강림의 복수 기획서

목차

[강림의 복수 기획서 1](#_Toc141444724)

[유저 캐릭터 시스템 3](#_Toc141444725)

[캐릭터 스텟 설정 3](#_Toc141444726)

[유저 동작 시스템 3](#_Toc141444727)

[유저 캐릭터 데이터 항목 (추후 추가 바람) 4](#_Toc141444728)

[캐릭터 외형 추후 추가 (아마 에셋 다운해서 사용할 예정) 5](#_Toc141444729)

[스킬 시스템 5](#_Toc141444730)

[몬스터 시스템 6](#_Toc141444731)

[몬스터 스텟 (게임을 개발하면서 조절할 예정) 6](#_Toc141444732)

[던전/ 필드별 등장하는 잡다한 몬스터 7](#_Toc141444733)

[몬스터 능력 8](#_Toc141444734)

[아이템 9](#_Toc141444735)

[보물상자 12](#_Toc141444736)

[기타 13](#_Toc141444737)

# 유저 캐릭터 시스템

## 캐릭터 스텟 설정

기본 스텟 항목

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 스텟 | 설명 | 단위 | 공식 |
| 체력(HP) | 방어력이 높을수록 유저가 받는 물리적인 피해가 감소한다. | 1단위  기본 수치=500 | 결과값=기본 제공 수치 + 추가 제공 수치 –(데미지량)  (기본 제공 수치가 초과되면 HP 추가 제공 불가) |
| 마법 스킬 | 마법 스킬이 높을수록 더 높은 수준의 스킬을 구사할 수 있다.  예) 2초 동안 적에게 지속적인 데미지 🡪4초 동안 적에게 지속적인 데미지. | 수치별로 나누어진 표 참고 |  |
| 공격력 | 유저의 기본 공격력과 무기, 아이템 등으로 인한 추가 공격력 합산. | 10단위 | 총 공격력=기본 공격력+ 추가 공격력 |
| 방어력 | 방어력이 높을수록 유저가 받는 물리적인 피해가 감소한다. | % | 실제로 받는 물리적인 패해=적의 공격력\*(1-방어력) |

수치별로 나누어진 표 참고 (여기에 추가할 예정)

전투 스텟

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 사용 항목 |
| 물리 공격력 | 공격력 수치 사용 |
| 마법 공격력 | 각 마법의 수치 사용 |
| 물리/ 마법 방어력 | 방어 수치 사용 |

## 유저 동작 시스템

기본 동작

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 동작 종류 | 시간 | 설명 |
| 기본 (서 있는 동작) | - |  |
| 걷기 |  | 한쪽 발을 땅에 디딘 다음 다른 쪽 발을 디디는 동작을 반복 |
| 점프 |  | 마조렐 블루, 블루, 스크린샷, 콘서트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 스킬 시전 | 추후 결정 |  |
| 무기 공격 |  | 이 파트 담당하시는 분 마음대로. 에셋에 있는 동작 사용. |
| 헥헥 |  | 이 파트 담당하시는 분 마음대로.  체력이 일정 수치 이하로 떨어지면 헥헥. 화면 겉에서 빨간색 빛이 번쩍이며. |
| 죽기 |  | 쓰러짐. 서있다가 앞뒤로 왔다갔다 휘청거리면서 칼을 바닥에 꼽으면서 양쪽 무릎을 꿇는 모션. |

지형과 동작의 연동

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 지형 | 기본 동작 | 이동 동작 |
| 평지 | 서 있기 | 걷기 |
| 물/용암 | 떠 있는 동작 | 수영하는 동작 |
| 사다리 | 사다리를 잡고 있는 동작 | 기본 동작에서 왼손과 오른손을 번갈아서 움직이는 동작 (사다리를 타는 동작) |
| 덩굴, 밧줄 | 덩굴/밧줄을 잡음 | 사다리랑 비슷하게 |

## 유저 캐릭터 데이터 항목 (추후 추가 바람)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 사용 데이터 항목 | | 설명 |
| 접속 시간 | PlayTime | 유저 캐릭터로 게임을 플레이한 총 시간 |
| 캐릭터 위치 |  | 유저가 현재 있는 맵의 코드 (필드, 청룡 던전 등) |
| 캐릭터 좌표 | XYZ | 유저의 현재 좌표 |
| 코인 | GameCoin | 유저가 현재 가지고 있는 돈의 양 |
| 최대 HP | MaxHP | 유저가 올릴 수 있는 최대 HP량 |
| 현재 HP | HP | 유저의 현재 HP량 |
| 공격력 | Att | 유저의 현재 공격력 |
| 방어력 | Def | 유저의 현재 방어력 |
| 나무 스킬 | Wood | 유저의 현재 나무 스킬 수치 |
| 불 스킬 | Fire | 유저의 현재 불 스킬 수치 |
| 금/메탈 스킬 | Metal | 유저의 현재 메탈 스킬 수치 |
| 물 스킬 | Water | 유저의 현재 물 스킬 수치 |
| 행운지수 | Luck | 유저의 현재 행운 수치 |

## 캐릭터 외형 추후 추가 (아마 에셋 다운해서 사용할 예정)

# 스킬 시스템

사방신을 죽임으로 획득. 사용 뒤 쿨타임이 지났을 때 다시 사용 가능하다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 효과 | 업그레이드 방식 |
| 木 | 적을 덩굴에 가둠. (적의 이동 제한. 움직임을 멈춤. 기본 2초), 쿨타임 10초 | 반지 획득, 포션(스킬을 획득했을 때만 사용 가능) |
| 火 | 점화의 대상이 된 목표물을 (기본) 5초에 걸쳐 고정 피해를 입힘. 쿨타임 10초 |
| 金 | 목표물의 체력을 일정 수치만큼 감소시킴. 쿨타임 10초 |
| 水 | 일정 범위로 유저 주변에 방어막 형성 (기본: 3초) 쿨타임 10초 |

텍스트, 스크린샷, 메뉴, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그림 1: 스킬 수치와 능력 예시

# 몬스터 시스템

배치: 랜덤으로 등장

기어다니는 몬스터: 선공 한 마리, 후공 한 마리

## 몬스터 스텟 (게임을 개발하면서 조절할 예정)

수시로 업데이트 되지 않고, 던전이 바뀔 때마다 업데이트 되는 방식으로 구현

* 적의 실제 공격력= 적의 기본 공격력+ (유저의 방어력\* 0.7)
* 적의 실제 방어력=적의 기본 방어력+ (유저의 공격력\* 0.7)
* 체력은 기본 설정과 동일

몬스터 보상

잡다한 몬스터 처치 시 상점에서 사용 가능한 금화가 일정 확률로 드랍된다.

* 필드 잡다한 몬스터 (예 슬라임): 10% 1골드
* 던전의 잡다한 몬스터: 30% 3골드

중간 보스 처치 시 특수 보물상자 지급

보스 처치시 전투에 도움되는 스킬 제공 (水火金木)

사방신에 따라서 등장하는 던전 테마가 다르며 잡다한 몬스터, 중간 보스, 보스(사방신)이 달라진다.

## 던전/ 필드별 등장하는 잡다한 몬스터

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 던전/필드 | 특징 | 등장하는 잡다한 몬스터 |
| 필드 | 인간세계와 유사. 돌바닥. 파릇파릇한 풀이 땅에서 자라나고, 해가 쨍쨍 | * 슬라임 |
| 현무 | (북쪽에 위치, 미정)  겨울 테마에 물과 관련된 지형이 등장. 흑색 분위기. | 기어다니는 몬스터   * 뱀 * 거북이   날아다니는 몬스터   * 까마귀 |
| 청룡 | (동쪽에 위치, 미정)  봄 테마에 식물과 관련된 지형이 등장. 청색 분위기. | 기어다니는 몬스터   * 이무기 * 악어   날아다니는 몬스터   * 악어 |
| 주작 | (남쪽에 위치)  여름 테마에 불과 관련된 지형이 등장. 적색 분위기. | 기어다니는 몬스터   * 닭   날아다니는 몬스터   * 봉황 * 불사조 |
| 백호 | (서쪽에 위치)  가을 테마에 금과 관련된 지형이 등장. 백색 분위기. | 기어다니는 몬스터   * 호랑이 * 표범   날아다니는 몬스터   * 까치 |

## 몬스터 능력

잡다한 몬스터

(범위 및 생성 주기와 조건은 추후 결정)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 필드/던전 | 잡다한 몬스터 | 능력 |
| 필드 | 슬라임 | 데미지 10, 일정 범위에서 랜덤하게 이동하다가 플레이어가 감지되면 선공. 추적은 필드를 벗어날 때까지. 속도는 유저의 50%. 체력 60. |
| 기어다니는 몬스터1 | 위 참조 | 몸빵. 랜덤 이동. 후공. 속도는 유저의 70% |
| 기어다니는 몬스터2 | 칼(장거리 공격). 랜덤 이동. 선공. 속도는 유저의 70% |
| 날아다니는 몬스터1 | 폭탄. 경로 이동. 플레이어와 닿으면 터짐. 추적x. 속도는 유저의 50% |

중간보스: 잡다한 몬스터와 같은 맵에 존재. 위치나 시간은 랜덤하게 맵 안에서 2명 등장. 던전을 끝까지 탈출하면 사방신 보스 방 입장.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 던전 | 생김새 | 능력 |
| 현무 | 아무 인간 (에셋 있는). 옷은 사방신 던전 느낌 나게 | 플레이어 따라붙고, 선공. 잡다한 몬스터와 비슷하지만 좀 더 공격력과 방어력이 강한 형태. |
| 백호 |
| 주작 |
| 청룡 |

보스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 던전 | 생김새 | 능력 |
| 현무 | 반사방신 반인간 | 플레이어 따라붙고, 선공 추적 지구 끝까지.  평타= 데미지 ~~40~~  스킬  데미지 ~~60,~~ 플레이어를 2초 동안 기절시킴. |
| 백호 | 뇌운을 소환해 번개를 내리쳐 데미지를 입히고 2초동안 플레이어의 움직임을 둔화시킴. |
| 주작 | 불 레이저? 화염방사기 느낌으로 일직선으로 불이 나가고 유저가 피하는 느낌. |
| 청룡 | 플레이어한테 돌진할 때 돌풍을 날려서 1초 동안 적을 띄워 올리고 데미지 입힘. |

# 아이템

* 검: 공격 주무기

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | 이름 | 이미지 | 획득법 | 판매 가격(골드) | 능력 |
| 1 | 환두대도 | 사무용품, 디자인이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 기본검 | 20 | 공격력 20 |
| 2 | 쌍수도 | 무기, 검, 냉병기, 단검이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 상점 구매 (50 골드) | 30 | 공격력 30 |
| 3 | 칠성검 | 공구, 무기, 냉병기, 근접 무기이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 현무 던전의 특수 보물상자에서 40% 확률로 등장 | 판매불가 | 물 스킬 지속 시간 증가 (+2초)  공격력 50 |
| 4 | 청룡언월도 | 무기, 공구, 냉병기이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 상점 구매(90골드) | 40 | 공격력 60 |
| 5 | 월왕구천검 (수집용) | 공구, 실내, 검, 예술이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 상점 구매 (40골드) | 20골드 | 공격력  20 |
| ~~6~~ | ~~의천검~~ (추후 결정) | 무기, 냉병기, 근접 무기, 칼날이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |  |  |  |
| 6 | 방천화극 | 무기, 텍스트, 화살이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 상점 구매 (70골드) | 30 | 푹칙푹칙 🡪재사용 시간 김  공격력 60 |
| 7 | 장팔사모 |  | 일반 보물상자 (열쇠x)에서 30% 확률로 등장 | 20골드 | 사거리 4m (추후 조정)  푹칙푹칙  공격력 30 |
| 8 | 쌍고검 |  | 백호 특수 보물상자(열쇠o)에서 40% 확률로 등장 | 판매불가 | 공격속도 빠름 (일반검의 2배 정도)  공격력 30 |
| ~~10~~ | ~~유엽도~~ (추후 결정) | 난 중국 박도, 유엽도 같은 칼 좋던데. | (백업)유머 게시판(2017-2018) | RULIWEB |  |  |  |

* 반지: 스킬 및 공격력 강화 아이템.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | 이름 | 획득 방법 | 판매 가격 (골드) | 능력치 |
| 1 | 회복의 반지 | 보물상자 | 20골드 | 잡다한 몬스터 5마리 처치시 HP 20 증가 |
| 2 | 쿨타임이 덥다 반지 | 스킬 쿨타임을 20% 감소 |
| 3 | 행운의 반지 | 잡다한 몬스터 처치시 코인 드랍 확률을 20% 증가 |
| 4 | 물따위야 반지 | 물에서의 움직임 저하를 제거 |
| 5 | 얼음따위야 반지 | 얼음에서의 조작 둔화를 제거 |
| 6 | 용암따위야 | 용암에 닿아도 플레이어는 안전 |

* 방어구: 방어 도구 (소수점 반올림)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | 이름 | 획득 방법 | 판매가격(골드) | 능력치 |
| 1 | 천 | 상점 구매(10골드) | 0 | 데미지 5% 줄여줌 |
| 2 | 가죽 | 상점 구매 (20골드) | 10 | 데미지 8% 줄여줌 |
| 3 | 사슬 | 상점 구매 (40골드) | 20골드 | 데미지 10% 줄여줌 |
| 4 | 판금 | 상점 구매 (60골드) | 30골드 | 데미지 13% 줄여줌 |
| 5 | 강철 | 상점 구매 (80골드) | 40골드 | 데미지 15% 줄여줌 |
| 6 | 전투 | 주작 던전의 특수 보물상자에서 40% 확률로 등장 | 판매불가 | 데미지 20% 줄여줌  플레이어의 현재 상황에서 출입할 수 없는 특수 지역(물, 용암 등)에 입장했을 때 받는 데미지를 15% 줄여줌 |
| 8 | 드래곤 | 청룡 던전의 특수 보물상자에서 40% 확률로 등장 | 판매불가 | 데미지 25% 줄여줌.  첫 장착에 한정해서 HP 50 증가 |

* 물약: 체력, 공격력/ 방어력 강화 버프형 아이템 (시간 제한이 있을시 한 번 사용된 능력이 끝나고 다시 사용 가능)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | 이름 | 획득 방법 | 판매 가격 | 능력 |
| 1 | 회복 물약 | 상점 | 20골드 | HP 20증가 |
| 2 | 공격력 물약 | 5초동안 공격력 15증가 |
| 3 | 방어력 물약 | 5초동안 데미지 5% 감소 |
| 4 | 투명 물약 | 5초동안 적이 플레이어 감지 불가 |

## 보물상자

일반 상자: 한 던전에서 4~5개 등장 (장팔사모: 30%, 5골드: 35%, 10 골드 25%, 반지 10%)

특수 상자: 중간보스 처치시 획득

* 청룡: 드래곤 갑옷: 40%, 반지 30%, 20골드 30%
* 현무: 칠성검 40%, 다른 확률은 동일
* 백호: 쌍고검 40%, 다른 확률은 동일
* 주작: 전투 갑옷 40%, 다른 확률 동일

# 기타

등장 NPC

- 상점 주인

조작 방식

처음 게임을 시작할 때 알림창으로 플레이어한테 알려줌.

- 방향키: 움직임 조절

- 스페이스바: 점프

- QWER: 스킬

- QWERTY키보드 위에 있는 숫자키: 아이템

- 인벤토리 창/ 장비 창/ 평타 키 추후 결정

- ESC: 메뉴

- 마우스 클릭: 상점 아이템 구매 시