승환이 아이디어 구체화 프로젝트(악귀)

|  |
| --- |
| 기본 베이스 |
| 게임:2D  사용 기기:PC  장르:턴제 횡스크롤  매인 컨텐츠: 예지력을 이용한 전투  인 게임 스토리 : 다양한 컨셉이 있는 보스들을 주인공의 능력을 사용해 앞으로 나아간다.(왜?)  서브스토리?: 헌재 없음, 앞으로 나아가기만 함 |

|  |
| --- |
| 특징 |
| 1. 매 턴마다 공격, 이동,회복 중에 하나를 할 수 있다.  2. 주인공은 매 턴마다 예지를 할지 안 할지 선택하고 예지를 N번 이상하면 미치는 상태가 됨  3. 옆에 보스의 다음 행동이 나오며 그를 어기면 미치는 상태가 됨  미치는 상태= 보스가 미래를 피하거나 주인공이 예지를 많이 하면 되는 상태  주인공은 조작이 불가능 하고, 보스는 이상한 곳에 날리거나, 예지를 안 해도 보인다?  4. 피격을 받을 경우 예지력이 돌아오며 미침 상태가 돌아온다. |

|  |
| --- |
| 보스 |
| 길을 만드는 능력 : 길을 만들어서 정해진 길을 바꿀 수 있다. 주인공의 능력  길을 전부 보는 능력 : 예지력이 무한대인 능력, 자신과 상대방의 길의 끝까지 전부 볼 수 있음,  예지력이 무한이라 상대는 예지를 할 때 길이 엄청나게 희미하게 보임  길을 되돌아가는 능력 : 과거로 돌아가서 길의 끝은 그대로인 채로 길의 형태를 바꿀 수 있다(변형),  상대방은 바뀐 과거를 알아차리진 못하지만 예지력이 있다면 바뀌었다는 인식가능,턴을 고정시킬 수 있다.  길을 앞지르는 능력 : 길의 흐름이 빨라서 상대보다 훨씬 빠르게 움직일 수 있다, 행동을 더 많이 할  수 있으며 턴을 고정시킬 수 있다, 정해진 길의 끝까지의 시간도 단축시킬 수 있다.  길을 막는 능력 : 길을 막기 때문에 상대방의 움직임과 능력을 몇턴간 봉인시킬 수 있다, 초반에 등장  하는 주인공을 죽인 악마의 능력  길을 파괴하는 능력 : 길의 일부분을 파괴시킬 수 있기에 일부 공간을 없엘 수 있다. 광역기가  많고 즉사기가 많다.  길을 전부 보는 능력 -> 길을 앞지르는 능력 -> 길을 되돌아가는 능력 -> 길을 막는 능력 ->  길을 파괴하는 능력 |

|  |
| --- |
| 게임 플레이 |
| **전투**  예지력에 비례해 5턴간의 미래를 보여주는 시간이 달라짐, 만약 그 다음을 보고 싶으면 전투중에  정신력을 소모 후 볼 수 있음    **예측바**  Post your favorite anime in a 3X3 format! (Layout is in the description) :  anime   1. 해당 턴에 보스가 공격하는 곳을 표시(즉사,데미지)   십자가-녹색 PNG 이미지 | PNGWing  보스가 힐함?   1. 이동   Free.무료] 투명 배경 화살표 이미지(black, red, blue) |

|  |
| --- |
| 스토리 |
| 회사원이었던 내가 의문의 남자를 만나고 세상이 변했다??? 다시 평범한 직장생활로 돌아가기 위한 턴제 액션 RPG!! |

아트용

## **필요 UI**

초록십자가, 공격마크, 즉사기 마크, 이동마크,

플레이어/적 전형, 예측 바, 정신력 게이지 바,

## **필요 캐릭터 아트**

보스들(악마),주인공(회사원) 주인공과 일곱 악마들

## **기타**

인 게임 배경화면, 전투 효과, 대사 창, 메인 화면