

World Level: Rise From Bottom			
부 서 명		작 성 자	김세찬
최초작성일	2023-02-23	최종수정일	

목차

작성일지 (업데이트 기록)

목차

1. Game Concept

- 1.1 Game style
- 1.2 Game design

2. character concept

- 2.0 preview
- 2.1 character1 : 파워
- 2.2 character2 : 머니
- 2.3 character3 : 초이스

3. Boss

- 3.1 Boss categories
- 3.2 Boss concept

4. Road maps

- 4.1 스토리 로드맵
- 4.2 베이스 캠프
- 4.3 회복 스팟
- 4.4 경험치 룸
- 4.5 아이템 룸
- 4.6 보스 룸

## 5. Stage1

### 5.1 Stage1 concept

## 6. Stage1

### 6.1 Stage1 concept

## 7. Stage1

### 7.1 Stage1 concept

## 8. Stage1

### 8.1 Stage1 concept

## 1. Game Concept

### 1.1 Game style : 로그라이크

- 매 판마다 새로운 게임과 개성 있는 다른 아이템들을 활용하여 한 판만 하고 끝나는 게임이 아닌, 여러 판을 해도 다른 느낌이 나는 게임
- 캐릭터마다 각자의 능력과 스탯이 다르며, 플레이 난이도도 다르다.
- 던전에는 베이스 캠프 / 아이템 / 경험치 / 보스 /가 한 스테이지마다 있는 구성이며 총 4개의 스테이지가 존재한다.
- 베이스 캠프안에는 회복 할 수 있는 공간이 존재한다.
- 매 스테이지 입장 시 10개의 토큰이 지급되며, 아이템 / 회복 / 경험치에 토큰을 분배 할 수 있다.
- 아이템은 4토큰당 1개씩 지급, 회복은 1토큰당 10%, 경험치는 1토큰당 스텟포인트 1개를 지급한다.
- 스탯은 총 체력과 공격력이 있다.
- 해당 스탯에 필요한 포인트는 해당 표와 같다.

(체력과 공격력에 드는 포인트는 동일하다)

0->1	1->2	2->3	3->4	4->5
1	2	3	4	5

## 참고 게임

### 1. Skull : the hero slayer

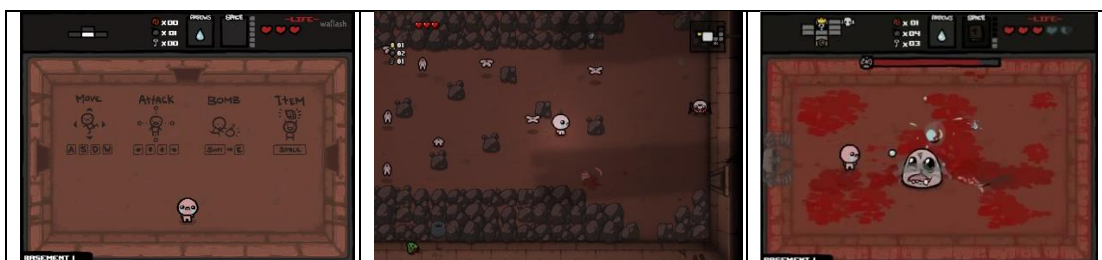


좌우 횡 스크롤 게임이면서 매판마다 새로운 아이템과 스킬을 배울 수 있다.

여러 필드를 진행하다 보면 돈을 벌 수 있는 방과 아이템을 얻을 수 있는 방 또는 무기를 얻을 수 있는 방으로 진입이 가능하고 그 끝에는 보스방이 존재한다.

이 게임에서는 스킬과 아이템이 존재하며, 아이템은 다양한 해골을 본인 머리에 직접 착용하여 해당 해골의 능력을 사용 할 수 있다.

### 2. Binding of Isaac (series)



Top view 게임이면서 상하좌우로 맵이 생성된다. 맵 중간중간마다 특수한 방이 존재하며 그 방 들에서 아이템이나 능력치를 얻을 수 있다.

각 캐릭터마다 다른 아이템과 스텟을 갖고 시작하며, 스토리와 캐릭터들은 해당 조건을 만족시켜야 풀린다.

특이한 점은 아이템끼리 시너지 효과도 있다.

### 3. Gun Fire reborn



1인칭 시점게임으로 각종 스테이지 속에 시련의 방이나 아이템을 주는 방이 있으며, 간혹 가다 맵 중간에 상인이 존재한다. 보스 전에는 무조건 상인과 행상 npc가 있다.

여러 사람들과 합동으로도 플레이가 가능하다.

### 1.2 Game design

A character art illustration for the game 'Helltaker'. It features a central character with a red jacket and a black apron with the word 'SATAN' on it. He is surrounded by other characters, including a woman with a halo and a man with a topknot. The title 'HELLTAKER' is written in a bold, black font.	A screenshot from the game 'Helltaker' showing a top-down view of a character in a red jacket and black apron with the word 'SATAN' on it. The character is surrounded by other characters, including a woman with a halo and a man with a topknot. The title 'HELLTAKER' is written in a bold, black font.
<p>디자인 : 서부 만화 그림체 ( 헬테이커 ) 지옥과 악마의 게임이지만 너무 다크하거나 고 여한 것을 피하기 위함</p>	<p>게임 시야 : 쿼터 뷰 ( 브롤스타즈 ) 플레이어의 조작에 따라 난이도가 갈리면서 주위의 몬스터가 오는 것을 확인 할 수 있음</p>

## 2. Character Concept

### 2.0 preview

각 캐릭터마다 스탯과 능력이 다르며 캐릭터마다 사용하는 무기에 따라 타수가 정해진다.  
 스탯에는 총 3가지가 분류 되어있다.

1. 체력 : 캐릭터의 총 체력이 표기되며 몬스터나 보스한테 맞는 수치대로 체력 수치가 깎인다. 체력 수치 0이 되면 캐릭터가 사망한다. 체력은 캐릭터 마다 최상위 / 상위 / 보통 / 하위 / 최하위로 분류된다.
2. 공격력 : 캐릭터가 낼 수 있는 공격력이다. 캐릭터의 공격력과 무기에 따라서 몬스터한테 들어가는 데미지가 다르다. 공격력은 캐릭터마다 매우 강함 / 강함 / 보통 / 약함 / 매우 약함으로 분류된다.
3. 이동속도 : 캐릭터가 이동하는 속도이다. 이동속도는 캐릭터마다 빠름 / 보통 / 느림으로 분류된다.

2.1 파워

	
<p>외모 : 되게 저급해 보이는 악마의 얼굴</p>	<p>의상 : 헬스 캐릭터에 맞는 현대적인 복장 운동복, 후드, 운동화</p>

- 2.1.1 캐릭터 스탯 : 체력 최상위 / 공격력 보통 / 이동속도 느림
- 2.1.2 캐릭터 능력 : 이 캐릭터는 스탯 포인트를 4를 획득하면서 게임이 시작됩니다.
- 2.1.3 캐릭터 주 무기 : 양 주먹으로 적을 때린다. 한번 공격 할 때마다 양손 주먹으로 때리며 2회씩 공격한다.

2.2. 머니


	
<p>외모 : 탐욕스러운 여성의 얼굴</p>	<p>의상 : 고급 진 원피스, 아우터를 입고 손에는 명품백을 들고 다님</p>

2.1.1 캐릭터 스탯 : 체력 하위 / 공격력 강함 / 이동속도 보통

2.1.2 캐릭터 능력 : 이 캐릭터는 매 스테이지 마다 2개의 토큰을 들고 입장합니다.

2.1.3 캐릭터 주 무기 : 무거운 돈가방으로 크게 한번 적을 후려칩니다.

## 2.1 초이스

	
<p>외모 : 속을 알 수 없게 선글라스를 끼고 있다. 중년의 남성의 모습이다. 살짝 멍해 보이는 얼굴을 지니고 있다.</p>	<p>의상 : 깔끔하고 무거워 보이는 정장을 입고 있으며 지팡이를 들고 있다.</p>

2.1.1 캐릭터 스탯 : 체력 보통 / 공격력 약함 / 이동속도 빠름

2.1.2 캐릭터 능력 : 매 스테이지마다 아이템 방을 한번만 활성화 할 수 있습니다. 대신 아이템 방에 3개의 아이템이 나오며 하나를 고를 수 있습니다.

2.1.3 캐릭터 주 무기 : 지팡이로 적을 때립니다.

## 3. Boss Concept

1,2 스테이지에는 루시퍼를 제외한 6악마 중 랜덤으로 하나씩 등장한다.

3 스테이지에는 오만의 악마 루시퍼가 보스로 등장한다.

4 스테이지에는 대 천사 미카엘이 보스로 등장한다.

5 보스 별 난이도가 존재하며 0 부터 5까지 등급이 되어있다. 0은 난이도가 없음으로 전투가 없는 보스이다.

### 3.1 Boss categories

천사 : 미카엘

7대 악마

오만(pride)의 악마 - 루시퍼(타락 전 치천사 세라핌)

식탐(Gluttony)의 악마 - 바알제브

탐욕(Greed)의 악마 - 마몬

질투(Envy)의 악마 - 레비아탄 (리바이어던)

색욕(Lust)의 악마 - 아스모데우스

나태(Sloth)의 악마 - 벨페고르

분노(Wrath)의 악마 - 사탄

### 3.2 Boss concept

#### 3.2.1 Boss : 분노의 악마 사탄

던전 입장 시 플레이어 앞에 분노한 분노의 던전 주인 사탄이 대사를 하며 다가온다.

“하찮은 것이 들어왔구나”

대사와 동시에 플레이어에게 전투를 건다.

보스 난이도 3

1페이지 : 조용하고 차분한 느낌이 들며 가볍고 날렵한 공격, 다만 위력은 약한편

2페이지 : 조용한 사탄이 광폭화 하며 주변 지형들이 무너져 유저의 이동을 방해함

사탄의 공격력이 매우 무겁고 전보다 느려짐, 대신 한대 위력은 즉사 수준으로 변함

보스 클리어시 전투 전에 있던 자리에 보상이 등장





조용하고 비어있는 옛날 사원 속



플레이어의 이동을 방해하는 조형물로 부서진 기둥들이 맵에 존재하며 2페이지로 돌입 시 이 기둥들이 무너져 더 넓은 범위로 플레이어의 이동을 방해한다.



해당 던전의 주인 악마 : 사탄

기본적으로 흰색의 옷을 입었으며 조용하고 차분한 느낌을 주나, 2페이지로 들어갈 시 매우 난폭하고 외형이나 옷들의 색감이 검은색으로 변한다.

왼쪽사진 : 입장 시 대사를 거는 악마 (흑화 전)  
스타일리쉬한 공격을 한다.)

오른쪽사진 : 전투 시 체력이 감소하여 특정 체력에 도달하면 더욱 흑화한다. (흑화 후 직선인 공격으로 변하지만 한 방이 강력한 공격들을 한다.)



### 3.2.2 Boss : 나태의 악마 벨페고르

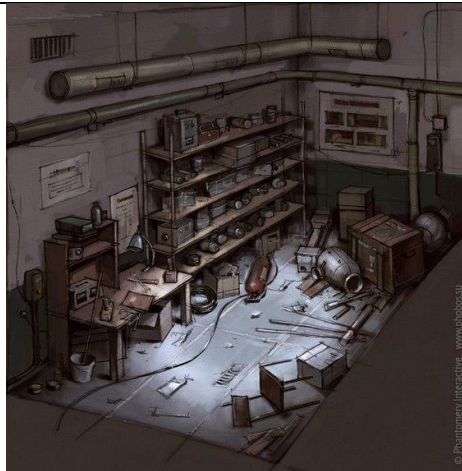
던전을 입장하면 던전의 주인이 대사를 시작

"난... 던전의 주인.... 벨페...고르..."

화면이 그대로 유지된 채 대사창만 없어짐

던전 클리어 조건 : 벨페고르와 대사를 완료 시 클리어

보스 난이도 : 0



던전 : 버려진 웨어하우스 / 버려진 연구실  
버려진 것 처럼 매우 엉망이고 먼지가 가득하다.





해당 던전의 주인 악마 : 벨페고르

왼쪽사진 : 기본적인 악마의 컨셉

오른쪽사진 : 이 악마의 외모는 머리와 수염을 한번도 자르지 않았으며, 옷 또한 더러운 거지옷을 입고 필드에 그냥 누워있다.

### 3.2.3 Boss : 질투의 악마 레비아탄

던전 입장 시 주인의 대사가 나온다.

“여기서 나와 있어요. 나를 제치고 갈 이유라도 있나요?”

전투 시작

보스난이도 3

1페이지 : 각종 뱀을 소환하여 싸운다.

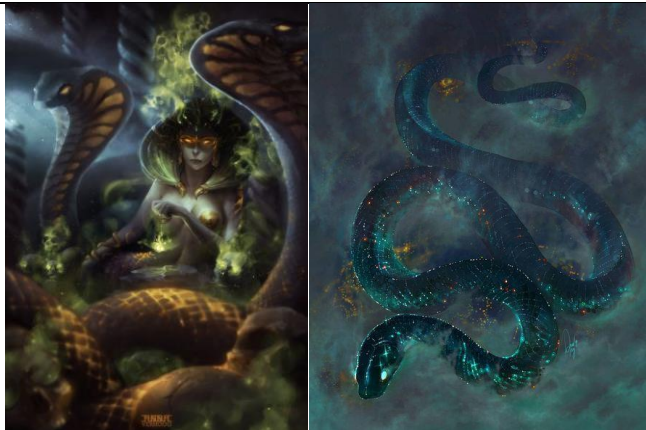
2페이지 : 원래의 형태인 거대 뱀으로 변하여 곡선형의 공격을 한다.





지하 감금 시설처럼 되어있다.

각종 철제 감금 도구와 철제 창이 있으며 각 방마다 사람 또는 해골이 감금되어있다.



해당 던전의 주인 악마 : 레비아탄

기본적인 외형은 뱀의 머리를 갖은 여성형 악마

체력이 중간 이하로 떨어지면 거대한 바다뱀으로 변신한다.

### 3.2.4 Boss : 색욕의 악마 아스모데우스

던전 입장 시 아스모데우스와의 대사후 맵의 시야가 사라진다. 그 후 주인공 방면으로 맵 중간의 시야가 보인다.

방은 온통 핑크빛 조명과 장미 하트가 있으나, 중간중간에 섬뜩한 물건이 있다.

“특별한 손님이 오셨으니 각별히 대접해드리죠”

보스난이도 2

		
		
<p>커플들이 갈 곳 같은 방 분위기        각종 로맨틱한 소품과 잔인한 소품들이 어우러져 있다.</p>		
		
<p>해당 던전의 주인 악마 : 아스모데우스        서큐버스 같은 느낌과 악마의 날개를 더해진 모습이다.</p>		

### 3.2.5 Boss : 식탐의 악마 : 바알제북

던전 입장 시 큰 유럽풍 거실에 기다란 테이블이 놓여있고 그 테이블 위에 음식이 가득하다.

음식이나 테이블에 상호작용 할 경우 이벤트 발생

- 음식을 먹는다 선택 시

현재 체력의 절반이 감소되며 스테이지 클리어

보스 난이도 0

- 음식을 먹지 않는다 선택 시

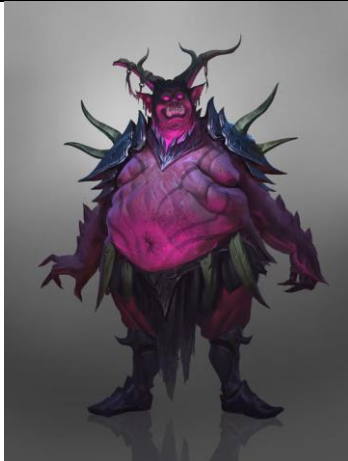
보스가 전투를 걸어온다

보스 난이도 1





만찬에 어울리는 방  
큰 테이블에 맛있는 음식과 어울리는 조명이 설치되어있다.



던전의 주인 : 바알제불  
배가 엄청 튀어나와있으며 입가에는 침이 계속 샌다.  
무기로는 포크 숟가락 나이프 등을 사용한다.

### 3.2.6 Boss : 탐욕의 악마 마몬

두개의 상자가 던전안에 놓여있으며 플레이어가 하나를 선택해야한다.

던전 입장 시 던전의 주인 "마몬"이 대사와 함께 이벤트 등장

"두 개의 상자 중 하나만 가져갈 수 있다. 나머지 하나는 나의 것이니까!"

플레이어가 어떤 상자를 고르던 다음 대사와 함께 배틀이 시작된다.

"하지만 그 상자 또한 나의 것이다!"

보스 난이도 3





던전은 마치 해적선의 선장 방같이 생겼으며 책상이나 바닥에 금은 보화가 나뒹군다.  
테이블 위에는 보상 상자 2개가 올려져있다.



해당 던전의 주인 악마 : 마몬

왼쪽사진 : 입장 초기 이벤트까지의 모습이다.

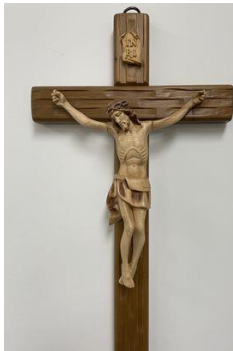
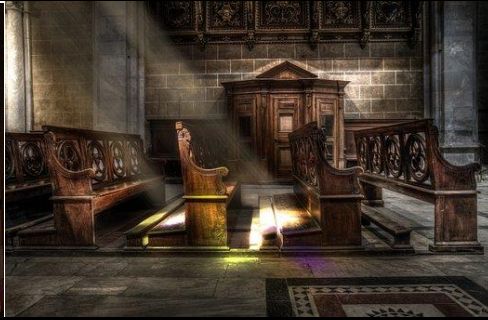
오른쪽사진 : 플레이어가 상자를 고른 후 왼쪽사진에서 얼굴과 피부색이 오른쪽사진 처럼 바뀜

### 3.2.7 Boss : 오만의 악마 세라핌/루시퍼

던전 입장 시 대천사 지천사 세라핌이 등장

세라핌과 대사이후 세라핌의 천사쪽 반쪽이 악마로 변하면서 전투 시작

보스난이도 4



던전의 왼쪽은 천사와 성전 같은 기도실이  
던전의 오른쪽은 악마의 집 같은 느낌



해당 던전의 주인 악마 : 세라핌/루시퍼  
치천사 세라핌 : 천사의 모습이다. 흰색 날개를 가졌으며 자비롭다.  
천사의 고리를 머리위에 지니고 있다.





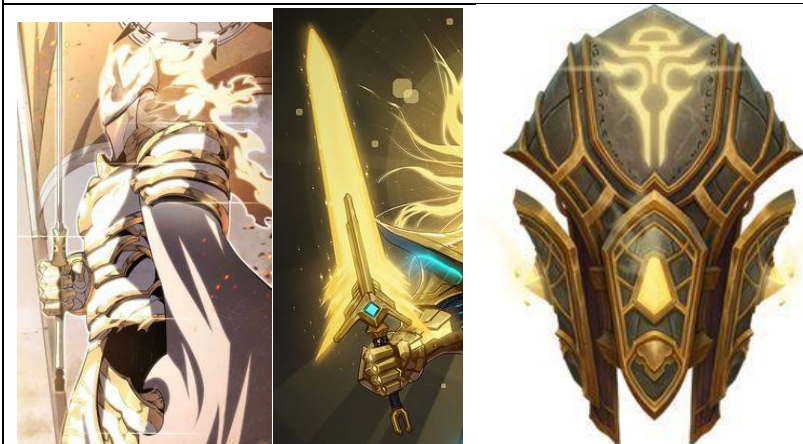
세라핌/루시퍼

대화 중 세라핌/루시퍼가 신의 뜻으로 타락하여 한쪽날개가 찢어지며 검은 날개가 나오며 머리 한쪽에 악마 뿔이 자란다.

### 3.2.8 Boss 미카엘



제일 성스러워 보이는 성당 내부  
사방의 창문에서 매우 밝은 빛이 나온다.

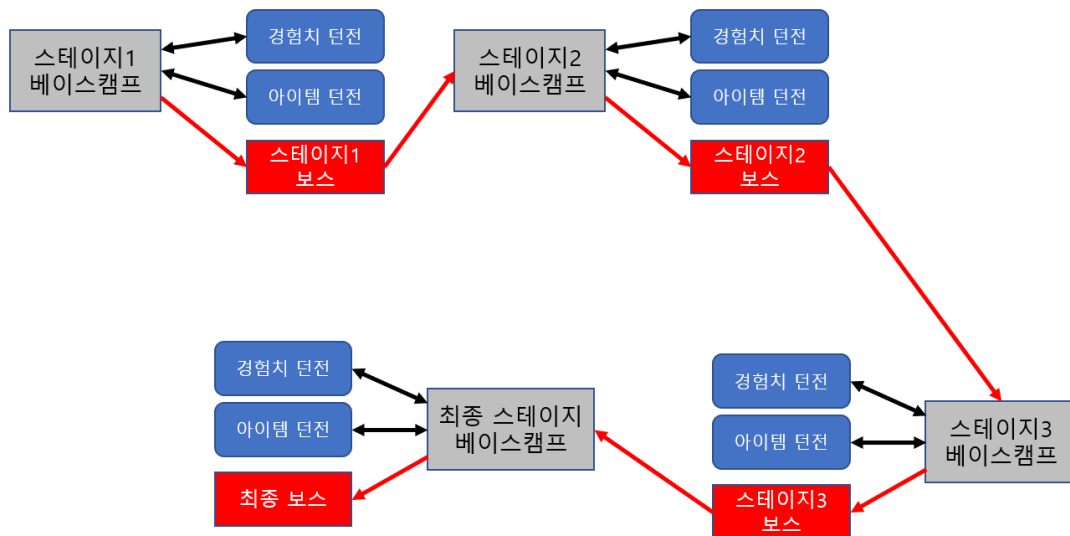


대천사 미카엘

한손엔 성스러운 검과 다른손엔 성스러운 방패를 들고 있다.

#### 4. Roadmap

##### 4.1 스토리 로드맵

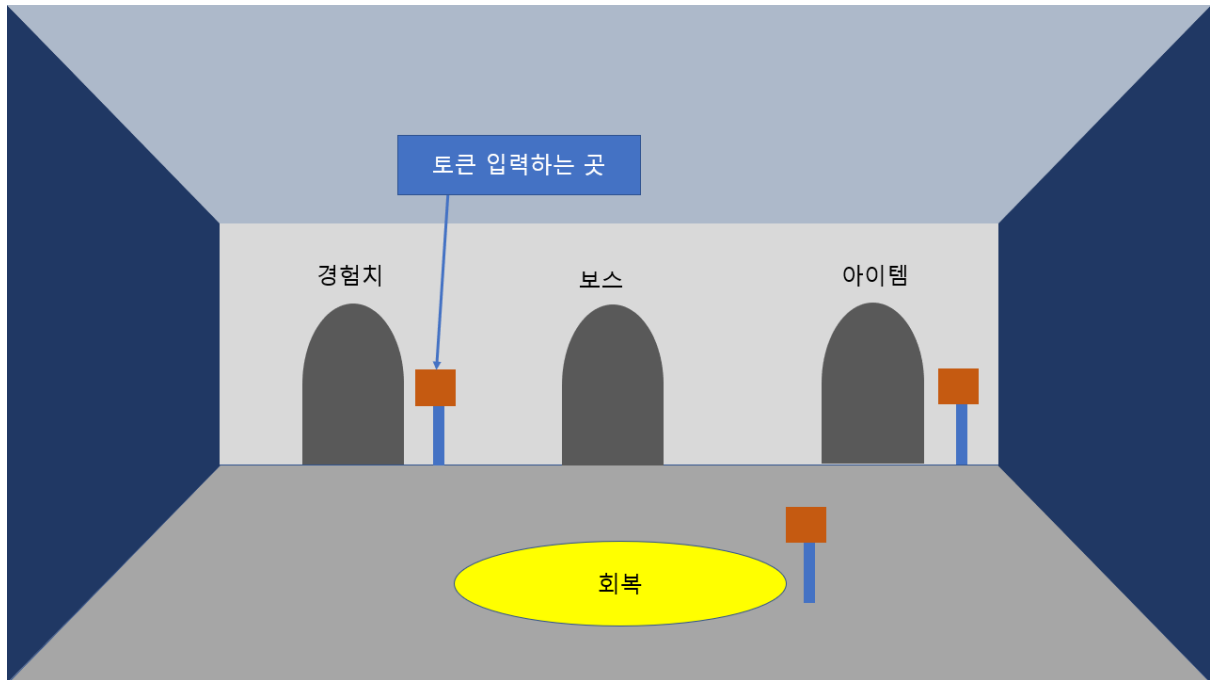


총 4개의 스테이지가 존재한다.

(깊은 어둠 어딘가 / 포근한 지하 / 지상과 지하가 만나는 곳 / 불쾌한 지상)

각 스테이지마다 마을 스테이지(베이스 캠프)가 존재하며 3개의 통로와 회복할 수 있는 회복 장소가 존재한다.

##### 4.2 베이스 캠프



#### 4.3 회복 스팟



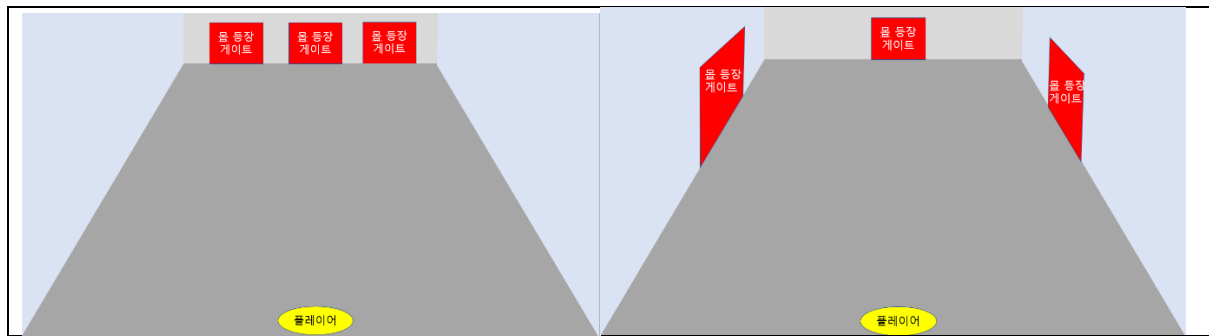
회복하는 스팟(우측 사진 : 메이플스토리 진힐라 제단)

스토리에 맞게 악마는 악마의 제단에서 힐을 할 수 있다.

회복 장소 옆에 토큰을 입력하는 물체가 있으며 1토큰당 최대체력의 10퍼센트 씩 회복이 된다.

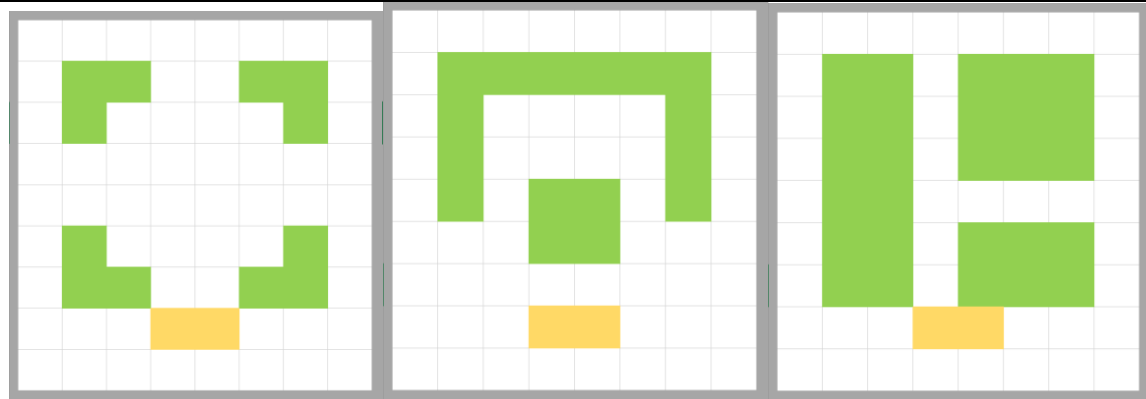
#### 4.4 경험치 룸





노란 원 : 플레이어 위치

빨간 사각형 : 몬스터가 나오는 입구



회색 : 벽이자 몸들이 나올 수 있는 입구들이 있다

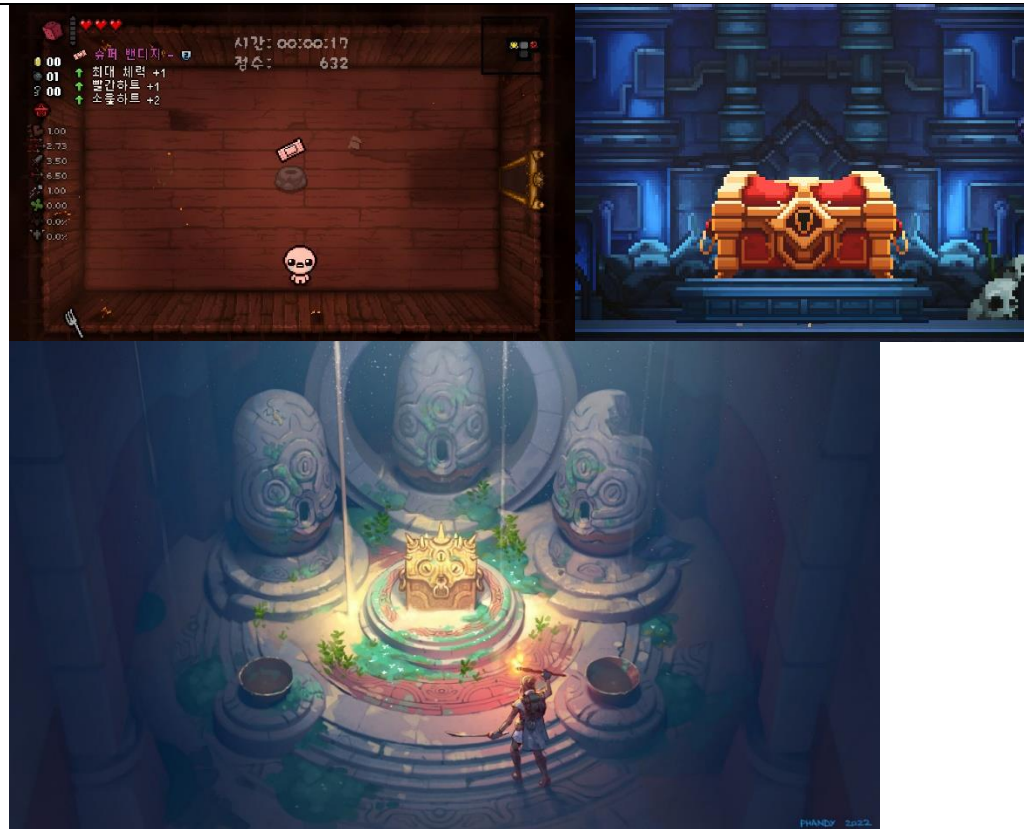
노란색 : 플레이어가 경험치 방을 입장 할 시 서 있는 자리

초록색 : 플레이어가 지나갈 수 없는 벽

기본적인 방 구조는 차트 위에 몬스터 리스폰 유형2개와 아래차트인 조형물이 있는 유형 3개로 조합되어 랜덤으로 나온다.

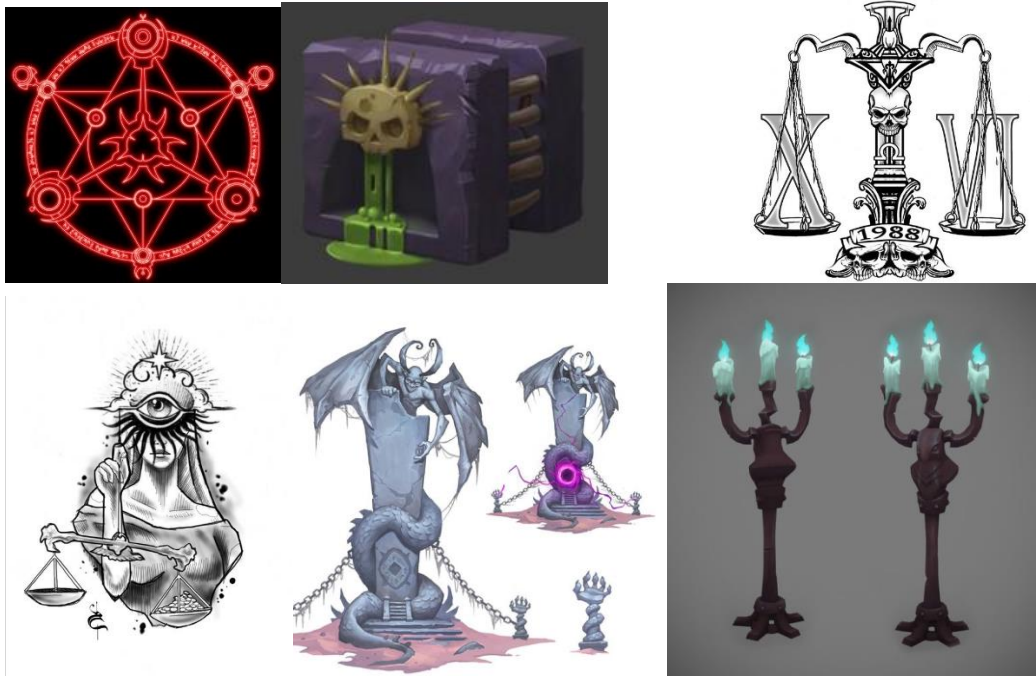
#### 4.5아이템 룸





방 구조 (왼쪽 : The Binding of Isaac / 오른쪽 : Skull the hero slayer)

방 가운데에 아래의 사진과 같은 마법진 위에 아이템 상자가 공중에 떠있는 구조



1. 연성진 위에 아이템 상자가 떠 있는 형태
2. 주변에는 기회가 주어지는듯한 저울과 그 기회가 악마로부터 나오는 것 같은 악마스러운 조형물

#### 4.6 보스룸

보스들 마다 룸의 컨셉과 조형물이 다르다.

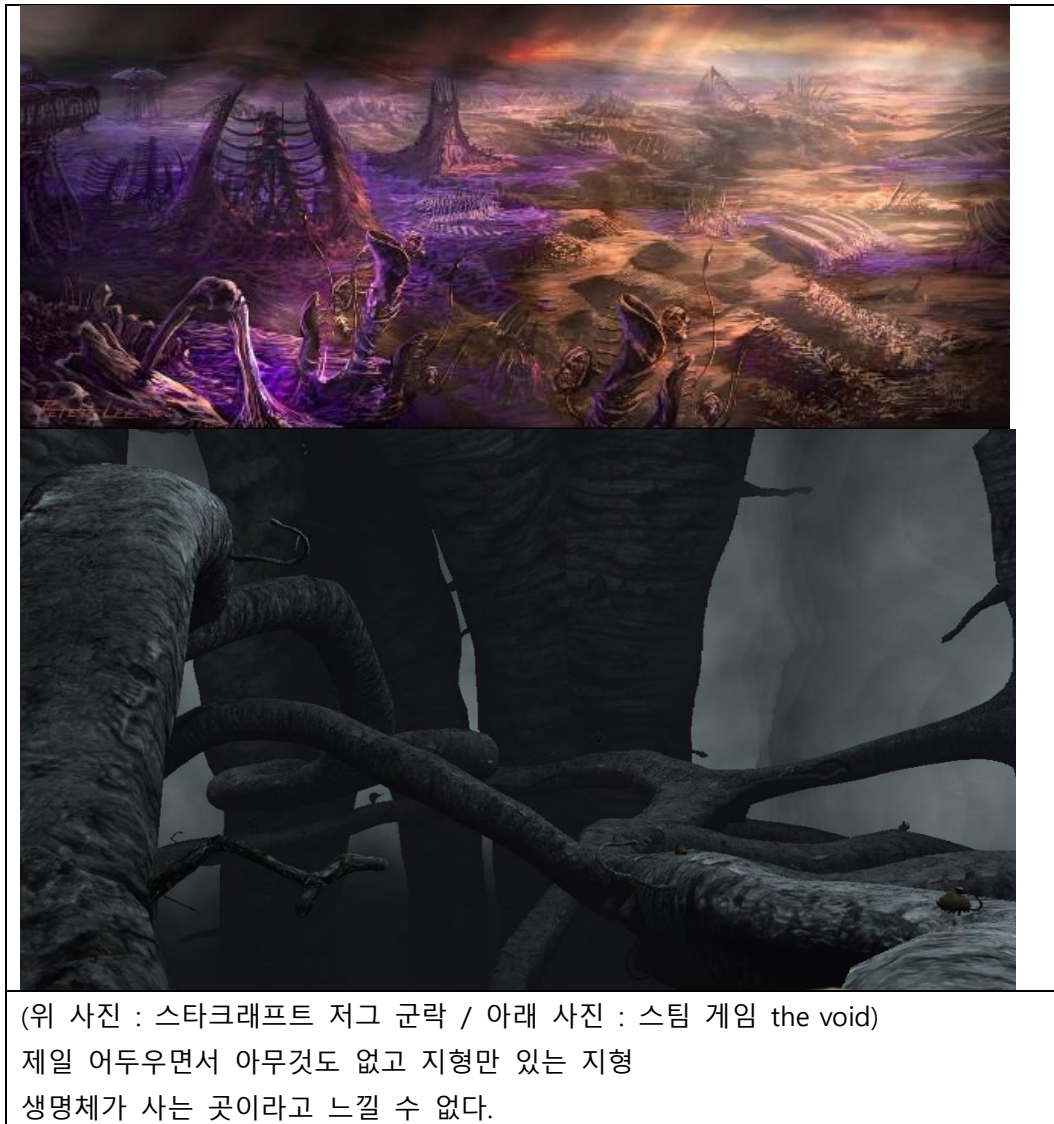
보스 입장 후 클리어시 다음 스테이지로 갈 수 있는 문이 생성된다.

#### 5 Stage1

- 깊은 어둠 어딘가

게임 시작 후 캐릭터 선택한 뒤 플레이 시작 시 제일 먼저 나오는 스테이지이다.

가장 어두우며 생명체가 없고 공허한 분위기를 자아낸다.



#### 6 Stage 2

- 포근한 지하

## 2번째 스테이지

악마들이나 지상에서 환영받지 못하는 존재들이 서식하는 지역으로 그들만의 문명이 발전되어 있으며 각종 조형물이나 지형물들이 존재한다.

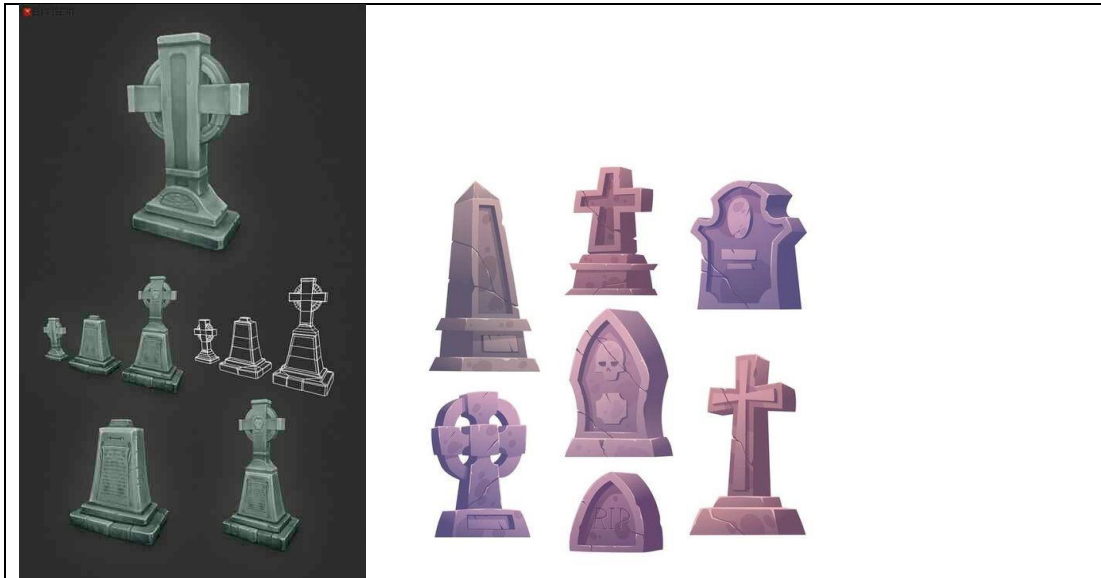


### 포근한 지하

깊은 어둠 어딘가 출신인 플레이어에게는 자연의 빛이 아닌 만들어낸 빛과 다양한 건축물 지하의 생명체가 느껴져서 포근하다고 느낀다.







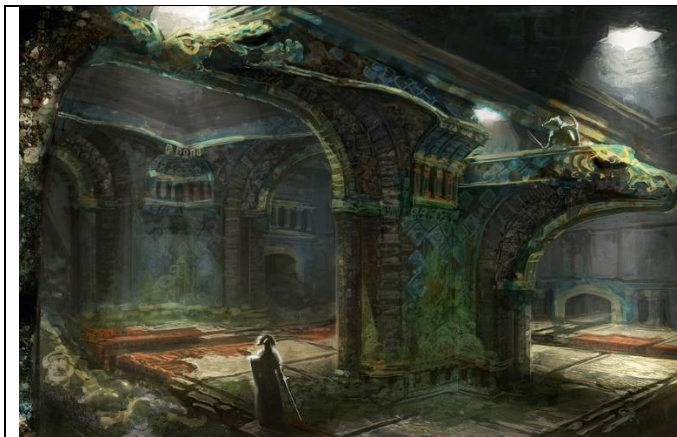
지하와 관련된 묘비, 다 무너져가는 오두막 집, 썩어가는 나무 등 이 스테이지에서 조형물로 나와 플레이어의 길을 막는다.

### 7 stage3

- 지상과 지하가 만나는 곳

포근한 지하보다 밝으며 빛이 많이 들어온다.

빛이 들어오는 구멍 밖으로 지상이라는게 느껴진다.







(위 사진 : 마비노기 영웅전 / 아래 사진 : 배틀그라운드 사냥 맵 중 Ruins 지형)  
 지상에서 내리는 자연적인 빛이 들어오며, 옛날 유적지 같은 분위기를 형성한다.  
 깊은 어둠 어딘가에서부터 올라오는 플레이어에게 지상이 코 앞이라고 느끼게 해주는 분위기



고대 문명인들이 지은듯한 지형물이 유저들의 길을 막고 있다.

## 8. stage4

### - 불쾌한 지상

깊은 어둠 어딘가에서 살아온 플레이어에게는 지상의 분위기를 적응하지 못한다.

실제 유저가 보기에 지상의 분위기는 어둡고 불쾌한 느낌을 주는 배경



사진 : 리틀 나이트메어

자연적인 빛이 숲 사이사이로 내려 쏘지만 그림자가 지는 곳들은 무언가 불쾌한 느낌이든다. 그림자 사이 사이에 종교적인 조형물 예술물이 보인다.



사진 : 더 바인딩 오브 아이작

빛이 들어오지 않는 숲 사이사이 종교적인 물건들을 찾아 볼 수 있다.