**Project\_VS**

**목차**

1. **게임 개요  
   1) 게임 제목**

**2) 플랫폼  
3) 기획 의도   
4) 시점**

**5) 장르**

**6) 차별화 요소**

**7) 게임 조작법**

**8) 클리어 조건**

**9) 주요 오브젝트**

**10) 게임 시스템**

1. **게임 소개**

**1) 시놉시스 및 세계관**

**2) 플레이 컨셉**

**3) 그래픽 컨셉  
4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**6) 수익 요소**

1. **게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠  
2) 엔딩**

1. **마무리**

**1)기획 요약**

**Ⅰ. 게임 개요**

**1) 게임 제목**

- 미정

**2) 플랫폼**

- Window, Android

**3) 기획 의도**

- 뱀서라이크 장르 특유의 랜덤성과 성장성의 재미를 만들어 내며, 앞으로의 게임 제작의 기반을 마련하기 위한 프로젝트

**4) 시점**

**- 탑뷰**

**5) 장르**

**- 뱀서라이크**

**6) 차별화 요소**

* 같은 무기일지라도 선택에 따른 플레이 방식의 변화

같은 ‘한손검’무기라고 할 지라도 테크 트리에 따라 무기의 공격 방식이 변화함에 따라 다양한 플레이 가능

* 뱀서라이크에서 맞춰나가는 세트 효과

뱀서는 보통 2개를 한 세트로 간주하며 세트를 기반으로 가지고 있는 무기를 각성(강화)하는 방식을 취하는데 이에 더해 가지고 있는 무기 및 장신구가 해당 세트 효과를 지니고 있을 경우 효과가 극대화 되도록 만듬. 무기의 각성을 하는 방법은 추후 회의 필요

* ㅁ

**7) 게임 조작법**

* **이동(전투 준비 단계)**
* 발동 조건

‘화살표’가 선택된 상태에서 이동 가능한 블록 선택 시

* 사용 방법

1. 사용하고자 하는 화살표 버튼 클릭  
   (화살표의 경우 일자형, ㄱ자형, 점프형 총 3가지 존재)
2. 이동하고자 하는 블록 클릭  
   (일자형 : 직선으로 한 칸 이동

ㄱ자형 : 직선 한칸 이동 후 좌, 우 중 한칸 이동

점프형 : 직선으로 두 칸 이동)

1. 해당 블록의 이벤트 발동(클리어 조건 부분에 별도 설명)
   1. 전투 블록
      1. 노멀 전투 블록
      2. 하드 전투 블록
      3. 엘리트 전투 블록
      4. 보스 전투 블록
   2. 이벤트 블록
      1. 단순 보상형 이벤트 블록
      2. 선택형 이벤트 블록
      3. 전투 이벤트 블록
      4. 상점 이벤트 블록
      5. 휴식 이벤트 블록
   3. 상점 블록
      1. 무기 및 장비 구입 / 판매
   4. 휴식 블록
      1. 휴식(체력 회복)
      2. 무기 내구도 복구

* 속도 및 범위

Speed값 : 이동하고자 하는 방향으로 X만큼의 속도로 이동

* 발동 모션

자연스럽게 미끄러지는 모션  
(처음에는 빠르게, 도착지에 가까워 질 수록 느려지게 이동)

* ???
* **인벤토리(전투 준비 단계)**
* 발동 조건

전투 준비 단계의 화면 UI에서 좌측 상단의 가방 아이콘 클릭 시 오픈

* 사용 방법

1. 좌측 상단의 가방 아이콘 클릭
2. 현재 소지하고 있는 아이템 목록 오픈
   1. 무기 목록
      1. 무기는 모든무기 리스트와 각 무기별 리스트로 구분
      2. 높은 등급의 아이템이 가장 위에 정렬됨
      3. 같은 등급의 아이템은 높은 레벨이 위에 정렬됨
   2. 장비 목록
      1. 장비는 모든장비 리스트와 각 장비별 리스트로 구분
      2. 높은 등급의 아이템이 가장 위에 정렬됨
      3. 같은 등급의 아이템은 높은 레벨이 위에 정렬됨
   3. (이벤트 아이템)
      1. 획득 순서로 아이템 정렬
3. 아이템 강화
   1. 무기 강화
      1. 무기 강화 UI 오픈 이후 무기 강화
      2. 현재 무기 상태와 필요한 무기 재료 및 골드 UI 표출
      3. 강화 버튼을 눌러 무기 티어 업그레이드
         1. 무기는 별도의 강화가 존재하지 않고, 티어 업그레이드만 존재함
         2. 티어를 업그레이드 함에 따라 무기의 공격력이 비약적으로 상승함
         3. 무기는 총 5티어로 나누어져 있으며, 각 스테이지마다 1, 2, 3티어의 무기를 획득할 수 있음
         4. 같은 종류의 무기가 아니어도 같은 티어의 무기일 시 티어 업그레이드를 진행할 수 있음
   2. 장비 강화
      1. 장비 강화 UI 오픈 이후 장비 강화
      2. 현재 장비 상태와 필요한 장비 재료 및 골드 UI 표출
      3. 강화 버튼을 눌러 장비 강화
         1. 장비는 티어 업그레이드 시스템이 존재하지 않고 강화 시스템을 사용함
         2. 총 5티어까지의 장비가 존재하며, 각 스테이지 별로 해당 티어의 등장 확률이 나누어져 있음
         3. 5티어 기준 최대 *20*강까지 강화를 진행할 수 있으며, 매 *4*강마다 추가 옵션이 장비에 부여됨

* 발동 모션
  + 인벤토리 열기

애니메이션 없이 사운드 표출 후 인벤토리 UI 열기 / 닫기

* + 아이템 강화

강화 버튼 클릭 시 강화 성공 UI 표출 및 사운드, 애니메이션과 함께 무기 스펙 증가

* ???
* **스탯창(전투 준비 단계)**
* 발동 조건

전투 준비 단계의 화면 UI에서 좌측 상단의 캐릭터 아이콘 클릭 시 오픈

* 사용 방법

1. 좌측 상단의 캐릭터 아이콘 클릭
2. 스탯창 오픈 및 현재 캐릭터 스탯 확인

* 발동 모션

애니메이션 없이 사운드 표출 후 스탯 UI 열기 / 닫기

* **이동(전투)**
* 발동 조건

현재 가진 행동력이 ‘이동’에 필요한 행동력보다 많은 상태에서 콘솔에서 ‘이동’ 콘솔 버튼 입력 후 ‘실행’ 버튼 클릭 시

* 사용 방법

1. 플레이 콘솔에서 ‘이동’ 버튼 클릭
2. 이후 맵에서 이동하고자 하는 위치 클릭

대각선 및 동서남북 방향으로 이동 가능

1. 콘솔에 있는 ‘실행’버튼 클릭 이후 캐릭터 이동
2. 행동력 감소(요구하는 만큼)

* 속도 및 범위

*Speed값 : 이동하고자 하는 방향으로 X만큼의 속도로 이동*

* 발동 모션

y축으로 약간 떠오른 이후 이동하고자 하는 방향으로 이동 후 착지

(체스말과 같은 움직임)

* **공격(전투)**
* 발동 조건

현재 가진 행동력이 ‘공격’에 필요한 행동력보다 많은 상태에서 콘솔에서 ‘공격’ 콘솔 버튼 입력 후 ‘실행’ 버튼 클릭 시

* 사용 방법

1. 플레이 콘솔에서 ‘공격’ 버튼 클릭
2. 공격 범위 내에 존재하는 적 클릭

(공격 범위 내에 적이 없을 시 공격 사용 불가)

1. 콘솔에 있는 ‘실행’ 버튼 클릭 이후 캐릭터 공격
2. 적에게 플레이어의 공격력만큼의 데미지를 입힘
3. 행동력 감소(요구하는 만큼)

* 속도 및 범위

Speed값 : y축으로 s초안에 a의 속도만큼 이동

* 발동 모션

y축으로 약간 떠오른 이후 각 무기에 해당하는 공격 모션을 취함

찌르기 : 창, 단검

휘두르기 : 한손검, 사브르, 메이스, 대검

2연격 : 쌍검

* **방어(전투)**
* 발동 조건

현재 가진 행동력이 ‘방어’에 필요한 행동력보다 많은 상태에서 콘솔에서 ‘방어’ 콘솔 버튼 입력 후 ‘실행’ 버튼 클릭 시

* 사용 방법

1. 플레이 콘솔에서 ‘방어’ 버튼 클릭
2. 콘솔에 있는 ‘실행’ 버튼 클릭 이후 캐릭터 방어

* 발동 모션

방패가 존재할 시와 존재하지 않을 시로 나뉨

존재할 시 : 몸을 숙이고 방패를 앞으로 밀어 방어

미존재 시 : 몸을 숙이고 무기를 앞으로 민 후 무기를 땅에 박어 방어

ㄴ

* **대기(전투)**
* 발동 조건

콘솔에서 ‘대기’ 콘솔 버튼 입력 후 ‘실행’ 버튼 클릭 시

* 사용 방법

1. 플레이 콘솔에서 ‘대기’ 버튼 클릭
2. 콘솔에 있는 ‘실행’ 버튼 클릭 이후 턴 종료

* 발동 모션

아무 행동이 없이 턴을 넘길 수 있음

* **고유 스킬(전투)**
* 발동 조건

콘솔에서 ‘고유 스킬’ 콘솔 버튼 입력 후 ‘실행’ 버튼 클릭 시

* 사용 방법

1. 플레이 콘솔에서 ‘고유 스킬’ 버튼 클릭
2. 콘솔에 있는 ‘실행’ 버튼 클릭
3. 각 직업별 고유 스킬 발동

ㄴ 각 기사, 어쎄신, 버서커의 고유 스킬 발동

* 발동 모션

직업별로 고유 스킬이 존재함

기사 :

어쎄신 :

버서커 :

* **도망(전투)**
* 발동 조건

콘솔에서 ‘도망’ 콘솔 버튼 입력 후 ‘실행’ 버튼 클릭 시

* 사용 방법

1. 플레이 콘솔에서 ‘도망’ 버튼 클릭
2. 콘솔에 있는 ‘실행’ 버튼 클릭
3. 플레이어가 현재 전투에서 도망침

* 발동 모션

플레이어가 적의 반대방향으로 몸을 뒤집고 달리는 모션을 취함

UI에는 도망치는 중이라는 텍스트 출력

**8) 클리어 조건**

1. 스테이지 클리어
   1. 전투 스테이지 – 일반 (일반, 하드, 엘리트)

필드에 배치된 적의 체력을 0을 만들거나 적 또는 플레이어가 전투에서 도망칠 시 전투가 종료됨

전투 스테이지 클리어 이후 배정된 보상품 획득

* 1. 전투 스테이지 – 보스 스테이지

필드에 배치된 적의 체력을 0을 만들어야 함

전투에서 도망치기 불가

전투 스테이지 클리어 이후 배정된 보상품 획득

1, 2스테이지 보스 : 추가 컷신 로드 및 다음 스테이지 로드

3스테이지 : 게임 엔딩 컷씬 및 크레딧 출력, 메인 로비로

* 1. 이벤트 스테이지
     + - 단순 보상형 이벤트
         1. 플레이어에게 이득 또는 손해가 되는 보상 제공 후 이벤트 종료, 플레이어가 닫기 버튼을 눌러 이벤트 완전히 종료 후 게임 플레이 지속
       - 분기 선택형 이벤트
         1. 플레이어의 선택에 따라서 이득 또는 손해가 되는 보상 제공 후 이벤트 종료, 플레이어가 닫기 버튼을 눌러 이벤트 완전히 종료 후 게임 플레이 지속
       - 전투형 이벤트
         1. 기존 전투 스테이지와 동일한 필드 랜덤 생성
         2. 최소 노멀, 최대 엘리트까지 등장
       - 상점 이벤트
         1. 숨어있던 비밀 상점
         2. 기존 상점과 동일한 이벤트 발생
       - 휴식 이벤트
         1. 숨어있던 은신처
         2. 기존 휴식과 동일한 이벤트 발생
  2. 상점 스테이지

장비 및 무기를 구매 / 판매 할 수 있음

* 1. 휴식 스테이지
     + - 휴식

휴식을 취해 플레이어의 최대 체력의 x%를 회복함

* + - * 무기 내구도 복구

현재 소지하고 있는 무기의 내구도를 최대로 원상복구함

1. 게임 클리어(엔딩)
   1. 엔딩

엔딩 컷씬 발생 이후 엔딩 크레딧 표출

이후 스테이지 클리어에 따른 ‘영혼’ 추가 보상 및 업적 클리어

**9) 주요 오브젝트**

* 오브젝트 기준 정렬
  + 전투 준비단계 오브젝트

전투 전, 플레이어가 선택할 수 있는 버튼형 맵 아이콘

종류 : 노멀, 하드, 엘리트, 이벤트, 상점, 휴식

* + 전투 - 일반 적 오브젝트

노멀, 하드 모드 전투에 등장하는 적 오브젝트

* + - 1. 종류
         * Stage 1

고블린

슬라임

해골병사 – 일반

해골병사 – 창병

미믹

* + - * + Stage 2

거미

박쥐

좀비

독버섯

해골병사 – 일반

해골병사 – 창병

해골병사 – 궁수

* + - * + Stage 3

정예 해골병 – 일반

정예 해골병 – 창병

정예 해골병 – 궁수

정예 해골병 – 방패병

정예 해골병 – 마법사

??

* + 전투 – 엘리트 적 오브젝트

엘리트 모드에 등장하는 적 오브젝트

* + - 1. 종류
         * ??
         * ??
  + 전투 – 보스 적 오브젝트

보스 모드에 등장하는 적 오브젝트

* + - 1. 종류
         * Stage 1, 2

??

??

* + - * + Stage 3

??

**10) 게임 시스템**

1. 스탯
   * HP(체력)
     + - * 타 게임에 존재하는 HP와 동일한 개념
         * 레벨업 및 장비를 장착 해 HP를 증가시킬 수 있음
   * Atk(공격력)
     + - * 플레이어가 적에게 가할 수 있는 피해량
         * 레벨업 및 장비를 장착하여 공격력을 증가시킬 수 있음
   * Def(방어력)
     + - * 플레이어가 적 공격의 피해량을 감소시킬 수 있는 스탯
         * 장비를 장착하여 방어력을 증가시킬 수 있음

(기사의 경우 레벨업으로 획득 가능)

* + - * + 방어력을 통한 피해량 계산 공식

피해량 = (공격력\*(1-(방어력/(방어력+방어상수)))

* + Cri(치명타 확률)
    - * + 플레이어의 공격이 강력하게 들어갈 수 있는 확률
        + 장비를 장착하여 치명타 확률을 올릴 수 있음

(어쎄신의 경우 레벨업으로 획득 가능)

* + CD(치명타 데미지 확률)
    - * + 치명타 데미지의 추가 계수
        + 장비를 장착하여 치명타 확률을 올릴 수 있음

(아처의 경우 레벨업을 통해 획득 가능)

* + - * + 치명타 피해량 계산 공식

피해량 = 공격력\*(1+(1+CD))

* + Drain(흡혈)
    - * + 공격 시 (공격력 \* Drain %)만큼 체력을 회복
        + 장비를 장착하여 흡혈을 올릴 수 있음

(버서커의 경우 레벨업을 통해 획득 가능)

* + Luck(행운)
    - * + 장비 획득 시 Luck 의 확률 만큼 한 개의 장비 더 획득
        + 추가로 Luck의 확률에 따라 공격 시 장비 내구도 감소 0
        + 장비를 장착하여 행운을 올릴 수 있음

(도적의 경우 레벨업을 통해 획득 가능)

* + Int(민첩[플레이어 턴])
    - * + 플레이어가 전투 시 한 턴에 소모할 수 있는 턴 증가량
        + Int가 높음에 따라 한 턴에 전투를 더 오래 지속할 수 있음
        + 장비를 장착하여 민첩 수치를 올릴 수 있음

(메이지의 경우 레벨업을 통해 획득 가능)

* + Avoid(회피)
    - * + 플레이어가 전투 시 적의 공격을 무효화 할 확률
        + 오로지 적의 일반 공격 및 타격형 스킬에만 해당하며 디버프 및 중독과 같은 효과에는 해당하지 않음

1. 장비 종류
   * 모든 장비는 레벨업을 통해 부가 옵션을 붙일 수 있음
   * 아래에 나오는 설명은 장비의 메인 옵션
   * 부가옵션의 경우 모든 옵션이 소량으로 붙을 수 있음
   * 투구
     + 장착 가능 직업 : 기사, (아처), (메이지)
     + 방어력과 체력을 중간 폭 증가시켜주는 장비
   * 갑옷
     + 장착 가능 직업 : 기사, 어쎄신, 광전사, (메이지)
     + 방어력과 체력을 큰 폭으로 증가시켜주는 장비
   * 목걸이
     + 장착 가능 직업 : 모든 직업
     + 방어, 회피, 민첩, 행운 중 하나의 스탯을 증가시켜주는 장비
   * 반지
     + 장착 가능 직업 : 모든 직업
     + 치명타 확률, 치명타 데미지, 공격력, 흡혈량 중 하나를 증가시켜주는 장비
   * 방패
     + 장착 가능 직업 : 기사
     + 방어력을 큰 폭으로 증가시키고 체력을 소량 증가시켜주는 장비
   * 벨트
     + 장착 가능 직업 : 어쎄신, 광전사, (아처)
     + 체력, 방어력, 민첩, 회피 중 하나를 증가시켜주는 장비
   * 팔찌
     + 장착 가능 직업 : 어쎄신, 광전사, (아처), (메이지)
     + 공격력, 행운, 치명타 확률, 치명타 데미지 중 하나를 증가시켜주는 장비
2. 장비 옵션
   * 공격력 관련
     + 2세트 옵션 : 공격력 20% 증가
     + 장비 A
       - 4세트 옵션

적 체력이 30% 이하인 적이 필드에 존재 시 가하는 피해량 20% 증가

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

공격 중 잔여 턴이 존재 시 잔여 턴을 모두 소모하여 잔여 턴 0.1당 3% 추가 피해를 가함

(3턴에 한번 씩 발동)

* + 체력 관련
    - 2세트 옵션 : 체력 20% 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

적에게 피해를 입지 않고 자신의 턴이 돌아올 시 최대 체력의 5% 회복 (쿨타임 3턴)

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

전투 스테이지 클리어 후 최대 체력의 15% 회복

* + 방어력 관련
    - 2세트 옵션 : 방어력 25% 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

방어 사용 중 적에게 피해를 입을 시 방어력의 A% 만큼의 적에게 피해를 입힘

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

적에게 피해를 입을 시 적의 디버프 효과를 무효화하고받는 피해량을 70% 감소시킴 (쿨타임 8턴)

* + 행운 관련
    - 2세트 옵션 : 행운 20% 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

보유 골드가 A이상일 시 S의 골드를 소모하여 15% 추가 피해를 가함

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

전투 종료 후 아이템 추가 획득 +2

(또는 공격 시 내구도 감소 0)

* + 크리티컬 관련
    - 2세트 옵션 : 치명타 확률 15% 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

치명타 데미지 + 50%

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

적 체력이 10% 이해일 시 즉시 살해

(엘리트, 보스 제외)

* + 회피 관련
    - 2세트 옵션 : 회피 확률 10% 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

적 공격을 회피할 때 마다 공격력 증가

(전투 종료 시 초기화)

적 공격을 회피할 시 A만큼의 턴 획득

(쿨타임 2턴)

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

플레이어의 회피를 0으로 만들고 획득한 회피의 절반 %만큼 가하는 피해량 증가

* + 민첩 관련
    - 2세트 옵션 : 민첩 5 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

대기가 소모하는 턴 -2

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

3턴마다 민첩 5 추가 증가

* + 흡혈 관련
    - 2세트 옵션 : 흡혈 10% 증가
    - 장비 A
      * 4세트 옵션

체력이 최대일 시 가하는 피해량 +10%

* + - 장비 B
      * 4세트 옵션

적의 공격에 의해 HP가 1 미만으로 내려갈 시 20%의 체력을 회복함 (스테이지 당 1회)

1. 무기 종류
   * 한손검
     + 스탯 증가량
       - 공격력 : 중상
       - 방어력 : 소
       - 체력 : 소
     + 공격 범위
       - 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 플레이어 |  |
|  |  |  |

* + - * 단일 대상만 타격 가능
    - 장착 가능 직업 : 기사, 어쎄신, 버서커, (메이지)
  + 대검
    - 스탯 증가량
      * 공격력 : 상
      * 체력 : 소
      * 공격 소모 턴 : +2
    - 공격 범위
      * 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 플레이어 |  |
|  |  |  |

* + - * 범위 내에 존재하는 모든 대상 타격 가능
      * 여러 대상 타격 시 대상 +1당 20%감소

(최소 40%)

* + - 장착 가능 직업 : 기사, 버서커
  + 단검
    - 스탯 증가량
      * 공격력 : 중
      * 민첩 : 소~중
      * 공격 소모 턴 : -2
      * 이동 소모 턴 : -2
    - 공격 범위
      * 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 플레이어 |  |
|  |  |  |

* + - * 단일 대상만 타격 가능
    - 장착 가능 직업 : 어쎄신
  + 사브르
    - 스탯 증가량
      * 공격력 : 중소
      * 흡혈 : 소
      * 이동 소모 턴 : +2
    - 공격 범위
      * 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 플레이어 |  |
|  |  |  |

* + - * 단일 대상만 타격 가능
    - 장착 가능 직업 : 어쎄신, 버서커
  + 창
    - 스탯 증가량
      * 공격력 : 중
      * 체력 : 소
      * 이동 소모 턴 : +1
      * 공격 소모 턴 : +1
    - 공격 범위
      * 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| 플레이어 |  |  |
|  |  |  |

* + - * 범위 내에 존재하는 모든 대상 타격 가능
      * 여러 대상 타격 시 대상 +1당 20%감소
    - 장착 가능 직업 : 기사
  + 메이스
    - 스탯 증가량
      * 공격력 : 상
      * 방어력 : 상
      * 공격 소모 턴 : +2
      * 이동 소모 턴 : +1
    - 공격 범위
      * 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 플레이어 |  |
|  |  |  |

* + - * 단일 대상만 타격 가능
    - 장착 가능 직업 : 기사
  + 쌍검
    - 스탯 증가량
      * 공격력 : 중소
    - 공격 범위
      * 다음 표 범위 확인(노란색 범위)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 플레이어 |  |
|  |  |  |

* + - * 단일 대상만 타격 가능, 1회 공격 시 2회 타격
    - 장착 가능 직업 : 어쎄신, 버서커
  + (활)
    - 스탯 증가량
    - 공격 범위
    - 장착 가능 직업
  + (완드)
    - 스탯 증가량
    - 공격 범위
    - 장착 가능 직업

1. 전투 준비 단계 : 무기 강화
   * 무기의 경우 별도의 강화 없이 티어 업그레이드로만 이루어 짐
   * 무기 티어 업그레이드는 다음과 같은 방식을 보여줌

1 + 1 = 2 / 2 + 2 = 3 / 3 + 3 = 4 / 4 + 4 = 5

* + 무기는 총 5가지 티어로 나누어져 있음

커먼 / 언커먼 / 레어 / 유니크 / 레전더리

* + 각 스테이지 별로 획득할 수 있는 무기 티어
    - Stage 1 : 1티어 95%, 2티어 5%
    - Stage 2 : 1티어 40%, 2티어 55%, 3티어 5%
    - Stage 3 : 1티어 22%, 2티어 22%, 3티어 54%, 4티어 2%
  + *4티어까지의 업그레이드는 무기 종류 상관 없이 가능하지만, 5티어 무기 업그레이드는 같은 무기군 4티어 2개를 합쳐야 완성할 수 있음*
  + 무기의 티어 업그레이드를 통해 무기의 기본 스탯과 부 스탯을 강화할 수 있음

1. 전투 준비 단계 : 장비 강화
   * 장비의 경우 무기와 다르게 강화로 티어 업그레이드 불가
   * 원신과 동일하게 장비와 골드를 넣어 강화하는 방식임
   * 강화 관련 차트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **티어** | **최대 레벨** | **재료로의 경험치 제공량** |
| **1성** | 4 | ? |
| **2성** | 8 | ? |
| **3성** | 12 | ? |
| **4성** | 16 | ? |
| **5성** | 20 | ? |

* + 장비는 총 5가지 티어로 나누어져 있음

커먼 / 언커먼 / 레어 / 유니크 / 레전더리

* + 각 스테이지 별로 획득할 수 있는 장비 티어
    - Stage 1 : 미정
    - Stage 2 : 미정
    - Stage 3 : 미정
  + 장비 강화를 통해 장비의 기본 스탯과 랜덤으로 부옵션을 획득할 수 있음
  + 부옵션은 모든 옵션 중 하나가 랜덤하게 선택되며, 소/중/대 로나누어진 강화량이 존재함

1. 전투 준비 단계 : 직업과 캐릭터
   * 직업
     + 각 직업들은 직업만의 고유한 특성과 스킬을 가짐
       - 기사
         1. 고유 스킬
         2. 특성
       - 어쎄신
         1. 고유 스킬
         2. 특성
       - 버서커
         1. 고유 스킬
         2. 특성
   * 캐릭터
     + 캐릭터는 직업별로 미리 선정된 봇 리스트 중 하나가 선정
     + 캐릭터는 스탯에 따른 캐릭터 고유 특성을 가짐
     + 성장 스탯 값에 따라 게임에 득이 되는 특성, 해가 되는 특성을 부여 받음
     + 캐릭터 특성 종류
       - 게임에 이득을 주는 특성
         1. ㅁ
       - 게임에 손해를 주는 특성
         1. ㅁ
       - 게임에 특별함을 주는 특성
         1. ㅁ
   * 플레이어는 게임 시작 전 원하는 직업을 먼저 선택할 수 있음
   * 이후 각각 다른 스탯과 특성을 가진 3명의 캐릭터 중 한 명을 고름
2. 전투 준비 단계 : 필드 크기 & 플레이어 가용 이동 횟수
   * 필드 크기는 스테이지마다 고정으로 나뉘어져 있음
   * 아래의 크기는 보스 구역 제외 필드 크기임
     + Stage 1
       - 크기 : 9 x 4
       - 플레이어 가용 이동 횟수 : 16
     + Stage 2
       - 크기 : 9 x 5
       - 플레이어 가용 이동 횟수 : 19
     + Stage 3
       - 크기 : 11 x 5
       - 플레이어 가용 이동 횟수 : 22
3. 전투 준비 단계 : 지역과 보상 설정
   * 지역 설정
     + 모든 지역은 먼저 노멀과 하드, 이벤트를 랜덤하게 부여받음

(게임의 난이도를 기점으로 노멀과 하드의 등장 비중이 바뀜)

* + - 가로의 절반(올림 계산) 부분과 가장 끝부분에 상점과 휴식을 배치
    - 상점의 바로 앞칸에는 엘리트 배치
    - 상점과 휴식과 엘리트는 스테이지 내에서 동일한 갯수를 가짐
  + 보상 설정
    - 드랍 아이템 종류(총 20가지)
      * 무기 전체
      * 성유물 각각 1 ~ 16번(총 16개)
      * 골드
      * 영혼
      * (이벤트 아이템)
    - 일반, 하드는 위의 아이템 중 랜덤으로 2종의 아이템을 드랍함
    - 골드와 영혼은 전투 클리어 시 기본적으로 지급되나 골드와 영혼 스테이지를 클리어 시 추가로 더 많이 지급함
    - 또한 전투 클리어 시 일정 확률로 특수 ‘화살표’ 아이템을 획득할 수 있음

1. 전투 준비 단계 : 지역 이동과 아이템 ‘화살표’
   * 플레이어가 지역을 이동할 때에는 ‘화살표’ 아이템을 소모함
   * ‘화살표’는 1자형, ㄱ자형, 점프형 총 3가지로 1자형은 무제한 제공됨
   * ㄱ자형은 앞으로 한 칸 이동 후, 좌 우로 한 칸 더 이동하며 이때 앞으로 한 칸 전진하며 들렀던 필드는 탐사 완료 처리가 됨 (기본 골드와 영혼 보상만 획득 가능)
   * 점프형은 한 칸을 건너뛰고 앞으로 2칸 이동 시 사용

점프의 경우에는 ㄱ자형과 다르게 탐사 완료 처리가 되지 않음

* + 플레이어는 화살표 아이템을 하나 씩 사용할 때 마다 플레이어 가용 이동 횟수를 하나 씩 소모함

1. 전투 단계 : 전투 필드 크기 설정
   * 전투 필드는 3x3 부터 6x6 까지의 크기를 가짐
   * 엘리트와 보스는 미리 설정된 필드 크기를 가짐

( 엘리트 : ? x ? / 보스 : 6 x 6 )

* + 전투 필드는 스테이지 별로 가중치를 가지고 있음
    - Stage 1
      * ㅁ
    - Stage 2
      * ㅁ
    - Stage 3
      * ㅁ

1. 전투 단계 : 몬스터 개체 수 설정
   * 몬스터 개체 수는 1 ~ 6마리까지 등장 가능함
   * 엘리트와 보스는 미리 설정된 등장값을 가짐
     + 엘리트 1 : ??
     + 엘리트 2 : ??
     + 보스 1 : ??
     + 보스 2 : ??
     + 최종 보스 : 1
   * 몬스터 개체 수는 필드 크기와 스테이지 수에 비례해 보정값을 가짐
     + Stage 보정값
       - Stage 1
       - Stage 2
       - Stage 3
     + 필드 크기 보정값
       - 계산 공식
     + 최종 개체 수 계산 공식
       - ㅁ
2. 전투 단계 : 몬스터 종류 설정
   * 몬스터 종류는 스테이지 별로 다르게 설정되어 있음
   * 엘리트는 엘리트 필드에 랜덤하게 등장, 보스는 1, 2스테이지는 보스 리스트에서 랜덤하게 등장하며 3스테이지 보스는 고정 값을 가짐
   * 몬스터 종류는 필드 크기와 몬스터 개체 수에 보정값을 받음
     + 보정 계산 공식
       - ㅁ
     + Stage 1
       - 고블린
         1. 기본 등장값
     + Stage 2
       - 거미
         1. 기본 등장값
     + Stage 3
       - 정예 해골병사 : 일반
         1. 기본 등장값
3. 전투 단계 : 몬스터 이동
   * 몬스터는 종류에 따라서 공격형, 수동형, 방어형으로 나뉨
     + 공격형
       - 행동 패턴 : 플레이어가 어느 위치에 있던지 지속적으로 자신의 공격 범위에 들어올 때 까지 추적하며 공격 범위에 들어올 시 공격 또는 스킬 발동
       - 종류 :
     + 수동형
       - 행동 패턴 : 이동 불가. 플레이어가 x칸 만큼 가까이 도달할 때까지 행동하지 않음. 플레이어가 일정 범위에 도달 시 공격 또는 스킬 발동
       - 종류 :
     + 방어형
       - 행동 패턴 : 플레이어가 x칸 만큼 가까이 올 시 뒤로 도망, 또는 회피형 스킬 사용
       - 종류 :
4. 전투 단계 : 몬스터 공격
   * Stage 1
     + ㅁ
   * Stage 2
     + ㅁ
   * Stage 3
     + ㅁ
5. 전투 단계 : 몬스터 스킬 사용
   * 몬스터들 중에는 스킬을 보유하고 있는 종류가 존재
   * 스킬을 보유한 몬스터들은 스킬 사용의 가중치 값을 가짐
   * 스킬 사용 가중치는 스킬 사용 후 0으로 바뀌며 이후 턴이 지남에 따라 가중치가 다시 증가함
   * 스킬을 보유한 몬스터 목록 및 스킬 유형
     + Stage 1
       - 몬스터 종류 :
         1. 스킬 이름 :
         2. 스킬 유형 :
         3. 스킬 범위 :
         4. 스킬 사용 가중치 :
         5. 스킬 사용 가중치 증가값 :
     + Stage 2
       - 몬스터 종류 :
         1. 스킬 이름 :
         2. 스킬 유형 :
         3. 스킬 범위 :
         4. 스킬 사용 가중치 :
         5. 스킬 사용 가중치 증가값 :
     + Stage 3
       - 몬스터 종류 :
         1. 스킬 이름 :
         2. 스킬 유형 :
         3. 스킬 범위 :
         4. 스킬 사용 가중치 :
         5. 스킬 사용 가중치 증가값 :
6. 보상 단계 : 골드와 영혼
   * 골드
     + 골드는 무기 강화 및 장비 강화와 상점에서 거래에 소모하는 가장 기본적인 재화임
   * 영혼
     + 영혼은 엔딩 또는 플레이어 사망 이후 로비 화면에서 직업별 고유 스킬을 해금하거나 특성을 해금할 때 사용하거나 상점에서 특수 아이템을 구매할 때 사용할 수 있음
   * 골드와 영혼은 인벤토리 우측 하단 또는 전투 준비 단계 상단 중앙에 표기되어 있음
   * 골드와 영혼은 다음에 관련된 부분에서 보정값을 가짐
     + Stage 보정
     + 필드 보정(노멀, 하드, 엘리트, 보스)
     + 처치 몬스터 보정
   * 골드 보정값
     + 기본 골드 획득량
     + Stage 보정
       - Stage 1
       - Stage 2
       - Stage 3
     + 필드 보정(노멀, 하드, 엘리트, 보스)
     + 처치 몬스터 보정
     + 최종 보정값 계산 공식
   * 영혼 획득량
     + 기본 영혼 획득량
     + Stage 보정
       - Stage 1
       - Stage 2
       - Stage 3
     + 필드 보정(노멀, 하드, 엘리트, 보스)
     + 처치 몬스터 보정
   * 최종 보정값 계산 공식
7. 보상 단계 : 아이템 획득
   * 아이템은 획득 시 인벤토리에 저장됨
   * 아이템 획득은 다음에 관련된 부분에서 보정값을 가짐
     + Stage 보정
     + 필드 보정(노멀, 하드, 엘리트, 보스)
   * 아이템 획득 보정값
     + 기본 아이템 획득량 : 1
     + Stage 보정
       - Stage 1
       - Stage 2
       - Stage 3
     + 필드 보정(노멀, 하드, 엘리트, 보스)
     + 처치 몬스터 보정
     + 최종 보정값 계산 공식
8. ㅁ

**Ⅱ. 게임 소개**

1. **시놉시스 및 세계관**
   * 시놉시스

중세시대의 어느 날, 갑작스러운 지진과 함께 ◇◇도시 한가운데에 이상한 탑이 세워지더니 OO대륙 곳곳에 싱크홀이 생겨났다. 수많은 사람들이 싱크홀에 빠지게 되었고, 그들은 이 탑을 빠져나가기 위해 전투를 치루어 나간다.

* + 세계관

자세한 설정 잡을 필요 있음

1. **플레이 컨셉**
   * 퍼즐을 풀어나가는 식의 전투

전투보다는 퍼즐에 초점을 둠으로써 플레이어는 전투로 생명을 빼앗아 길을 개척해 가는 것이 아닌, 능력을 이용해 퍼즐을 풀고 앞으로 나아가는 데에 초점을 둠.

1. **그래픽 컨셉**

**도트**

**4) 사운드 컨셉**

**5) UI/UX 컨셉**

**6) 수익 요소**

* + 게임 구매
  + *크라우드 펀딩*

**Ⅲ. 게임 컨텐츠**

**1) 컨텐츠**

* + 장비 및 아이템을 파밍하며 성장해 나가는 성장성 컨텐츠
  + 나에게 필요한 아이템을 찾아 길을 개척해 나가는 전략적 컨텐츠
  + 전략적으로 턴을 배분하여 적을 처치해 나가는 턴제 전투
  + 랜덤으로 부여되는 스탯과 특성, 그리고 맵 배치를 통한 로그라이크 특유의 랜덤성 컨텐츠

**2) 엔딩**

**Ⅳ. 마무리**

**1)기획 요약**