

컨김에 마왕까지 기획서



신대섭

목차

1. 장르 및 타겟 고객층
2. 세계관
3. 캐릭터 설정
4. 게임 플레이 방법
5. 게임 알고리즘
6. 홈 화면
7. 기본 능력치 창 화면
8. 캐릭터 정보창 화면 UI
9. 마법목록 화면 UI
10. 상점 창 화면 UI
11. 게임 플레이 화면 UI
12. 새로운 콘텐츠
13. 패밀리어 시스템
14. 행동력 시스템

1. 장르 및 타겟 고객층



1) 요즘 흥행하는 뱀서류 장르의 게임으로, 간단한 조작으로 다양한 스킬들을 익혀 정해진 시간동안 살아남고, 최종적으로 보스를 처치하는 게임이다.

2) 타겟 고객층은 10대부터 30대 남녀이며, 모바일 게임의 특성상 접근이 쉽고 조작이 간단해서 누구나 즐길 수 있다.

2. 세계관

원래 대마법사였던 윈다! 마왕과 긴긴 싸움 끝에 마왕한테서 승리하였으나 마왕의 계략으로 마나를 전부 빼앗긴 채 처음 보는 숲속에 떨어지고 만다.

마나를 잃은 충격때문인지 자신조차 못 알아보는 기억상실도 걸리고 만다. 설상가상으로 윈다를 죽이려고 몬스터까지 보내는 마왕!

일촉즉발의 상황 머리보다 몸이 먼저 반응하여 몬스터를 죽여버렸다.

몬스터를 죽이니 마나가 회복되면서 그의 기억과, 마법에 대한 지식이 조금 돌아오는데..

마왕을 퇴치해야 한다는 기억만이 남은 윈다는 마왕을 퇴치하기 위한 모험을 시작한다.

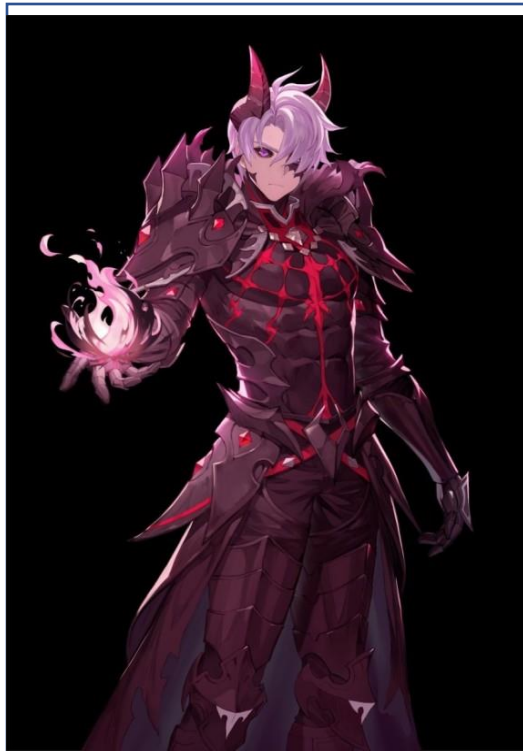
3.1 주인공 캐릭터 설정



4)

이름 : 윈다	기억 잃은 대마법사
성별 : 남	마왕과의 전투 끝에 마왕의 계략으로 마나를 잃고 모르는 숲속에 떨어졌다.
나이 : 20대	마나를 잃은 충격으로 기억까지 사라졌는데..
젊은 나이에 대마법사가 된 천재 이다. 현재는 기억을 잃 은 상태이다.	기억을 잃어도 성격은 바뀌지 않은 듯, 모험을 하는 도중 도움이 필요한 곳 이 있으면 찾아가서 도와준다.
정의롭고 불의를 못 참는 성격	모든 종류의 마법을 수준급으로 다루며 다음 현자는 그가 될 것이라는 평이 많았다.
능력 : 10초마다 보유한 마법 중 하나가 랜덤으로 발동한다. (그 마법의 쿨타임과는 무관 하다.)	*플레이어블 캐릭터이다.

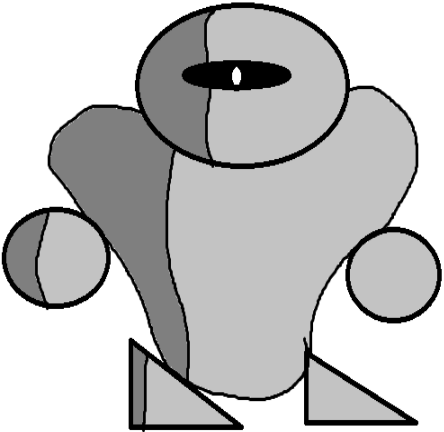
3.2 최종보스 캐릭터 설정



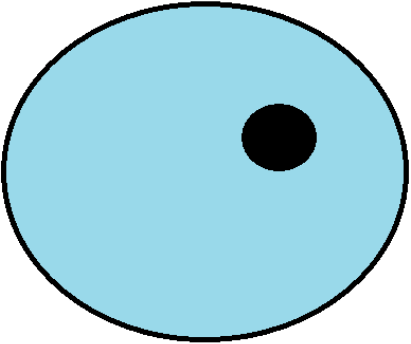
6)

이름 : 마왕	현세에 강림한 역대 최강의 마왕
성별 : 남	최연소 나이로 마계에 군림한 역대 최강의 마왕이다.
나이 : ???	그가 마계 전체를 발 밑에 두는 데에는 단 1년밖에 걸리지 않았다.
현세에 강림한 역대 최강의 마왕이다. 현재는 상처를 회복 중이다.	1년만에 마계의 정점에 도달하게 된 마왕은 인간 세계로 눈을 돌리고
악한 성격	인간 세계 침략을 시작한다. 압도적인 전력 차이로 인간계를 침략하던 마왕은 한 마법사와 싸우게 되고, 패배했으나 계략을 써 마나를 전부 지워버리고 외딴 곳으로 보내는 것에 성공한다.
능력 : 스펠 캔슬러 (주변 적의 마법 쿨타임을 최대로 느린다.)	하지만 마법사와 싸운 상처 때문에 당분간 움직일 수 없는 마왕이었고 후환을 남기지 않기 위해 그 마법사에게 부하들을 보내기 시작한다.
	*유저는 플레이할 수 없는 최종보스 캐릭터이다.

3.3 몬스터 설정

	이름 : Golem	흔한 양산형 골렘
	마왕의 명을 받아 주인공을 죽이려 온 마물이다.	주인공을 죽이기 위해 마왕이 보낸 마물로 이지가 없이 명령만을 수행한다.
	이동속도 2 체력 20 공격력 10	약점은 가슴 정중앙에 있는 핵이며, 핵이 부서지면 바로 작동을 정지한다.
	특수능력 : 없음	

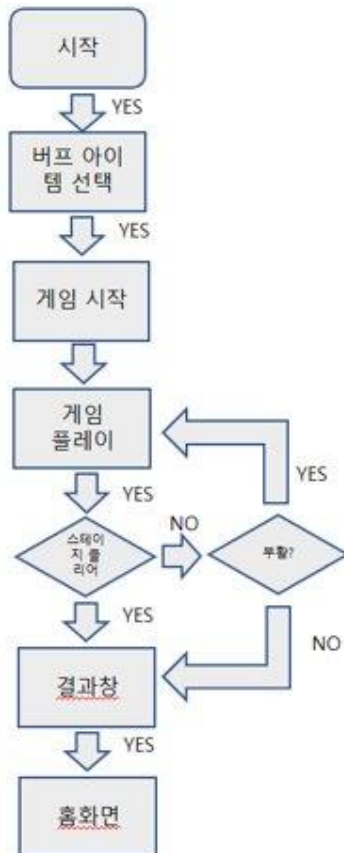
3.3 몬스터 설정

	이름 : Slime	숲에 흔히 보이는 슬라임
	마왕의 명을 받아 주인공을 죽이려 온 마물이다.	주인공을 죽이기 위해 마왕이 보낸 마물이다.
	이동속도 1 체력 10 공격력 5	귀여운 외견과는 다르게 먹이를 먹을 때 온 몸으로 먹이를 감싸 녹여서 먹는다.
	특수능력 : 없음	

4. 게임 플레이 방법

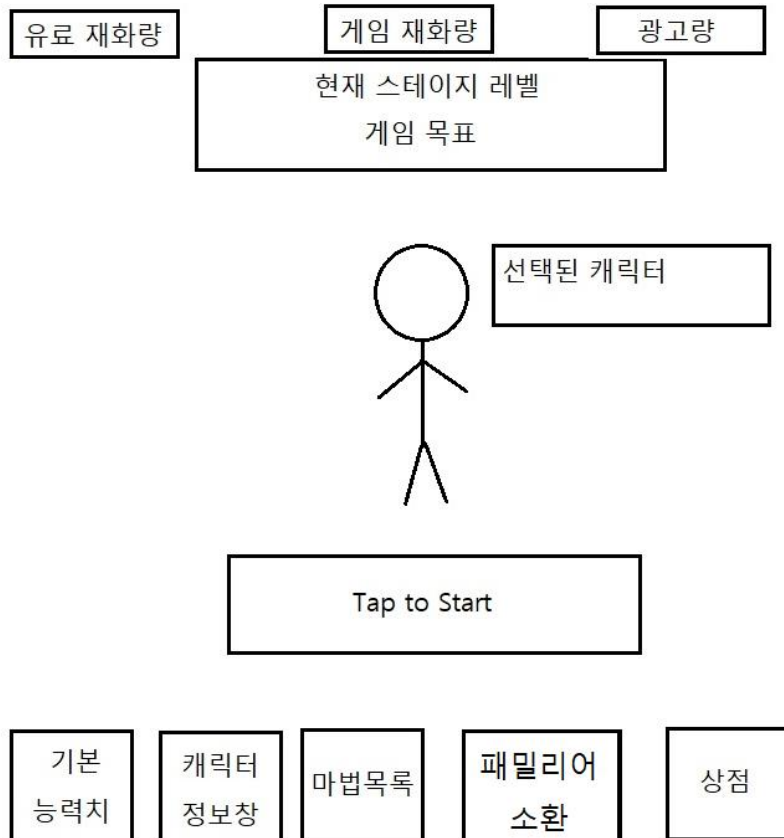
1. 제한 시간 동안 적에게서 살아남아야한다.
2. 적을 무찌르면 마나가 나오고 마나를 획득하여 레벨업을 하면 마법을 배울 수 있다.
3. 스테이지에 들어가게 되면 미션의 내용이 나오는데 그 미션의 내용을 달성 하거나 정해진 시간동안 버티면 보스가 나타나게 되고, 일정 시간안에 보스를 잡으면 보상과 함께 해당 스테이지가 클리어된다.
4. 시간 안에 보스 잡는데 실패하게 될 경우 강력한 몬스터가 나와서 플레이어를 죽이고 게임 오버가 된다.
5. 게임 오버가 되면 광고를 보고 다시 부활하거나 홈화면으로 돌아갈 수 있다.

5. 게임 알고리즘



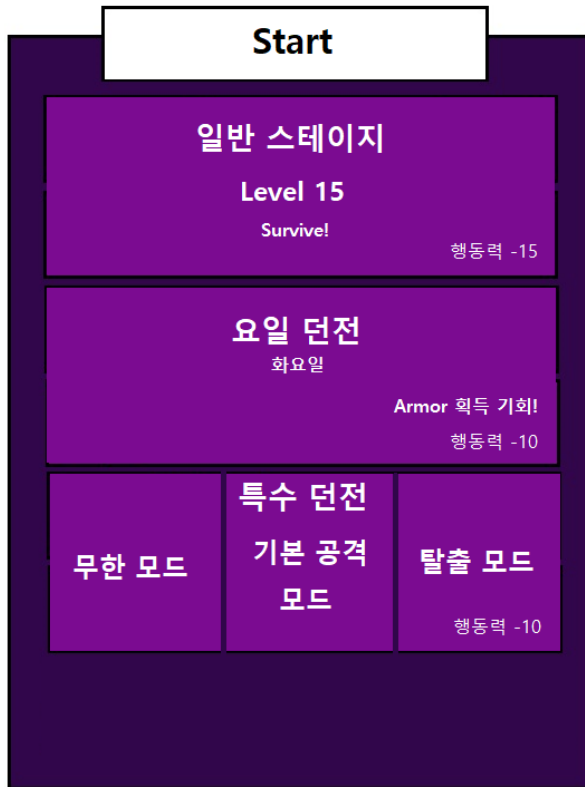
1. 어플을 킨 후 화면을 터치해 시작한다.
2. 시작하기 전 버프를 선택할 수 있으며, 선택 완료 후 게임이 시작 된다.
3. 게임을 플레이 도중 죽으면 부활을 해 계속 플레이할 수 있고 부활을 안하면 결과창을 보여주며 게임이 종료되고 홈화면으로 이동한다.
4. 스테이지를 클리어 하면 결과창으로 넘어가게 되고 보상을 받고 홈화면으로 이동하게 된다.

6. 홈 화면 UI



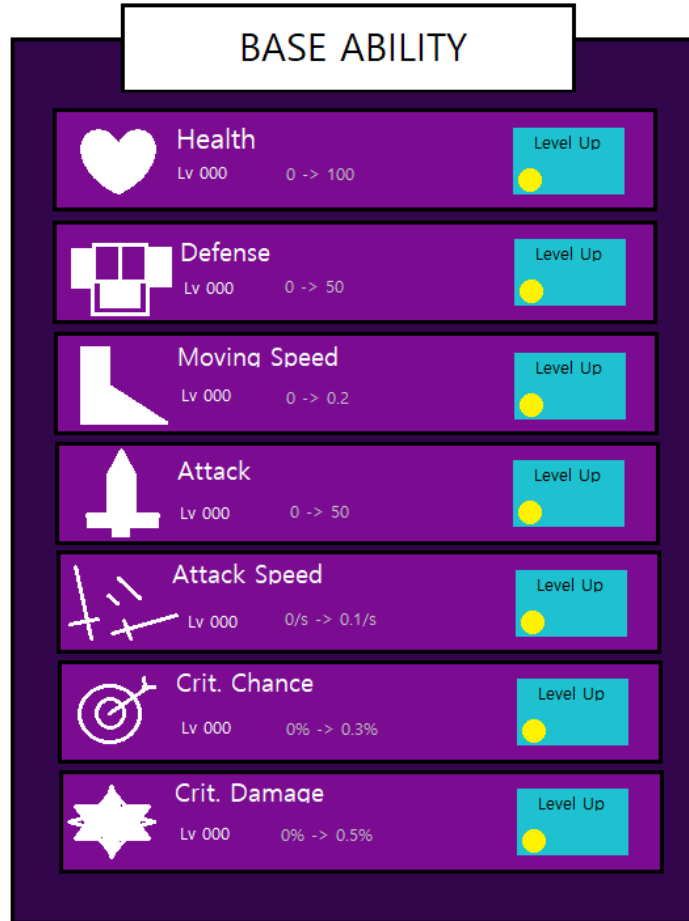
1. 유료재화량, 게임 재화량, 광고량은 가장 상단에 위치시킨다..
2. 현재 스테이지 레벨과 게임 목표를 화면에 표시한다.
3. 자신이 선택한 캐릭터를 홈 화면 중앙에 위치시킨다.
4. 캐릭터 옆 별 모양 아이콘을 클릭 시 자신의 스테이터스를 확인할 수 있다.
5. 아래에 Tap to Start 라고 문구를 두고 화면을 누르면 버프를 선택하고 게임을 시작하는 창으로 넘어갈 수 있게 된다.
6. 기본 능력치 : 클릭 시 기본 능력치 창 화면을 띄운다.
7. 캐릭터 정보창 : 클릭 시 캐릭터 정보창 화면을 띄운다.
8. 마법 목록 창 : 클릭 시 마법 목록 창을 띄운다.
9. 상점 창 : 클릭 시 상점 창을 띄운다.
10. 패밀리어 소환 창 : 클릭 시 패밀리어 서몬 창을 띄운다.

6-1. 게임 시작



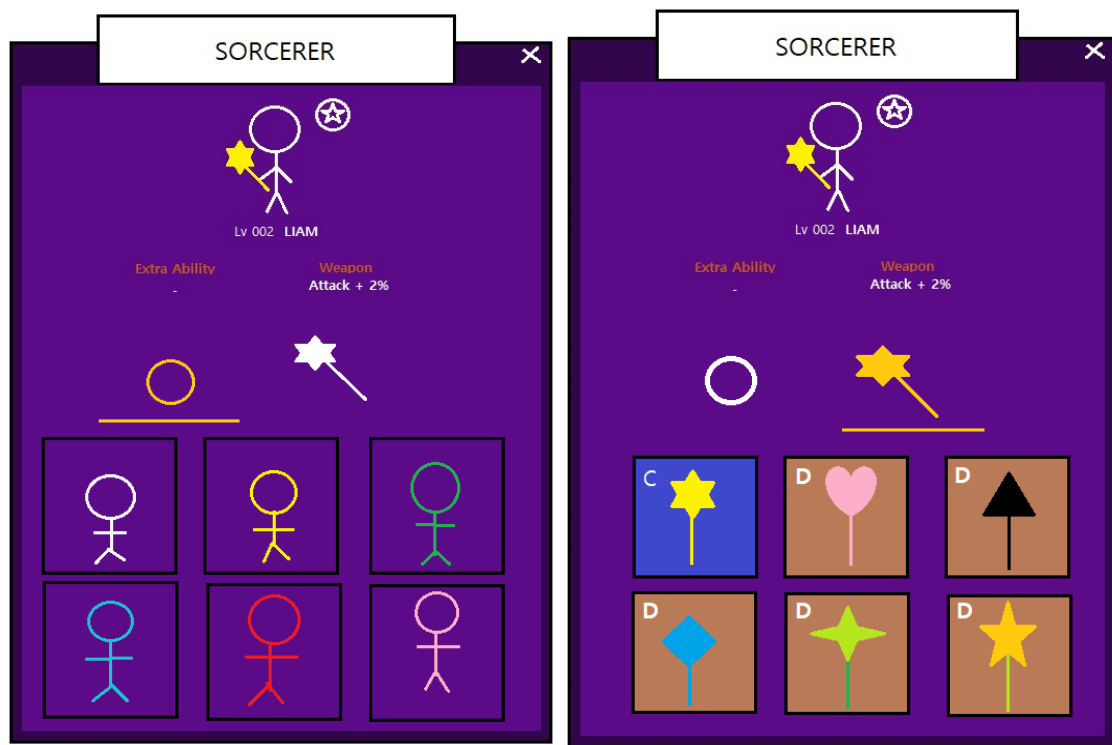
- 1) 시작 버튼을 누르면 일반 스테이지, 요일 던전, 특수 던전 중 선택할 수 있고 선택한 것을 플레이 하게 됩니다.

7. 기본 능력치 창 화면 UI



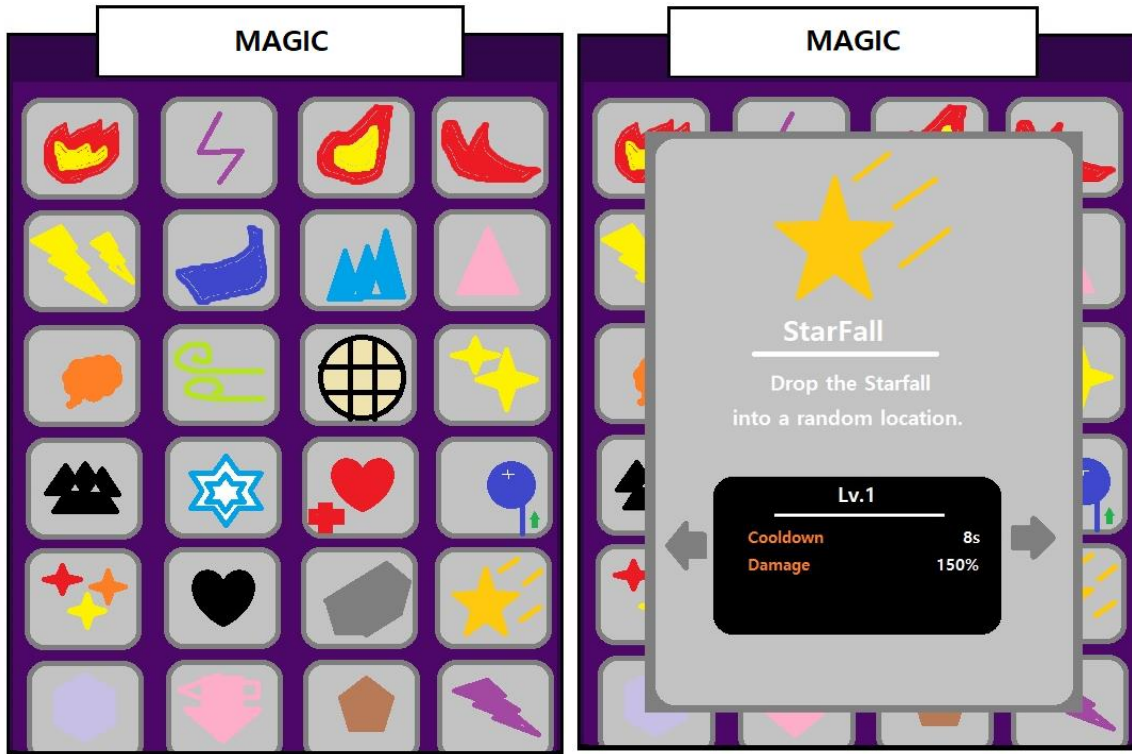
1. 기본 능력치를 강화할 수 있는 화면이다.
2. 인게임 재화 골드를 사용하여 원하는 능력치를 올릴 수 있다.
3. Health : 최대 체력을 증가시킨다. (Max Lv : 100)
4. Defense : 방어력을 증가시킨다. (Max Lv : 100)
5. Moving Speed : 이동속도를 증가시킨다. (Max Lv : 10)
6. Attack : 공격력을 증가시킨다. (Max Lv : 100)
7. Attack Speed : 공격 속도를 증가시킨다. (Max Lv : 6)
8. Crit. Chance : 치명타 확률을 증가시킨다. (Max Lv : 100)
9. Crit. Damage : 치명타 데미지를 증가시킨다. (Max Lv : 100)

8. 캐릭터 정보창 화면 UI



1. 캐릭터 정보창은 캐릭터를 선택할 수 있는 창과, 무기를 선택할 수 있는 창으로 나뉜다.
2. 캐릭터에는 저마다 고유한 능력이 있으며, Extra Ability 아래에 표시 된다.
3. 무기에게도 각각 고유 능력이 있는데 Weapoen 밑에 표시가 된다.
4. 같은 무기를 5개 가지고 있으면 등급 업이 가능하다.

9. 마법 목록 화면 UI

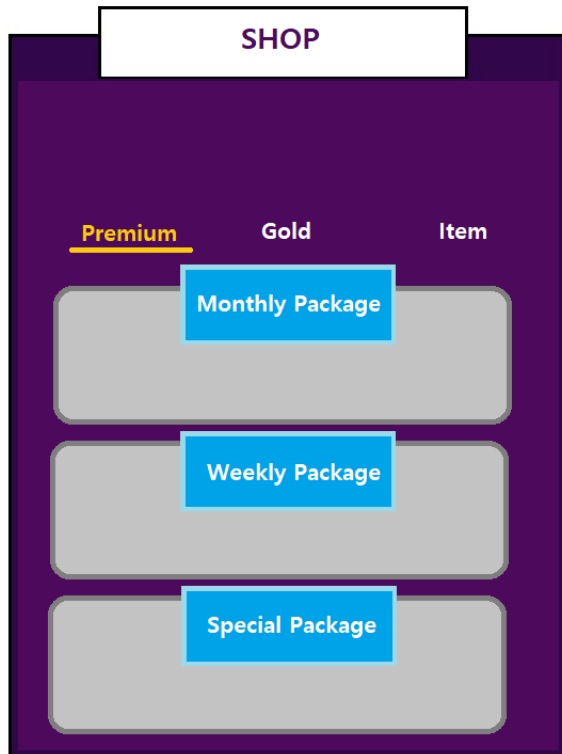


1. 현재 36 종류의 마법이 있다.
2. 스킬을 클릭하게 되면 해당 스킬에 대한 상세 정보를 알 수 있다.
3. 창 가장 밑에 있는 가챠 버튼을 누르면 인게임 재화 골드를 소모해 마법 뽑기를 할 수 있다.

개선 사항

- 1) 마법의 성능마다 등급이 있으면 좋을 것 같습니다. 등급이 있으면 높은 등급을 뽑았을 때 성취감도 있고 뽑기 위해서 플레이 시간이 나 현금 결제가 더 늘 것이라고 생각합니다.

10. 상점 창 화면 UI

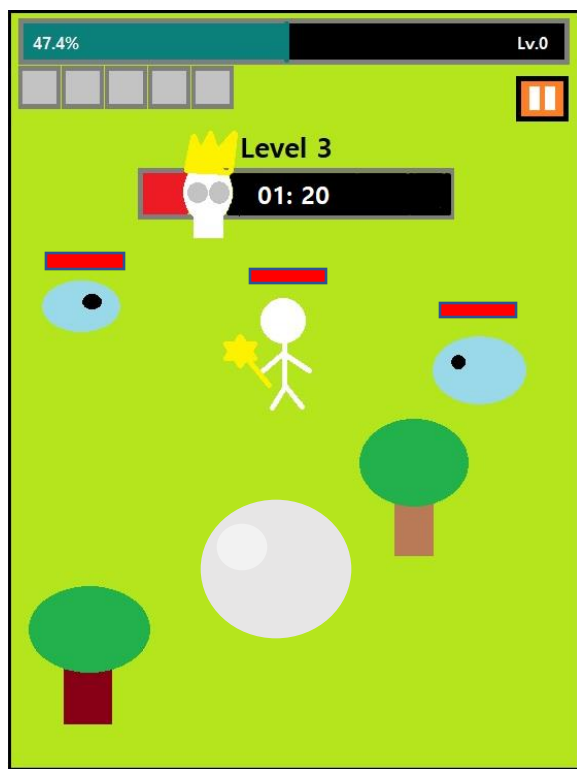


1. 과금을 통해 유료재화와 골드 등 게임에 필요한 아이템을 구매할 수 있다.
2. 배너광고를 없애는 기능을 구매할 수 있다.

개선 사항

- 1) 파는 항목이 늘어나야할 것 같습니다. 현재 판매하는 품목 중에서 구매해야지 라는 생각이 드는 항목이 많지 않은 것 같아서 아쉽습니다.
- 2) 요즘 게임들이 자주 쓰는 방법인데 패키지를 판매할 때 원가의 몇배의 가치가 있냐를 강조하는 것도 좋을 것 같습니다. Ex) 700%의 가치!!

11. 게임 플레이 화면 UI



1. 화면 어디든 터치하면 조이스틱으로 캐릭터를 움직일 수 있다.
2. 가장 상단에는 마나바가 표시되어 있으며, 적을 죽이고 마나를 먹으면 올라간다. 마나가 100%가 되면 레벨업을 하고 마법을 하나 배울 수 있다.
3. 레벨업 후 마법이 마음에 들지 않으면 새로고침을 하거나 마나 20%를 환급받고 레벨업을 무효로 할 수 있다.
4. 마나바 밑에 있는 회색 상자는 마법 목록이며 자신이 가지고 있는 마법 목록과 쿨타임을 보여준다.
5. 마나바 밑에 있는 주황색 버튼은 누르면 설정이나 홈화면으로 갈 수 있고, 다시 재개도 가능하다.

11.1 전투 기획

일반적으로 전투공식은 (공격자의 공격력 - 피격자의 방어력)이 체력에서 감소하게 되지만, 크리티컬이 발생할 경우, (공격자의 공격력 * (1.0 + 공격자의 크리티컬 데미지 - 피격자의 방어력)이 체력에서 감소한다.

Ex) 공격자의 공격력 : 100 크리티컬 데미지 30%

피격자의 체력 : 100 방어력 : 30

크리티컬 발생 안할 시 : $100 - (100 - 30)$ 남은 체력 30

크리티컬 발생 시 : $100 - (100 * 1.3 - 30)$ 남은 체력 0

11.2 특별한 맵

여러가지 특색 있는 맵이 있으면 좋을 것 같습니다. 50 레벨 까지 있는 것으로 알고 있는데 50레벨 까지 맵이 다 똑같아서 아쉬웁니다. 유저들이 어느정도 하고 똑같은 패턴의 반복이라 떠나가지 않게 여러 맵을 만들고 각각 맵 컨셉에 맞는 다양한 장치들을 만들어 신선함을 느끼고 계속 플레이할 수 있게끔 기획했습니다..

Ex) 눈 맵은 미끄러지기, 화산 맵은 일정 시간 제자리에 있으면 데미지 입기, 비오는 맵에서 전기마법을 쓰면 범위 및 데미지 증가 등등

12. 새로운 콘텐츠

뱀서류 게임에는 다양한 콘텐츠가 별로 없는 상황입니다.
그에 맞게 몇가지 새로운 콘텐츠들을 생각해 보았습니다.
콘텐츠 내용은 어떻게 하면 유저들이 질리지 않고 오래할 수 있을 것인지 그리고 다운받은 첫날로만 끝나는 것이 아니라 다음 날도 그 다음 날도 플레이할 수 있게 할 것인지를 중점으로 생각하였습니다.

12.1 보스전 개선 사항



보스전 : 이 게임은 일정 시간 생존에 성공하게 되면 해당 스테이지의 보스 몬스터가 출현합니다. 유저들은 지금까지 생존하면서 얻은 아이템들과 마법들을 가지고 보스 몬스터를 격파하게 됩니다.

문제점: 현재 시간이 지나고 나오는 보스 몬스터는 일반 몬스터가 커지고, 체력 공격력이 늘어난 것인데 이것은 스테이지를 클리어할 수록 마이너스 요소라고 생각합니다. 사실상 보스 몬스터도 일반 몬스터와 다를 것이 없어 긴장감이 생기지 않으며 난이도가 너무 낮아 클리어 해도 성취감이 들지 않기 때문입니다..

개선해야할 점 : 보스 몬스터의 디자인 및 패턴을 새로 만들어 보스전에서 신선함과 긴장감을 높이는 편이 유저들의 흥미를 더욱 이끌 수 있을 것 같습니다.

12.2 새로운 미션



현재 소서러 서바이버즈에 있는 미션은 Survive!, Save!, Battle! 정도가 있다.

스테이지를 클리어할 때, 미션이 계속 반복되면 유저들이 금방 질려할 수 있기 때문에 더욱 다양한 미션들을 만든다.

Invade! : 적들의 요새를 침략하여 파괴한다. 요새에서는 몬스터가 많이 리젠되며 요새를 파괴하면 보스 몬스터가 나온다.

Treasure! : 일종의 보너스 스테이지로 다양한 재화들과 아이템을 획득할 수 있다.

Run! : 몬스터와 함정을 뚫고 목표 지점까지 도달한다.

Protect! : 정해진 시간 동안 적들의 공격으로부터 목표 건물을 지킨다.

Guard! : NPC가 목표지점까지 걸어가는 것을 호위해야 한다.

12.3 집 꾸미기 콘텐츠



분홍침대 :
Attack +1%
꽃병 : Health +1%
갈판 : Crit.Damage
+1%

전투가 아무리 재미어도 전투만 하면 질릴 수 있기 때문에 생활컨텐츠를 구상하였습니다.

집꾸미기 콘텐츠로 모험을 하는데 어떻게 집을 꾸미냐면 마법의 주머니 속에 마법의 집이 있어서 잠잘 때마다 주머니 속에서 꺼낸다는 컨셉입니다.

집에 꾸밀 수 있는 가구들은 모험을 통해 획득하거나 상점에서 인게임 재화, 유료재화로 구입할 수 있습니다.

집꾸미기 콘텐츠는 무작정 힐링만 하는 콘텐츠는 아니며 집에 배치한 가구들에 능력치 버프를 부여해 전투에도 도움이 될 수 있는 콘텐츠로 기획하였습니다.

이 콘텐츠는 스테이지를 클리어하다보면 숲속에서 다친 마법사를 구해주게 되고 그 때 보상으로 마법의 집을 받게 된 후부터 활성화 됩니다.

12.4 요일던전

뱀서류 게임은 굳이 매일 접속할 필요가 없습니다.

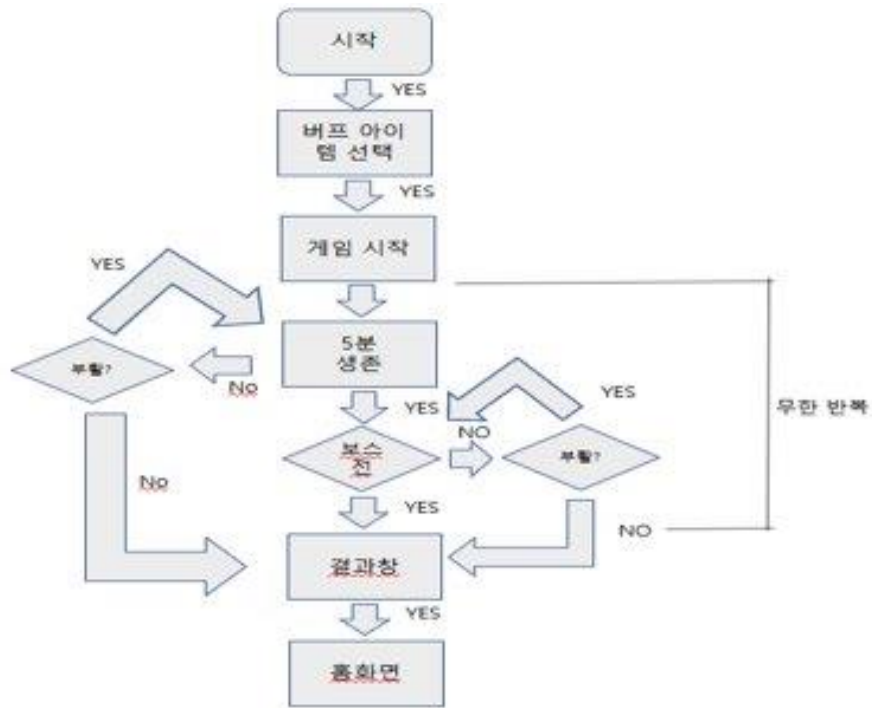
이 것을 매일 접속하게 하려면 매일 출석마다 주는 출석 보상 말고도 각 요일별로 던전을 열어 필요한 장비나 재화를 파밍하도록 하여 매일 접속을 하지 않으면 손해를 보는 구조를 기획합니다.

*5레벨에 잠금 해제

요일던전

						
월요일 던전	화요일 던전	수요일 던전	목요일 던전	금요일 던전	토요일 던전	일요일 던전
월요일에만 열리는 던전이다. Weapon을 획득할 수 있다.	화요일에만 열리는 던전이다. Armor을 획득할 수 있다.	수요일에만 열리는 던전이다. Shoes을 획득할 수 있다.	목요일에만 열리는 던전이다. Earring을 획득할 수 있다.	금요일에만 열리는 던전이다. Ring을 획득할 수 있다.	토요일에만 열리는 던전이다. Grimoire을 획득할 수 있다.	일요일에만 열리는 던전이다. 많은 양의 골드를 획득할 수 있다.

12.5 무한모드



이 모드는 정해진 시간만큼 살아남는 것이 아닌 얼마나 오랜시간 동안 살아남냐를 경쟁하는 모드입니다.

서버에 랭킹 띄우는 것 정도는 가능하다고 하셨던 것 같아서 기획하게 되었습니다. 게임을 시작하게 되면 일반 모드와 같이 플레이 합니다. 일반 모드와 차이 점은 시간이 줄어들지 않고 점점 늘어나서 죽을 때까지의 시간을 쟁다는 것 입니다.

5분 간격으로 보스가 등장하게 되며 시간이 지날수록 일반 몬스터는 물론 보스도 점점 공격력 체력 방어력이 높아지게 됩니다.

유저는 마법슬롯이 꽉차면 마법을 더 이상 배우지 못하는 성장 한계가 있기 때문에 최대한 오래 버틸 수 있는 마법의 조합과 컨트롤이 요구되는 모드 입니다.

랭킹 시스템을 도입하여 유저들의 승부욕도 자극할 수 있어 유저들의 플레이 타임을 늘릴 수 있습니다.

*10레벨에 잠금 해제 됩니다.

12.6 기본 공격 모드



이 모드는 레벨이 올라도 마법을 배울 수 없습니다.

대신 레벨이 오를수록 기본 공격을 강화할 수 있습니다.

강화할 수 있는 능력으로는

1. 기본 공격의 데미지가 20% 증가합니다.
 2. 기본 공격의 크기가 100% 증가합니다.
 3. 기본 공격이 단일 타겟을 맞추고 사라지는 것이 아닌 적을 관통하게 됩니다.
 4. 기본 공격이 1개 추가됩니다. (Max = 4)
 5. 기본 공격에 화상 상태이상 확률을 부여 합니다. (화상 : 5초간 자신의 공격력에 비례하는 데미지를 입힙니다.)
 6. 공격 속도가 증가합니다.
- 15레벨에 잠금 해제 됩니다.

12.7 탈출 모드



Run! 의 퍼즐식 모드 입니다.

옛날 스타크래프트 폭탄 피하기를 떠올리며 기획하였습니다.

몬스터가 나오지 않으며 유저도 공격하지 않습니다.

이 모드에서는 정해진 패턴의 함정이 발동하는데 그 함정을 뚫고 목표지점 까지 도달하면 성공입니다.

함정에 걸리면 무조건 한번에 죽으며 3개의 데스카운트가 주어지고, 데스카운트가 모두 소진된 상태에서 다시 한번 죽게 된다면 실패하게 됩니다.

컨트롤을 중요시하는 모드인 만큼 난이도는 어렵게 만들 예정이며, 그에 따른 보상도 클 예정입니다.

*20레벨에 잠금 해제 됩니다.

13. 패밀리어 시스템

1)



2)



3)



마법사는 먼 과거부터 마귀, 정령, 동물 등 다양한 생물들을 사역하였다.

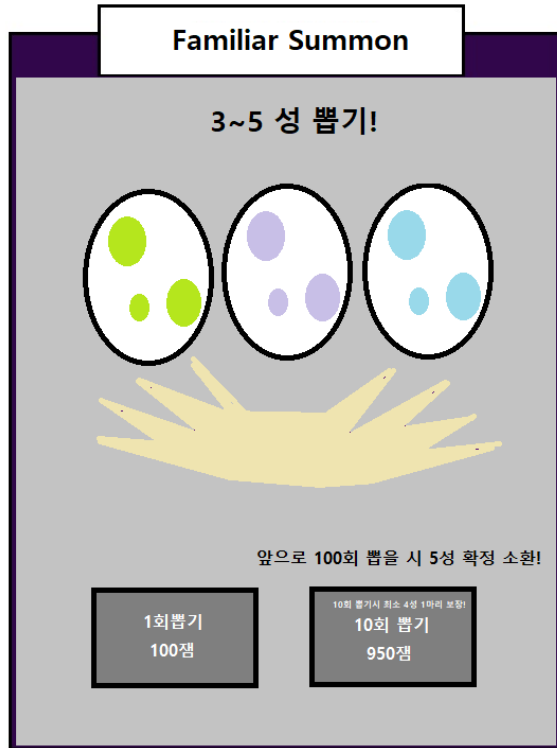
사역한 생물을 패밀리어라 부르며, 패밀리어는 마법사들의 영혼의 친구라고 여겼고, 패밀리어도 자신을 사역한 마법사에게 다양한 방면으로 도움을 주며 평생의 동반자로 삼았다.

1) 아프거 : 불을 내뿜는 악어이다. 주인에게 다가오는 적에게 불을 내뿜어 공격한다.

2) 리틀벳 : 아직 어린 박쥐이다. 적에게 초음파를 내뿜어 혼란에 빠지게 한다.

3) 네메아 : 보기만해도 위압감이 드는 큰 사자이다. 울부짖어 주변 적들을 겁에 질려 도망가게 한다.

13.1 패밀리어 획득 방법



패밀리어는 메인 메뉴에 있는 Familiar Summon 을 클릭하면 뽑기로 획득할 수 있다.

1회 뽑기는 100잼이지만 10회 뽑기 시 50잼을 할인해주어 950잼에 10회 뽑기를 할 수 있다.

10회 뽑기 시 최소 4성 이상의 패밀리어가 하나 보장되며, 100회를 뽑을 동안 5성이 한마리도 안나온 사람한테는 5성 패밀리어 확정 소환이 주어진다.

패밀리어 뽑기 확률은 3성 : 85%, 4성 : 12%, 5성 : 3% 이다.

뽑기 시 5성이 뜨면 무지개 빛으로 빛나며 유저에게 5성이 떴다는 걸 암시해준다.

14. 행동력 시스템

게임을 플레이 하기 위한 재화입니다.

기본 스테이지, 요일던전, 특수던전, 등 모든 플레이를 할 때 필요로 하며 각각의 플레이 시 드는 행동력은

기본 스테이지 : 15, 요일던전 : 10, 특수던전 : 10 입니다.

최대 행동력은 20+ 자신의 스테이지 레벨이며, 5분에 1씩 최대 행동력까지 충전됩니다.

레벨업 시 자신의 최대 행동력만큼 현재 행동력에서 추가됩니다.

시간당 자연 충전 이외의 방법으로 행동력을 충전할 시 최대 행동력 이상의 행동력을 소지할 수 있습니다.

출처

- 1) Vampire Survivors
- 2) 탕탕특공대
- 3) Fantasy Survival
- 4) 브레이브스
- 5) 탕탕특공대
- 6) 킹스레이드
- 7) 포켓몬스터
- 8) Pngtree.com
- 9) 스타크래프트

끝!

감사합니다!