

# 게임의 목적/메커니즘

▼ 24\_04\_24\_김세현\_정리

## 플레이 주요 요소

### 몬

- 게임 시작 시 기본으로 지급되는 몬은 4개
- 스테이지 진행하며 추가로 획득 혹은 구매 가능
- 각 몬 별 속성과 스킬 존재
- 게임 플레이 전 설정창에서 어떤 몬 사용 할지 선택 가능

### 캐릭터

- 게임 시작 전 설정창에서 캐릭터 설정 가능
- 캐릭터 별 공격특성과 스킬 존재
- 기본 스토리 캐릭터 3명
- 추가로 스토리 진행하며 캐릭터 추가됨

### 수 아이템

- 기본 4종 아이템 3종
- 아이템은 사용하면 사라짐 (미사용 아이템은 다음 스테이지에 이어서 쓸 수 있음)
- 상점에서 구매 가능

## 플레이어의 선택지

몬 구매	모안을 이용해 몬을 구매해 테이블 위 원하는 위치에 배치
몬 레벨업	같은 레벨의 같은 몬을 합쳐 상위 레벨의 몬으로 만들
스킬 사용 (쿨타임)	각 몬의 스킬 버릇을 눌러 사용 스킬에 따라 사용 위치 조작 가능
아이템 사용 (회색성)	아이템 아이콘 눌러 사용

다시하기	몬스터 첫웨이브로 돌아감
처음으로	조사 준비로 돌아감
메인메뉴	메인화면으로 돌아감

### 몬스터

- 설정 시간 마다 정해진 숫자의 몬스터가 플레이어를 향해 다가옴
- 각 스테이지 별로 조사해야 하는 몬스터 수 정해져 있음
- = 수량 다 채우면 스테이지 클리어
- 조사 완료!!**
- 각 맵과 스테이지 별 출현 몬스터 상이
- 각 몬스터 별 속성 존재
- 예) 불꽃은 번개 스킬 데미지 감소  
몸안 슬라임 불 스킬 받으면 체력 회복

## 매커니즘 정리

스테이지 선택	스테이지 선택 후 조사 준비 (설정창)로 들어감
조사 준비	몬, 캐릭터, 아이템 설정 후 게임 시작
조사 시작	카운트 다운 이후 조사 시작 글씨가 나오며 첫번째 몬스터 웨이브 시작
조사 실패	플레이어의 하트 수가 0이 되면 조사 실패 창이 나오며 다시하기, 처음으로, 메인메뉴 중 선택
OR 조사 완료	조사 완료 화면이 나오며 해당 스테이지 출현 몬스터를 드랍에 추가 다음 스테이지, 다시하기, 메인메뉴 중 선택 가능

몬스터가 플레이어와 충돌시 몬스터 죽사 후 증정한 몬스터 수만큼 하트 감소  
→ 하트 수 0 되면 조사 실패

조사해야 하는 몬스터 수가 다 채워지면 조사 완료  
+ 스테이지 별로 보스를 처치해야 끝나는 경우도 ○

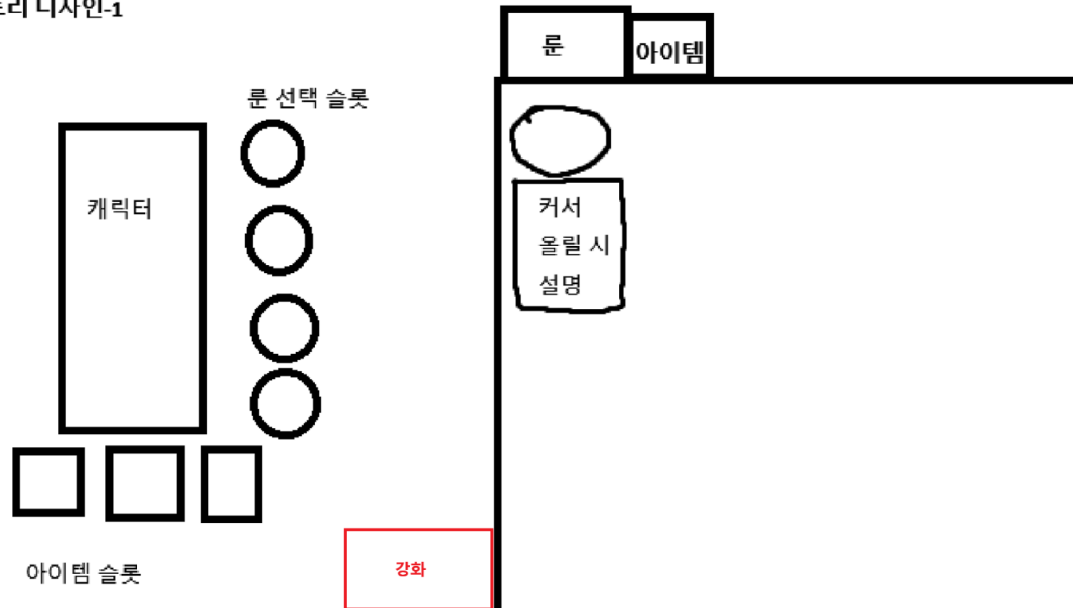
## ▼ 매커니즘\_김현태\_정리

1. 스테이지 선택  
스테이지 선택 후 조사 준비 (세팅창 이동)
2. 조사 준비  
룬, 캐릭터, 아이템 설정 후 게임 시작
3. 조사 시작  
카운트 다운 이후 조사 시작 글씨가 나오며 첫번째 몬스터 웨이브 시작
4. 조사 실패  
플레이어의 하트 수가 0이 되면  
조사 실패 창이 나오며  
다시하기, 메인 메뉴 중 선택
5. 조사 완료  
조사 완료 화면이 나오며 해당 스테이지 출현 몬스터를 도감에 추가  
다음 스테이지, 다시하기, 메인메뉴 중 선택 가능
6. 몬스터가 플레이어와 충돌시 몬스터 즉사 후 총동한 몬스터 수만큼 하트 감소  
↳ 하트 수 0 되면 조사 실패
7. 조사해야하는 몬스터 수가 다 채워지면 조사 완료  
스테이지 별로 보스를 처치해야 끝나는 경우도 있음.

## 구현해야하는 내용

1. 룬, 아이템을 장착하는 인벤토리 [아트 필요]

## 인벤토리 디자인-1



### 2. 룬 스킬 구현

쿨타임은 밸런스 조절 전 까지 2초 고정

#### 스킬

### 3. 룬 강화, 레벨업 구현

### 4. 테이블은 전체 사용 불가능, 스테이지 진행하면서 해금

### 4. 보스 구현 고려할 사항

패턴

테이블을 잠구는가&룬을 파괴하는가

위치를 바꿔버리는가

### 5. 웨이브

15초에 한번 총 3번 진행

하트로 생명 표시 총 3개의 하트

조사해야하는 몬스터는 1 웨이브당 20마리

보스 스테이지는 15마리의 몬스터와 1마리의 보스 처치 시 종료

조사 완료 후 다시하기 버튼과 돌아가기 버튼

시작 시 게임 진행 순서

## 1. 메인화면



## 2. 포탈화면 [아트 작업 필요]



## 3. 스테이지 선택(스타트 선택시)



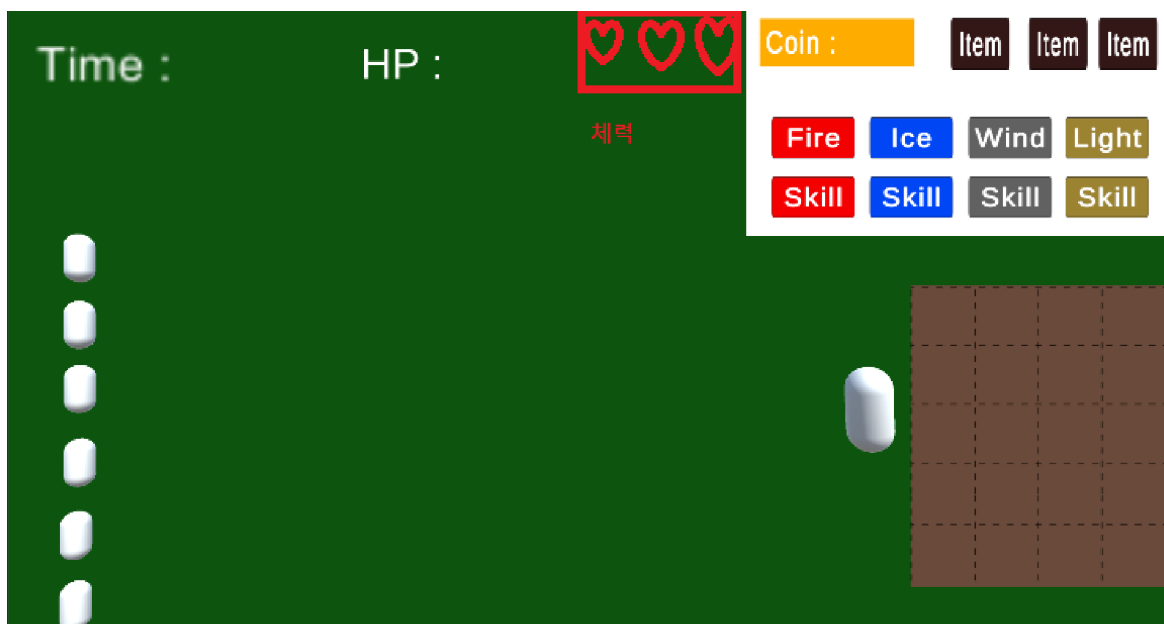
#### 4. 인게임

개발시 몬스터 참고사항



아래 문서 몬스터 문단 확인

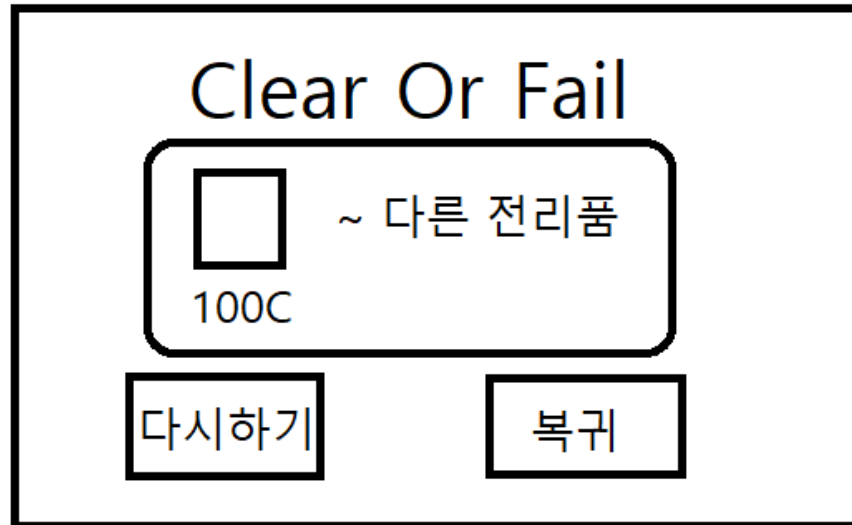
게임 플레이



5. 게임 종료 후 돌아오는&다시하기 창 띄우기

창 상단에 스테이지 전리품 표시

승리 시 다음 스테이지로 텍스트 변경



6. 상점[아트 프밍 작업 필요]

아이템 추가해야 하는 것들은 아래 항목 참고

이미지 요소

상점 창 내리는 슬라이더 따로 그려주면 좋음

상점 배경 및 상점 인터페이스 디자인

아이템 배경 칸 이미지

아이템 같은 경우는 아트가 자유롭게 상상해서 그려도 ok

구상이 안 될 경우 언제든지 도와드림

단 전체적인 분위기를 밝고 통통 튀게 수정했으면 좋겠습.



툴팁에 표시되는 예시

상점 가격은 추 후 플레이 테스트해보면서 수정 예정  
1000골드 고정

아이템 이름

가격

효과

쿠키

1000C

게이지 충전 속도 5% 증가

아이템(재화, 도구, 장비, 등)

