

게임기획서

1. 게임 개요 및 소개

1. 게임이름 : Devil Angel Eternal Discord And Balance 천사와 악마 : 영원한 불화와 균형
2. 게임의 목표 : 플레이어가 선과 악의 기로에서 어느 한쪽을 선택하여 자신의 정체성을 확립하기 위해 떠나는 미궁 탐사 로그라이크 형식의 게임 여러 선택의 분기점에서 플레이어가 선택을 해 다양한 엔딩을 볼 수 있도록 한다.
3. 조작방법 :

호환 기기	모바일 게임
장르	로그라이크
그래픽	2D
시점	탑다운뷰
진행 시	가로 화면

4. 진행방법 : 플레이어가 던전을 돌며 다양한 몬스터를 제압하는데 제압 후 몬스터의 처우를 어떻게 결정하는지에 따라 선악의 포인트가 쌓이며 주인공의 성향이 바뀌어 간다. 그렇게 바뀌어진 성향에 따라 다른 진영의 보스가 등장한다. 선포인트를 많이 쌓으면 악의 보스가 나타나고 악포인트를 많이 쌓으면 선의 보스가 나타나는 형식.

2. 게임 배경

2 - 1. 기초 스토리

태초의 선과 악의 경계가 모호한시절 혼돈의 시대에서 선과 악의 존재들이 탄생하였습니다.

두 세력의 시작이 어디였는지 기록되어 있진 않으나 그들은 언제나 서로가 미친듯이 미웠습니다. 왜 그런 것인지 이유를 설명할 순 없었습니다. 그저 상대방을 죽이지 않고는 도저히 견딜 수 없었죠. 마치 머릿속에 이상한 소리가 들리는 것 같았습니다.

그렇게 선과 악은 세상이 시작했을 때부터 만년 가까이 전쟁을 벌였으나 아주 큰 문제가 있었습니다. 그것은 아무리 상대방을 베고 찔러대도 서로 죽일 수 없다는 것이었죠.

그들을 만든 누군가는 어느 한쪽의 절멸을 원치 않았고, 그들을 만들 때부터 선은 선의 피를 가진 존재들 만이, 악 역시 악의 피를 가진 존재들 만이 죽일 수 있게 하여 이 죽음 없는 전쟁을 영원히 이어 가게끔 만든 것이었습니다.

의미 없는 전쟁으로 서로의 정신이 마모될 때 즈음, 선과 악 중에서도 가장 뛰어난 누군가들은 이 전쟁의 의미와 자신들의 탄생의의에 대해 고민하게 되었습니다. 그리고 양측의 천재들은 연구를 계속하던 중 그 이유가 자신을 만든 혼돈의 어떤 존재들에서 비롯된 것을 알게 되었죠. 깨달은 그들은 분노했습니다.

이 전쟁이 누구의 승리로 끝나든 혼돈의 존재들에게 더이상 도움이 되게 하고 싶지 않았죠. 하루 빨리 이 전쟁을 종결시켜야 했습니다. 양측 천재들은 양측 수장들의 동의 하에 비밀리에 만남을 가져 토론했습니다.

그때 누군가(지혜가) 묘안을 냈습니다. '선이 선만을 죽일 수 있고, 악이 악만을 죽일 수 있는 사실이 피에서 비롯되었다면, 두 피를 모두 가진 존재는 둘 다 죽일 수 있지 않을까?'

두 세력의 가장 뛰어난 천재들은 연구했습니다. 정말 오랜 세월 서로를 증오하던 사실을 잠시나마 잊고 서로의 지식을 맞댔습니다.

그렇게 마침내 두 세력의 공조로 두 피가 섞인 무엇인가가 만들어졌습니다. 인간이었죠. 그들은 인간에게 기본적인 지식과 상대 존재를 죽일 수 있는 무기로서의 전투력과 사고방식을 가르쳤습니다.

실험은 성공적이었고, 인간은 양 측의 말단 존재들을 피 흘리게 하는데 성공했습니다. 그들에게 끝이 보이는 것 같았습니다.

그러나 아직 문제가 남아있었습니다. 태초의 인간은 완전한 무지 그 자체여서 선과 악의 개념 자체를 몰라 선과 악중 어느 세력이 소유할지 정할 수 없었습니다. 애초에 서로를 죽일 수 있는 단 한개의 귀한 무기이니 서로 양보할 생각도 없었죠.

결국 그들은 내기를 하기로 했습니다. 그들은 인간을 미궁에 몰아넣고 선과 악의 개념을 깨우칠 수 있게 돕기로 했습니다. 그 과정에서의 체벌이나 유혹은 서로 터치하지 않기로 했습니다. 그것도 전술의 일부이니깐요.

2 - 2. 보스 배경

7명의 주선과 7명의 최악으로 이루어져 있다. 각각의 스테이지에서 나타나는 보스는 반대되는 성향의 개념을 원천으로 삼는다.

주선

지혜의 토토크

- 대마법사의 모습을 한 주선. 오브와 책을 무기로 다룬다. 떠다니는 책에서는 속성계열의 마법을 사용하고 오브에서는 별자리 계열의 마법을 시전한다. 인간을 만들어내는 방법을 제일 먼저 생각하고 최악의 니가몬테와 함께 인간을 탄생시킨 장본인이다.

순수의 재미니

- 순수한 어린아이의 모습을 한 주선. 자신이 다루는 순록 형태의 영물과 자신의 무령을 이용하여 공격한다.

검손의 더크브니아(케무손)

- 양손에 큰 건틀렛을 착용한 사제의 모습을 한 주선. 양손의 건틀렛을 이용한 격투술과 빛으로 주먹을 실체화해 공격한다.

화합의 우리앙&모두랑

- 남녀의 쌍둥이형태를 한 주선. 남자의 모습을 한 쪽이 검으로 방어술을 하고, 여자의 모습을 한 쪽이 활로 원거리 공격을 한다. 두명의 모습을 하고 있지만 두개의 인격인 개념인 하나의 존재이다.

인내의 잘마쿠논

- 양손의 방패를 들고 있는 성기사의 모습을 한 주선. 방패를 양손으로 모아 카운터 공격을 시도하거나 방패를 부메랑처럼 사용해 투척하는 방식의 공격을 한다. 악측에서는 걸어다니는 성이라는 별명으로 불린다.

용기의 거버타

- 망치를 든 바이킹의 모습을 한 주선. 본인의 두배 정도 크기를 한 거대한 망치를 이용한

공격을 한다. 이능을 제외한 단순 본신의 무력은 분노와 함께 쌍벽을 이룬다.

희망의 하루스잇타

- 큰 깃창을 든 성녀의 모습을 한 주선. 자신이 든 깃창으로 주선의 다른 존재들의 공격을 빛으로 환원한 형식의 공격을 함. 2페이지로는 빛을 이용한 공격을 광적으로 사용한다.

죄악

탐욕의 다네크야

- 자신의 보물에 광적인 집착을 보이는 돼지의 모습을 한 죄악. 거대한 자신의 아가리를 이용해 자신의 보물을 흡수한 뒤 뱉어내거나 그 큰 몸집을 이용한 돌진공격을 한다.

색욕의 세루쿠쉬

- 이상성욕을 가진 서큐버스의 모습을 한 죄악. 자신의 채찍검을 이용하여 속박하거나 휘둘러서 공격을 한다.

오만의 니가몬테

- 귀족의 의상을 입은 사티로스의 모습을 한 죄악. 자신의 숨겨진 거대한 진짜 신체를 마법진의 형식으로 이용하여 공격한다. 공중에서 발굽으로 내려찍는 공격을 하는 식. 선측의 토토크와 함께 인간탄생계획을 실현시켰다.

질투의 메우시르타

- 타천사컨셉의 까마귀의 모습을 한 죄악. 검은 양날 곡도를 이용해 공격한다. 남들이 가지고 있는 것들을 질투하여 자신이 상대한 선 성향의 병사들의 장신구에 광적으로 집착해 빼앗아 수집하는 습관이 있다.

분노의 모트차마

- 검투사 복장을 입은 황소의 모습을 한 죄악. 거대한 쌍도끼를 이용하여 공격한다. 지금까지 자신이 서있던 전장에선 패배한적이 없다. 그러나 선측의 인내와 만나게 되면 그날 두 진영간의 전투는 수백년을 지속한다는 이야기가 있다.

나태의 자고쉬폰

- 언제나 나른해보이는 표정을 짓고 있는 마녀 형태의 죄악. 상대방에게 가루를 분사해 잠재우거나

환각을 보이게하는 형식의 공격을 구사한다. 인형사 컨셉 목각인형,병정인형,곰인형

절망의 너무세용

- 흑룡의 모습을 한 마왕격의 죄악. 형체화한 어둠으로 다른 죄악들의 패턴을 강화하여 사용한다.
2페이지 역시 어둠을 이용한 공격이 메인이 된다.

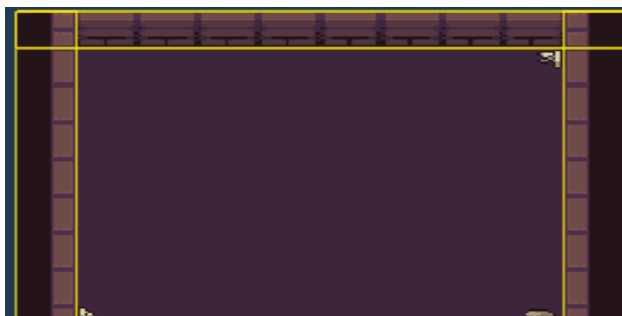
3. 게임 요소

3 - 1. 던전 시스템

- 던전은 크게 7개의 계층으로 구성되어 있고 1계층 당 3개의 층이 있는 형식이다.
총 21개의 스테이지가 있는 셈.
- 1계층당 두명의 보스가 존재하는데, 이는 후술할 선악 게이지 시스템에 따라 출현하는 보스의 종류가 달라진다.

던전의 룸 종류

- Spawn Room



- 플레이어가 매 층에 돌입할 때 마다 시작하게 되는 위치, 사망하게 될 때 이 곳에서 스폰된다.

- Wave Room
 - 몬스터가 출현하고 플레이어가 전투를 진행하는 룸
 - 해당 룸에 출현한 몬스터가 전부 처치당하지 않으면 다음 룸으로 진행할 수 없다.
- Item Room
 - 해당 룸에는 각종 상자가 생성
 - 상자들 중에서 플레이어가 한개를 선택 가능
 - 선택을 하고 난 뒤 다른 상자들이 락이 걸림
- Stair Room
 - 각 계층에서 보스가 없는 1층, 2층에서만 존재
 - 다음 층으로 넘어갈 수 있는 계단이 존재하고, 상호작용하면 다음층으로 넘어간다.
- Boss Room
 - 계층의 마지막 층인 3층에만 존재
 - 1계층에서 최종적으로 도달해야 하는 룸
 - 도착한 시점에서의 선악게이지 수치에 따라 출현하는 보스가 달라진다.

3 - 2. 선악 게이지 시스템

- 이 게임의 아이덴티티라고 할 수 있는 시스템으로, 플레이어가 게임을 진행하며 선과 악 둘중 하나를 골라 조절할 수 있고, 보스룸에서 상대하게 되는 보스와 엔딩에 영향을 끼친다.
- 몬스터를 제압하고 난 후, 그 몬스터의 처리를 어떻게 하는지에 따라 선악게이지의 변동이 생긴다. 제압 후 교화를 시켜주게 되면 선 게이지가 올라가고, 처치해 흡수하게 되면 악 게이지가 올라간다.
- 선 게이지가 많이 올라가 있는 상태에서 보스룸에 도달하게 되면 악 성향을 띄는 보스가 출현하고, 반대로 악 게이지가 많이 올라가 있는 상태에서 보스룸에 도달하게 되면 선 성향을 띄는 보스가 출현한다.
- 마지막 계층에 도달했을 때, 지금까지 상대한 보스들의 성향의 비를 따져서 나타나는 최종보스가 달라진다.

3 - 3. 아이템 시스템

- 아이템의 종류는 장검류, 둔기류, 단검류, 원거리 무기류, 창류의 다섯가지로 나뉘어져 있는 무기류와, 최대 6개를 장착할 수 있는 악세서리류로 나뉘어져 있다.
- 무기류는 각각의 아이템에 따라 공격속도나 공격력, 타격횟수등의 옵션의 차이가 존재하며 기력을 소모하는 강공격(스킬)이 존재하고 무기 클래스마다 모션이나 효과가 다르다.
- 악세서리류는 유틸쪽의 스탯을 보충해준다. (ex 이동속도, 체력, 방어력)
- 희귀한 악세서리들에는 스페셜옵션이 따라붙어 있는 경우가 있음.
- 아이템의 희귀도는 하찮, 이정도면, 대단한, 군단급 네개의 종류로 나뉘어져 있음
- 희귀한 아이템일수록 부가 옵션 스탯의 수치가 높아짐.
- 군단급은 보스를 사냥해야만 파밍할 수 있는 아이템이며 다른 아이템은 없는 스킬 옵션을 보유하고 있다.

무기

- 장검류
 - 세계관의 기본베이스라고 할 수 있는 무기클래스로 밸런스가 잘 잡혀있는 무기클래스이다.
 - 기본 콤보 : 수직 휘두르기->수평베기->위로 올려치기
 - 강공격 : 전진하면서 내려찍기
- 단검류
 - 공격력은 떨어지지만 빠른 공격속도와 이동속도 관련 옵션으로 스피디하게 즐길 수 있는 무기 클래스
 - 기본 콤보: 앞손찌르기->뒷손찌르기->앞손찌르기->양손 베기
 - 강공격: 난도질하며 전진하기
- 둔기류
 - 묵직한 타격감만큼 공격속도는 떨어지지만 강력한 데미지로 한방한방의 장점이 있는 무기 클래스
 - 기본 콤보 : 횡으로 좌로 휘두르기 -> 횡으로 우로 휘두르기 -> 내려찍기
 - 강공격 : 기를 모은 시간만큼의 다윗수 내려찍기

- 창류
 - 근접무기들 중 가장 사거리가 길고 공격속도도 준수한 무기클래스
 - 기본콤보 : 전방찌르기 -> 하단찌르고 -> 길게 찌르기
 - 강공격 : 마구찌르기

장신구(액세서리)

- 액세서리류는 유틸쪽의 스탯을 보충해준다. (ex 이동속도, 체력, 방어력) 또한 희귀한 액세서리들에는 스페셜한 옵션이 따라 붙어있는 경우도 있다.
- 최대 6개의 액세서리를 장착할 수 있는 슬롯이 존재하며 필요없어진 액세서리를 새로 습득한 액세서리와 교환할 수 있다.

아이템에서 추가예정

3 - 4. 스탯 시스템

공통스탯

- 체력(Health) : 해당 오브젝트의 생존과 죽음을 판결하는 요소
- 이동속도(Move Speed) : 해당 오브젝트의 이동을 할 때 속도를 결정하는 요소
- 공격력(Attack Damage): 해당 오브젝트가 공격을 할 때 다른 오브젝트의 체력을 감소시키는 요소
- 피해수치(Hit Damage) : 해당 오브젝트가 피해를 받을 때 오브젝트의 체력을 감소시키는 요소
- 방어력(defense capability) : 해당 오브젝트가 다른 오브젝트의 공격을 받을 때 그 오브젝트의 공격력을 경감시키는 요소
- 공격속도(attack speed) : 해당 오브젝트가 초당 몇회 공격할 수 있는지 나타내는 요소

- 치명타(critical damage) : 타격시 300%의 데미지를 입힐수 있는 확률적 요소

부가스탯

- 생명력 흡수(life steal) : 타격시 일정비율의 생명력을 흡수해 회복하는 요소
- 처형(execution) : 일정확률로 일반 몬스터 타격시 남은체력에 관계없이 처형시킬 수 있는 확률의 요소
- 방어력 감소(Defense decrease) : 타격시 상대의 방어력을 일정 수치 감소시키는 요소
- 공격력 감소(attack damage decrease) : 피격시 상대의 공격력을 일정수치 감소시키는 요소
- 추가 데미지(extra damage) : 타격시 일정 수치의 데미지를 추가로 입히는 요소
- 고정 데미지(true damage) : 타격시 상대방의 방어력을 무시하고 일정 수치의 데미지를 입히는 요소
- 넉백(knockback) : 타격시 상대방을 뒤로 밀어내고 잠시동안 기절시키는 요소
- 기절(stun) : 타격시 상대방을 기절시켜 일정시간 행동 불가 시키는 요소

4. 게임 플레이

4 - 1. 주 목적

- 3층씩 7계층 총 21개의 던전 층수를 올라가면 던전을 탐험하는 재미를 느낄 수 있다.
- 게임을 진행해 나가면서 플레이어의 선택으로 주인공의 성향을 스스로 결정해 플레이어가 원하는 성향의 결말을 본다.
- 14개의 보스 중 7마리를 처치하며 보스전의 쾌감을 즐길 수 있다.

4 - 2. 부 목적

- 던전 여기저기에서 구할 수 있는 아이템을 파밍하는 요소를 즐길 수 있다.
- 스토리 부분에 삽입된 카툰형식의 스토리나 삽화를 구경하는 재미를 느낄 수 있다.

5. 게임 종료

5 - 1. 플레이 종료

- 7번째 보스인 "희망" 과 "절망" 둘 중 하나를 처치하게 되면 엔딩 씬이 나오며 게임이 종료된다.

5 - 2. 수동 종료

- 게임 우측 상단의 톱니바퀴 버튼을 누른 후 게임 종료버튼을 누르면 게임이 종료된다.

6. 화면 순서

하단 사진들은 예시 화면이다.

6 - 1. 시작 화면

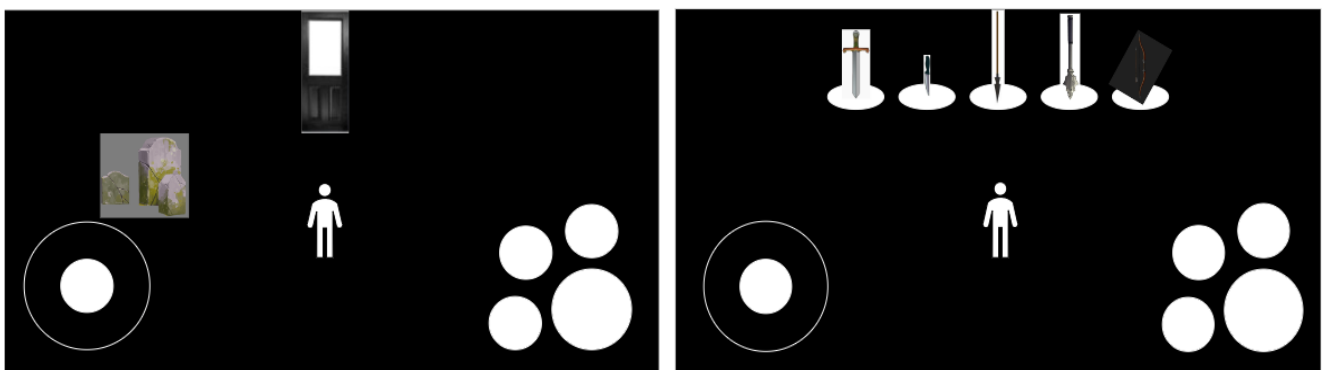


- 게임을 실행한 후 로딩 창이 지나간 뒤 플레이어가 보게 되는 기본 화면이다.
- 게임의 로고와 제목, 시작화면으로 구성되어 있다.

6 - 2. 연출 화면

- 시작 버튼을 누르면 게임의 간략한 스토리가 컷툰(카툰) 형식으로 지나가게 된다.
- 화면 우측 하단의 스킵버튼으로 스토리를 스킵 가능하다.

6 - 3. 로비 화면



- 게임 시작 후 플레이어가 보게 되는 화면
- 던전의 입구와 플레이어블 캐릭터가 이름을 결정하게 된 계기가 있는 비석이 위치하고 비석에 상호작용 하면 Devil, Angel : Eternal Discord And Balance라는 문구가 써 있다.
- 플레이어는 바닥에 꽂혀 있는 기본 무기 4종류(5종류) 중 하나를 선택해 던전에 입장하여야 한다.
- 지난 회차에 만났던 보스와 몬스터의 정보가 기입 되어 있는 도감 형식의 일기장이 위치하여 있다.

6 - 4. 던전



- 로비에 진입하게 되면 던전의 spawn room에 입장하게 된다.
- 좌측 상단에 체력 게이지 바와 성향 게이지 바가 위치해 있다.
- 우측 상단에 미니맵이 위치해 있고 누르면 확대가 된다.
- 좌측과 우측 하단에 공격,이동을 컨트롤할 수 있는 조이스틱버튼이 위치해 있다.