**상세 게임 기획서**

**프로젝트 명 : 미정**

**1. 게임 개요**

* **장르:** 2D 횡스크롤 액션 RPG
* **컨셉:**
  + 한국 지하철 속 "빌런"들을 패러디하여 등장시키는 **코믹 액션 RPG**
  + 현실의 불편함을 유머로 승화
  + “시원하게 때려잡는 액션” + “웃긴 상황 연출”

**2. 세계관 및 스토리**

* 평범한 지하철 노선이 어느 날 이상한 빌런들로 점령당한다.
* 문 앞을 막거나, 큰 소리로 통화하거나, 자리 싸움하는 등 각종 “민폐 승객”들이 괴물처럼 변해버렸다.
* 플레이어는 평범한 시민으로서 **질서를 되찾기 위한 모험**을 시작한다.

**3. 캐릭터**

**플레이어 캐릭터 (예시)**

**대학생**

* **전공 서적:** 묵직하고 두꺼운 하드커버 책. 기본 공격 시 사용.

**-** **스킬 상세:**

* **[Q] 시험 스트레스 (쿨타임 8초)**
  + **시전:** 전방에 이펙트가 폭풍처럼 쏟아져 나간다.
  + **효과:** 범위 내 모든 적에게 5회의 자잘한 히트 데미지를 입힌다. 원거리에 있는 다수의 약한 적을 정리하는 데 효과적이다.
* **[E] 밤샘 과제 (쿨타임 12초)**
  + **시전:** 캐릭터 주변으로 빙글빙글 도는 이펙트가 생긴다.
  + **효과:** 3초 동안 밀려나지 않는 상태가 되며, 이 시간 동안 받는 데미지가 30% 감소한다. 보스의 강력한 공격을 버텨낼 때 사용한다.

**적 캐릭터**

* **문 앞 빌런:** 문 근처에서 길 막기, 넉백 스킬 사용
* **스피커 빌런:** 휴대폰으로 음파 공격
* **취객 빌런:** 불규칙한 움직임, 강한 넉백 공격
* **자리 빌런:** 돌진 후 자리에 앉아버림 (일시 무적)

**보스 캐릭터**

* **단소 살인마** 
  + 단소 공격 (휘두름)
  + 일정 체력 이하 시 "호통(장판)" 패턴 사용
* **꼬마 빌런 (직접 경험한 것을 바탕으로 탄생)**
  + 가방 던지기(원거리 공격) – 맞으면 스턴
  + 다이빙 어택 : 플레이어 쪽으로 몸을 던져 플레이어에게 넉백 데미지
  + 일정 체력 이하 시 더 빨라지고, 무작위로 뛰어다니며 공격

**4. 게임 시스템**

1. **전투 시스템**
   * 기본 공격(근거리/원거리)
   * 스킬 사용 (쿨타임 존재)
   * 회피/점프
2. **성장 요소**
   * 경험치로 레벨업
   * 능력치 증가 (체력, 공격력)
3. **아이템**
   * 체력 회복 아이템 (도시락, 커피 등)
   * 일시적 버프 아이템 (에너지 드링크 → 공격력 ↑)
4. **UI**
   * 플레이어 상태

- 경험치 바

- 재화/ 아이템 표시

- 버프/ 디버프 표시

* + 전투 & 스테이지 관련

- **체력바**

**- 진행도 바 → 스테이지 진행 상황 표시**

* + 플랫폼 상점

- 코인 보유량 표시

- 아이템 능력치 표시

* + 연출 & 편의 요소

- 콤보 카운터

- 데미지 숫자 표시

1. 재화 시스템
   * 코인 : 적 처치 및 스테이지 클리어 보상으로 획득
   * 스테이지 난이도에 따라 차등 보상
2. 상점 시스템
   * 각 스테이지를 클리어하면 지하철 플랫폼 도착
   * 상점을 통해 장비 강화나 아이템 구매 가능
   * 플랫폼은 다음 스테이지로 넘어가기 전 준비 공간의 역할

[상점 아이템 예시]

장비 강화

- 튼튼한 가방 (HP +20)

- 강철 노트북 (공격력 +3)

- 에어팟 (이동속도 +10%)

소모품

- 도시락 (HP 50 회복)

- 커피 (스킬 쿨타임 20% 감소, 10초 지속)

- 에너지 드링크 (공격력 +2, 10초 지속)

**5. 스테이지 구성**

* **4호선 (튜토리얼):**
  + 느린 속도의 적, 기초 전투 학습
* **2호선**
  + 적 다수 등장, 빠른 전투
* **1호선(보스전)**
  + 패턴형 전투

**6. 예상 진행 흐름**

1. **타이틀 화면 → 캐릭터 선택 → 스테이지 진입**
2. **스테이지 전투(지하철 칸) → 클리어 → 정비(지하철 플랫폼) → 다음 스테이지**
3. **클리어 후 점수 집계**

**7. 차별점 & 재미 포인트**

* **코믹 패러디:** 현실 공감 100% 소재(지하철 빌런)를 게임으로 표현
* **친숙한 배경:** 누구나 아는 ‘지하철’이라는 공간
* 스테이지별로 다른 빌런 패턴과 상황으로 **다양한 전투** 제공

**8. 개발 일정**

|  |  |
| --- | --- |
| **1주차** | **게임 리소스 수집 및 개발 환경 구축** |
| **2주차** | **플레이어 캐릭터 이동, 점프, 기본 공격 구현** |
| **3주차** | **적 AI 구현** |
| **4주차** | **스킬 시스템 추가 및 이펙트 구현** |
| **5주차** | **UI(체력/경험치/진행도) 및 아이템 시스템 구현** |
| **6주차** | **상점(정비 공간) 기능 구현, 아이템 구매 & 장비 강화** |
| **7주차** | **사운드 적용 (배경음악 + 효과음 추가), 보스전 패턴 구현** |
| **8주차** | |  | | --- | |  |   **전체 스테이지 구성 및 밸런스 조정** |
| **9주차** | **최종 제작 및 마무리** |