* 목표 : 지하 3층부터 지상100층 까지 층마다 부여된 퀘스트를 진행하며 올라가기.
* 장르 : 로그라이크류
* 가로방향 탑뷰

- 게임 플레이

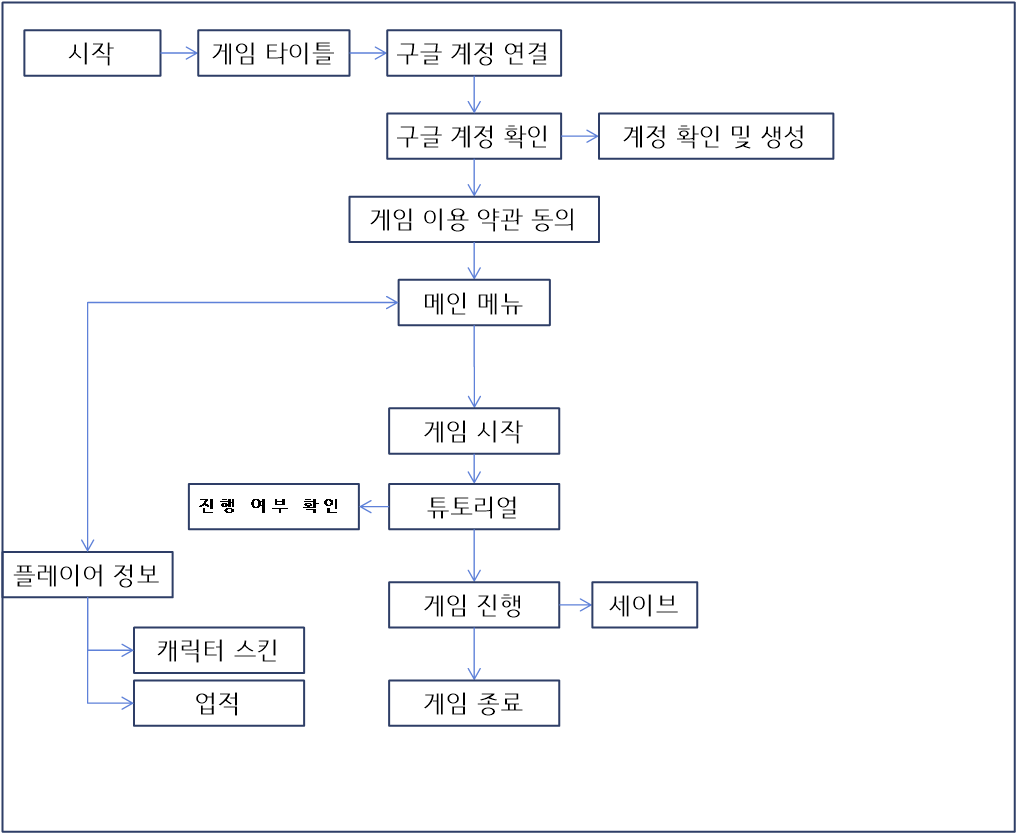
1. 타이틀 : 100타워

2. 게임의 목적

지하 3층부터 지상 100층 까지 층마다 부여된 퀘스트를 진행하며 스토리에 대한 단서를 얻고 결말을 보는 것

3. 게임 시스템

기본적인 구성



A. 메인 화면 구성

① 플레이어 정보

a. 캐릭터 스킨

- 플레이어가 구매한 스킨을 확인 할 수 있다.

b. 업적

-

c. 스토리

- 플레이어가 진행했던 스토리를 다시 볼 수 있다.

② 인게임

a. UI 및 기본(이동, 능력치)

1. UI

2. 기본

- 맵 : 가로 \* 세로 16\*9

- 캐릭터

가. 이동 : 한 칸씩(ex. 바람의 나라)

이동 방법 : 드래그 & 이동 하고 싶은 곳 터치

이동 속도 : 0.5초에 한 칸

나. 능력치

체력 : 100 / 몬스터와의 전투에서 소모

/ 배고픔 수치가 0이 되면 5걸음에 1씩 소모

/ 음식을 먹어서 회복 가능

배고픔 : 100 / 5걸음에 1씩 소모

/ 음식을 먹어서 회복 가능

공격력 : 3

다. 재화

b. 튜토리얼(지하 3~1 층) : 문서

c. 메인(1~100 층) : 문서

d. 전투 시스템 : 문서

e. 요리 시스템 : 문서

f. 몬스터 : 문서

g. 아이템 : 문서

h. 퀘스트 및 맵 : 문서

* 스토리 : 진행을 하면서 얻을 수 있는 단서, 진행률에 따라 결말이 변한다.

: 각 단서를 모을 때마다 수치를 얻는다. 플레이어는 수치를 알 수 없다.

: 일정 수치를 달성할 때마다 주인공은 특정한 대사를 한다.

1. 메인 스토리 : 주인공의 기억에 대한 단서

2. 서브 스토리 : 고슴도치와의 친분에 대한 이벤트

3. 돌발성 이벤트 : 컨셉의 층에 있는 돌발로 이루어지는 이벤트

* 퀘스트 : 정할 미니 게임

1. 퀘스트를 클리어하면 일정확률로 스토리에 대한 단서를 얻는다.

2. 특정 퀘스트 클리어와 실패의 수가 엔딩에 영향을 준다.

- 미니 게임 : 맵에 표식이나, 몬스터의 수를 비밀번호로 해서 비밀의 방을 열수 있다.

* 결말

: 스토리 진행률, 동료와의 친밀도, 특성, 업적,

1. 자신이 나쁜 사람이라는 걸 알고 다시 봉인한다.

2. 기억을 되찾고 다시 학살을 하러 떠난다.

3. 개과천선해서 세상으로 복귀한다.

4. 자신이 누군지 기억해내지 못한다.

5. 동료와 사랑에 빠진다.

6. 자신이 만든 생명체에게 봉인 당한다.

7. 마약에 취해 사람을 죽인 것이다.

8. 보스를 때려잡으려고 봉인

- 아이템

1. 무기

- 공격력

- 크리티컬 확률

- 빗나감 확률

2. 요리 재료

3. 옷?

4. 소모성 아이템

5. 주사위

* 특성 : 게임을 진행하는데 도움을 주는 요소

1. 관찰력 : 숨겨진 아이템이나 몬스터 등을 발견하는데 도움을 준다.

2. 튼튼 : 최대 체력이 일정 수치만큼 증가한다.

3. 손재주

4. 전투

6. 똑똑 : 퍼즐에서 힌트를 하나 얻을 수 있다.

7. 운 : 주사위 높은 숫자 나올 확률이 증가.