

# Slime in Maze

-기획서-

## ※ 목차

### 0. 개요

#### 1. 화면 구성

##### 1\_1. 타이틀

##### 1\_2. 메뉴

##### 1\_2\_1. 접수실

##### 1\_2\_2. 대기실

##### 1\_3. 맵 제작

##### 1\_4. 인 게임

##### UI

#### 2. 캐릭터

##### 2\_0. **캐릭터**

##### 2\_1. 모험가 [스토리, 이미지, 스탯, 스킬, 링크]

#### 3. 맵

##### 3\_1. 모험가 파트

##### 3\_1\_1. 시간의 신전 [스토리, 특징, 이미지, 장치, 함정, 몬스터, 아이템]

##### 3\_1\_2. 깊은숲

#### 4. 퀘스트

## 0. 개요

제작 - COLORFULVOX

장르 - 2D 횡스크롤 RPG

유통 - 스팀,구글 앱스토어

가격정책 - 부분 유료

엔진 - 유니티

설명 : 슬라임으로 변한 캐릭터들의 스토리를 즐기며 미로와 규칙이 있는 맵을 플레이

## 1. 화면 구성

### 1\_1. 타이틀

이미지

배경[Ani] : 게임시작시 배경



UI : 네오 등근모체 이미지 파일 사용

- PRESS ANY KEY -

구글 앱스토어 연동

## 1\_2. 메뉴

### 1\_2\_1. 접수실 : 접수원을 통해 퀘스트를 받는 화면

이미지 - 배경 [커피-Ani]



공지 : 업데이트, 공지 사항에 관한 내용 출력을 위한 것으로 접수원 캐릭터의 머리위에 느낌표 형식으로 출력됨 느낌표를 클릭시 메인창이 출력되며 공지내용을 보여줌

이미지 - 느낌표 아이콘[Ani] , **공지 화면창**



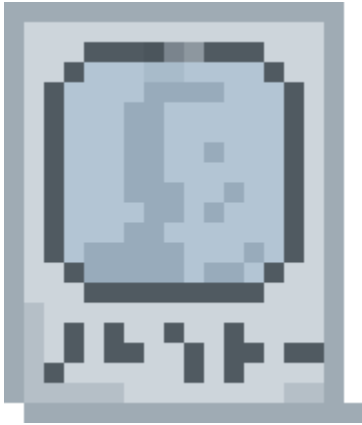
접수원 : 퀘스트를 접수하는 NPC 클릭시 접수[Ani] 화면을 출력 **[텍스트]**

이미지 - 눈깜빡임 + 대화 [Ani]



현상금 : 일일 현상금 시스템으로 현상금에 보이는 몬스터,아이템을 획득하고  
퀘스트를 클리어 했을시 일정량의 골드를 받을 수 있음.  
단, 현상금 개봉은 최소 캐릭터 하나의 스토리 개방 시 개방됨  
[텍스트]

이미지



- **개인적으로 현상금 시스템은 모험가의 인게임이 완성되면 하고싶음**

1\_2\_2. 대기실 : 유저의 캐릭터,창고를 관리하기 위한 화면

대기실은 아파트같이 층으로 관리되며

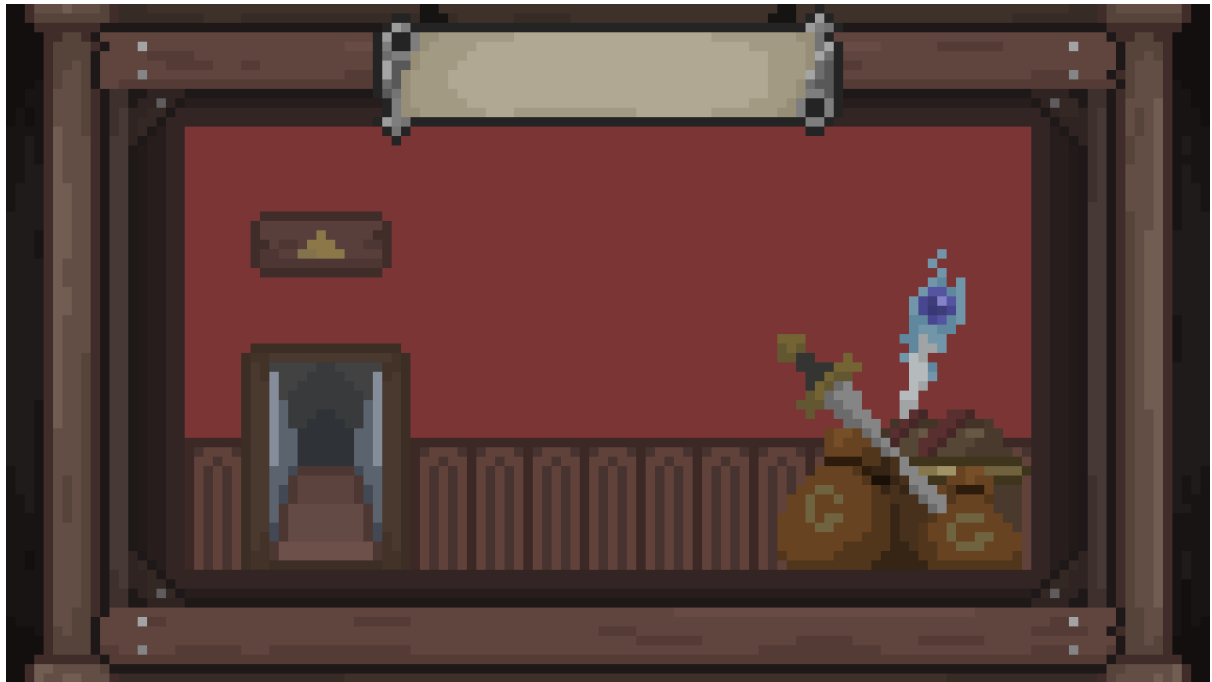
로비(1층) -> 2층부터는 각 캐릭터들의 방으로 설정.

기본적인 대기실UI & 시스템 : 버튼을 통해 각 층을 이동 사진필름과같이  
대기실 UI테두리안에서 각 이미지들이 위아래로 옮겨지며  
이동됨 [유니티 자체 애니메이션 사용, 층 확인Ani]

이미지



1층 로비 : 현재 획득한 아이템을 창고를 통해 확인 할 수 있음



창고 - 맵전용 아이템, 제작 아이템, 재료 아이템들을 저장하는 창고

창고[Ani]클릭시 창고창 출력

이미지 - 창고 , 창고창 + 아이템 박스



**2층 모험가방**

**이미지 -> 배경, 캐릭터**

**3층 용사방**

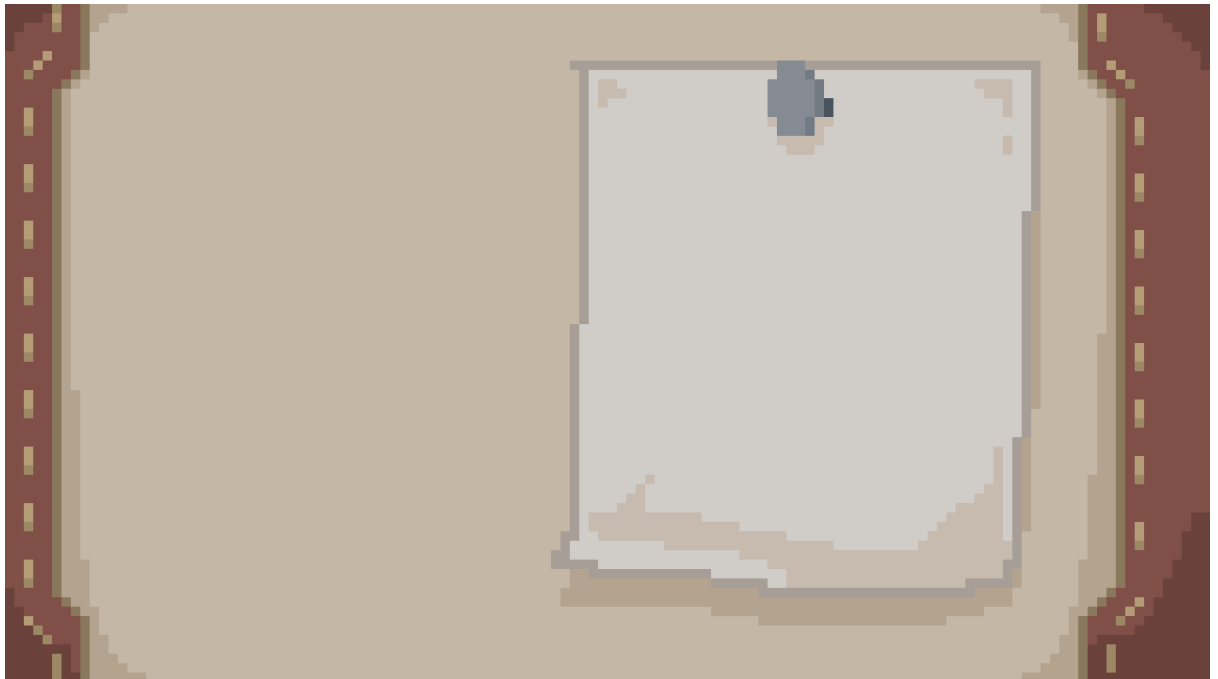
**4층 성녀방**



1\_3. 맵 제작 : 퀘스트 수령 후 인 게임 생성 화면 해당 퀘스트 맵의 정보나 간단한 팁 정도를 알려주며 맵을 생성하는 Ani출력

이미지 : 배경\*지금은 초안이라 맵의 정보,팁을 보여줄 화면 상의 후 결정, 맵생성[Ani]\*상의회 엔진자체 시물 or 약간의 디자인

[텍스트]



#### 1\_4. 인게임 : 실제 게임 화면

**캐릭터** : 체력, 변신,아이템슬롯,스킬슬롯

**몬스터** : 보스 체력바

**설정** : 아이콘은 메뉴와 동일[내용은 다름]

UI : 버튼 ,기본창 , 대화창, 설정

기본버튼[Ani] : UI창에 기본적으로 사용하는 버튼  
이미지



메인창 : 구체적인 내용이 필요할경우 출력되는 창  
이미지



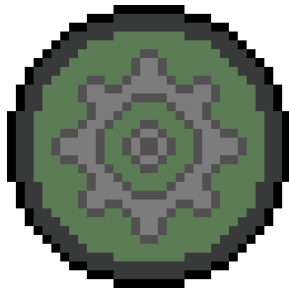
서브창 : 간략한 내용이 필요한 경우 출력되는 창  
이미지



대화창 : 인게임, 접수실, 대기실 화면에서 캐릭터가 대화하는 내용을  
출력하기위한 창  
이미지



설정 : 게임내의 환경을 설정하거나 해당 화면을 나가기 위함 [메뉴,인게임]  
설정아이콘을 클릭시 메인창을 통해 해당 사항들을 볼 수 있음  
이미지 - 아이콘, 사운드바, 나가기(기존 버튼을 사용 고려)



환경설정  
사운드  
계정  
나가기

## 2. 캐릭터

### 2\_0. 캐릭터 : 유저들이 사용하는 캐릭터

구매 방법 : 접수원의 스토리 퀘스트를 통해 스토리 개방

1. 유료 결제시 기준 2500KRW
2. 챌린지 퀘스트를 통해 25개의 조각 획득
3. 이미 얻은 조각들 기준에 따라 유료 결제 가격이 변경되며 1개당 기준 100KRW 감소

특징 :

#### 1. 슬라임과 인간의 제한 조건

#슬라임 : 스킬 사용 불가능,아이템 사용 불가능,함정 해제 불가능,자유 이동

#인간 : 스킬 사용 가능 ,아이템 사용 가능 ,함정 해제 가능 ,좌우 이동

#### 2. 변신 조건 : 모든 캐릭터의 변신 조건은 모두 다르며

슬라임에서 인간 변신은 제한적이지만  
인간에서 슬라임 변신의 제한이없다.

3. 스킬 : 캐릭터들은 기본공격이 없으며 스킬을 사용하여 공격한다. 대기실의 각 캐릭터를 통해 골드,아이템 조건에 따라 스킬 업그레이드가 가능하다.

4. 링크 : 퀘스트 진입전 진행할 캐릭터에게 각 캐릭터들의 효과를 부여하는 것이며 맵,캐릭터들의 조건에 따라 퀘스트 완수 시 개인 스토리가 개방 된다.  
적용가능한 링크 개수는 1~2개를 기준으로 한다.

#### 5. 스탯 :

하트 : 인간과 슬라임은 하트를 공유

이동 속도 : 인간형태의 기본 이동 속도를 설명한다.  
슬라임의 이동 속도는 모두 동일하다.

방어 : 체력대신 깎이지만 물리적인 공격에만 적용된다.  
인간으로 변신 시 방어가 적용된다.  
기본적으로 캐릭터는 방어가 없으며 아이템,  
캐릭터 스킬,효과들로 적용된다.

보호 : 저주,마법 공격들을 1개 기준 1회 무효  
시켜준다. 단,맵의 저주는 적용X  
슬라임과 인간은 보호를 공유

아이템,캐릭터 스킬,효과들로 얻으며 최대 **N개**

\* 모든 캐릭터는 스킬 공격이기에 기본 공격 스탯은 없다.

**기본적인 스탯구조이지만 기획 진행에따라 추가,변경 가능**

**이미지 : 캐릭터 정보창,스킬 업그레이드**

## 2\_1. 모험가

**스토리** : 시간의 신전 -> 깊은 숲 ->

**[대사]**

**이미지** :

슬라임[Ani] : 대기,준비,발사,**아픈,죽음**

인간[Ani] : **대기,이동,추락,아픈,죽음**

**제작,장식물 해제**

**아이템 사용 : 선택,타켓,즉시**

**스텝** :

하트 : 3

이동속도 : 2

방어 : 0

보호 : 0

**스킬** :

**링크** :

### 3. 맵

3\_0. 맵 : 맵의 형태는 정의가 되었지만 내용은 모두 랜덤이며  
퀘스트의 난이도에 따라 난이도가 조정된다.

각 맵의 문 개방 조건은 모두 다르다.

시즌1 기준 마지막 맵을 제외한 모든 맵은 맵전용 아이템이 있다.

#### 3\_1. 모험가 파트

[시간의 신전]

스토리 :

특징 : 캐릭터들의 하트를 감소시키며 **easy기준 하트1 = 3분** 정의  
시간의 수호석을 발견시 현재 문 위치를 바꿔버리며  
캐릭터중심으로 블록을 가둬 지진을 일으켜 바위를 떨어뜨린다.  
떨어진 바위들은 **랜덤**으로 몬스터로 변한다.

모든 몬스터를 처치할경우 가둔 블록은 원상태가 되며  
만약 시간안에 수호석을 부시거나 크로노스의 회중시계로  
시간을 멈추게 안할경우 다른곳에 재생성된다.

문 개방 조건 : 미로안에 숨겨진 시간의 수호석들을 모두  
비활성화시키면 문의 위치는 변하지 않는다.

이미지 : 배경,블록,장식물,문[Ani],장치[Ani],함정[Ani],몬스터[Ani],  
아이템



#### 4. 퀘스트 : 접수원을 클릭시 진입하는 화면

퀘스트에는 일반,챌린지,캐릭터 퀘스트가 존재한다.

##### 일반 퀘스트 :

일반에는 일일,일반적인 퀘스트가 존재하며  
일일 같은 경우 그날 한번만 등장하는 퀘스트이지만  
골드,경험치,특정 재료 수급이 가능하다.  
모든 일반,일일 퀘스트는 함께 랜덤으로 정해지며  
3개의 랜덤 퀘스트가 주어진다.[각각 easy,normal,hard]  
[일일은 일일 퀘스트라는 명시가 되어진다.]  
만약 그중 퀘스트 하나를 클리어시 다시 랜덤으로  
초기화되며 만약 퀘스트 실패 시 그날 도전 할 수 있는  
퀘스트 횟수는 감소한다. **퀘스트 라이프 : 3개**  
퀘스트 재설정,퀘스트 라이프 같은 경우 골드,광고로  
1회씩 가능하고 광고 같은경우 하루 최대 3번으로 조절한다.  
[퀘스트 내용] **[텍스트]**  
퀘스트 제목,해당맵,목표,보상,등장하는 아이템  
[보상] : 골드,아이템,재료

##### 챌린지 퀘스트 : **[밸런스 텍스트]**

일정 골드를 지불하고 도전할 수 있으며  
만약 도전을 할경우 해당 챌린지는 변경이 불가능하다.  
챌린지 맵 같은경우 한 미로안에 최대 3개의 맵을 섞었으며  
등장하는 아이템 표시 또한 물음표로 되어 있다.  
각 맵의 저주가 모든 미로안에 적용되며 함정,몬스터 또한 각 맵의 하드  
기준으로 능력치,데미지가 상승한다.  
최소한 1개의 각 맵 중 하나의 보스 몬스터가 등장한다.  
[보상] : 조각 1~5 (맵안에서 얻을 수 있는 아이템은 있지만 챌린지가  
 끝나면 회수되며 골드는 맵안에 존재하지 않는다.)  
조각 같은 경우 현재 출시된 캐릭터들 기준으로 조각을  
얻은 개수에 따라 나올 조각의 확률이 조정 된다.

Ex) A : 2/25 , B : 5/25 , C : 3/25

얻을 확률 : 20%      50%      30%

**[이 확률적인 부분은 다시 조정이 필요하다]**

**캐릭터 퀘스트** : 캐릭터의 스토리를 볼 수 있으며  
한 캐릭터의 스토리를 모두 개방했을 경우  
일반,챌린지 퀘스트에 해당 맵들이  
등장한다.

각 캐릭터마다 25개의 조각이나 유료 결제를 통해 개방된다.

캐릭터 퀘스트 안의 아이템과 골드는 첫 스토리  
개방시에 지급된다. [\[각 캐릭터 텍스트\]](#)

이미지 :

