LCBD 1스테이지 보스 기획서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/11/05

수정일지

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **작성자** | **작성일자** | **작성 내용** | | |
| **구역** | **내용** | |
| 1 | 차경환 | 2023.11.05 | 전체 | 전체 | 기본 문서 양식 작성 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |

**목차**

[1. 개요 4](#_Toc150082426)

[1.1. 용어 정리 4](#_Toc150082427)

[2. 기획의도 4](#_Toc150082428)

[3. 보스 디자인 4](#_Toc150082429)

[4. 보스 전투 기획 4](#_Toc150082430)

[4.1. 기믹 조건 4](#_Toc150082431)

[4.2. 페이즈 4](#_Toc150082432)

[5. 보스 능력치 5](#_Toc150082433)

[6. 보스 행동 방식 5](#_Toc150082434)

[7. 보스 전투 패턴 5](#_Toc150082435)

[7.1. 배회 패턴 5](#_Toc150082436)

[7.2. 돌진 패턴 5](#_Toc150082437)

1. 개요

* 본 문서는 LBCD의 1 스테이지 보스 기획서이다.
* 현 문서에서 설명하는 보스란 1 스테이지 보스 필드에서 생성될 보스 몬스터를 말한다.
  1. 용어 정리
  + 기믹이란 특정 행동을 플레어아가 수행하여 게임이 진행되게 만드는 시스템적 장치이다.
  + 페이즈란 보스 전투의 진척 정도를 시스템 상으로 단계 별로 구분한 개념이다.
  + 행동 패턴이란 몬스터가 실행할 행동을 정형화한 개념이다.

1. 기획의도

* 해당 보스는 기믹에 치중된 보스로 플레이어가 기믹을 수행하면 원할한 진행이 되도록 구성되야 한다.
* 보스 컨셉은 유아기에 느끼는 공포인 어둠과 괴물로 기획하였다.
* 어둠속에서 보스와 싸워야 하며, 보스의 약점을 찾아 공격해서 스테이지 클리어

1. 디자인 컨셉
   1. 보스 디자인

클립아트, 일러스트레이션, 만화 영화, 스케치이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명클립아트, 일러스트레이션, 만화 영화, 애니메이션이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명예술이(가) 표시된 사진

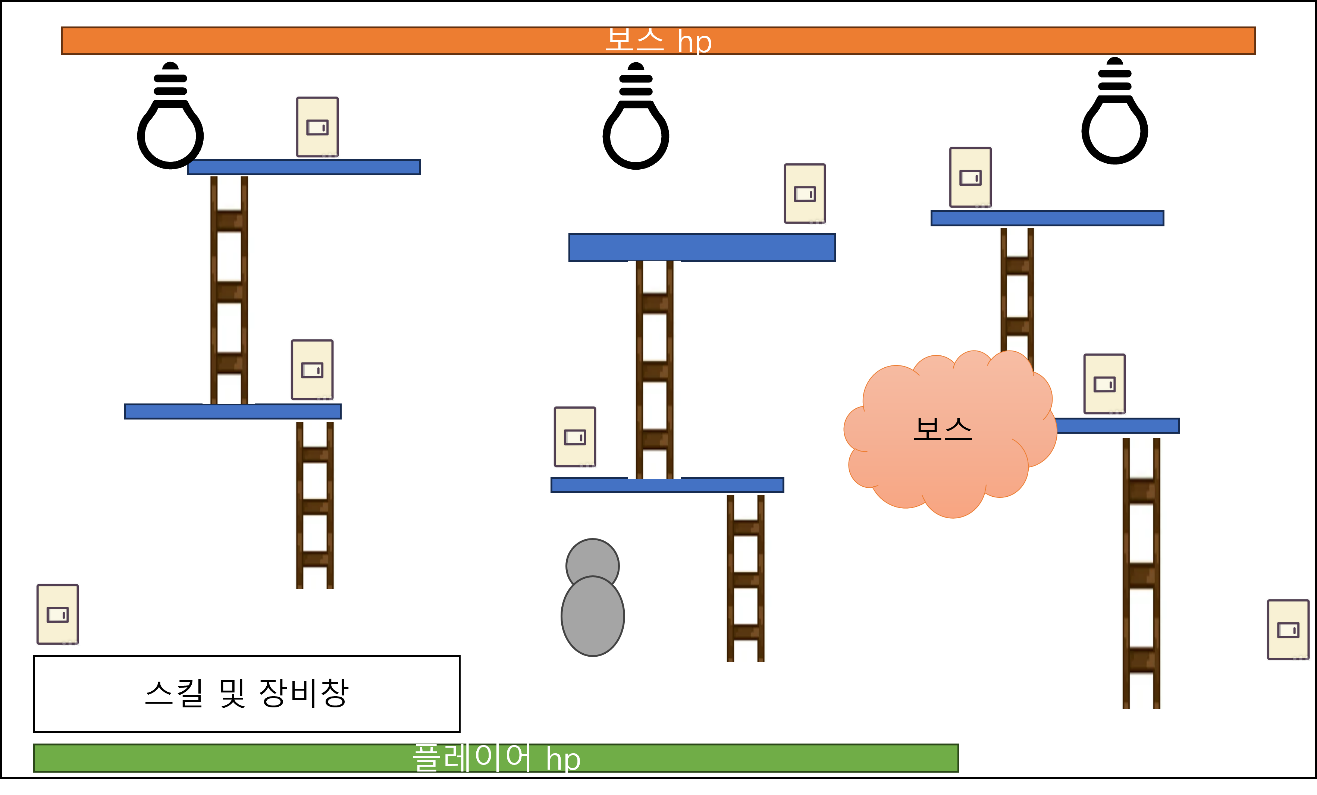
낮은 신뢰도로 자동 생성된 설명클립아트, 스케치, 만화 영화, 그림이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 천막을 뒤집어 쓴 유령 컨셉의 디자인.
* 보스는 원래 반투명 상태가 기본 상태이다.
* 기믹을 수행하여 방에 불이 들어오면 불투명해지는 디자인이 된다
* 기믹을 수행하여 방에 불이 들어오면 유령이 약해지고, 그 시간에 유령을 퇴치하는 컨셉의 디자인이다.
  1. 오브젝트 디자인

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 이미지 | 내용 |
| 스위치 |  | 방에 불을 켤 수 있는 버튼 |
| 전구 |  | 방에 불이 들어온 것을  확인 할 수 있는 오브젝트 |

* 1. 맵 디자인



1. 보스 전투 기획

* 1 스테이지의 보스는 기믹형 보스이다.
* 조건을 만족하기 전까지 보스는 플레이어에게 피해를 입지 않는다.
* 1 스테이지 보스는 기믹을 만족하기 전까지 플레이어 캐릭터와 접촉 시 플레이어에게 피해를 입힌다.
  1. 보스 기믹
  + 플레이어는 보스 필드에 배치된 스위치 오브젝트 중 진짜 스위치 오브젝트와 상호작용하여 활성화 해야한다.
  + 기믹 진행에 필요한 활성화해야 되는 진짜 스위치 오브젝트의 수는 1개이다.
  + 진짜 오브젝트의 활성화 상태는 플레이어가 오브젝트와 상호작용 한 이후 15초간 유지된다.
  + 상호작용한 진짜 오브젝트 1개당 플레이어의 화면 명도가 일정 수준 상승한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 상호작용한 진짜 오브젝트 수 | 밝기 |
| 1개 | 20% 전구 하나 켜짐 |
| 2개 | 40% 전구 두개 켜짐 |
| 3개 | 60% 전구 세개 켜짐 |

* + 진짜 오브젝트를 필요한 수만큼 활성화하면 ‘기믹 활성화’ 상태가 된다.
  + ‘기믹 활성화 상태’에서 보스가 피해를 입을 수 있는 상태가 된다. 그리고 보스의 움직임이 멈추며 플레이어 캐릭터와 접촉 시 피해를 입히는 공격 능력이 비활성화 된다.
  + ‘기믹 활성화 상태’는 수 초간 지속된다.
  + ‘기믹 활성화 상태’에서 진짜 오브젝트는 비활성화되지 않는다.
  1. 페이즈
  + 보스에겐 3개의 페이즈가 존재한다.
  + 보스는 페이즈 별로 생명력이 존재한다.
  + 한 페이즈의 생명력이 0이 되면 즉시 ‘기믹 활성화 상태’가 해제된다. 이후 몇 초 대기 후 다음 페이즈로 진행된다.
  + 다음 페이즈로 진행될 때 모든 진짜 오브젝트가 비활성화된다.
  + 페이즈가 새로 진행되면 전체 불이 꺼진 상태로 시작된다.
  + 페이즈가 진행될 때마다 보스의 패턴과 기믹 진행에 필요한 진짜 오브젝트 수가 추가된다. 그리고 ‘기믹 활성화 상태’ 지속시간이 증가한다.
  + 최종 페이즈에서 생명력이 0이 되면 보스가 사망하고 필드가 클리어된다.

1. 보스 능력치

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 보스 명칭 | 유령(가칭) | | |
| 생명력(페이즈별) | 24|35|50 | 공격력 | 56 |
| 방어력 | 5 | 강인도 | 200 |
| 이동속도 | 2.5 | 등급 | 보스 |

1. 보스 행동 방식

* 보스 몬스터가 행동하는 방식을 정형화한 알고리즘을 설명하는 문단이다.

|  |  |
| --- | --- |
| 1번 | 2번 |
|  |  |

1번->2번으로 이어진다.

1. 보스 행동 패턴
   1. 배회 패턴
   * 모든 페이즈에서 사용되는 행동 패턴이다.

1. 보스가 플레이어 캐릭터의 중심점이 위치한 타일 중 5칸 이내로 떨어진 타일 하나를 랜덤으로 지정한다.  
2. 현 위치에서 지정된 타일로 이동한다.  
3. 1, 2번을 (페이즈 수 + 2) 회만큼 반복한다.

* 1. 돌진 패턴
  + 모든 페이즈에서 사용되는 행동 패턴이다.
  + 이 전투 패턴을 사용시 2초간 대기한다.
  + 대기하는 순간 플레이어 캐릭터가 있던 방향으로 현재 플레이어 캐릭터의 중심점과 보스 몬스터의 중심점이 떨어진 거리의 2배만큼 보스 몬스터가 이동 속도의 1.5배로 이동한다.
  1. 소환 패턴
  + 모든 페이즈에서 사용되는 행동 패턴이다.
  + 보스는 소환 패턴을 실행할 때 2초간 제자리에서 대기한다.
  + 보스가 스위치 오브젝트가 위치한 타일에 1 스테이지의 근접 공격 유형을 가진 몬스터를 2마리씩 생성한다.
  + 소환 패턴으로 인해 몬스터는 최대 10마리까지 생성된다.
  1. 암전 패턴
  + 모든 페이즈에서 사용되는 행동 패턴이다.
  + 보스는 암전 패턴을 실행할 때 2초간 제자리에서 대기한다.
  + 진짜 오브젝트의 활성화 시간을 5초 감소시킨다.
  + 만약 활성화된 ‘진짜 오브젝트 수’가 ‘활성화해야 되는 오브젝트 수’보다 1개 적으면 ‘활성화 시간이 가장 적게 남은 진짜 오브젝트’를 즉시 비활성화한다.
  + 암전 패턴이 실행되는 동안 플레이어의 화면 명도가 50% 감소한다.
  + 암전 패턴이 실행되는 동안 진짜 오브젝트가 노란 색 이펙트로 표시된다.
  1. 추가 패턴
  + 페이즈가 진행된 정도에 따라 추가되는 행동 패턴이다.
    1. 어둠의 함정 설치 패턴
    - 페이즈2에서 추가되는 행동 패턴이다.
    - 보스가 방 안에 함정을 설치하고, 플레이어가 함정을 밟으면 데미지를 입는다. 혹은 불이 꺼진다. (둘 중 하나 고민)
    - ☆의논 필요☆ 해당 패턴은 보류하고 다른 패턴부터 구현할 것.
    1. 어둠의 손길 패턴
    - 페이즈3에서 추가되는 행동 패턴이다.
    - 보스가 어둠을 통해 손 모양의 투사체를 3개 발사하여 플레이어를 공격한다.
    - 투사체는 3초간 플레이어를 추적한다. 3초 뒤에는 기존 방향을 유지하여 직선으로 이동한다.
    - 해당 투사체는 필드의 발판 속성 타일에 파괴되지 않는다.
    - 투사체는 캐릭터가 이동 할 수 없는 타일과 충돌할 때 파괴된다.
    - 투사체의 대미지는 원래 보스 공격력의 1.2배이다.
    - 투사체는 원거리 공격 타입이다.
    1. 오브젝트 파괴 패턴
    - 페이즈3에서 추가되는 행동 패턴이다.
    - 작동되던 진짜 오브젝트 중에 한 개를 부시고, 진짜 오브젝트의 위치가 변경된다.
    - 나머지 두 개의 진짜 오브젝트 위치는 변경되지 않는다.