



Game Plan

Team

Toothless

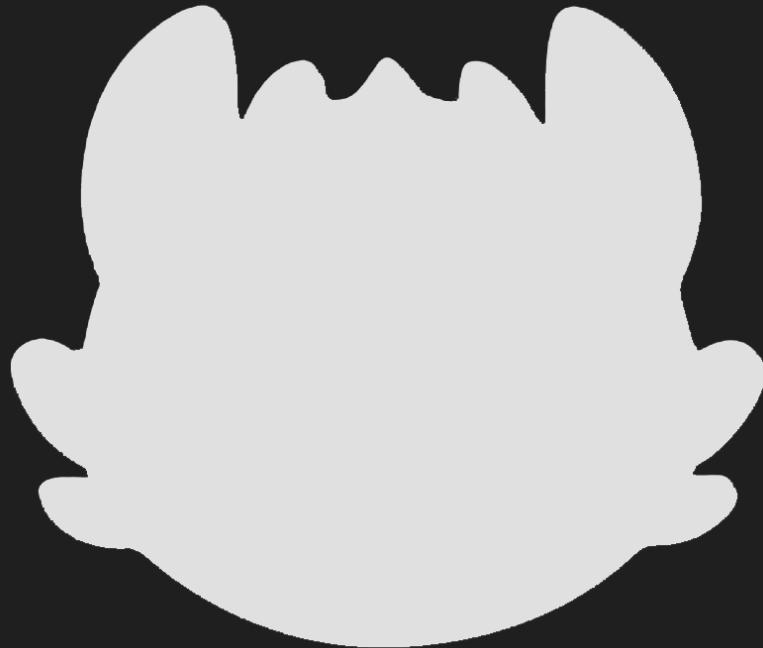
작성자	이 지훈
분류	메인 기획서
작성일	2022 – 06 – 26
History	
2022 – 06 – 26	최초 작성 (시놉시스, 맵, 플레이어, 적 설정)

Game Plan

Team

Toothless

- 개발 메인 기획서. 적힌 내용 토대로 개발 진행 예정
- 내용은 언제든지 변경이 가능함





INDEX

1. 게임 소개

- 1 - 1 개요
- 1 - 2 개발 팀 소개
- 1 - 3 게임 설명
- 1 - 4 기획 의도
- 1 - 5 아트 스타일
 - 아트 스타일
 - 참고 레퍼런스
- 1 - 6 게임 흐름
 - 게임의 진행 과정
 - 게임 전체의 Flow Chart
- 1 - 7 개발 일정
 - 간단한 개발 일정 정리
 - 개발 일정 정리 스프레드 시트



Team

Toothless



INDEX

2. 설정

- 2 - 1 시놉시스

- 개요
- 세계관
- 시놉시스

- 2 - 2 배경

- 개요
- 설정
- 맵_Floor
- 맵_Side
- 맵_Background
- 필요 Sprite 수
- 예시 이미지

- 2 - 3 플레이어

- 개요
- 설정
- 외관
 - 얼굴
 - 상&하의
 - 치장품
 - 예시 이미지
- Ingame_외관
 - 개요
 - 외관
 - 필요Sprite 수
 - 예시 이미지

- 2 - 3 플레이어

- Info_외관(해커톤 구현 미정)
 - 개요
 - 외관
 - 예시 이미지

- Lobby_외관

- 개요
- 외관
- 예시 이미지



INDEX

2. 설정

- 2 - 4 적
 - 개요
 - 설정
 - 외관
 - 머리
 - 몸통
 - 예시 이미지
 - Ingame_외관
 - 설정
 - 외관
 - 필요 Sprite 수
 - 예시 이미지
- 2 - 5 장애물
 - 개요
 - 외관
 - 개요
 - 외관
 - 필요 Sprite 수
 - 예시 이미지
- 2 - 6 공격
 - 개요
 - 외관
 - 개요
 - 외관
 - 필요 Sprite 수
 - 예시 이미지
- 2 - 7 아이템(해커톤구현_미정)
 - 개요
 - 설정
 - 아이템 종류
 - 개요
 - 부스트 아이템
 - 장애물 공격 1회 보호 아이템
 - 경험치 추가 획득 아이템
 - 코인 추가 획득 아이템
 - 필요 Sprite 수
- 2 - 8 보상
 - 개요
 - 보상 종류
 - 코인
 - 경험치
 - 필요 Sprite 수



INDEX

3. 시스템

- 3 - 1 조작 & 맵
 - 플레이어_이동
 - 개요
 - 이동 방식
 - PC / Mobile 적용 방식
 - 플레이어_이동_Flowchart
 - 플레이어_스킬사용
 - 개요
 - 사용 방식
 - PC / Mobile 적용 방식
 - 플레이어_스킬사용_Flowchart
 - 맵
 - 개요
 - 배경 이동속도
 - 드래곤 전환
 - 배경 전환
 - 맵_Flowchart

- 3 - 2 전투
 - 개요
 - 전투 방법
 - 회피
 - 패링
 - 전투_Flowchart
 - 적 관련
 - 적 이동속도
 - 드래곤 공격 주기
 - 드래곤 체력
 - 드래곤 공격력
 - 장애물 공격력
 - 플레이어 관련
 - 플레이어 체력
 - 플레이어 공격력

- 3 - 3 업그레이드
 - 플레이어_레벨
 - 개요
 - 경험치 획득량
 - 경험치 요구량
 - 레벨 당 체력 증가량
 - 레벨 당 공격력 증가량
 - 플레이어_재화
 - 개요
 - 재화 획득량
 - 플레이어_업그레이드
 - 개요
 - 필요 재화량
 - 레벨 당 공격력 증가량
- 3 - 4 스프레드 시트 링크
 - 게임 적용 함수 종류 스프레드 시트
 - 게임 사용 변수 종류 스프레드 시트



INDEX

4. UI

- 4 - 1 Lobby

- 기능 설명
 - 개요
 - Info(해커톤 구현 미정)
 - Shop
 - Option

- 동작 설명

- Lobby
- Info(해커톤 구현 미정)
- Shop
- Option
- Flowchart

- 4 - 2 Ingame

- 기능 설명
 - 개요
 - 스테이지 정보
 - 드래곤&플레이어 체력
 - 점수
 - 강조선 효과
 - Option

- 동작 설명

- 스테이지 정보
- 드래곤&플레이어 체력
- 점수
- 강조선
- Option
- Flowchart

- 4 - 3 Result

- 기능 설명
 - 개요
 - 점수 및 보상
 - Retry

- 동작 설명

- 점수 및 보상
- Retry
- Flowchart



INDEX

5. 기타

-
- 5 – 1 UX
 - 유저 UX
 - 개발자 UX
 - 5 – 2 BM



Team

Toothless



▶ 1. 게임 소개

Team
Toothless



> 2. 설정

Team
Toothless



2 - 1 시놉시스 - 개요



코노스바



리제로



다크소울

이세계, 그리고 수습 마녀

- 게임 또는 만화 등의 다양한 분야에서 이세계는 정말 많이 사용되고 있음
- 그 중 중세를 배경으로 하는 이세계의 경우 가장 친숙하고 가장 보편적으로 사용됨
ex) 애니 : '이 멋진 세계에 축복을', 'RE:제로부터 시작하는 이세계 생활' 등
게임 : 'DARK SOUL', 'The Witcher', 'Little Witch Nobeta' 등
- 현실에서 체험해볼 수 없는 다양한 요소를 즐길 수 있는 매력적인 요소임



리틀 위치 아카데미아



하이퍼 유니버스

- 마녀는 마법과 빗자루 타기를 사용하는 대표적인 모범 예시가 됨
Ex) 애니 : '리틀 위치 아카데미아', '마녀의 여행' 등
게임 : '하이퍼 유니버스', 'Witch it' 등
- 또한 마녀의 경우 커다란 모자를 가지고 있기에, Ingame 화면 디자인 시 좀 더 수월



2 - 1 시놉시스 - 세계관



리틀 위치 아카데미아



마녀의 여행

이곳이 바로 이세계

- 시대 상황의 경우 중세 시대에 마법이 존재하는 배경
- 마법의 힘이 존재하고 교육하는 이세계
- 사람들은 마법을 습득하고 사용할 수 있으며 교육기관이 존재함
- 마법의 힘이 존재함과 동시에 용과 같은 몬스터들이 존재
- 마법의 힘에 의해 특수하게 생겨난 지역이 존재
- 참고 세계관 :
애니메이션 '리틀 위치 아카데미아'
애니메이션 '마녀의 여행'



2 - 1 시놉시스 - 시놉시스



우연히 던전을 발견한 수습 마녀, 그런데…

- 아직 힘이 많이 약한 수습 마녀는 우연히 어느 동굴을 발견
- 동굴은 사실 수많은 용들이 서식하는 던전이었고,
가지고 있던 빗자루를 타고 빠져나가고자 했지만,
컨트롤이 미숙해 앞으로만 달려나가게 되었음
- 침입자인 마녀에게 용은 자신의 마력을 이용해 공격을 시전했고,
별다른 기술을 배우지 못했던 수습 마녀가 적의 공격을 막기 위해
자신이 유일하게 배웠던 스킬인 방어막이자 반사 스킬 '리플렉션'을 통해
적에게 피해를 입히고, 이를 이용해 던전 속으로 깊숙이 들어가지는 내용
- 던전에서 패배 이후에는 자신이 강해지기 위해 던전에 재도전 한다는 내용



2 - 2 배경 - 개요

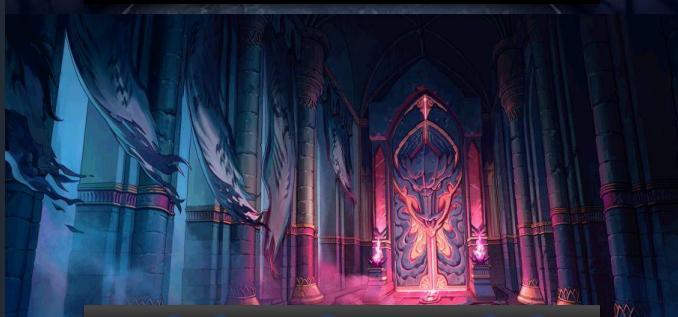


강한 적이 숨어있는 동굴 속 던전

- 던전은 강한 적이 분포되어 있는 상징적인 장소
- 그 중 동굴은 주로 강한 적들이 숨어서 지내는 보편적인 장소임
- 플레이어는 매 스테이지마다 보스 설정의 적을 상대하기에 보스들이 넘쳐나기 좋은 던전을 배경으로 함
- 실제 게임들 또한 강한 보스의 던전들이 존재하는 만큼 매우 사용하기 좋은 배경 설정을 가지고 있음
- Ex) 게임 : '던전 앤 파이터', '디아블로' 등



2 - 2 배경 - 설정



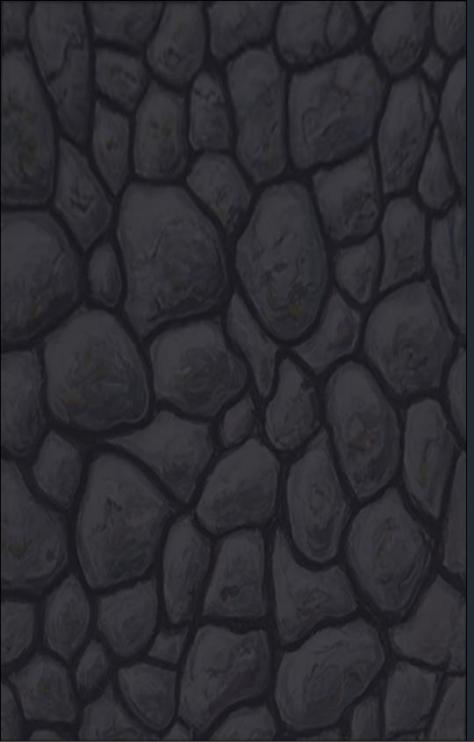
어두운 분위기를 내뿜는 던전

- 강한 적을 상대하게 될 것이라는 약간 어두운 분위기를 드러냄
 - 깊은 던전을 들어가는 느낌을 풍김
 - 바닥은 어두운 색의 돌 길 형식으로,
옆면의 경우 횃불 또는 등과 등 불에 의해 약간 밝은 기둥이 형성
-
- 던전은 100스테이지 기준, 10스테이지 회전으로 기획

즉, 총 필요 던전 배경 = 10개



2 - 2 배경 - 맵_Floor



필요 이미지 예시

구분	설명
이미지 이름	Map_Floor_00
이미지 크기	.
필요 이미지 수	10
컨셉	대리석 또는 돌길
추가 사항	.

동굴 속의 던전과 돌길

- 세로로 길며 위, 아래의 패턴이 반복되어야 함
- 동굴 = 돌길로 선택하는 것은 가장 보편적인 선택 중 하나임
- 일반적인 배경으로 사용 시 가장 무난한 디자인
- 현재 기획하고 있는 바닥 변경 사항으로는 돌길의 색만 조금씩 바꾸는 형태로 기획 중



2 - 2 배경 - 맵_Side



구분	설명
이미지 이름	Map_Side_00
이미지 크기	.
필요 이미지 수	10
컨 셉	돌 벽 + 기둥 + 조명(횃불)
추가 사항	.

던전의 분위기를 띠는 횃불과 기둥들

- 가로로 길며 좌, 우의 패턴이 반복되어야 함
- 기둥과 횃불의 존재는 플레이어가 이동하고 있음을 자각하게 하기 매우 수월해지는 장치 중 하나
- 또한 돌 벽을 사용해 동굴 속 던전이라는 느낌을 줄 수 있음



2 - 2 배경 - 맵_Background



구분	설명
이미지 이름	Map_BG_00
이미지 크기	.
필요 이미지 수	10
컨셉	깊은 미궁 속
추가 사항	드래곤이 들어가는 중앙 부분이 비어있음

깊은 미궁

- 계속 앞으로 전진한다는 느낌을 주기 위한 깊은 미궁으로 들어가는 느낌의 이미지
- 드래곤(적)을 기준, 양 옆으로 기둥(또는 포탈)이 위치하여
플레이어는 미궁 속으로 점점 다가가는 느낌이 듬



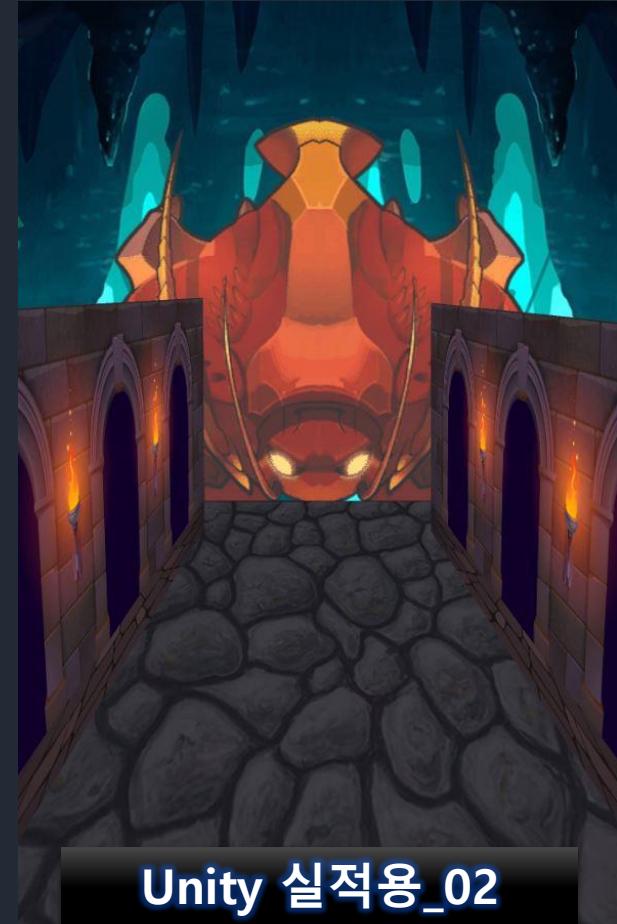
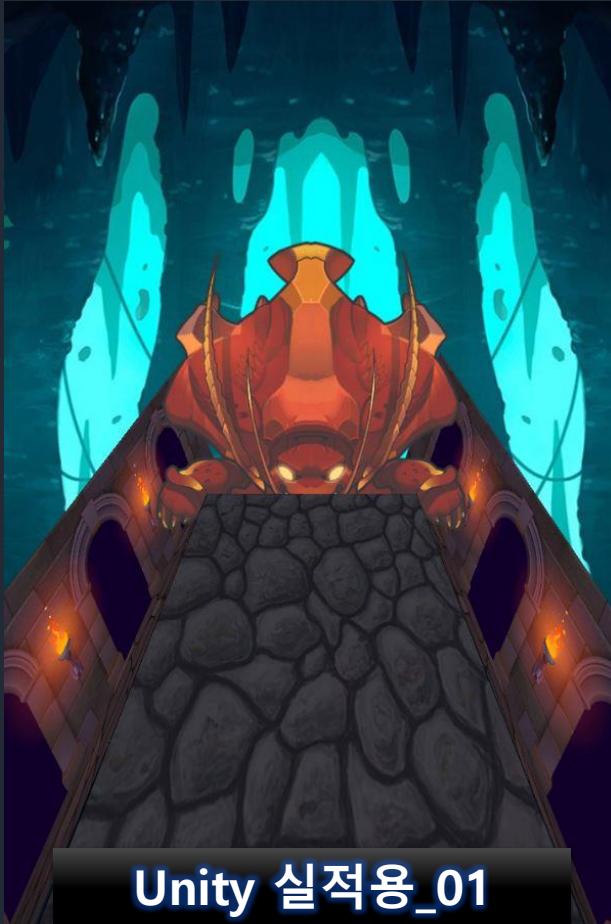
2 - 2 배경 - 필요 Sprite 수

• 총 필요 Sprite : 30

구분	설명	구분	설명	구분	설명
이미지 이름	Map_Floor_00	이미지 이름	Map_Side_00	이미지 이름	Map_Floor_00
이미지 크기	.	이미지 크기	.	이미지 크기	.
필요 이미지 수	10	필요 이미지 수	10	필요 이미지 수	10
컨셉	대리석 또는 돌길	컨셉	돌 벽 + 기둥 +조명(횃불)	컨셉	깊은 미궁 속
추가 사항	.	추가 사항	.	추가 사항	드래곤이 들어가는 중앙 부분이 비어 있음

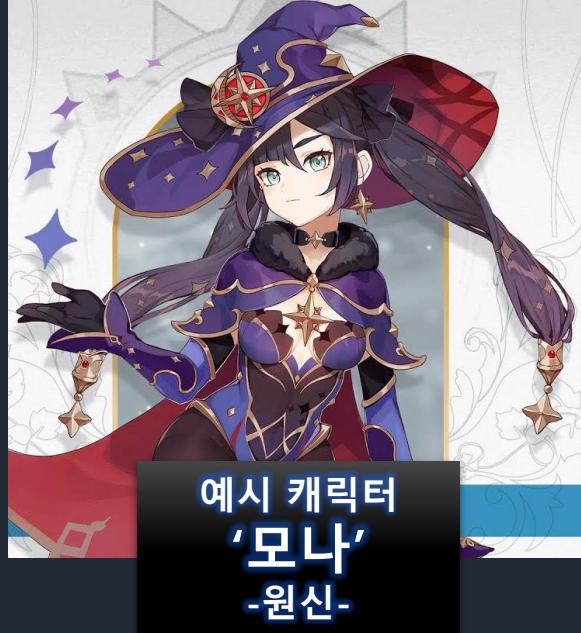


2 - 2 배경 - 예시 이미지(논의 필요)





2 - 3 플레이어 - 개요



이세계 + 마법 + 빗자루 = 마녀

- 시놉시스에서도 서술이 되어 있듯이,
이세계에서 마법을 다루고 빗자루를 타는 설정으로
마녀는 가장 사용하기 좋은 설정을 지니고 있음
- 실제 참고할 수 있는 소스도 다양하며
매력적인 캐릭터들 또한 다양하게 존재함
- 대표적인 예시
마녀의 여행 : 사야, 일레이나
리틀 위치 아카데미아 : 카가리 아츠코
슬라임을 잡으면서 300년 모르는 사이에 레벨 MAX가 되었습니다 : 아즈사 아이자와
원신 : 모나, 리사



2 - 3 플레이어 - 설정



예시 캐릭터
'카가리 아즈코'
리틀 위치 아카데미아

호기심 많고 어린 수습 마녀

- 마법을 잘 다루지 못하는 마녀 학원 소속 수습 마녀
 - 호기심이 많아 이곳 저곳 돌아다니며 파헤치는 것을 좋아함
 - 근래에 마녀 학원에 입성하여 옷 매무새가 단정함
-
- 나이 : 13 ~ 15세 사이
 - 성격 : 밝고 호기심 많은 성격
 - 체형 : 일반적인 청소년
 - 키 : 150cm



2 - 3 플레이어 - 외관 - 얼굴01

머리스타일



마녀의 여행 - 사야



도깨비 - 김고은

머리색깔



빙과 - 호타로



이터널 리텐 - 아야

얼굴형



작가 Hiro
아케비의 세일러복



헤어와 얼굴형

- 머리 스타일 : 단발 or 중단발

학생의 이미지로 과한 펌을 넣는 것 보다는 깔끔한 단발
또는 어깨 정도까지 내려오는 중단발을 예상하고 있음

- 머리 색깔 : 검정계열 or 흑갈발

학생의 근본 검은색과 흑갈발은 머리에서 임팩트를 줄 수 있으며
단정한 느낌도 같이 줄 수 있는 색 계열이라고 생각함
두 색깔 모두 교복 및 제복과의 궁합은 찰떡궁합이라고 생각함

- 얼굴형 : 동글동글한 얼굴형

캐릭터들이 전체적으로 귀엽게 나오기에 동그란 얼굴이
잘 어울린다고 생각함



2 - 3 플레이어 - 외관 - 얼굴02



작가 Hiro

얼굴 세부

- 눈 : 얼굴과 마찬가지로 동글동글한 눈

눈의 경우 얼굴과 같은 동글동글한 형태의 눈으로 순진무구하고
귀여운 인상을 줄 수 있다고 생각함
눈 색깔의 경우는 머리 색과 맞춰 회색 또는 연갈색의 궁합

- 코 : 점형태

보이는 면적을 최소화 해 눈을 강조하여 순박함을 드러내고 싶음

- 입 : 눈과 눈 사이보다 조금 작은, 평균 사이즈

- 피부 : 밝은 색 피부톤

밝은 톤의 피부는 어두운 머리 색 또는 옷의 색과의 대비감을
줄 수 있다고 생각함



2 - 3 플레이어 - 외관 - 상&하의



기준 복장



검정 버전



캐릭터 자세 예시
혜진 스킨 컨셉 아트
-이터널 리턴-

교복과 같은 단정한 복장

- 기본적으로 '리틀 위치 아카데미아'의 '카가리 아즈코'의 복장을 거의 그대로 따갈 예정
- (바꾼다면 목 부분의 버클(?)을 넥타이 또는 리본으로 변경)
- 후드 원피스(?)느낌으로 뒤에는 모자가 달려있고 아래는 치마처럼 옆으로 약간 들린 모습을 보임
- 또한 많은 마법 관련 옷들이 검은 색을 지향하고, 밝은 톤의 피부, 동글 동글 인상이 강조되는 검은 옷이 더 좋아 보임
- 신발의 경우 무릎까지 올라오는 부츠 설정을 그대로 사용
- 캐릭터 자세
양 팔을 옆으로 벌린 일반적인 컨셉 아트 자세(캐릭터 컨셉 아트) 또는 기존 '카가리 아즈코'의 사진처럼 허리 손 자세



2 - 3 플레이어 - 외관 - 치장품01



이미지 예시

마녀의 상징 - 마녀 모자

- 교복과 같은 색깔을 가지고 있음
- 중간에는 연분홍 띠를 두르고 버클로 삽입해 이미지 강조
- 모자챙의 경우 과하게 커서 가라 앉는 느낌이 아닌
어깨 넓이 수준의 챙에 정면에서 볼 시 ∞ 모양이 보이도록 설계
- 모자 뒷부분 꼭지 부분은 구불구불하기보단 꼭지 마지막 부분만
한 번 정도 약간 접혀있는 정도로 마무리



2 - 3 플레이어 - 외관 - 치장품02



이미지 예시



마녀의 상징 - 빗자루

- 세세한 디자인 보다는 뭉탱이 형식의 디자인이 좋을 것 같음
- 또한 우측 예시 사진처럼 머리띠와 같은 색의 리본(또는끈)이 달려 있으면 예쁠 것 같지만, Ingame 이미지 구현 시 버거워짐
- 그렇기에 우측 사진처럼 간단하게 띠가 둘러져 있는 느낌
- 띠의 색깔은 모자에 두른 연분홍 띠와 같은 색깔



2 - 3 플레이어 - 외관 - 치장품03



릴파 – 안경 ON / OFF



갓경? 짱경? (논의 필요)

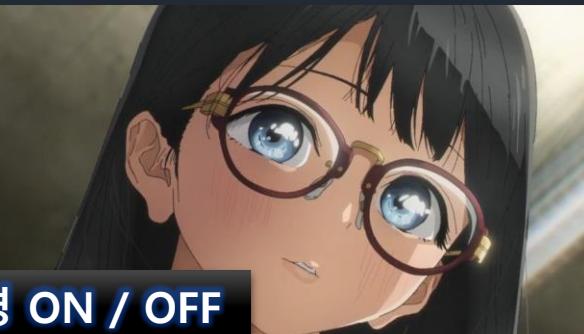
- 안경 : 동그란 안경
캐릭터를 딱딱하게 만들어 버린다고 생각했는데,
오히려 잘 어울린다고 생각이 듬
- 원신 – 설탕 과 같은 처진 눈 등을 가진 병약한 이미지는
오히려 이미지를 깬다고 생각하지만,
이세돌 – 릴파 와 같이 호기심 많아 보이는 성격의 캐릭터에
생각보다 잘 어울린다고 봄
- 또한 학생의 상징성이 되기도 하는 물건이기에 기용 용이



설탕 – 안경 ON / OFF



아케비 – 안경 ON / OFF





2 - 3 플레이어 - 외관 - 예시 이미지



기본_안경 X



기본_안경 O



검정옷_안경 X



검정옷_안경 O



2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 개요



빗자루를 타고 날아가는 마녀

- 뷰 : TopView 시점
대표 예시 : 드래곤 플라이트
- 빗자루를 타고 날아가는 마녀를 위에서 바라보는 시점이 될 예정
ex) 드래곤 플라이트 등의 슈팅게임 장르들 캐릭터 뷰
- 아래에 있는 사진처럼 양 손으로 빗자루를 꼭 쥐고
몸은 숙인 상태로 날아가는 모습을 그려내
아직 빗자루 조종이 미숙하다는 것을 보여주는 장치로서
활용하면 좋을 것 같음





2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 외관01



플레이어 모습 예시



필요 Sprite 예시

구분	설명
이미지 이름	Player_Idle_00
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) 4
컨셉	몸을 앞으로 기울인 채 양손으로 빗자루를 꼭 잡고 날아가는 마녀
추가 사항	

이동하지 않는 상황일 때

- 가만히 있는 상황일 때 등장하는 모습
- 바람에 머리카락과 모자 꼭지, 옷의 양 옆 소매가 흔들리는 애니메이션 표출



2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 외관02



플레이어 모습 예시



필요 Sprite 예시

구분	설명
이미지 이름	Player_Right_00
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) 4
컨셉	몸을 우측으로 기울여 이동하는 모습
추가 사항	

우측 이동

- 우측으로 이동할 때 표출 될 애니메이션
- 몸이 우측으로 기운(잡고 있는 상태로 약 30~45도 각도)상태의 이미지
- 빗자루보다는 몸이 기울어 현재 우측으로 이동중이라는 모습을 암시
- 머리카락, 모자 꼭지 부분, 옷 소매가 흔들리는 정도가 좋을 것 같음



2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 외관03



플레이어 모습 예시



필요 Sprite 예시

구분	설명
이미지 이름	Player_Left_00
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) 4
컨셉	몸을 좌측으로 기울여 이동하는 모습
추가 사항	

좌측 이동

- 좌측으로 이동할 때 표출 될 애니메이션
- 몸이 좌측으로 기운(잡고 있는 상태로 약 30~45도 각도)상태의 이미지
- 빗자루보다는 몸이 기울어 현재 좌측으로 이동중이라는 모습을 암시
- 머리카락, 모자 꼭지 부분, 옷 소매가 흔들리는 정도가 좋을 것 같음



2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 필요 Sprite 수

• 총 필요 Sprite : (Min) 12

구분	설명	구분	설명	구분	설명
이미지 이름	Player_Idle_00	이미지 이름	Player_Right_00	이미지 이름	Player_Left_00
이미지 크기	.	이미지 크기	.	이미지 크기	.
필요 이미지 수	(Min) 4	필요 이미지 수	(Min) 4	필요 이미지 수	(Min) 4
컨셉	몸을 앞으로 기울인 채 양손으로 빗자루를 꼭 잡고 날아가는 마녀	컨셉	몸을 우측으로 기울여 이동하는 모습	컨셉	몸을 좌측으로 기울여 이동하는 모습
추가 사항	.	추가 사항	.	추가 사항	.



2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 예시 이미지





2 - 3 플레이어 - Info외관



이미지 예시

구분	설명
이미지 이름	Player_Info_00
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	
컨셉	
추가 사항	

해커톤 구현 여부에 따라 차후 첨부

- 현재 일정에 넣기에 시간이 부족할 가능성이 높음
- Info창은 개발 우선순위가 떨어지기에, 후에 시간이 남을 시 차후 첨부
- 만약 디자인이 된다면 정면 이미지가 될 예정임.



2 - 3 플레이어 - Lobby외관 - 개요



이미지 예시



빗자루를 타고 날아갈 것을 암시

- 뷰 : 정면 또는 사이드 뷰 시점
- 이 게임이 빗자루를 타고 날아가는 마녀의 이야기임을 암시하는 빗자루의 등장과 마녀의 디자인이 함께 첨부되어 플레이어가 조종할 캐릭터가 함께 노출됨.
- 위의 사진처럼 발랄하고 새침데기 같은 이미지도 괜찮고 아래 사진에서 빗자루를 붙잡고 날아가는데 얼굴은 매우 놀라고 당황하는 이미지 여도 좋을 것 같음



2 - 3 플레이어 - Lobby외관 - 외관



이미지 예시

구분	설명
이미지 이름	Player_Lobby_00
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	1
컨셉	빗자루를 타고 날아가는 마녀
추가 사항	

마녀와 빗자루가 필수로 나타나야 함

- 이 게임에 어떤 존재가 나오고, 어떻게 진행될 것인가를 암시하는 한 장의 사진임
- 그렇기에 빗자루와 마녀가 필수적으로 나오고, 캐릭터의 사진이 보이는게 좋음



2 - 3 플레이어 - Lobby외관 - 예시 이미지



예시_01



예시_02



예시_03



2 - 3 적 - 개요



던전에서 몸을 숨기고 있던 드래곤들

- 이세계의 설정에서 자주 사용되는 드래곤
- 주로 드래곤은 적대적인 존재로 그려질 때가 많아
적으로 사용하기 매우 유용함
- 대표 예시
 - WOW : 데스윙, 이세라, 말리고스, 네파리안, 오닉시아 등
 - 마인크래프트 : 엔더드래곤
 - 원신 : 드발린(풍마룡), 야타용왕
- 우연히 들어간 던전 속은 사실 몸을 숨기고 있던
드래곤들의 서식지였음
- 덕분에 플레이어는 계속 드래곤들과 마주하여 전투를 치르게 됨



2 - 4 적 - 설정



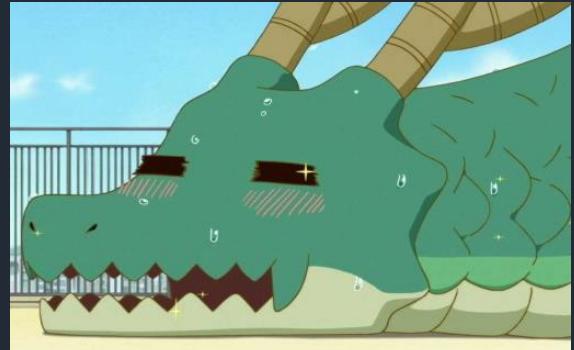
드래곤
플라이트



리자몽
-포켓몬스터-



망나뇽
-포켓몬스터-



토르
-코바야시네 메이드래곤-



투슬리스
-드래곤 길들이기-

귀엽지만 적대감을 가진 드래곤

- 기본적으로 드래곤 입장에서는 플레이어가 '침투'한 입장임
- 그렇기에 귀엽 뾰족한 디자인을 가지고 있지만, 적대감을 드러내는 표정을 가지고 있는 것이 좋음
- 대표 예시
 - 코바야시네 메이드래곤 : 토르
 - 드래곤길들이기 : 투슬리스
 - 드래곤 플라이트 : 등장하는 모든 적
 - 포켓몬스터 : 리자몽, 망나뇽, 보만다



2 - 4 적 - 외관 - 머리

머리
윗부분



포켓몬스터 - 리자몽

얼굴



포켓몬스터 - 망나뇽

얼굴
형



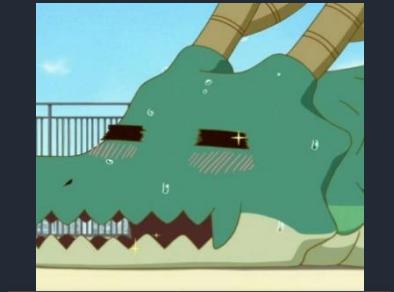
투슬리스



드래곤빌리지아레나 - 고신



드래곤 플라이트



메이드래곤 - 토르

대표적인 드래곤의 형상(색은 자유)

- 머리 윗부분 : 뿔처럼 보이는 두 개의 귀
마치 뿔처럼 위로 솟아있는 귀가 특징임. 뿔 대용
색깔은 피부 색깔과 같음
- 얼굴 : 징그린 표정(화난 표정)
침입한 플레이어에게 적대감을 보이며 징그린(화난) 표정을 지음
눈은 망나뇽과 같은 사람 눈과 드래곤 플라이트처럼 빛나는 눈으로,
코는 선 형태로 나오고 입은 정면에서 보이지 않음
- 얼굴형 : 볼 양 옆에 뿔이 나있고 동글동글함
많은 드래곤들을 찾아 보았는데 대부분의 드래곤들이
볼 양 옆 끝으로 튀어나온 뿔 같은 것이 있음
귀여운 모습으로 자칫 용이라고 인식 받지 못할 수도 있는데
이런 부분을 넣어 드래곤의 상징성 부여가 가능하다 생각함



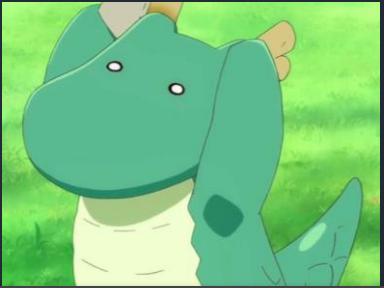
2 - 4 적 - 외관 - 몸통

몸통과 날개

상체



포켓몬스터 - 망나뇽

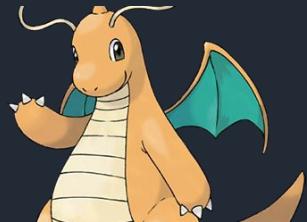


메이드래곤 - 토르(유년)

날개



드래곤 플라이트



포켓몬스터 - 망나뇽

- 상체 : 사다리꼴 형식(또는 완전 일자형)의 몸통
드래곤이 대부분 목이 긴데 전부 표현 불가
그렇기에 목부터 몸통으로 가는 통로가 점점 굽어지며
사다리꼴 형식의 상체를 가지게 되는게 이상적이라고 생각함
(또는 완전 일자형 상체)

- 팔 : 둥글 둥글한 원통형 팔

- 날개 : 몸 크기에 비해 작은 크기
커다란 날개 보다는 몸에 비해 조금 작은 날개로 귀여움을 주며
날개의 존재로 용이라는 인식을 줄 수 있음

- 하체와 꼬리 : 미구현

하체는 게임 맵에 의해 가려지고,
꼬리도 정면 샷이기에 상체에 의해 가려짐 굳이 있을 필요 없음



2 - 4 적 - Ingame외관 - 설정



예시 이미지
-드래곤 플라이트-



정면에서 대치하는 드래곤

- 플레이어는 드래곤을 정면으로 바라본 상태로 전투가 이루어짐
- 드래곤은 4가지의 모션을 가지고 있음
 - Idle : 드래곤이 아무것도 하지 않을 때의 모습
 - Attack : 드래곤이 공격을 취하는 애니메이션
 - Hit : 드래곤이 공격을 히트 당했을 때 모션
 - Die : 드래곤의 모든 체력이 다 소모되었을 때
- 드래곤은 10스테이지 기준, 1스테이지 회전으로 기획

즉, 총 필요 드래곤 수 = 10마리



2 - 4 적 - Ingame외관 - 외관01



드래곤 모습 예시

논의 필요

필요 Sprite 예시

구분	설명
이미지 이름	Enemy_Idle_0000
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) ?
컨셉	날개짓?
추가 사항	

작은 날개를 펄럭 거리는 모습(논의 필요)

- 현재 논의가 필요하다 생각함
- 일단 예상은 작은 날개가 펄럭 거리며 이미지가 상 하로 흔들리는 모습 생각 중



2 - 4 적 - Ingame외관 - 외관02



드래곤 모습 예시

논의 필요

필요 Sprite 예시

구분	설명
이미지 이름	Enemy_Attack_0000
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) ?
컨셉	입 벌리며 공격? 팔을 쓴다?
추가 사항	

입을 벌리며 공격함(논의 필요)

- 현재 논의가 필요하다 생각함
- 일단 예상은 입에서 공격이 나오는 것으로 생각하고 있음
- 또는 좌, 우는 팔을 양 팔을 이용해 공격하고, 중앙은 입을 사용한다?



2 - 4 적 - Ingame외관 - 외관03



드래곤 모습 예시

논의 필요

필요 Sprite 예시

구분	설명
이미지 이름	Enemy_Hit_0000
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) ?
컨 셉	단순히 몸이 뺄개진다? 추가로 눈 모양이 변한다?
추가 사항	

위에 빨간색이 잠시 동안 덧칠? (논의 필요)

- 현재 논의가 필요하다 생각함
- 단순하게 한다면 이미지 위에 빨간색이 덧칠 된다는 식으로 해도 됨
- 아니면 효과를 추가해 폭발하는 이펙트를 넣는 것도 방법임



2 - 4 적 - Ingame외관 - 외관04



구분	설명
이미지 이름	Enemy_Die_0000
이미지 크기	.
필요 Sprite 수	(Min) ?
컨 셉	눈만 X자 모양으로 변한다? 아니면 양 팔도 위로 올린다?
추가 사항	

눈만 X자로 변한다? (논의 필요)

- 현재 논의가 필요하다 생각함
- 간단하게 눈 모양만 X자로 바꿔 죽는 모습으로 해도 괜찮긴 함
- 아니면 추가로 팔도 위로 들거나 폭발 이펙트가 나오며 죽는 방법도 있음

논의 필요

필요 Sprite 예시



2 - 3 플레이어 - Ingame외관 - 필요 Sprite 수

• 총 필요 Sprite : ?

구분	설명	구분	설명	구분	설명	구분	설명
이미지 이름	Enemy_Idle_0000	이미지 이름	Enemy_Attack_0000	이미지 이름	Enemy_Hit_0000	이미지 이름	Enemy_Die_0000
이미지 크기	.	이미지 크기	.	이미지 크기	.	이미지 크기	.
필요 이미지 수	(Min) ?	필요 이미지 수	(Min) ?	필요 이미지 수	(Min) ?	필요 이미지 수	(Min) ?
컨셉		컨셉		컨셉		컨셉	
추가 사항	.	추가 사항	.	추가 사항	.	추가 사항	.



2 - 4 적 - Ingame외관 - 예시 이미지

논의 후 차후 탐색

Idle

Attack

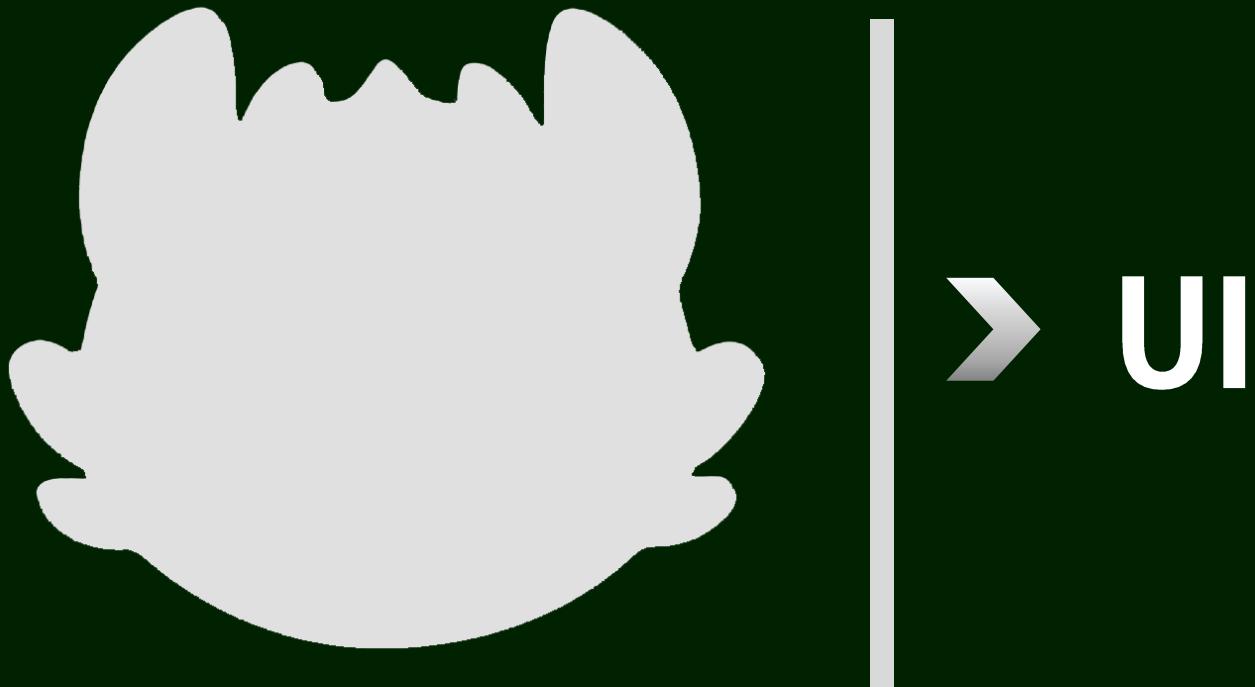
Hit

Die



› 시스템

Team
Toothless



Team
Toothless