'전우치전'과 '홍길동전' 등의 한국 전설, 민담, 신화, 설화를 바탕으로 하는 액션 어드벤처 게임을 만들고 싶어. 주인공의 이름은 홍진(洪鎭)이야. 배경은 조선 시대이지만, 역사를 고증한 것 보다는 역사 속 사건을 재구성해서 다크 판타지 느낌이 나야 해. 등장 몬스터로는 어둑시니, 도깨비, 여우 요괴, 지네 요괴 등이 있어. 주인공은 도술을 사용하고 그림 속을 넘나들 수 있는 능력을 가지고 있어. 스킬은 4~8개를 사용해. 시점은 3D 백뷰이고 플랫폼은 콘솔과 PC야. 이 게임의 GDD를 작성하고 싶어. 대신 아래의 조건을 만족해야 해.

이 게임에 필요한 GDD의 챕터는 다음과 같아.

1. 캐릭터 이동과 카메라 처리에 대한 문서

2. 트리거의 정의와 종류(조작대기, 감지대기)

3. 몬스터 AI 정의와 유형(패턴)

4. 전투 방식 정의와 유형

5. 비쥬얼 이펙트와 사운드 이펙트의 출력 구조

6. UI 디자인 (Gauge에 대한 표현)

7. 레벨 컨셉

8. 상태 정의 (Use case)

9. 모션시스템(액션, 상태정의)

10. UI 디자인 (6. UI 디자인의 확장)

이 10가지 목록들을 챕터로 포함시켜서 GDD를 작성해봐. 필요하다면 너가 다른 챕터도 더 추가해서 만들어. 그리고 해당 목록에 대한 세부 항목도 자세하게 써봐. 용어는 게임 기획 업계에서 사용하는 전문적인 용어를 써야 해. 참고로 다운로드 가능한 word문서로 만들어야 해.

**# 전투 시스템**

**[도깨비불]**

- 보유한 도깨비불의 개수에 따라 사용할 수 있는 스킬의 등급이 달라진다.  
 => 도깨비불로 스킬 트리를 찍을 수 있다?  
 => 초기화 가능?

- 일부 보스 몬스터를 처치하면 도깨비불을 회수하여 자신을 강화한다.

-

**[전투]**

전투는 ‘갓오브워’같이 빠른 액션으로 진행된다.

스킬 버튼 or 약/강 공격 조합

// 콘솔이면 스킬 버튼이 부족한데 어떻게 해결?

// 약공격+강공격 조합에 스킬 4개 추가

// 스킬 키 : pc(1,2,3,4) / 콘솔(L1, L2, R1, R2)

// 공격 키 : PC(약공격-마우스좌클릭, 강공격-R키)/콘솔(약공격 – 네모, 강공격 – 세모)

// 점프/대쉬 (조준은 없어도 될거같다)

// 무기 : 부적(원거리무기-소환류), 곰방대(근접무기-봉류, 연기로 공격도 가능), 환도, 활, 부채, (그림자를 사용하는 애)

명린(明燐) – 밝을 명 + 도깨비불 린 : 어둠을 밝히는 도깨비불

어둑시니 – 최종보스, 1명

두억시니 – 사천왕 중 1명, 도깨비족이었으나 어둑시니에 의해 폭력성이 증가하고 악해진 존재

이매망량 – 도깨비들의 단체, 어둑시니에 의해 멸망했지만 살아남은 일부 도깨비들은 도사들을 도우며 어둑시니에 대항한다.

현대 한국에 드리운 어둠의 그림자. 사람들의 공포와 두려움을 먹고 자란 어둑시니가 세상을 어둠에 물들인다.

그림 속 세상은 어둑시니에 의해 어둠에 물들어 버렸다. 어둑시니는 여기서 만족하지 않고 현실 세계도 어둠에 물들이고 싶어 한다. 어둑시니는 그림 속을 돌아다니며 몸을 숨기고 자신의 힘으로 요괴들을 세상에 내보낸다.

일반인들은 모르던 도사와 요괴들의 세상이 조금씩 드러나게 된다.

도사인 주인공 ‘진’은 여러 그림 속에 들어가 어둑시니를 찾고 어둠을 밝히는 여정을 떠난다.

한국판 주술회전

**[창신 피드백]**

* 특별함: 틀은 유지하고 컨셉을 바꾼다. 어둠대신 ‘먹’을 쓰면 좀 느낌이 다르다.
* 그림으로 태어난 어둑시니, 그림에서 벗어나 현현하고 싶어한다. 허나 그림에서 벗어날 수 없었다. 그렇기에 현실 세계를 ‘그림’으로 만들고자 하였고, 그림과 현실의 경계를 무너뜨리고자 그림 속 요괴들을 현실에 내보낸다. 그렇기에 어둑시니는 세계에 먹을 휘날린다. 세상을 그림으로 물들여 자신의 손길이 온 세상에 닿을 수 있게.
* 그림 속 세상에 들어가기 위한 의식이 있으면 어떨까?   
  ex) ~~로 벼루를 만들고 ~~로 붓을 만들고 ~~로 의복을 만들고 4일간 제사를 지내면 초월적인 존재가 허락하니 그림에 들어갈 수 있다.
* 염색을 한다면 어둑시니가 뿌린 먹으로 염색해서 백신처럼 사용. 그림속에서 튕겨나가지 않는다. 이러면 그림 속 세상을 탐험할 수 있는 시간이 정해지니까 스테이지에 존재하는 제한시간을 나타낼 수도 있다. 일반적인 사람은 어둑시니의 먹이 조금이라도 닿으면 크게 다치기 때문에 면역이 있는 특별한 사람만 이동할 수 있다.

**# 캐릭터**

**[스탯]**

- 1차 스탯: 근력, 순발력, 지력, 지구력, 정신력, 기력, 체력(HP에 영향을 줌)

신통력, 요력, 도력,

**[무기]**

- 부적: 지력 + 신통력

- 곰방대: 힘 + 신통력

- 환도: 힘 + 민첩

- 활: 힘 + 지력

- 부채: 지력 + 민첩

- 피리: 민첩 + 신통력

- 힘, 민, 지, 신통력, 요력

=> 무기마다 두개씩 -> 경우의 수가 6개 나옴

- 몬헌 같은 장르어떤데

=>

- 도사의 자격이 될 메인 스탯

=> 신통력

- 부적: 근거리, 부적을 주먹에 휘감고

- 피리: 원거리, 그림자를 조종

- 부적(화살처럼 사용 가능), 곰방대, 환도, 부채, 실과바늘, 호리병(붓이 달린),

- 부적을 손에 휘감아 근접 격투술 사용?

- 게이지를 모으면 터트려서 일정시간동안 강해지는 시스템은 어때?  
 => 도깨비불 게이지를 터트리면 도깨비불이 몸을 휘감으며 공격이 강해진다.

- 탈(소환사)?

**[스탯]**

@ 1차 스탯

* 힘
* 민첩
* 지능
* 체력
* 정신력
* 기력
* 요력

**[신통력]**

* 도사의 자격으로 전투력의 개념이다.
* 신통력이 있는 자 만이 도사가 될 수 있다.
* 신통력이 있어야 요괴와의 전투가 가능하다.
* 캐릭터 등급을 올리면 신통력도 증가한다.
* 캐릭터 등급에 따라 신통력의 제한이 있다.
* 요괴에게 피해를 주기 위해서는 해당 요괴의 등급에 맞는 최소 신통력을 충족시켜야 한다.
* 신통력이 증가할 수록 그림 세계에서 머물 수 있는 시간이 증가한다.
* 1차 스탯을 기반으로 계산 공식이 필요.

**[등급 및 레벨]**

@ 몬스터 등급

* 몬스터는 등급으로 분류를 한다.
* 몬스터의 등급을 나누어 유저가 해당 등급의 몬스터와 전투를 하기 위해 유저도 반드시 등급을 올리게 만든다. (등급을 올리기 위해서는 재료가 필요하고 게임 플레이 시간을 늘릴 수 있기 때문)
* 몬스터에게 느껴지는 기운으로 등급을 나누고 정확한 레벨을 측정할 수 없게 만듦.
* 같은 등급이어도 차이가 있음. (유저는 같은 등급이라도 안주하지 않고 긴박한 전투를 느낄 수 있게)
* 일부러 정확한 몬스터의 레벨을 알려주지 않음으로써 유저들에게 미지의 것에 대한 두려움을 준다.
* 유저의 컨트롤 능력이 좋다면 레벨이 더 높아도 같은 등급의 몬스터는 잡을 수 있게 만든다.
* 기획 단계에서는 몬스터의 강함을 수치적으로 나타내기 위해 레벨을 사용한다.
* 귀(鬼): 최하급 요괴, 1~10
* 마(魔): 하급 요괴, 11~20
* 혼(魂): 중급 요괴, 21~30
* 재(災):
* 영(靈): 상급 요괴, 31~40
* 신(神): 최상급 요괴, 41~50

@ 몬스터 형태 타입

* 몬스터를 형태로 분류한다.
* 인간형, 짐승형, 정령형, 요물형

@ 캐릭터 등급

* 캐릭터의 등급은 각 등급 별 천, 지, 인 도깨비불을 모아야 올릴 수 있다.   
  (타입 별 필요한 개수는 다르다.)
* 인(人)급:
* 지(地)급:
* 천(天)급:

@ 캐릭터 레벨

* 캐릭터의 레벨은 캐릭터 등급과 따로 적용되는 개념이다.
* 레벨은 몬스터를 사냥하거나 퀘스트를 진행하며 경험치를 획득하면 상승한다.
* 레벨이 오르면 캐릭터의 메인 스탯이 자동으로 증가한다.
* 레벨이 오르면 메인 스탯 이외의 스탯을 유저가 선택하여 올릴 수 있다.