1. 게임의 배경

시간적 배경은 조선시대이다

세계관에는 요괴들이 창궐하여 날뛰며 백성들에게 해를 끼쳐 혼란스럽다

조정에서는 이들을 막지 못하고 있다.

2. 게임의 목적



요괴들의 보스를 봉인하는 것이다

요괴들의 보스에게 도달하기위해 백두산에 도달해야 한다

요괴들의 보스를 봉인하기 위해 강한 요괴들을 부적을 사용해 동료로 만들거나 동료들의 레벨을 높여 강해져야 한다

3. 세부 줄거리(게임의 시작부터 끝까지 이야기 진행 과정)

1)주인공인 퇴마사는 섬이라서 육지와 떨어져 안전한 제주도에서 태어났다.

2)어린 시절부터 친구였던 도깨비와 함께 조선 팔도를 어지럽히는 요괴들을 퇴치하기 위해 배를 타고 육지로 간다.

3)주인공은 도착지가 경상도와 전라도인 배를 선택 후 여행을 시작한다.

4)각 지역을 방문하며 주인공은 다양한 요괴와 조우하고, 이를 봉인하거나 동료로 삼으면서 점점 강해진다.

5)모든일의 근원인 요괴들의 보스를 잡으러 백두산으로 간다.

6)백두산 근처로 갈수록 보스 요괴의 힘이 강해져 함경도에서는 주인공이 동료로 만들수 없는 패러독스 요괴가 나온다.

Ex)패러독스 요괴

패러독스 요괴는 시공간을 초월해서온 요괴로 스턴트맨 같이 조선시대에 존재 할수 없는 요괴들이다.

7)퇴마사는 마침내 요괴들의 보스를 마주한다.

Ex)요괴들의 보스

도깨비의 왕 두억시니는 어느날 외계로부터 날아온 운석에서 알수없는 강한 힘을 얻고 단지 재미를 위해 조선을 혼란에 빠트렸다

8)퇴마사는 자신과 함께 여행을 시작한 도깨비와 함께 요괴들의 보스를 이겨 봉인시킨다

9)퇴마사는 조선의 평화를 되찾고 그 공을 인정받아 벼슬을 받고 입신양면한다

4. 세부 줄거리에 대한 서브 목표들 지정

각 지역마다 특별한 요괴가 출몰하는 주요 사건들이 존재한다

이 요괴는 전투나 퇴마가 아닌 특별한 행동으로 성불시킬수 있다.

퇴마사는 이를 해결한후 특별한 아이템을 받을수있다.

주어진 서브 목표를 달성함으로써 새로운 기술을 배우거나 동료와의 유대가 깊어질 수 있다.

특정 퀘스트를 완료하면 강력한 요괴를 동료로 삼을 수도 있다.

Ex)우물신과의 조우

마을에 역병이 돌아 마을의 우물이 오염되고 화가난 우물신이 있다

일반 스테이지에서 나오며 우물신의 스탯은 보스 스테이지보다 높아 플레이어가 “싸운다” 외의 선택지를 선택하게 유도한다

퇴마사의 동료중 정화라는 기술을 사용할수 있는 요괴가 있다면 ‘우물을 정화한다”라는 선택지를 선택할수있다.

정화를 사용하면 우물이 깨끗해져 우물신의 화가 풀리고 보상으로 초희귀등급의 아이템을 준다

“싸운다”를 선택하면 강한 우물신과 싸워야하고 싸움에서 이기면 보상으로 초희귀등급의 아이템을 준다

“우물을 청소한다”를 선택하면 퇴마사가 직접 우물을 청소한다

퇴마사는 우물을 청소하다 부적이 물에 녹아 모든 부적이 없어지지만 보상으로 약간의 돈과 초희귀등급의 아이템을 준다

“도망간다”를 선택하면 마을사람들에게 퇴마사가 얻어 맞고 돈의 절반을 잃는다

Ex)점성술사

스테이지의 중간에서 낮은 확률로 나온다

너는 미래가 보이니라고 묻는다

“네”를 선택하면 친구 도깨비를 제외한 모든 요괴가 바뀌다

“아니요”를 선택하면 요괴의 레벨이 10레벨씩 깍인다

배달알바

다음지역으로 편지를 전달해주면 특별한 아이템을 얻는다

5.아이템

아이템은 회복형 아이템 부적형 아이템 요괴 귀속형 아이템 플레이어 귀속형 아이템 네종류가 있다

아이템의 희귀도는 평범한 아이템 희귀 아이템 초희귀 아이템 세종류가 있다

일반아이템

낡은부적-요괴를 낮은 확률로 동료로 만들수 있다

제삿밥-동료 요괴의 약간의 체력을 회복 할수있다

희귀 아이템

빳빳한 부적-요괴를 높은 확률로 동료로 만들수 있다

나물-동료 요괴의 많은 체력을 회복한다

탕국-기절한 동료를 깨우고 체력의 반을 회복한다

지도-플레이어가 다음으로 이동할 장소를 선택할수있다

초 희귀 아이템

신비한 부적- 요괴를 반드시 동료로 만들수 있다

막걸리-기절한 동료를 깨우고 모든 체력을 회복한다

무당방울-퇴마사가 지니고 있으면 클리어 후 더 많은 돈을 얻는다

작두-퇴마사가 지니고 있으면 요괴들의 공격력이 올라간다

복숭아-동료 요괴가 지니고 있으면 매턴 약간의 체력을 회복한다

회복형 아이템

요괴의 hp를 회복하거나 기절한 요괴를 깨울수 있다

부적형 아이템

요괴를 잡을 수 있다

요괴 귀속형 아이템

요괴가 주는 데미지 hp등을 변화시킨다

플레이어 귀속형 아이템

요괴들의 공격력 포획률 받을 수 있는 돈의 양 등을 변화시킨다

6.게임의 인터페이스

게임 시작화면에는 새 게임 시작 이어하기 게임설정 순위 통계 메뉴가 있다

새 게임 시작하기를 선택하면 기존의 데이터를 초기화하고 동료 도깨비를 주고 1스테이스부터 시작한다

이어하기를 선택하면 기존의 진행사항을 가져와서 게임을 이어한다

게임설정을 선택하면 게임의 속도를 매우 느림 보통 빠름 매우 빠름 중 선택할 수 있고 선택한 설정은 진행사항 저장과 별개로 저장되어 다시 시작할 때마다 설정을 불러온다

종료를 선택하면 프로그램이 종료된다

순위를 선택시 플레이어들의 잡은 요괴의 종류 수, 게임의 클리어 횟수가 나온다

통계 선택시 잡은요괴의수,배틀에서 승리한 횟수가 나온다

7.게임의 진행

스테이지를 시작하면 스테이지 번호, 지역, 지형, 시간, 전이 나온다

Ex)

=== 스테이지 정보 ===

스테이지: 26

지역: 초보자의 계곡

지형: 강

시간: 01시

보유 전: 3928전

그후 스테이지에 비례한 범위안에 랜덤한 레벨의 요괴가 나온다

Ex) 여우 Lv.27 (이)가 싸움을 걸어왔다!

플레이어에게 선택지가 나온다

Ex)

무엇을 하시겠습니까?

1. 싸운다

2. 부적을 던진다

3. 동료 요괴를 본다

4. 도망간다

5. 인벤토리를 본다

6. 게임을 저장하고 메뉴로 돌아간다

숫자를 입력하세요:

싸운다 선택시 이전메뉴로 돌아가거나 동료요괴를 선택할수있다

Ex)동료 요괴를 선택하세요:

0. 뒤로 가기

1. 도깨비 (체력: 180, 공격력: 200, 방어력: 150)

선택 (번호):

동료를 선택하면 배틀 시스템이 실행된다

부적을 던진다 를 선택시 부적을 선택할수있다

Ex) 사용할 부적을 선택하세요:

0. 뒤로 가기

1. 빳빳한 부적 (보유: 7개)

2. 신비한 부적 (보유: 1개)

3. 낡은부적 (보유: 6개)

숫자를 입력하세요:

부적을 선택하면 부적의 희귀도에 비례 남은 HP에 반비례한 확률로 요괴를 잡을 수 있다

동료요괴로 만드는것에 실패하면 상대요괴는 퇴마사를 공격하고 이를 막기위에 동료요괴 한마리를 내야한다

동료요괴가 공격을 맞은후 배틀시스템으로 넘어간다

동료요괴를 본다를 선택시 동료요괴 목록이 나온다

Ex) === 동료 요괴 목록 ===

[0] 뒤로 가기

[1] 도깨비 Lv.1

[2] 산신령 Lv.1

선택하세요:

동료요괴를 선택하면 체력 공격력 방어 상성 도감설명 기술 목록이 나온다

Ex)

=== 도깨비 Lv.1의 정보 ===

체력: 180

공격력: 200

방어력: 150

상성: 악귀

도감설명:

불꽃을 다루는 능력이 뛰어난 요괴. 밤에 나타나 사람들을 놀라게 하지만 가끔씩 도움을 준다.

기술 목록:

1. 바람칼 (공격력: 35, 명중률: 85%, PP: 15/20)

2. 돌던지기 (공격력: 25, 명중률: 95%, PP: 24/25)

3. 불꽃치기 (공격력: 30, 명중률: 90%, PP: 20/20)

4. 할퀴기 (공격력: 25, 명중률: 90%, PP: 19/20)

도망간다를 선택시 레벨에 반비례한 확률로 다음스테이지로 넘어 갈수 있다(단 클리어 보상을 받을 수 없다)

실패시

상대요괴는 퇴마사를 공격하고 이를 막기위에 동료요괴 한마리를 내야한다

동료요괴가 공격을 맞은후 메뉴로 돌아간다

8.배틀 시스템

게임의 전투는 턴 제 방식으로 한다

스피드 종족 값이 높은 요괴가 선공이고 낮은 요괴가 후공이다

배틀 도중 요괴를 교체하거나 요괴의 hp가 0이되면 요괴를 교체할 수 있다

한 턴이 완료되면 다시 선택지로 돌아간다

두번째 턴부터 “싸운다”를 선택하면 요괴를 선택하지 않고 기술 사용 선택지로 넘어간다

첫번째 턴 이후 요괴 교체 시 교체한 턴에는 공격할 수 없다

공격을 받아 hp가 0이되면 요괴를 교체 후 다음 턴으로 넘어간다

상대 요괴의 hp가0이 되면 배틀에서 승리한다

배틀에 승리하면 보상시스템으로 넘어간다

배틀에 패배 시 메시지가 나오고 저장된 데이터가 초기화된다

9.hp시스템

Hp는 요괴의 체력 종족값 레벨에 비례한다

Hp가 0인요괴는 기절한다

10.데미지 시스템

요괴가 주는 데미지는 공격력과 레벨에 비례하고 상대 요괴의 방어력에 반비례한다

상성에 따라 데미지가 다르게 적용된다

11.상성

강한 상성에는 2배의데미지 일반 상성은 기본데미지 약한상성은 0.5배 데미지를 주거나 받는다

원, 라인, 스크린샷, 대칭이(가) 표시된 사진

AI가 생성한 콘텐츠는 부정확할 수 있습니다.

12.보상 시스템

요괴를 잡거나 요괴에게 승리하면 보상을 받는다

보상은 3개로 아이템의 희귀도에 따라 출현 확률이 다르다

보스 스테이지에서는 희귀한 아이템의 출현 확률이 달라진다

13.스테이지 구성

10개의 스테이지가 하나의 지역을 구성한다

스테이지는 산 강 바다 논 마을 5가지 지형으로 구성된다

스테이지의 번호가 1증가할 때마다 시간이 1증가하고 23시 다음은 0시로 반복된다

지형별로 요괴의 출현확률이 다르다

10개의 스테이지 중 일의자리 숫자가 1~9인 스테이지는 일반 스테이지이다

10의 배수 스테이지는 보스 스테이지로 보스 요괴가 나온다

보스 요괴는 잡을 수 없다

10개의 스테이지를 클리어 하면 다음 지역으로 이동한다

지도 아이템이 있으면 다음 지역을 선택할 수 있다 단 모든 지역을 다녀야 하므로 선택지에 제약이 있을 수 있다.

보스스테이지를 클리어 시 기술의 사용횟수 hp가 초기화된다

14.입력 출력 시스템

게임은 텍스트 기반 게임으로 플레이어에게 선택지를 주고 플레이어는 원하는 선택지의 숫자를 입력하여 진행된다

게임의 출력속도는 조절 가능하다

게임이 출력되는 동안에는 입력이 불가능하다

15.맵



게임 시작시 배를 타고 전라도, 경상도중 어디로 갈지 선택한다.

각선택지에 따라 진행

Ex)

시작(제주도) -> 전라도 -> 경상도

시작(제주도) -> 경상도 -> 전라도

10스테이지 완료시 인접한 지역으로 랜덤으로 이동한다

지도 아이템이 있으면 다음 지역을 선택할수 있다 단 모든 지역을 다녀야하므로 선택지에 제약이 있을수있다.

단 이미 이동한 지역이면 선택지에서 제외

함경도에 도착하기 전까지 플레이어는 모든 지역을 다 지나가야함

만약 함경도에 도달하기전 다녀가지 않은 지역이 있으면 인접한 지역이 아니라도 비용을 지불하고 배를타고 이동한뒤 함경도로 다시 배를 타고 이동 가능한다

16.동료 요괴

기본으로 제공되는 동료 도꺠비는 성불시킬수 없으며 동료는 최대 5마리를 가질수 있다

만약 5마리를 가진 상태에서 동료를 만들면 가진 동료요괴중 1마리를 성불시키거나 동료로 만든 요괴를 성불시킬수있다

17. 최종 평가 방식’

게임을 클리어하기 위해서는 모든 주요 지역을 탐험하고 최종 보스인 강력한 요괴를 물리 치는 것이 1차 목표이며 다른 플레이어와 잡은 요괴의 종류의 수를 비교하거나 클리어 회수로 다른 플레이어와 경쟁할수 있다

18.로그라이트 요소

게임에는 로그라이트 요소가 포함되어 있어, 플레이어가 패배하면 모든 기억을 잃고 처음으로 돌아가야 한다. 플레이어는 이 경험을 바탕으로 게임을 클리어하는 루트를 찾아가는 재미를 제공한다.

19.게임머니 시스템

전투후 일정한범위 내에 전을 받고 전은 나중에 아이템을 사거나 미션을 수행하는데 사용할수있다 또한 보스스테이지에서는 더많은 전을 얻는다 전은 10n+5스테이지에서 전투 완료후 보상을 받은뒤 회복아이템을 살수있다

회복아이템의 비용은 스테이지가 진행되면 점점 비싸진다

20.저장하기 이어하기 시스템

5의배수 스트이지에서 자동저장되고 매 스테이지에서 수동 저장할수있다

저장된 게임데이터는 스테이지 진행도 게임속도 동료요괴목록 인벤토리가 저장된다

저장후 시작화면에서 이어하거나 새로할수있다

.

21.게임 로그 저장

게임 플레이 로그를 저장해 버그 수정을 쉽게 할 예정이다

22.경험치 시스템

레벨에 따라 레벨업에 필요한 EXP가 늘어난다

EXP는 상대요괴와 전투에서 승리할때마다 얻으벼 상대요괴의 레벨이 높을수록 많이 얻는다

상대요괴는 해당하는 레벨의 EXP를 가지고 있는다

23.기술 시스템

특정 레벨에 도달하면 기존의 기술을 잊고 새로운 기술을 배울 수 있다

기술은 초급 기술 중급기술 고급 기술이 있다

기술에는 타입이 있으며 기술에 해당하는 상성으로 상성이 계산된다

기술의 pp를 다사용하면 초기화 될 때까지 사용하지 못한다