

The background is a pixel art illustration of a night campsite. On the right, there is a brown tent with a yellow interior. In the center, a bright yellow campfire is burning. To the left of the fire is a simple wooden bench. The sky is dark purple with a few white stars and a crescent moon. The ground is a mix of purple and blue pixels.

하드코어 액션 로그라이크 스펜타 (Spenta)

프로토타입 개발 계획서
23.05.24



목차

게임 컨셉

- ▶ 게임 개요
- ▶ 핵심 재미
- ▶ 시나리오
- ▶ 그래픽 컨셉
- ▶ 제작 사양
- ▶ 게임의 구성

게임 개요

제목	스펜타(Spenta) [Amesha Spenta] & [Spenta Mainyu]
장르	하드코어 액션 로그라이크
플랫폼/디바이스	Windows / PC
제작 동기	평소 흥미롭다고 느낀 조로아스터교의 세계관을 로그라이크로 나타내고 싶다
제작 의도	로그라이크 장르의 대다수가 초창기 로그라이크의 매력을 보여주고 있지 못하다고 생각하여, 로그라이크의 근본적인 매력을 보여주고 싶다
제작 목표	소규모로 짧은 시간 안에 기획안 작성 연습 및 로그라이크 게임 기획 연습 제작 규모는 최소화 하되, 플레이 사이클은 극대화 하는 방향성 추구 '영구적인 죽음'을 기반으로 로그라이크 장르의 하드코어한 맛을 살린 게임 제작
타겟 유저	로그라이크 선호 유저층, 새롭고 신선한 세계관 선호 유저층, 픽셀 그래픽 선호 유저층
한줄 요약	조로아스터교의 악신 앙그라 마이뉴에 맞서는 모험담을 소재로 한 극한의 컨트롤 액션 로그라이크

핵심 재미



▶ 액션



▶ 도전 욕구



▶ 스릴과 긴장감



▶ 탐색과 모험

액션

컨트롤



왼손 - 스킬 사용
오른손 - 캐릭터 이동
(마우스 사용 X)

스킬 구성

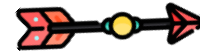
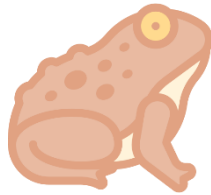


스펜타의 권능 (전투)
보호만, 카샤트라, 아샤, 아르마이티



아메샤의 권능 (전투 보조)
빛/생명/진리/사랑/정의의 권능

다양한 몬스터 패턴



공격 대기 모션을 통해 몬스터 패턴 파악
보스 몬스터는 복잡하고 다양한 패턴 사용

도전 욕구



몬스터 패턴 숙지

- 몬스터의 다양한 패턴을 직접 경험해보며 패턴을 정복해야 한다.
- 몬스터와 보스의 패턴을 숙지하고 플레이 숙련도를 늘려가며 실력이 늘어나는 재미를 느낄 수 있다



완벽한 플레이 요구

- 플레이어의 체력이 낮게 설정되어 있어, 일반 몬스터를 상대할 때에도 주의가 필요하다.
- 사망 시 플레이 데이터가 모두 소멸하기 때문에 플레이 할 때 플레이 계획을 잘 세워서 플레이 하여야 하며, 실패 시 플레이 전략을 바꾸어가며 도전하는 재미를 느낄 수 있다

스릴과 긴장감



영구적 죽음

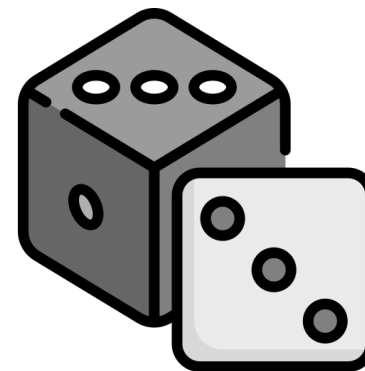
- 사망 시 플레이 데이터가 모두 소멸하기 때문에 플레이 시 항상 죽음의 위협을 경계하고 긴장한 상태로 플레이하며 스릴의 재미를 느낄 수 있다.
- 어려운 난이도로 인해 플레이어 사망 가능성이 높으므로 항상 주의를 기울이며 플레이해야 한다.

탐색과 모험



조로아스터교 탐방

- 조로아스터교 신화와 관련된 요소들(Npc, 몬스터, 오브젝트)을 만나 볼 수 있다.
- 조로아스터교 신화 세계관에 기반한 스토리를 즐길 수 있다.



무작위 환경 생성

- 환경 요소들이 무작위로 설정되어 매번 새로운 장소처럼 느껴지고, 색다른 플레이 경험을 제공한다.
- 맵을 구성하는 부분을 나누어 프리셋으로 보관하고, 이를 임의로 배치하여 맵을 구성한다.

조로아스터교 기반의 세계



세계관

등장인물

배경 스토리

1부 시놉시스

2부 시놉시스

세계관



아후라 마즈다 (절대신, 창조)

VS

스펜타 마이뉴 (선의 영)

앙그라 마이뉴 (악의 영)

자라투스트라(예언자)

아메샤 스펜타 (선의 정령)

다에바 (어둠의 정령)

크샤트라 바이르야

보후 마나흐

아샤 바히스타

아에슈마

아카 마나흐

스펜타 아르마이티

하우르 바타트

아메레타트

아파오샤

아지다하카 (화신)

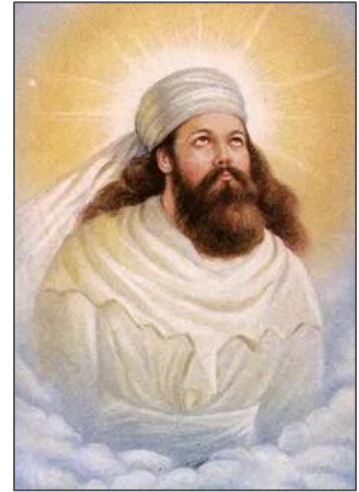
샤오산츠 (화신)

A. 아후라 마즈다 (절대신)

- 스펀타 마이뉴와 앙그라 마이뉴를 만들었음
- 세상을 창조하였음

B. 자라투스트라 (조력자)

- 아후라 마즈다의 예언을 받아 봉인된 스펀타 마이뉴가 풀려나는 것을 도우려 하는 인간
- 플레이어가 정신적 깨달음을 얻고 힘을 각성하는 것을 도와줌



자라투스트라

A. 스펀타 마이뉴 (선의 영)

- 앙그라 마이뉴와의 전쟁에서 패배 → 봉인되어 윤펀되어 있음
- 힘을 짜내어 화신 샤오샨츠를 내보냄

B. 샤오샨츠 (화신) [플레이어]

- 스펀타 마이뉴의 권능으로 이루어진 생명
- 불꽃으로 이루어진 사람, 불꽃을 흡수하며 점점 강해짐

C. 아메샤 스펀타 (선의 정령)

- 스펀타 마이뉴의 권속들
- 보후 마나흐, 아샤 바히스타, 크샤트라 바이르야, 스펀타 아르마이티, 하우르 바타, 아메레타트
- 전쟁에서 패배하고 다에바들에게 붙잡혀 감옥에 갇혀 있음

A. 앙그라 마이뉴 (악의 영)

- 아후라 마즈다의 창조의 권능을 훔쳐 자신의 군대를 생성
- 스펀타 마이뉴와의 전쟁을 일으켜 승리
- 화신 아지다하카를 내려보내 플레이어를 처리하려 함

B. 아지다하카 (화신)

- 앙그라 마이뉴의 화신체
- 사악한 용

C. 다에바 (악의 정령)

- 아파오샤, 아에슈마, 아카 마나흐
- 앙그라 마이뉴의 군대 : 파리, 전갈, 뱀, 늑대, 사자, 두꺼비 형태의 몬스터들
- 흩어진 스펀타 마이뉴의 힘을 몸속에 봉인하여 가지고 있음



아지다하카

배경 스토리



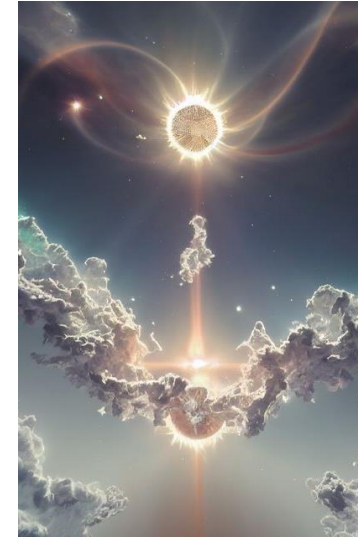
절대신 아후라 마즈다는 세상을 창조하고, 선과 악을 관장하는 두 쌍둥이 신을 만들었다. 아후라 마즈다는 선신 스펀타 마이뉴와 악신 앙그라 마이뉴, 둘의 대립을 통해 세상을 운영하려고 하였다. 그들의 대립을 통해 세상을 운영해나가던 중, 앙그라 마이뉴가 아후라 마즈다의 창조의 권능을 훔쳐가 자신만의 군대를 만들어 스펀타 마이뉴를 상대로 전쟁을 일으켰다. 두 신은 서로의 휘하를 데리고 맞붙었는데, 앙그라 마이뉴의 군대에 스펀타 마이뉴의 권속들은 속수무책으로 당하고 붙잡혔으며 결국 스펀타 마이뉴는 봉인된 채 윤페되게 되었다. 윤페된 채 조금씩 자신의 힘을 회복한 스펀타 마이뉴는 마지막 희망으로 자신의 화신을 만들어 세상으로 내보내는데..

시놉시스



스펜타의 화신이자 플레이어 샤오샨츠는 세상을 돌아다니며 앙그라 마이뉴의 다에바 군대들을 무찌르면서 지식의 불꽃을 모은다. 또한 예언자 자라투스트라의 도움을 받아 지식의 불꽃을 바라보며 깨달음을 얻고 화신의 능력을 강화하며, 아메샤 스펀타들이 붙잡혀 있는 곳으로 향한다. 그곳에서 마주하는 강력한 다에바들을 무찌르고, 아메샤 스펀타들을 풀어주고 그들에게 스펀타의 권능을 받는다. 모든 아메샤들을 풀어주고, 힘을 되찾은 그들은 앙그라 마이뉴와의 최후의 결전을 준비한다.

시놉시스



앙그라마이뉴의 군대와 풀려난 아메샤 스펀타들이 격렬한 전쟁을 치룬다. 샤오샨츠의 맹활약에 스펀타의 권속들이 유리해지자, 앙그라 마이뉴의 화신 아지다하카가 강림한다. 아지다하카의 파괴적이고 압도적인 힘에 의해 전세가 뒤바뀌고, 불리한 상황을 뒤집기 위해 샤오샨츠는 아지다하카를 홀로 상대하기로 결심한다. 격렬한 전투 끝에 샤오샨츠가 아지다하카를 쓰러트리고 앙그라 마이뉴를 봉인하여, 스펀타가 전쟁에서 승리한다.

그래픽 컨셉



2D 픽셀 그래픽

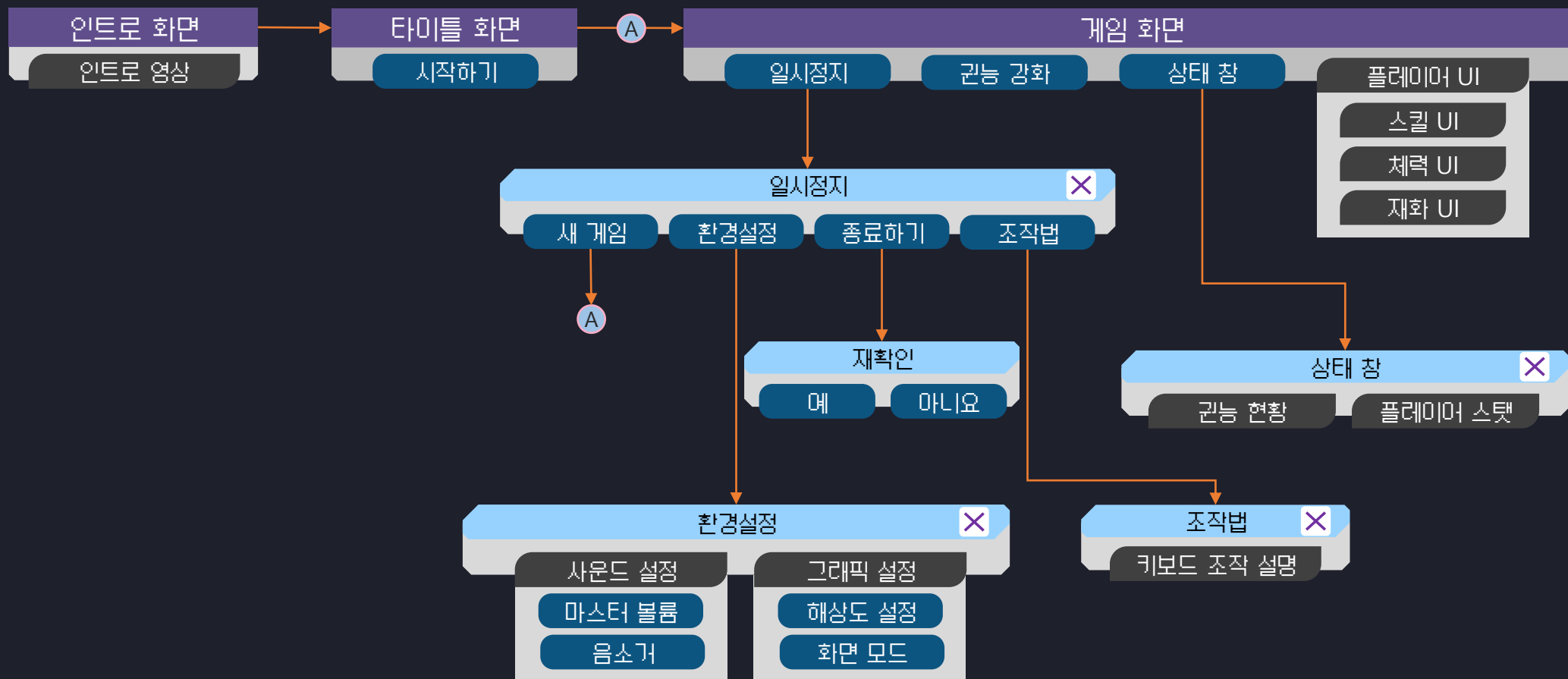


신화 / 신비함

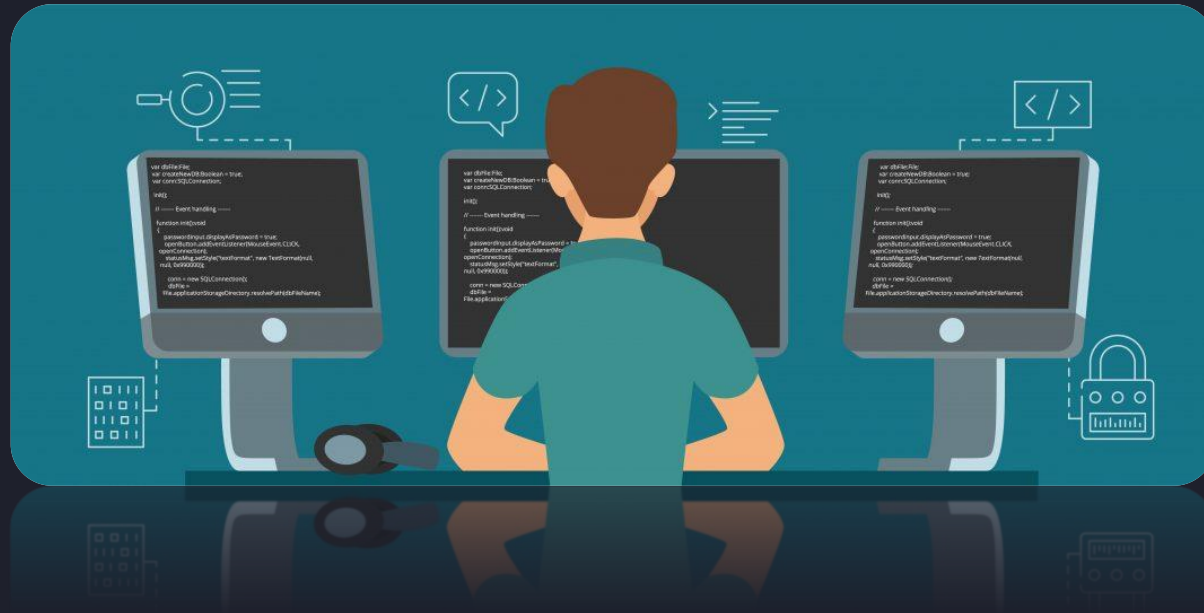


헝스크롤

게임의 구성



제작 사양



구현 항목

리소스 항목

조작 /전투 시스템	이동 : 방향키 / 점프 : C / 기본 공격 : A / 상호작용&대화 : F 전투 데미지 계산 공식
연출신	인트로 연출신 – 세계관과 시놉시스 소개, 엔딩 연출신
레벨 배치 시스템	맵 랜덤 제작 시스템 : 테마별 타일맵 플랫폼, 배경 요소 몬스터 랜덤 배치 시스템 : 몬스터 배치 쌍 , 몬스터 패턴 AI(공격 및 이동 패턴 디자인)
UI 시스템	타이틀 화면, 일시정지 , 환경설정 , 대화, UI 컴포넌트, 플레이어 UI, 권능 강화 팝업 기능과 화면 전환 기능
플레이어 시스템	플레이어 체력, 플레이어 스킬 사용, 플레이어 스킬 강화, 재화 보유량
대화 시스템	대화 기능
사운드 시스템	효과음, 배경음, 환경음 3분류 체계 사용

권능(스킬) 시스템	<ol style="list-style-type: none">1. [스펜타의 권능] – 전투에 직접적으로 연관이 있는 스킬<ol style="list-style-type: none">A. 일반스킬B. 각성스킬2. [아메샤의 권능] – 전투에 직접적인 연관은 없지만, 전투에 도움이 되는 스킬
권능 강화 시스템	<p>스펜타의 권능 강화 : 보스 몬스터 처치를 통해 획득한 깨달음의 조각으로 자라투스트라의 모닥불에서 강화 가능</p> <p>아메샤의 권능 강화 : 몬스터 처치를 통해 획득한 지식의 불꽃을 소모하여 자라투스트라의 모닥불에서 강화할 수 있다.</p>

리소스 항목

그래픽	연출용 일러스트(5)	인트로 이미지 4컷, 엔딩 이미지 1컷
	게임 타이틀	타이틀 일러스트 1
	게임 UI	타이틀 화면, UI 컴포넌트, 일시정지 창, 환경설정 창, 권능설정 창, 대화 창, 플레이어 체력바 이미지, 권능 스킬 UI, 아이콘 등
	NPC (8)	자라투스트라 - 기본 애니메이션, 대사 텍스트 데이터 스펜타 마이뉴 - 기본 애니메이션, 대사 텍스트 데이터 아메샤 스펜타(6) - 기본 애니메이션, 대사 텍스트 데이터
	몬스터 (22)	몬스터 애니메이션 연출 - 이동, 공격 대기 모션, 대기, 공격, 피격, 사망 일반 몬스터 (14), 네임드 몬스터 (5), 보스 몬스터 (3)
	플레이어	플레이어 애니메이션 연출 - 이동, 스킬, 공격, 대기, 피격, 사망, 점프
	맵 테마 (3)	테마별 타일맵 플랫폼 (3) 테마별 플랫폼 배치 프리셋 (12)
	이펙트	캐릭터 이펙트 - 플레이어/몬스터 피격 이펙트, 플레이어/몬스터 스킬 이펙트, 플레이어/몬스터 공격 이펙트

리소스 항목

사운드	효과음	플레이어 효과음, 보스 몬스터 효과음, UI효과음
	환경음	몬스터 효과음 - 이동, 공격, 피격, 사망
	배경음(3)	타이틀 배경음, 스테이지 배경음, 보스전 배경음

프로토타입 기획



개발 목표

- 게임잼 행사라는 특수 상황에 맞추어, 개발할 수 있는 규모에 맞추어 제작하여야 한다.
- 실제 개발 시간 20시간 내외에 소규모 인원으로 제작하기 때문에 구현 난이도가 지나치게 높은 항목은 피하고, 게임의 가능성을 보여주는 것을 목표로 한다.
- 간단하면서도 게임의 핵심적인 부분들을 최대한 살려서 제작한다.
 - 기존 핵심 재미 중 무작위 환경 설정의 배제
 - 스테이지 배치 랜덤 생성 시스템을 구현하지 않고, 임의로 배치하여 프로토타입 진행
- 기존 기획안은 2D 픽셀 그래픽으로 가정하였지만, 팀원들의 선호 아트 스타일을 존중하여 진행할 예정
 - 꼭 픽셀 그래픽이어야 할 필요성 x

개발 항목 및 순서

- ① 플레이어 조작, 전투 시스템
- ② 맵 제작 및 구현
- ③ 권능(스킬) 시스템
- ④ 권능 강화 시스템
- ⑤ 일시정지, 환경설정
- ⑥ 보스 몬스터 1종 구현
- ⑦ 엔딩 구현
- ⑧ NPC 3종 구현
- ⑨ 대화 시스템 구현
- ⑩ 타이틀 화면
- ⑪ 몬스터 4종 구현
 - 전사형 몬스터, 탱커형 몬스터, 덩치형 몬스터, 궁수형 몬스터
- ⑫ 네임드 몬스터 4종 구현
 - 기존의 몬스터 강화
- ⑬ 추가 NPC 5종 구현
- ⑭ 인트로 구현

게임 플레이 방법

ㄱ. 게임 조작법



- 이동
- 비전투스킬
- 전투스킬
- 기타

① 이동 : 방향키

② 점프 : C

③ 공격 : F

④ 대화 및 상호작용 : F

⑤ 빛의 권능 - 점멸 : SHIFT

⑥ 진리의 권능 - 패링 : SPACE

⑦ 보호만 - 근거리 단일기 : E

⑧ 카샤트라 - 원거리 관통기 : D

⑨ 마샤 - 광역기 : Q

⑩ 아르마이티 - 각성기 : R

⑪ 일시정지 : ESC

◆ 전투 데미지 계산 공식

플레이어 공격 데미지 계산 공식 : 공격 계수 \times 플레이어 공격력 $\times \frac{100}{(100 + \text{몬스터 방어력})}$

몬스터 공격 데미지 계산 공식 : 공격 계수 \times 몬스터 공격력 $\times \frac{100}{(100 + \text{플레이어 방어력})}$

#공격 계수 : 공격 방식(스킬, 기본 공격 등)에 따라서 달라지는 피해 계수

전투 시스템

◆ 평온 상태와 불안정 상태

- 플레이어에게는 평온 상태(통상)와 불안정 상태(피격)가 존재하며,
- 평온 상태는 일정시간 동안 공격을 받지 않았을 때 [3초 이상]
- 불안정 상태는 공격을 받았을 때
- 각각의 상태로 변화한다.
- 공격 시에도 평온 상태는 유지된다.

◆ 몬스터 어그로 상태

- 몬스터는 정해진 구간을 왕복하고 있으며, 감지 사거리[200] 이내에 플레이어가 진입하면 플레이어를 따라오며 공격한다.
- 이때 정해진 구간에서 500 이상 떨어지게 되었을 경우, 플레이어에 대한 어그로를 해제하고 원래의 정해진 구간으로 돌아간다.
- 어그로가 해제 되었을 시 체력을 모두 회복한다.

월드 구성

A. 스테이지 종류

1. 시작 스테이지
2. 일반 스테이지
3. 각성 스테이지 (특수 스테이지 - 권능 강화)
 - 깨달음의 모닥불
4. 보스 스테이지

B. 스테이지 구성

- 시작스테이지 1개 - 일반 스테이지 4개 - 깨달음의 모닥불 1개 - 일반 스테이지 3개 - 보스 스테이지 1개

C. 일반 스테이지 구성 요소

1. 함정 - 상시형, 유발형, 반복형
2. *알 수 없는 포로 : 일반 스테이지에 랜덤하게 등장, 상호작용하는 것이 도움이 될 수도, 역으로 손해가 될 수도 있음
3. *기능형 맵 오브젝트 - 점프대, 사다리 등

*텍스트 : 개발 후순위 항목

- A. 플레이어가 처음 나타나는 공간
- B. 봉인된 스펀타 마이뉴 NPC가 존재
 - 상호작용 대화를 통해 자신의 역할을 인식함
 - 캐릭터 조작과 스킬에 대해 설명을 들을 수 있음
- C. 통로를 통해 빠져나가면서 다음 스테이지로 이동

- A. 정의 : 일반 몬스터 또는 네임드 몬스터가 여럿 존재하는 스테이지
- B. 스테이지에는 몬스터 이외에도 함정, 알 수 없는 포로, 모닥불, 잡혀있는 NPC 등이 존재할 수 있다.
- C. 평화 상태(몬스터 전멸)와 전투 상태(남은 몬스터 1 개체 이상)로 나뉜다
- D. 평화 상태에서만 가능한 행동
 - 1. 다음 스테이지 이동
 - 2. 모닥불 상호작용 (권능 강화)
 - 3. 알 수 없는 포로 상호작용 (보상 또는 피해)
 - 4. 잡혀있는 NPC 상호작용 (체력 회복, 재화 획득)

- A. 함정은 일반 스테이지에 나타나며 플레이어 또는 몬스터가 충돌하였을 때 데미지를 준다.
- B. 함정의 데미지는 고정데미지로, 방어력에 관계 없이 고정된 데미지를 준다.
- C. 함정은 유형에 따라 세가지 종류로 나뉜다.
 - 1. 상시형 - 항상 나타나있는 상태의 함정
 - 2. 유발형 - 특정 오브젝트를 밟으면 데미지를 주는 오브젝트가 발사 또는 일정시간동안 나타나는 함정
 - 3. 반복형 - 반복 주기에 따라 나타났다가 사라졌다가 하는 함정

A. 모닥불의 종류

1. 일반 스테이지에 나타나는 모닥불 (아메샤의 권능 : 비전투 스킬 강화)
2. 각성 스테이지의 깨달음의 모닥불 (스펜타의 권능 : 전투 스킬 강화)

B. 외형 - 작은 모닥불이다. 아래에는 장작이 조금 들어가 있고, 불꽃이 천천히 타오르고 있다.

C. 일반 스테이지에서 평화 상태가 된 후, 다가가서 상호작용 키(F)를 눌러 상호작용 할 수 있다.

1. 상호작용 시 아메샤의 권능 (비전투 스킬) 강화 창이 나타나며, 강화 가능한 권능 특성 중 3가지가 랜덤으로 나타난다.
2. 플레이어는 방향키 조작을 통해 권능 특성을 선택하여 아메샤의 권능을 강화한다.
3. 이 방법으로 권능을 강화할 때는 재화를 소모하지 않는다.
4. 상호작용 후 해당 모닥불은 사라진다.

- ㉠. 일반 스테이지에 랜덤하게 등장, 상호작용하는 것이 도움이 될 수도, 역으로 손해가 될 수도 있다.
- ㉡. 외형 - 검은 실루엣이 포박되어 있는 형태이다.
- ㉢. 일반 스테이지에서 평화 상태가 된 후, 다가가서 상호작용 키(F)를 눌러 상호작용 할 수 있다.
 - 1. 스펀타 진영의 포로 었을 경우, 포로를 풀어주고 재화 보상 또는 체력 회복을 받는다.
 - 상호작용 후 해당 알 수 없는 포로는 상호작용시 대화를 출력한다.
 - 2. 포로로 위장한 다메바 었을 경우, 포로를 풀어주고 데미지를 받는다.
 - 이때 받는 데미지는 함정 데미지와 동일하게 고정데미지이다.
 - 상호작용 후 해당 알 수 없는 포로는 사라진다.

- A. 일반 스테이지에 랜덤하게 등장, 상호작용을 통해 풀어주고 도움을 받을 수 있다.
- B. 외형 - 해당 NPC가 포박되어 있는 형태이다.
- C. 일반 스테이지에서 평화 상태가 된 후, 다가가서 상호작용 키(F)를 눌러 상호작용 할 수 있다.
 - 1. 풀려난 아메사 스펀타는 보답으로 체력 회복 또는 재화를 준다.
 - 2. 상호작용 후 해당 NPC는 상호작용 시 대화를 출력한다

- A. 일반 스테이지에 배치되어 플레이어의 이동을 돕는 오브젝트
- B. 주로 높은 곳에 올라가는 용도로 사용된다.
 - 1. 점프대
 - 2. 사다리

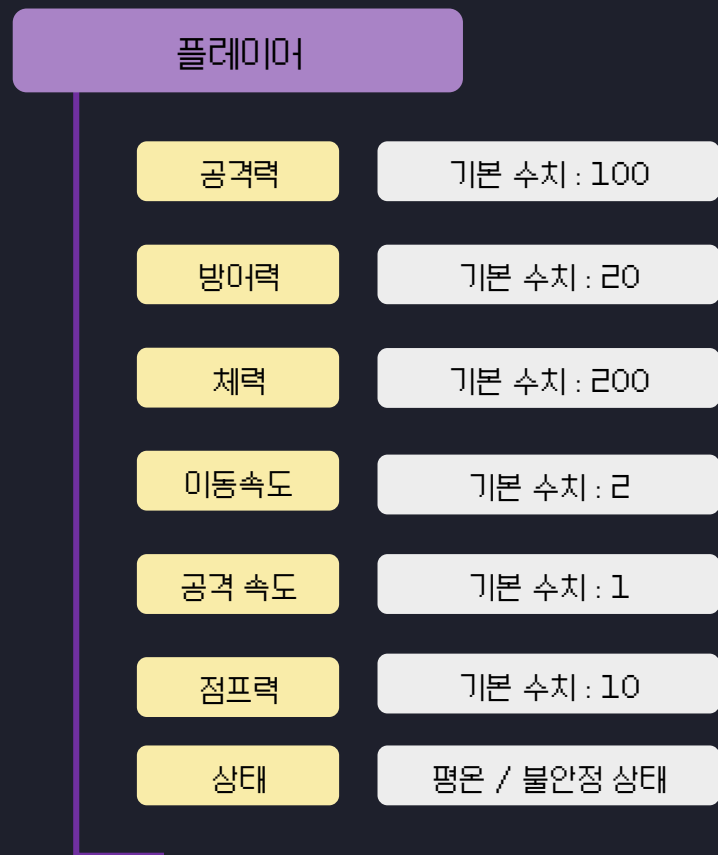
- A. 각성 스테이지는 스펀타의 권능(전투 스킬) 강화를 위해 존재하는 특수한 스테이지이다.
- B. 각성 스테이지에는 깨달음의 모닥불과 NPC 자라투스트라가 존재한다.
- C. 스테이지에 머무는 동안, 깨달음의 모닥불에 상호작용하거나, 다음 맵으로 이동할 수 있다.
- D. 맵 중앙에 존재하는 깨달음의 모닥불에 다가가 상호작용 키(F)를 통해 상호작용 할 수 있다.
 - 1. 상호작용 시 아메샤의 권능 (비전투 스킬) 강화 창이 나타나며, 권능 강화 리스트가 나타난다.
 - 2. 플레이어는 방향키 조작을 통해 강화를 선택하여 스펀타의 권능을 강화한다.
 - 3. 이 방법으로 권능을 강화할 때는 재화를 소모한다.
 - 4. 권능 강화 창을 종료해도 깨달음의 모닥불은 사라지지 않는다.

- A. 보스 스테이지는 스펀타 프로토타입의 최종 스테이지로, 보스 1체가 존재한다.
- B. 스펀타 프로토타입의 최종 보스는 앙그라 마이뉴의 화신인 악룡 아지다하카이다.
- C. 보스는 다양한 패턴과 높은 체력을 가지고 있어 매우 상대하기 까다롭다.

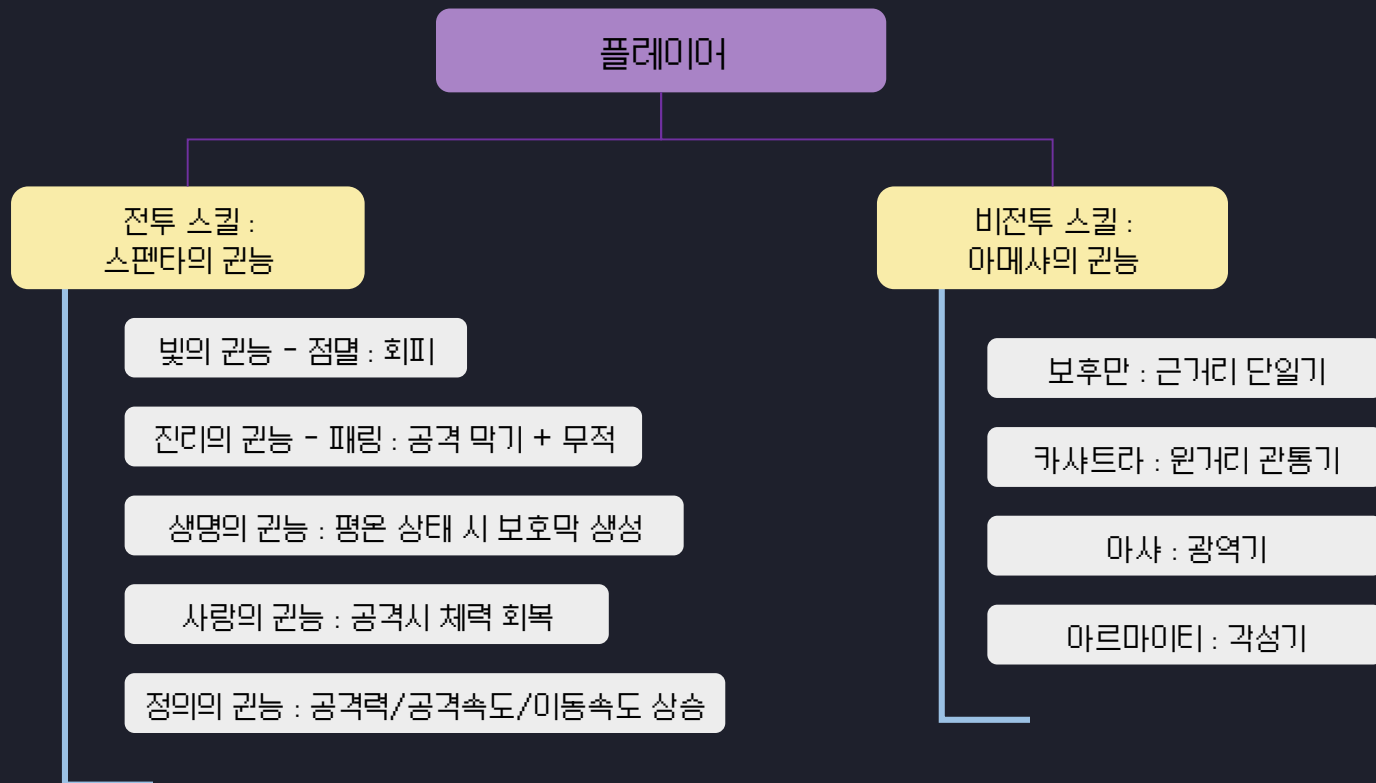


플레이어

A. 플레이어 스타티스



B. 권능 (스킬)



ㄱ. 권능은 플레이어의 전투에 직접적으로 관여하며, 몬스터에게 데미지를 줄 수 있는 스펀타의 권능 (전투 스킬)과 전투를 보조하고, 몬스터에게 피해를 줄 수 없는 아메샤의 권능 (비전투 스킬)로 나뉜다.

◆ 스펀타의 권능

1. 보후만 : 근거리 단일기 [E]

- 전방에 강하게 불꽃 칼날을 내려찍으며 큰 데미지를 준다.
- 전방의 적 1체에게만 데미지를 준다.
- [스킬 계수 : 2.0] [쿨타임 : 7초] [사거리 : 전방 50]

2. 카샤트라 : 원거리 관통기 [D]

- 오른손에 불꽃 창을 생성하여 잠시 후 직선으로 내던진다.
- 최대 사거리에 도달할 때까지 적을 관통하며 데미지를 준다.
- [스킬 계수 : 1.5] [쿨타임 : 10초] [사거리 : 전방 1000]

3. 마샤 : 광역기 [Q]

- 바닥을 내려찍으며 자신의 주변 바닥에서 불길이 일어난다.
- 불길을 맞은 적 모두에게 데미지를 준다.
- [스킬 계수 : 1.7] [쿨타임 : 25초] [사거리 : 좌우 400]

4. 아르마이티 : 각성기 [R]

- 주인공 외형 변화 + 초월적 버프
- 샤오산츠가 스펀타 마이뉴의 힘을 받아 각성하며 잠시동안 미트라와 형태가 됩니다.
- 미트라와 형태에서 플레이어는 피해를 입지 않으며 이동속도와 공격속도가 1.5배 상승하고, 공격력이 2배가 됩니다.
- [쿨타임 : 3분 (180초)] [지속시간 : 10초]

◆아메샤의 권능

1. 빛의 권능 - 점멸 : 회피 [SHIFT]

- 빛을 관장하는 아메샤 스펀타의 힘을 빌려 짧은 거리를 빛의 속도로 이동합니다.
- [쿨타임 : 15초]

2. 진리의 권능 - 패링 : 공격 막기 + 무적 [SPACE]

- 진리를 관장하는 아메샤 스펀타의 힘을 빌려 잠시 동안 적의 공격을 막아냅니다.
- 공격을 정확한 타이밍에 막아냈을 경우 잠시동안 무적이 됩니다.
- [쿨타임 : 30초] [패링 지속시간 : 1초]
[정확한 패링 타이밍 : 시전 이후 0.5초 이내] [무적 지속시간 : 2초]

3. 생명의 권능 : 비전투시 보호막 생성

- 생명을 관장하는 아메샤 스펀타의 축복을 받아 비 전투시 보호막을 생성합니다.
- [보호막 재생성 시간 : 비전투 상태 이후 3초] [보호막 수치 : 10]

4. 사랑의 권능 : 공격시 체력 회복

- 사랑을 관장하는 아메샤 스펀타의 축복을 받아 불꽃에 신성한 힘을 더해 적을 기본 공격으로 공격할 때 불꽃을 흡수하여 체력을 일부 회복합니다.
- [회복량 : 적에게 가한 전투 데미지의 5%]

5. 정의의 권능 : 공격력/공격속도/이동속도 상승

- 정의를 관장하는 아메샤 스펀타의 축복을 받아 전체력인 불꽃의 질이 상승해 신체 능력이 향상됩니다.
- [스테이터스 상승량 : 공격력 + 10, 공격속도 + 0.2, 이동속도 + 0.4]

권능 강화

A. 스펀타의 권능(전투 스킬) 강화

1. 각성 스테이지의 깨달음의 모닥불을 통해 일반 스킬 강화 가능
2. 각성 스킬 아르마티는 강화 불가능
3. 권능 강화 창에서 원하는 항목을 선택하여 재화를 지불하고 권능 강화

B. 아메샤의 권능(비전투 스킬) 강화

1. 일반 스테이지의 모닥불을 통해 강화 가능
2. 랜덤으로 나타나는 권능 특성 3가지 중 1개 선택하여 강화, 재화 소모X

권능 강화

스펜타의 권능 :
권능 강화 목록

하위 항목 마스터 시 상
위 항목 강화 가능

심화
강화

소모 재화 :
300

중급
강화

소모 재화 :
150

기초
강화

소모 재화 :
50

보후만

0/1

적 처치시 쿨타임 초기화

0/2

공격 대상 +1

공격 대상 증가

0/3

쿨타임 감소
-0.5초

쿨타임 감소

0/3

계수 증가
+ 0.33

데미지 증가

카사트라

0/1

투사체 속도
2배

불꽃 창이 최대 사거리 도착 후 되돌아옴

0/2

사거리 +250

스킬 사거리 증가

0/3

쿨타임 감소
-0.7초

쿨타임 감소

0/3

계수 증가
+ 0.17

데미지 증가

마사

0/1

지속시간 3초
1초 마다 생성

지속적으로 불길미 쏘아옴

0/2

사거리 +200

공격 범위 증가

0/3

쿨타임 감소
-0.5초

쿨타임 감소

0/3

계수 증가
+ 0.1

데미지 증가

권능 강화

아메샤의 권능 :
권능 특성 목록

레이어가 높을수록
등장 확률이 낮음

일반
특성

등장 확률 :
70%

빛의 권능 - 점멸

번쩍

권능 자체 효과를 강화한다
Lv 당 쿨타임 -1초
Lv 0/5

진리의 권능 - 패링

넉넉한 패링

권능 자체 효과를 강화한다
Lv 당 패링 지속시간 +0.25초
Lv 0/4

생명의 권능

생명력 증강

플레이어 체력 증가
Lv 당 +20
Lv 0/5

사랑의 권능

불씨 흡수

권능 자체 효과를 강화한다
Lv 당 회복량 +1%
Lv 0/5

정의의 권능

빠른 집행

권능 자체 효과를 강화한다
Lv 당 공격력 +10
Lv 0/5

희귀
특성

등장 확률 :
25%

섬광

점멸의 사거리가 증가한다
Lv 당 +100
Lv 0/2

탕-

정확한 패링 타이밍 완화
Lv 당 +0.25초
Lv 0/2

철벽

보호막 최대치 증가
Lv 당 +10
Lv 0/2

함정 무효

함정으로 입는 데미지 감소
Lv 당 -30%
Lv 0/2

저스티스

공격속도가 증가한다
Lv 당 + 0.2
Lv 0/3

전설
특성

등장 확률 :
5%

신출귀몰

스킬 사용 후 1초 이내에 적
처치 시 쿨타임 초기화
Lv 0/1

무-적

무적의 지속시간 1초 증가
Lv 0/1

재기동

보호막 생성 시간 1초로 감소
평온 상태 돌입까지
걸리는 시간 1초 감소
Lv 0/1

염화

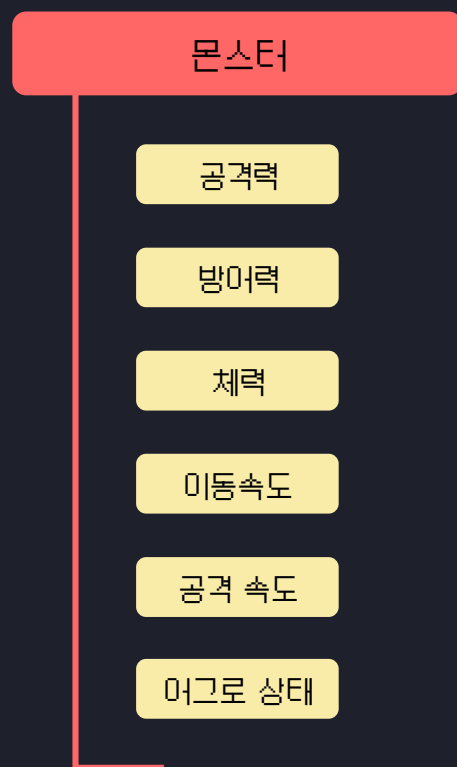
스펙타의 권능 공격에도
피해 흡수 적용
Lv 0/1

신속

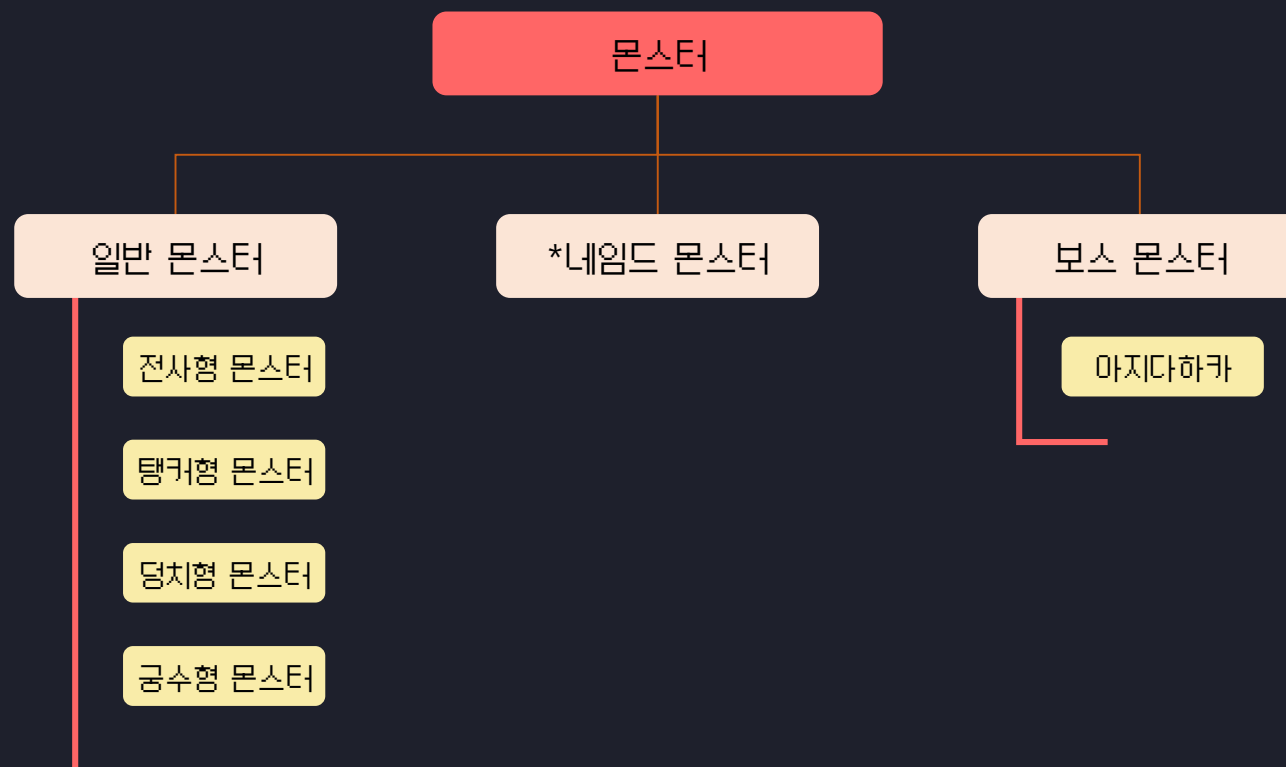
이동속도가 0.6 증가한다
Lv 0/1

몬스터

A. 몬스터 스테이터스



B. 종류



*텍스트 : 개발 후순위 항목

몬스터 상세

전사형 몬스터

가장 기본적인 형태의 몬스터, 짧은 딜레이 이후에 짧은 사거리 내에 일반 공격을 가한다.
단일 개체로는 크게 위협적이지 않지만 다른 유형의 몬스터와 조합되거나 여러 개체가 모였을 때 까다로워진다.

- A. 이름 - 늑대 전사
- B. 앙그라 마이뉴의 군대의 하급병, 악의 영혼으로 이루어진 발톱으로 공격한다.
- C. 외형 - 전체적으로 어두운 색상의 늑대, 2발로 서 있으나, 이동시에는 4발로 달린다.
- D. 패턴 - 할퀴기 [공격 사거리 : 50] [공격 계수 : 1]

공격력

기본 수치 : 50

방어력

기본 수치 : 10

체력

기본 수치 : 80

이동속도

기본 수치 : 1.7

공격 속도

기본 수치 : 1

몬스터 상세

탱커형 몬스터

방패 / 방어막 등을 활용하여 공격을 막을 수 있는 몬스터. 공격 기능을 보유한 경우도 있고, 없는 경우도 있다.

- A. 이름 - 경화 두꺼비 방패병
- B. 앙그라 마이뉴의 군대의 하급 방패병, 두꺼운 피부와 들고 있는 방패로 전방에서 공격을 막는 역할을 한다.
- C. 외형 - 거대한 두꺼비, 손에는 두꺼운 방패를 들고 있다.
- D. 패턴 - 방패 들기 : 전방에서 오는 공격, 투사체에 면적이 된다. 투사체는 방패에 닿으면 사라진다. [지속시간 : 2초]

공격력

기본 수치 : 0

방어력

기본 수치 : 50

체력

기본 수치 : 150

이동속도

기본 수치 : 1

공격 속도

기본 수치 : 1

몬스터 상세

덩치형 몬스터

공격/스킬 시전 딜레이가 긴 대신 넓은 범위, 강한 피해량을 보유한 몬스터, 외형은 보통 위협적이고 커다란 느낌

- A. 이름 - 광폭한 사자 돌격병
- B. 앙그라 마이뉴의 군대의 하급 돌격병, 최전방에서 마구 날뛰며 적들을 위협한다. 몸둥이가 매우 위협적이다.
- C. 외형 - 큰 사자, 칠흑같이 어두운 갈기를 가지고 있다. 오른손에 몸둥이를 들고 있다.
- D. 패턴 - 몸둥이 내려찍기 [공격 사거리 : 150] [공격 계수 : 2]

공격력

기본 수치 : 75

방어력

기본 수치 : 40

체력

기본 수치 : 100

이동속도

기본 수치 : 1.5

공격 속도

기본 수치 : 0.5

몬스터 상세

공수형 몬스터

원거리에서 투사체를 날려 공격하는 몬스터, 체력이 낮은 편이다.

- A. 이름 - 냉혹한 전갈 공병
- B. 앙그라 마이뉴의 군대의 하급 공병, 후방에서 호시탐탐 기회를 노리다가 치명적인 한 방을 발사한다.
- C. 외형 - 전갈의 꼬리 부분에 석궁이 달려있다. 집게는 퇴화되었다.
- D. 패턴 - 독침 발사 [공격 사거리 : 700] [공격 계수 : 1.2]

공격력

기본 수치 : 40

방어력

기본 수치 : 10

체력

기본 수치 : 50

이동속도

기본 수치 : 2

공격 속도

기본 수치 : 1

몬스터 상세

보스 몬스터

다양한 패턴과 높은 체력을 가지고 있어 상대하기 까다롭다.

- A. 이름 - 악룡 아지다하카
- B. 앙그라 마이뉴의 화신, 그에 걸맞는 엄청난 힘을 가지고 있다.
- C. 외형 - 사악한 용, 전체적으로 검은색과 보라색 비늘로 뒤덮여 있으며, 날개는 4쌍 달려있고 머리는 셋이며 비늘은 강철보다도 단단하고, 입에서는 온갖 브레스를 뿜을 수 있다.
- D. 패턴 - 추후 상세 기술

공격력

기본 수치 : 200

방어력

기본 수치 : 200

체력

기본 수치 : 3000

이동속도

기본 수치 : 2

공격 속도

기본 수치 : 1

NPC

A. 스펀타 마이뉴

B. 자라투스트라

C. 아메샤 스펀타

1. 보후 마나흐

2. *아샤 바히스타

3. *크샤트라 바이르야

4. *스펜타 아르마이티

5. *하우르 바타트

6. *아메레타트

*텍스트 : 개발 후순위 항목

㉞. 스펀타 마이뉴는 시작 스테이지에 존재한다.

㉟. 외형 - 빛과 불꽃으로 이루어진 거대한 새, 어두운 색의 쇠사슬로 묶여 있음

㊱. 대화 [F]

1. 자신의 역할에 대해 듣기

- 사오산츠마, 나는 앙그라 마이뉴에게 패배하여 힘을 잃고 여기에 갇혀있다.
- 나는 내 분신이자 내 힘의 편린이다. 나는 나와 같으니, 어둠의 정령 다에바들을 물리치고 나의 힘을 되찾아다오. 나의 힘이 돌아올 수록 너 또한 강해진다.
- 불잡힌 내 휘하의 아마샤 스펀타들을 만난다면 그들이 풀려나 힘을 되찾도록 도와다오.

2. 능력에 대해 듣기

- 나는 나의 힘, 권능을 어느정도 다룰 수 있다.
- 선한 생각에서 오는 강한 힘 ‘보후만’은 나의 힘을 순간적으로 증폭하여 강하게 공격할 수 있다.
- 나의 영적인 힘 ‘카샤트라’는 모든 물체를 관통하며 나의 적들도 무자비하게 관통할 수 있을 것이다.
- 질서와 정의에서 오는 힘 ‘아샤’를 통해 적들 머릿에게 불길로서 심판할 수도 있다.
- 마지막으로 궁극적 진리 ‘마르마이티’를 깨달아 잠시 동안 신격 미트라로 현신할 수 있다.
- 이곳을 떠나기 전에 한 번 권능을 시험해보며 익숙해지고 떠나는 것도 좋은 방법이지.

3. 대화 종료

- 부디 무운을 빈다...

A. 자라투스트라는 각성 스테이지의 깨달음의 모닥불 옆에 존재한다.

B. 외형 - 나이든 현자의 모습

C. 대화 [F]

- 허허, 자네가 바로 예언의 화신이로군.
- 이곳에서 심득을 얻어가면 좋겠네.
- 저기 있는 깨달음의 모닥불을 바라보며 한번 사색에 잠겨 보는 것도 좋겠군.
- 자네의 여정에 불의 가호가 있기를...

A. 마메샤 스펀타의 일원으로, 일반 스테이지에서

B. 외형 - 불꽃으로 이루어진 사슴

C. 대화 [F]

1. 구출 전

- 구해주러 왔구나! 너에게서 스펀타님의 힘이 느껴져...
- 도와줘서 고마워, 내가 가진 불꽃의 힘을 일부 나눠줄게.

2. 구출 후 (다른 마메샤 스펀타 NPC 포함)

- 고난을 이겨내고 악을 물리치기를...
- 스펀타 님을 위하여..!
- 다에바를 도륙하고 악을 심판하리라!

감사합니다.

