



팀명: 개발은 개발로 한다.

팀원: 게임소프트 B993185 유민경, 게임소프트 B993213 이인솔, 게임  
그래픽 B978030 백상연, 게임그래픽 B993092 김채연

---

## 목차

1	게임 개요.....	2
1.1	개요.....	2
1.2	기획의도.....	2
1.3	핵심 시스템.....	3
1.4	스토리.....	3
2	흐름도.....	3
3	캐릭터 시스템.....	4
3.1	기본 정보.....	4
3.1.1	공격 정보.....	4

4	캐릭터 스위칭 시스템.....	5
4.1	개요.....	5
4.2	궁극기.....	5
4.2.1	스테이지 별 궁극기.....	5
5	마을.....	6
5.1	개요.....	6
5.2	UI.....	7
6	대화 창.....	8
6.1	개요.....	8
6.2	UI.....	9
7	퀘스트 시스템.....	9
7.1	개요.....	9
8	아이템 시스템.....	10
8.1	개요.....	10
8.2	종류.....	10
9	업적 시스템.....	11
9.1	개요.....	11
9.2	업적 보상.....	12
10	전투 시스템.....	12
10.1	개요.....	12
10.2	시점 변환 시스템.....	13
10.3	전투 화면.....	15
10.3.1	개요.....	15
10.3.2	UI.....	15
10.4	스테이지.....	16
11	엔딩 정보.....	22

12	기타 .....	23
12.1	그래픽 컨셉.....	23
12.2	인게임 그래픽 .....	24

## 1 게임 개요

### 1.1 개요

게임 이름	부제목	장르	플랫폼	개발 엔진	시점
OFFERINGS	두 가지 선택	액션, 스토리형 RPG	모바일	Unity	사이드 뷰, 탑 뷰

- 컨셉: 착시 현상 공격 패턴을 가진 보스를 물리치는 스토리형 하드코어 게임
- 조작법: 조이스틱을 이용하여 상하좌우, 대각선의 이동이 가능함.

### 1.2 기획의도

게임 시장에 양산형 게임이 다량으로 들어오고 스토리, 시스템 등 획일화되어 게임의 재미요소가 떨어지고 있다고 생각함. 따라서 본 게임의 '1.3 핵심 시스템' 내용을 도입해 플레이어의 게임 자유도를 활성화시키려고 함. 높아진 게임 자유도를 통해 게임의 재미

를 고양시키고 다양한 플레이 방법에 있어 고민할 수 있게 함. 이러한 과정이 지루하지 않기 위해 스토리를 집어넣어 플레이어의 몰입도를 상승시킴.

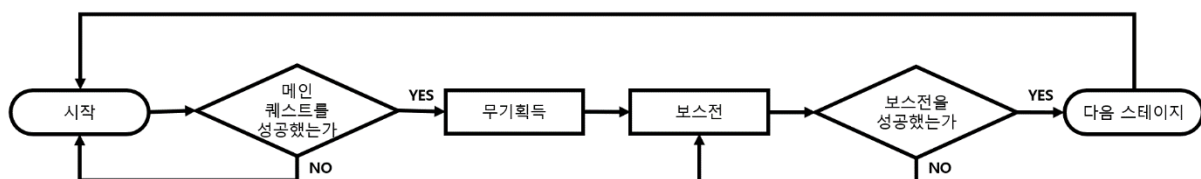
### 1.3 핵심 시스템

1. 시점 변환: 본 게임은 착시 현상을 이용하기 때문에 시점 변환 시스템을 추가함. 사이드 뷰와 탑 뷰에서 보이는 것이 다르므로 적절한 시점 변환을 요구해 전략적 플레이가 가능하게끔 함.
2. 캐릭터 스위칭: 보스 파훼법과 시스템 자체에 스위칭의 필요성을 추가하여 다양한 플레이가 가능하게끔 함. 스위칭에 따라 달라지는 플레이 방식에 맞춰 결말을 세분화하여 스토리의 다양성을 추가.
3. 단일 무기 사용 및 레벨 시스템 부재: 무기와 레벨 시스템 간략화로 장비나 레벨의 의존도를 낮추고 플레이 자체에 집중하게 함. 무기의 수집 요소에서 발생하는 즐거움은 '업적'획득으로 대체.

### 1.4 스토리

시놉시스: 태초에 신은 인간과 세상을 창조했다. 하지만 점점 신을 믿지 않는 인간들에 분노한 신은 세상에 7개의 죄악이라 알려진 악마들을 풀어놓았고 인간 세상은 혼돈에 빠진다. 이를 지켜볼 수 없었던 천사들은 인간 세상에서 가장 강한 정신력을 가진 남매에게 힘을 주어 7대 죄악을 물리치고자 한다. 천사들에게 선택을 받은 남매는 7대 죄악을 물리치고 세상의 혼돈을 없애기 위한 여정을 떠나게 되는데...

## 2 흐름도



### 3 캐릭터 시스템

#### 3.1 기본 정보

	남자 캐릭터	여자 캐릭터
이름(관계)	노아(오빠)	엘리아(여동생)
포지션	근거리	원거리
체력	15000	10000

##### 3.1.1 공격 정보

##### 1. 기본 공격

	남자 캐릭터	여자 캐릭터	비고	
			시스템	그래픽
전투 스타일	근거리 공격	원거리 공격	근거리-범위 원거리-투사체	기본무기로 남자 캐릭터는 검. 여자 캐릭터는 활 사용(예 외 있음)
쿨 타 임	0.4초	0.4초	공격 이후, 0.4초 동안 공격 수행 처리 받지 않음.	0.4초의 캐릭터 별 공격 애니메이션 필요.
공격력	700	400	0.4초의 공격 모션이 끝나 면 공격당한 대상의 체력 을 해당 공격력만큼 차감함.	공격당한 대상의 체력이 감소할 때 해당 공격력만 큼 체력 차감을 수치로 표시함.

##### 2. 스킬

	남자 캐릭터	여자 캐릭터	비고	
			시스템	그래픽
스킬	전진하며 바 람을 가르는 강력한 충격 파를 생성함	후진하며 화 살 3발을 연속으로 쏘	여자 캐릭터: 화살의 발사 및 공격력 처리 를 3번으로 나눠서 처리해야 함.	스킬 사용 시, 일어나 는 캐릭터의 이동 및 효과의 애니메이션 필요.
쿨 타임	5초	5초	스킬 사용 이후, 5초 동안 스킬 수행 처리 받지 않음.	n초의 캐릭터 별 공격 애니메이션 필 요.

공격력	1000	1발 당 200 총 600	n초의 공격 모션이 끝나면 공격당한 대 상의 체력을 해당 공 격력만큼 차감함.	공격당한 대상의 체 력이 감소할 때 해당 공격력만큼 체력 차 감을 수치로 표시함.
-----	------	-------------------	--	--

## 4 캐릭터 스위칭 시스템

### 4.1 개요

- 정의: 플레이어가 사용할 수 있는 남자 캐릭터, 여자 캐릭터 2명의 캐릭터를 전환할 수 있음.

쿨 타임	효과	비고
10초	남자 캐릭터→ 여자 캐릭터 여자 캐릭터→ 남자 캐릭터	스위칭 성공 시, 스위칭 카운트 +1. 자세한 사항은 <a href="#">4.2 궁극기</a> 항목 참조. 스위칭 애니메이션 있음.

- 스위칭 진행 중, 피격 시 캐릭터는 전환되며, 스위칭 카운트는 상승하지 않음.
- 어떤 캐릭터로 보스를 처치하느냐에 따라 엔딩 변화([13. 엔딩 정보](#) 참고)

### 4.2 궁극기

- 궁극기는 남자 캐릭터와 여자캐릭터가 함께 공격하는 스킬을 말함. 궁극기는 자동적인 공격이 아닌 플레이어가 공격을 할 수 있는 환경을 만들어주는 역할을 하며, 플레이어의 행동에 따라 성공 여부 및 공격력이 달라짐.
- 스테이지에 따라 보스의 공격 패턴이 다르기 때문에 스테이지마다 다른 궁극기를 부여함.
- 스위칭 횟수 7회 달성 시, 활성화됨.
- 궁극기는 스테이지 별 3회만 사용할 수 있음.

#### 4.2.1 스테이지 별 궁극기

스테이지	실행 조건	효과
분노	스위칭 7 회 + 보스의 분노게이지 90 이상	1. 보스의 분노 게이지 감소 2. 보스를 일정 시간동안 기절시킨다.

		3. 강한 공격력 = (흡수한 분노 게이지 수치 + 남자 캐릭터의 공격력 + 여자 캐릭터의 공격력) * 2
식탐	스위칭 7 회 달성	1. 일정 시간동안 줄어들었던 공간 회복 2. 캐릭터의 체력 고정 + 보스 체력 회복 불가
질투	여자 캐릭터가 공격 6 회 반사	1. 반사된 공격(1~3 회) = 보스 공격속도 * 0.1% (3 회 중첩 가능) 2. 반사된 공격(4~5 회) = 여자 캐릭터 공격력 * 1.5 3. 궁극기 = (여자 캐릭터 공격력 + 전사 공격력)*2
탐욕	스위칭 7 회 달성	1. 스테이지에 존재하는 모든 캐릭터의 추가 능력치와 스킬을 기본으로 고정. 2. 궁극기 이후 모든 추가 강화 효과를 무효로 처리.
나태	스위칭 7 회 달성	1. 보스를 지상에 고정, 고정되어 있는 동안 보스에게 입히는 피해량 증가. 2. 보스가 고정되어 있는 동안 디버프 무효 상태.
교만	스위칭 7 회 달성	1. 3 초간 공격 진행. 2. 남자 캐릭터의 1 단계 공격 정확도에 따라 공격에 실패할 수 있으며, 이가 높아질수록 공격력 증가. 3. 여자 캐릭터의 2 단계 공격 횟수에 따라 공격력 증가. 4. 최종 공격력 = (여자 캐릭터의 공격력)*2 *(1 단계 공격력*2 단계 공격력)
색욕	스위칭 7 회 달성	1. 보스에게 지속 피해 2. 10 초간 보스 방어력 저하 3. 스위칭 대기 캐릭터 공격력 상승 / 모든 디버프 해제

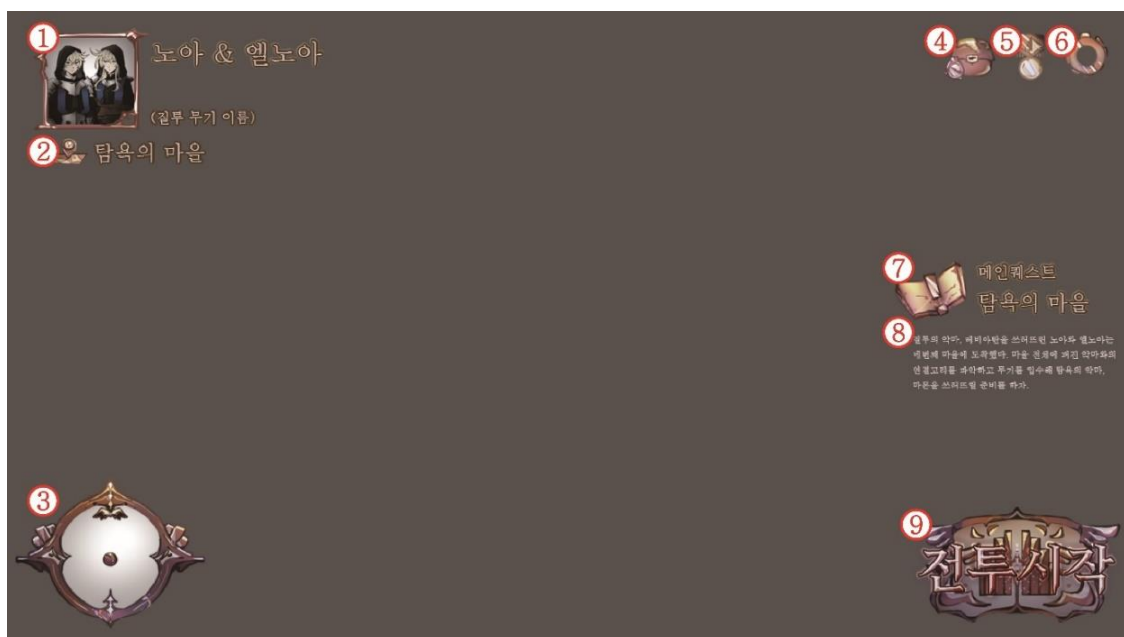
## 5 마을

### 5.1 개요

- 정의: 플레이어가 전투 시작 전 준비를 하는 장소.
- NPC: 마을에 존재하는 NPC에게 상호작용할 수 있고 효과는 다음과 같음.

상호작용 예시	결과/처리
대화	게임 스토리의 세부 설정에 대한 정보
대화를 통한 퀘스트 수락	<a href="#">6 퀘스트 정보</a>

## 5.2 UI



<마을 UI>



번호	컨텐츠 종류	기능	비고
1	캐릭터 프로필	플레이어의 기본 정보.	프로필, 플레이어 이름, 현재 사용 중인 무기명 표시.
2	현재 위치	현재 위치한 맵 정보.	터치 시, 마을 지도 표시.
3	조이스틱	캐릭터를 움직일 수 있는 키.	X
4	인벤토리	소지한 아이템 정보.	터치 시, 인벤토리 창 표시.
5	업적	플레이의 진척도를 확인하는 창.	터치 시, 업적 창 표시.
6	설정	게임 환경을 설정하는 창.	터치 시, 설정 창 표시.
7	퀘스트 종류/이름	진행 중인 퀘스트 이름.	터치 시, 퀘스트 창 표시.
8	퀘스트 설명	진행 중인 퀘스트 내용.	메인 퀘스트를 우선으로 표시.
9	전투 시작 버튼	던전에 입장할 수 있는 버튼	버튼 종류 2 가지: 활성화 / 비활성화 비활성화 상태로 존재하다가 메인 퀘스트 달성 시 활성화됨. 터치 시 던전으로 입장함.

## 6 대화 창

### 6.1 개요

- 정의: NPC와의 대화 시 나타나는 화면.
- 용어 정리

용어	의미	세부사항
대화 창	NPC와 대화 시, 화면에 나타나는 창	x
스크립트	대화창에 뜨는 내용	x
스크립트 속도	대화창에 내용이 나타나는 속도	<a href="#">4. 마을</a> 에서 속도 조절

6.2 UI



<대화 창 UI>

번호	컨텐츠 종류	기능	비고
1	캐릭터 스탠딩	플레이어 캐릭터 일러스트가 표시되는 란	x
2	스크립트 자동 재생	스크립트를 자동으로 재생	터치로 상호작용
3	스크립트 스킵	스크립트를 스킵해 대화를 종료	터치로 상호작용
4	스크립트 로그	스크립트의 전체 내용을 보여줌	터치로 상호작용
5	캐릭터 이름표시	캐릭터의 이름이 표시됨	x
6	텍스트 박스	캐릭터가 말하는 내용이 표시됨	x

7 퀘스트 시스템

7.1 개요

1. 정의: 퀘스트는 주인공이 받은 스토리에 추가 되는 의무. 특정 NPC와의 대화를 통해 수락할 수 있음.

2. 구분

구분	보상
메인 퀘스트	스테이지 무기, 던전 입장 가능
서브 퀘스트	물약, 하위버전 무기, 업적(칭호)

## 8 아이템 시스템

### 8.1 개요

: 아이템은 게임 내에서 얻을 수 있는 모든 물품을 의미함. 무기, 물약, 무기의 흔적 등이 포함됨. 아이템은 인벤토리에서 확인할 수 있음. 인벤토리에서 아이템의 외형, 이름, 설명 등의 정보를 알 수 있음.

### 8.2 종류

#### 1. 무기

1) 정의: 캐릭터가 전투에 이용하는 장비

2) 스테이지별 무기

스테이지별 사용되는 무기의 이름과 공격력은 다음과 같음. 무기의 공격력은 캐릭터의 공격력에 합산되어 반영됨.

무기	남자 캐릭터		여자 캐릭터	
	이름	공격력	이름	공격력
분노	아수라의 검	200	아수라의 활	200
식탐	항상 굶주린 검	200	항상 굶주린 활	200
질투	내면의 거울	100	내면의 활	320
탐욕	매우 구린 검	350	매우 구린 활	350
	괜찮은 검	200	괜찮은 활	200
	24k 검	50	24k 활	50
나태	나태의 단두대(검)	300	나태의 단두대(활)	300
교만	겸양의 미덕(검)	250	겸양의 미덕(활)	250
색욕	사라의 복수(검)	300	사라의 복수(활)	300

#### 2. 물약

1) 정의: 마을 NPC에게서 얻을 수 있는 것으로 기본적으로 체력 회복의 효과를 가짐. 교만 스테이지만 예외로 이속 증가 효과를 얻을 수 있음. 마을마다 다른

개수의 물약을 얻을 수 있음.

## 2) 개수 및 효과

마을	분노	식탐	질투	탐욕	나태	교만	색욕
개수	1	3	1	1	1	1	1
효과	체력 회복					이속증가	체력회복
수치	+200					*1.5	+200

## 3. 파괴된 무기 조각

1) 정의: 스테이지를 성공하였을 때 얻을 수 있는 아이템.

### 2) 스테이지별 파괴된 무기 조각

스테이지	무기 조각 이름	능력치
분노	아수라의 조각	없음.
식탐	항상 굶주린 조각	
질투	내면의 조각	
탐욕	매우 구린 조각, 괜찮은 조각, 24k 조각	
나태	나태의 단두대의 조각	
교만	겸양의 조각	
색욕	사라의 조각	

## 9 업적 시스템

### 9.1 개요

1. 정의: 엔딩에 영향을 주는 요소를 의미함.

2. 업적 개수와 엔딩

개수	엔딩	세부사항
6개 이하	노멀 엔딩	13 <a href="#">엔딩 정보</a>
7개	히든 엔딩	

## 9.2 업적 보상

업적 획득 시 얻을 수 있는 업적의 칭호와 무기, 효과는 다음과 같음.

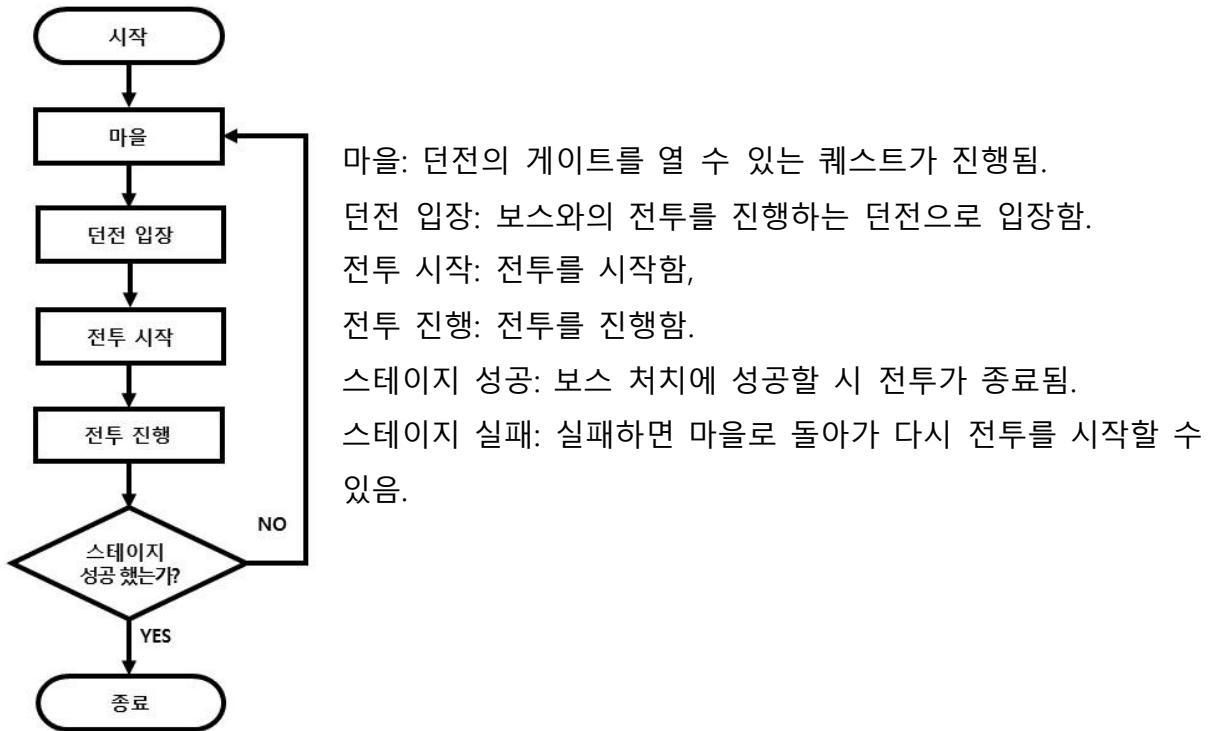
업적(칭호)	업적 설명	획득 무기	획득 무기 효과
역사를 시작하는 자	"미카엘의 가호가 담겨있다. 신성한 기운이 느껴진다."	아수라의 검, 활	메인 퀘스트 때 획득했던 무기의 (공격력 * 0.05%)에 해당하는 공격력을 가짐.
용사로 발돋움하는 자	"가브리엘의 소망이 담겨있다. 용사로 더 성장한 기분이 든다."	항상 굽주린 검, 활	
운명과 맞서는 자	"사리엘의 기운이 느껴진다. 짊어진 생명의 무게가 옅어진다."	내면의 거울, 창	
악마를 멸살하는 자	"우리엘의 가호가 담겨있다. 운명의 추가 기울기 시작한다."	매우 구린 검, 활/ 괜찮 은 검, 활/ 24k 검, 활	
운명을 이끄는 자	"라구엘의 보호가 담겨있다. 의지가 더욱 강력해진다."	나태의 단두대	
영혼에 통달한 자	"레미엘의 자비가 담겨 있다. 영혼의 죄가 씻겨 나간다."	부족한 검양의 미덕	
새로운 시작을 알리는 자	"라파엘의 힘이 담겨있다. 새로운 길이 열릴 것 같은 기분이 든다."	사라의 복수	
운명을 거스른 자	"7 개의 칭호가 공명해 새로운 운명을 창조한다."	x	

## 10 전투 시스템

### 10.1 개요

- 정의: 보스와의 싸움을 하는 것. 스테이지 성공 시, 스테이지의 무기가 파괴됨. 파괴한 무기의 조각을 얻을 수 있음.
- 전투 시작 조건
  - 메인 퀘스트를 완료한 후 마을에서 활성화된 던전 입구를 찾아 초회 터치 시, UI의 전투 시작 버튼이 활성화됨.
  - 던전 입구를 터치하는 방법, UI의 전투 시작 버튼 2가지 방법으로 입장 가능.

### 3. 전투 진행 순서



## 10.2 시점 변환 시스템

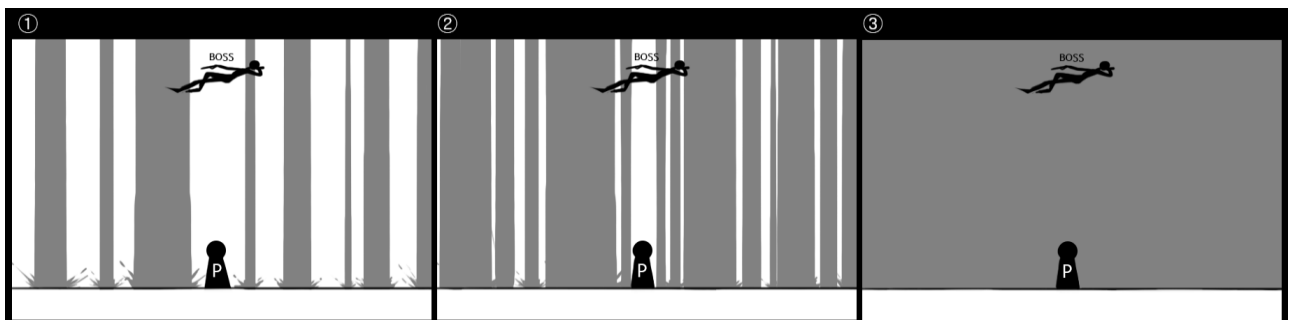
### 1. 정의: 전투를 진행할 때 시점을 변환하는 시스템.

평상시에는 시점이 사이드 뷰로 고정되어 있으며 비활성화 되어있음.

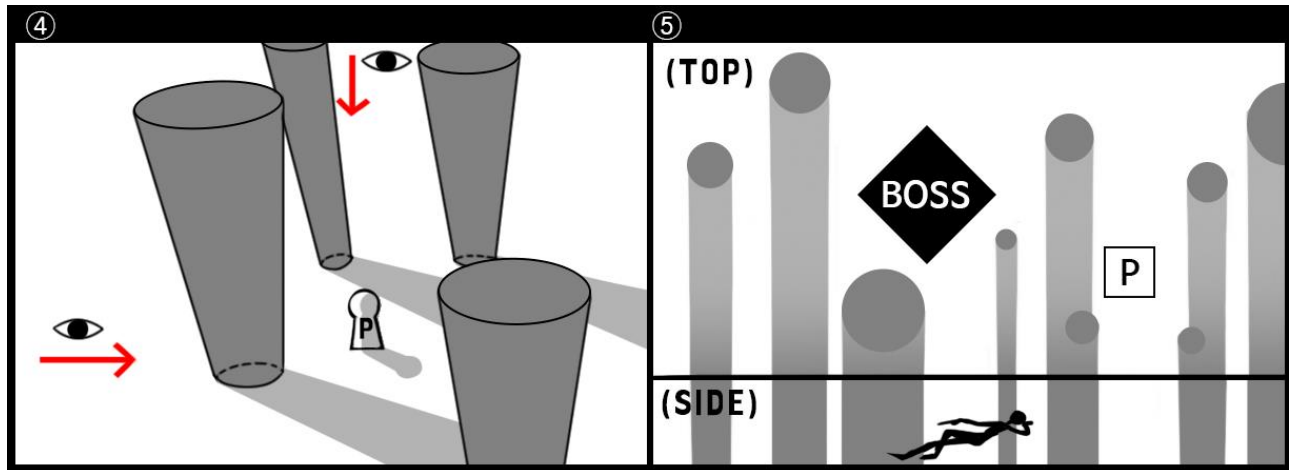
던전에 진입하여 전투를 진행하게 되면 활성화되며 화면의 시점을 변환할 수 있음.

해당 시점에서 피할 수 없는 공격을 시점을 변환함으로써 피할 수 있음.

ex) 나태의 공격 패턴

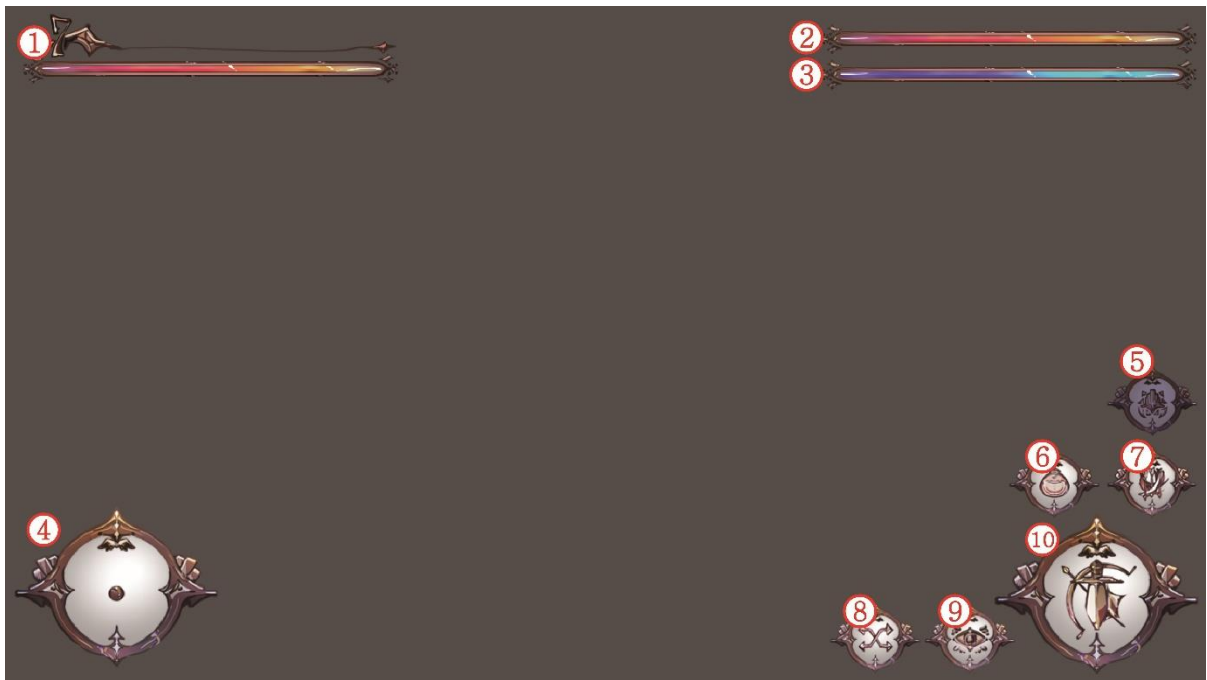


<사이드 뷰>



- 사이드 뷰에서의 공격이 ①, ②, ③순으로 진행되면서 X축으로만 이동을 할 수 있는 사이드 뷰에서 공격을 피할 수 없는 상황이 생기게 됨. 이를 탑 뷰로 시점을 변환하면 ④와 같이 보이게 되고, 탑 뷰는 X, Y축으로 이동할 수 있기 때문에 공격을 피할 수 있게 됨. ⑤에서 확인할 수 있듯, 탑 뷰에서의 각각 다른 Y축의 공격이 사이드 뷰에서 겹쳐 보이는 현상 때문에 사이드 뷰에서 피할 수 없는 공격을 탑 뷰에서는 피할 수 있는 상황이 발생하는 것임.

### 10.3 전투 화면



#### 10.3.1 개요

##### 1. 정의

: 보스와의 전투 시 나타나는 화면.

##### 2. 용어 정리

용어	의미	세부사항
HP바	캐릭터의 체력을 나타냄	<a href="#">14. 파라미터</a>
쿨 타임	비활성화→활성화로 전환되기까지의 시간 재사용 대기 시간	

#### 10.3.2 UI

번호	컨텐츠 종류	기능	비고
1	보스 몬스터 HP 바	보스 몬스터의 체력을 나타냄	x
2	플레이어의 HP 바(1)	남자 캐릭터의 체력을 나타냄	x
3	플레이어의 HP 바(2)	여자 캐릭터의 체력을 나타냄	x



4	조이스틱	캐릭터를 움직일 수 있는 키	x
5	궁극기	궁극기 스킬을 사용하게 하는 키. 활성화/비활성화 상태 존재	활성화 조건: 스위칭 7회 달성, 궁극기 3회 이하 사용
6	물약	캐릭터의 체력을 보충하는 키. 활성화/비활성화 상태 존재	활성화 조건: 물약 개수가 0보다 클 때
7	공격 스킬	공격 스킬을 사용하게 하는 키. 활성화/비활성화 상태 존재	활성화 조건: 사용 후 5초 대기
8	스위칭 키	남자 캐릭터와 여자 캐릭터 캐릭터를 전환하는 키. 활성화/비활성화 상태 존재	활성화 조건: 사용 후 10초 대기
9	시점 변환 키	탑 뷰와 사이드 뷰를 전환하는 키	x
10	기본 공격	기본 공격을 사용하게 하는 키	x

#### 10.4 스테이지

1. 정의: 보스와의 전투를 진행하는 각 단계를 뜻함.

2. 스테이지 구성

: 분노, 식탐, 질투, 탐욕, 나태, 교만, 색욕 순으로 스테이지가 진행됨.

스테이지	이름	체력	악마	상징 색
1	분노	70000	사탄	붉은 색
2	식탐	75000	벨제붓	노란색
3	질투	80000	레비아탄	보라색
4	탐욕	83000	맘몬	황금색
5	나태	90000	벨페고르	무채색
6	교만	92000	루시퍼	황회색
7	색욕	100000	아스모데우스	자주색

1) 분노

① 특징: 보스가 분노하기 전과 분노하였을 때로 상태가 나뉨.

단계	설명
----	----

분노모드 이전	-플레이어에게 공격당할 시 분노 게이지가 참 -보스가 공격 스킬을 사용할 때 분노게이지가 조금씩 소모됨 -분노 게이지가 다 차면 보스가 분노모드로 변함
분노모드	-보스의 공격 스킬이 강화되고 공격범위가 증가하게 되며 플레이어에게 받는 피해량 감소

## ② 공격 패턴

단계	공격 패턴	설명	데미지
분노모드 이전	할퀴기	전방을 긴 손톱으로 강하게 할퀴	1500
	돌진	돌진하기 위한 발 구르기 이후 돌진	2000
	포효	기를 모은 후 일정 범위내에 포효	1000 + 범위 스팀
분노모드	할퀴기(강화)	전방을 긴 손톱으로 두 번 할퀴	2500 + 3초간 지속 출혈(1초당 100씩)
	도약 후 착지	점프하여 일정시간 이후 착지하며 플레이어 밀어냄	2000 + 3초간 이동 속도 50%감소
	브레스	입을 벌려 브레스를 모아 브레스를 뿜음	즉사

## 2) 식탐

### ① 공격 패턴

패턴	설명	효과
1	캐릭터를 먹음.	캐릭터의 일정 체력을 보스가 회복
2	공간을 먹음.	스테이지의 크기 감소. 줄어드는 범위를 스테이지 위에 표시
3	컵케이크가 위에서 아래로 떨어짐.	일정 범위 안에 있는 캐릭터에게 데미지를 입힘.

### ② 디버프

조건	디버프
기본	마나 회복 속도 감소 스위칭 시 체력 회복 속도 감소
물약 사용 시	플레이어가 아닌 보스가 체력을 회복

### 3) 질투

#### ① 공격패턴

공격 패턴		설명	공격력
1		스위칭 대기 중인 캐릭터의 스킬을 3번 사용	(스킬의 공격력)*2.5
2	2-1	4개 구체 중 한 개에서 광선 발사	(구체개수+200) *600
2	2-2	4개 구체 중 두 개에서 광선 발사	
2	2-3	4개 구체 중 세 개에서 광선 발사	
2	2-4	4개 구체 중 네 개에서 광선 발사	

#### ② 패턴 변화 조건

보스를 타격한 횟수는 패턴 변화때마다 초기화됨.

패턴	조건
1	기본
1 → 2-1	보스를 3번 타격
2-1 → 2-2	보스를 1번 타격
2-2 → 2-3	보스를 2번 타격
2-3 → 2-4	보스를 3번 타격

### 4) 탐욕

① 특징: 선택 무기에 따라 스테이지의 난이도가 달라짐.

#### ② 공격 패턴

공격 패턴	설명	데미지
1	사이드 뷰에서 불덩이가 오른쪽에서 왼쪽으로 이동함.	600+지속 4초 100
2	플레이하고 있는 캐릭터의 공격을 빼	캐릭터의 공격력과 동일.

	앗아 보스 자신이 사용.	
--	---------------	--

③ 패턴 변화 조건

패턴	조건
1	기본
1 → 2	플레이어가 보스를 타격했을 때 일정 확률로 변화
	기본 공격: 5%
	스킬 공격: 10%

5) 나태

- ① 특징: 기본적으로 보스가 지상이 아닌 공중에 떠 있음.

(공중에 떠 있을 시 피격 당하지 않음)

나태의 모든 공격에 피격 당할 시 디버프가 부여됨

- ② 공격 패턴

패턴		설명	피해	공격력
1	1-1	나태의 의자가 3회에 걸쳐 지상으로 내려 와 공격	데미지	800
	1-2			1000
	1-3			1500
2		한쪽 방향으로 이동하는 원기 둥 형태의 빔을 날림	데미지, 디버프 부여	100

- ③ 디버프

조건	나태의 모든 공격에 피격 당할 시
효과	다음에 입는 피해량 증가 (중첩횟수*10)
지속시간	지속 시간 무한, 중첩 가능 (중첩횟수에 제한 없음)

비고	캐릭터 스위칭 시 디버프 중첩 횟수 1회 차감.
----	----------------------------

## 6) 교만

### ① 외형의 변화 3단계

단계	설명	조건	능력치
1	별 생성, 날개 크기 변화	체력 25% 감소	동일
2	갈기, 날개 크기 변화	체력 50% 감소	
3	날개 크기 변화, 반짝반짝 효과 추가	체력 70% 감소	

### ② 버프

시점	사이드 뷰
조건	20초 동안 데미지를 받지 않았을 때
효과	즉시 이동 속도가 2배 증가
지속 효과	1.5초
비고	시간 카운팅은 시점 변환 버튼을 클릭한 시간부터 시작 됨. 시점 변환 시 카운팅 시간은 초기화됨.

### ③ 공격 패턴

패턴	설명	피해	공격력
1	꼬리를 채찍처럼 휘두르며 공격	데미지, 넉백	(사용 캐릭터 기본 공격력)*5
2	2-1	날아다니며 보석을 던져 캐릭터를 공격	지속 데미지, 화면 흔들림
			(사용 캐릭터 기본 공격력)*2
2	2-2	사용하지 않는 후방의 캐릭터를 빼앗음	스위칭 불가
			X

패턴	조건	효과	지속 시간
1	보스 타격 시	보스 이동 속도 50% 감소	3초

④ 패턴 2 보스의 피해 데미지

종류	피해 데미지
일반	사용 캐릭터 기본 공격력(x)
급소	사용 캐릭터 기본 공격력(x)*1.5

⑤ 패턴 변화

상황	조건			
1→2-1	7~10회 연속 공격 성공 시			
	히트수	확률	히트수	확률
	7회	20%	8회	50%
	9회	80%	10회	100%
2→1	5500 데미지를 입혔을 때			
2-1→2-2	남은 피해량 < 사용 캐릭터 기본 공격력			
2-2→1	보스의 발 부분을 공격했을 때			

7) 색욕

- ① 특징: 장신구를 파괴하는 것으로 페이즈 변화. 스위칭 불가능을 알맞은 타이밍에 궁극기 활용으로 파훼

② 외형의 변화 2단계

단계	설명	조건	능력치
1	기본. 왕관/베일/털 망토/후광 장신구	기본	
2	후광 장신구를 제외한 모든 장신구가 사라지며 3개의 해골 머리+해골 뼈인 상체+뱀 뼈인 하체 드러남	궁극기 1회 이상 사용 + 체력 50% 감소	공격력 +300 / 방어력 -300

③ 공격 패턴

패턴	설명	피해	공격력
----	----	----	-----

1	보스 뒤의 장신구에서 빛이 뿜어져 나오며 캐릭터들을 주위로 끌어당김	광역기. 시점에 따라 다르게 나타남 (사이드 뷰 : 필드 전체 / 탑 뷰 : 보스 주위에 한정).	
2-1	스위칭 대기 캐릭터를 조종하여 타 캐릭터를 공격+조종 당한 캐릭터에게 디버프	데미지, 디버프	대기 캐릭터 기본 공격력
2-2	갈비뼈가 채찍처럼 늘어나 시계방향으로 돌아가며 공격(사이드 뷰 : 필드 전체에 중첩 / 탑 뷰 : 보스 주위를 빙글빙글 도는 광역기)	광역기	
3	3초 이상 보스에게 데미지를 입히지 못하면 사이드 뷰 시점 배경에 착시현상으로 눈 모양이 나타남. 보스에게 등을 돌려야 회피 가능.	디버프	x

#### ④ 디버프

패턴	2-1
효과	캐릭터 공격력 감소(-100), 지속피해
지속시간	X
비고	캐릭터 스위칭 시 디버프 해제

패턴	3
효과	캐릭터 석화
지속시간	2초
비고	캐릭터 스위칭 시 디버프 해제

## 11 엔딩 정보

1. 종류: 보스 처치와 서브 퀘스트 달성의 여부에 따라 엔딩이 달라지며 총 3개의 엔딩이 존재

- 1) 노멀 엔딩: 남자 캐릭터의 죽음, 여자 캐릭터의 죽음. 메인 퀘스트를 전부 수행했으나 서브 퀘스트를 모두 완료하지 못했을 때 발생하는 엔딩으로 보스를 마지막 타격으로 죽인 횟수가 더 많은 캐릭터가 세계를 위해 희생하고 평화를 가져오게 됨. (마지막 타격이 궁극기인 경우 남자 캐릭터, 여자 캐릭터 순으로 카운팅 됨)
- 2) 히든 엔딩: 메인 퀘스트를 전부 수행하고 서브 퀘스트를 통해 7개의 칭호를 모두 획득했을 경우 발생하는 엔딩으로 두 캐릭터가 모두 생존함.

## 12 기타

### 12.1 그래픽 컨셉

'OFFERINGS: 두가지 선택'은 7대 죄악의 악마가 세상을 혼란에 빠트린다는 어두운 스토리에 맞게 전체적으로 어두운 색채의 그래픽을 사용하였고 악마가 마을을 지배하고 있다는 설정을 악마 각각의 상징색과 마을의 색채를 통일함으로써 시각적으로 표현했음. 악마와 천사라는 종교적 요소와 중세 판타지라는 배경에 맞게 전체적인 캐릭터 디자인과 UI 디자인 레퍼런스에 고딕 양식의 느낌을 주었음.



## 12.2 인게임 그래픽



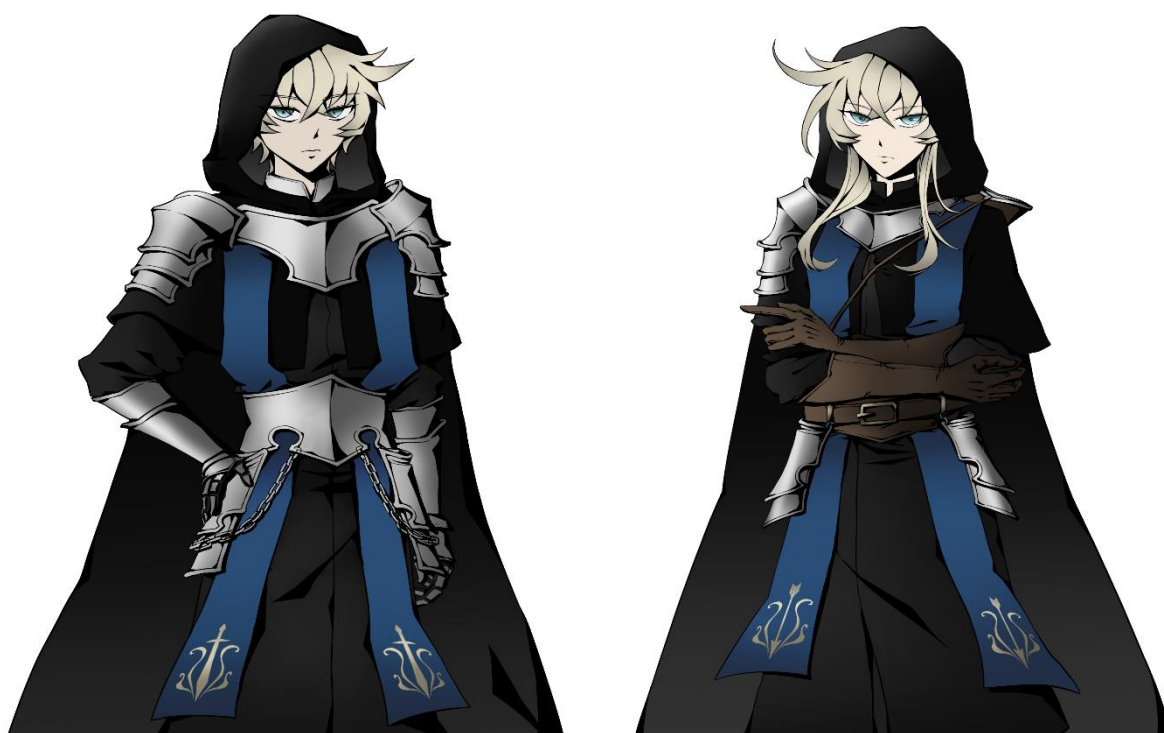
< ↑ 전투화면 >



< ↑ 인벤토리 >



< ↑ 퀘스트창 >



< ↑ 주인공 스탠딩 이미지 >



< ↑ 주인공 SD 이미지 >