 존재 |
|  | 대장간  해골 대장장이  무기 스위칭 |
|  | 용의 협곡  드래곤보스 다양한 패턴 |
|  | 제단  상호작용시 공격하는 미믹 |
|  | 감옥  해골 노예  첫번째 조우 몬스터  기본 근접 에너미 |
|  | 고문실  연막탄 |

|  |  |
| --- | --- |
| 디펜스 모드 구성 | |
| 처음에 게임 시작할 때 모드를 결정 할 수있음.  작은 스테이지에 몬스터 웨이브가 소환되고  웨이브의 몬스터를 모두 처치하면 다음 웨이브 소환  최대한 오래 살아남기가 목표 | |
| 종류 | 설명 |
| 일반 웨이브 | 라운드마다 몬스터 스폰 횟수 상승 |
| 보스 웨이브 | 5라운드마다 보스가 소환됨 |
| 스코어 | 몬스터 처치시 스코어 획득, 최고기록 명시 |

9. 개발계획

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **분류** | **작업 내용** | **1주차** | | | | | | | **2주차** | | | | | | | **3주차** | | | | | | | **4주차** | | | | | | | **5주차** | | | | | | |
| **캐릭터** | 스펠북 UI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | VR movement |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 마법 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **몬스터** | 생명체 디자인 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 스테이지1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 스테이지2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 스테이지3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **튜토리얼 씬** | tt 매니저 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 이벤트 매니저 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | UI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **던전 씬** | dg 매니저 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 이벤트 매니저 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | UI |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **맵** | 스테이지 구성 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 맵 제작 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 맵 매니저 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 미니맵 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 오브젝트 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **디테일** | 디버그&테스트 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 최적화 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 스토리 매니저 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 박수현 | | | | | | | | | | | | | | | | 허승도 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |