

24	11	2015184008	김민정	16_12_05	기말과제	자각마녀	스킬 시스템 기획	010-7645-4351
----	----	------------	-----	----------	------	------	-----------	---------------

자각마녀

- 스킬 시스템 기획 -

목차

1. 게임 컨셉

4p

2. 기획 컨셉

5p

3. 게임 소개

7p

- | | |
|------------|-----|
| 1. 플랫폼 | 8p |
| 2. 세계관&스토리 | 9p |
| 3. 캐릭터 | 10p |
| 4. 전투 | 11p |
| 5. 맵 | 12p |
| 6. 스테이지 | 11p |

4. 메뉴 시스템과 기본 UI

14p

- | | |
|---------------|-----|
| 1. 플레이 자세와 화면 | 15p |
| 2. 플레이 화면 UI | 16p |
| 3. 메뉴&시작 UI | 18p |

5. 전투와 스킬 시스템

20p

- | | |
|-----------|-----|
| 1. 게임 플레이 | 21p |
| 2. 스킬 사용 | 22p |
| 3. 스킬 판정 | 23p |
| 4. 스킬 시스템 | 24p |
| 5. 스킬 정리 | 26p |

6. 코멘트

38p

7. 후기

39p

8. 결론&리뷰

40p

9. 참고 자료

41p

전체 페이지 41p

제안서에서 변경, 확정된 내용

FPS의 시점을 살려 화면은 가로 방향 플레이 확정

오른손 중심의 플레이 확정
한 손은 지팡이 한 손은 진 그리기

기존의 스킬 합성 시스템을 기본 스킬(속성n)+보충, 강화(속성k)로 전환

에피소드 7의 스테이지 개수를 9개에서 8개로 줄임

1. 게임 컨셉

서양 중세에 현대의 판타지를 첨가한 배경의 꿈과 마법, 마녀의 전투



2. 기획 컨셉

전략적인 스킬 사용으로 콤보와 액션감을 일으키며, 짜임새 있는 스토리로 재미를 더한다.

배경

서양 중세 판타지 컨셉의 마법 사용으로 플레이어의 마법 사용에 대한 몰입도를 높이고, 촌스러운 느낌이 나지 않게 간소하고 세련된 현대적 디자인을 더한다.

스토리

반복 플레이에도 지루함이 없도록 정말 대놓고 무한 리플레이 하지 않는 이상 거의 겹치는 대사가 없으며 추리와 반전을 넣어 앞으로 일어날 일들에 흥미를 부추긴다.

전투

기존 런닝 게임 방식의 이동에 FPS시점을 가진다. 속성에 따른 다양한 스킬과 제한된 자원으로 어느 정도의 전략을 세우게 하며 마법 콤보와 연계 스킬로 액션감을 만든다.

레벨

장비와 강화, 스킬 포인트 시스템을 없애고, 스토리만 전투에만 집중할 수 있도록 스테이지 클리어에 대한 공격력 향상과 스킬의 연계, 맵의 난이도로 레벨에 대한 밸런스를 맞춘다.

2. 기획 컨셉

일반 설정

게임 소개와 통합
세계관, 스토리, 전투 플레이의 구성을 간단하게 요약, 스테이지를 캐릭터와 함께 기술

세부 설정

스킬 시스템 정리

3. 게임 소개

기존 제안서의 정리와 요약 + 일반문서

게임소개

* 제안서 내용

자각마녀

자각몽 (Rucid dream) + 마녀 (witch)
= 꿈을 꾸는 마녀
= 꿈을 지배하는 마녀

게임이름	자각마녀 Rucid witch
장르	아케이드형 판타지 FPS
플랫폼	모바일, 아이패드
연령등급	12세 이용가

게임 소개

* 제안서 내용 + 정리

세계관

조율의 성

꿈을 꾸는 모든 자들이 거쳐가는 공간
간혹 깨어있는 상태로 영혼이
직접 돌아다니는 경우(자각몽, 가상세계)
육체와 영혼을 이어주는 역할을 하기도 한다

마녀들의 꿈

한 마녀를 가두기 위한 11개의 봉인
봉인의 매개체가 되는 마녀들의 특성에 따라
꿈이 현실로 구현된 것 (꿈의 공간)
공간의 주인이 되는 자를 죽이면 꿈이 무너지며
그 공간에 해당하는 봉인이 풀린다

스토리

꿈의 마녀 이잔은 자신이 창조한 10명의 권속들에게 배신당하고 꿈 속에 봉인된다.
권속들은 꿈에서 태어나 불완전했던 자신들이 완전해지기를 바라 모두 동조하고 힘을 빼앗았으나
유독 이잔을 잘 따르던 칼리는 이를 후회하며 이잔을 다시 현실로 깨어낼 계획을 세운다.
이잔은 꿈에서 21세기 시대의 여고생이며 아무것도 기억하지 못하는 상태이다. 이름은 전설.
어느 날 갑자기 꿈 속으로 불려와 칼리에게 죽고 싶지 않으면 꿈에서 나가야 하고, 꿈에서 나가려면 마녀들을
없애고 열쇠를 얻어야 한다는 말을 듣는다. 전설은 기억과 힘을 찾아가며 꿈을 나가기 위해 싸운다.
4가지 결말이 있으며 중간중간 대사의 선택지와 마지막 본체의 싸움에서 결말이 결정된다.
엔딩 : 성공(모두 용서), 성공(다 때려 치고 잠적), 실패(꿈의 무한루프), 실패(자폭)

게임 소개

플레이 캐릭터 - 주인공

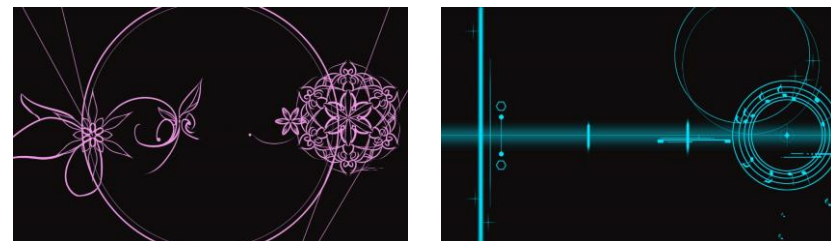
* 제안서 내용



이름	전설
나이	17살 여고생
성격	낙천적, 될 대로 되라 진지하게 개그
특징	상황 판단과 실천이 빠름
컨셉	전체적으로 우울한 스토리를 중화 시켜주는 성격

게임소개

전투 시스템



이동

임의로 일정거리 뒤로 물러나는 기능 이외에 오직 앞으로만 전진.
피사체가 아닌 공격에 충돌할 경우도 뒤로 물러남.

스킬

11개의 속성을 중심으로 각각 9개의 스킬이 있으며 특수 스킬의 경우 개별적인 패턴을 가지고 있다.
스킬 발동 시 각자 다른 디자인의 마법진이 허공에 그려지는 형식이다.

연계

일정 시간 내 클리어 시 얻는 아이템(마녀의 보석)을 스킬의 속성에 인첸트 하면
기존 패턴의 연장선으로 인첸트 된 속성의 패턴을 더 그릴 시 둘이 융합 된 스킬을 사용할 수 있다.

기존 제안서의 두 개의 스킬을 합쳐 새로운 스킬을 사용할 수 있는 시스템을 없애고,
사용 중인 스킬을 다른 속성의 스킬로 보충해 주는 형식으로 바꿨다.

게임소개

* 제안서 내용

맵 시스템



1

몬스터는 맵에 보이는 것과 플레이어가 일정 범위 내로 들어갈 시 나타나는 것이 있다.

2

장애물은 플레이어가 파괴해야 지나갈 수 있는 것과 사용자를 급습하는 것이 있다.

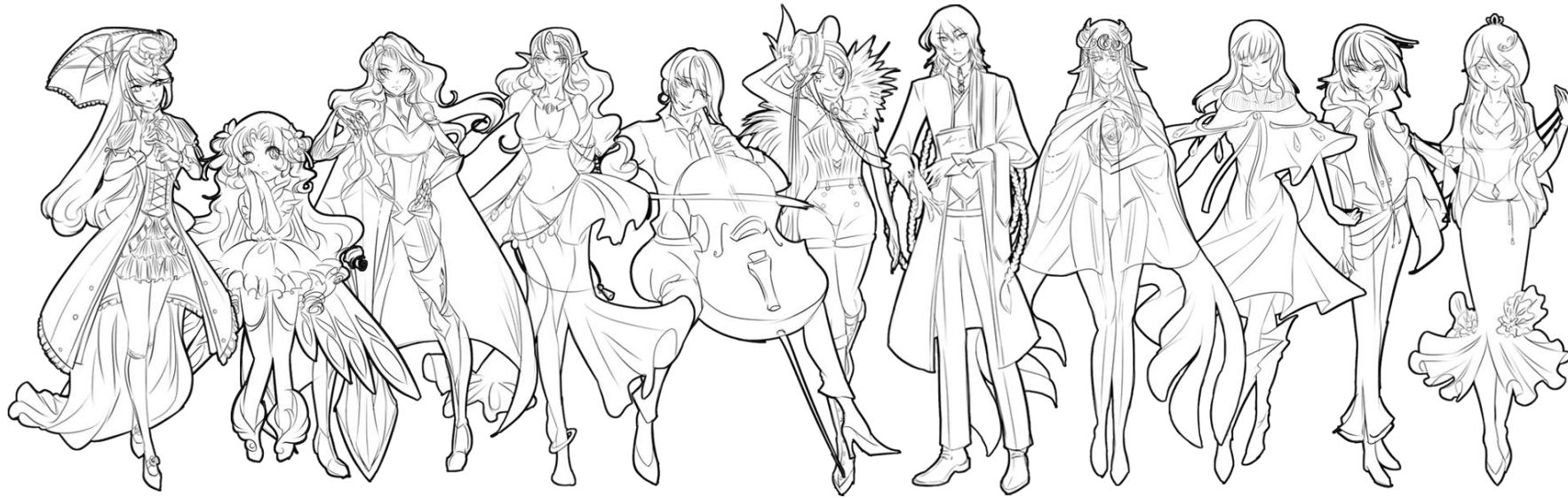
3

각 에피소드의 특성이나 난이도에 따라 몬스터와 장애물의 배치와 개수가 다르다.

게임소개

스테이지

총 10개의 에피소드와 60개의 스테이지가 있다.



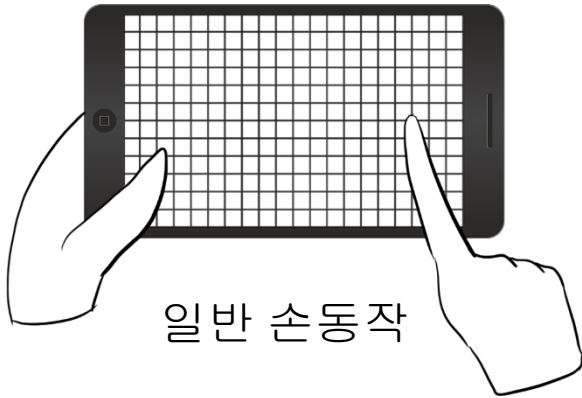
4 - 5 - 6 - 5 - 7 - 6 - 8 - 9 - 9 - 4 - 7

각 에피소드(차례로 정렬)에 해당하는 꿈의 주인과(보스) 스테이지 개수

4. 메뉴 시스템과 기본 UI

플레이 자세와 화면

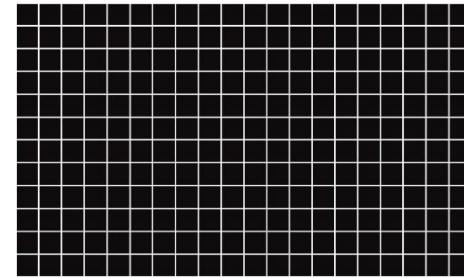
* 제안서 내용



일반 손동작

FPS 의 1인칭 느낌을 살린 가로 플레이

오른손 중심 / 왼손 보조



12*20
분할

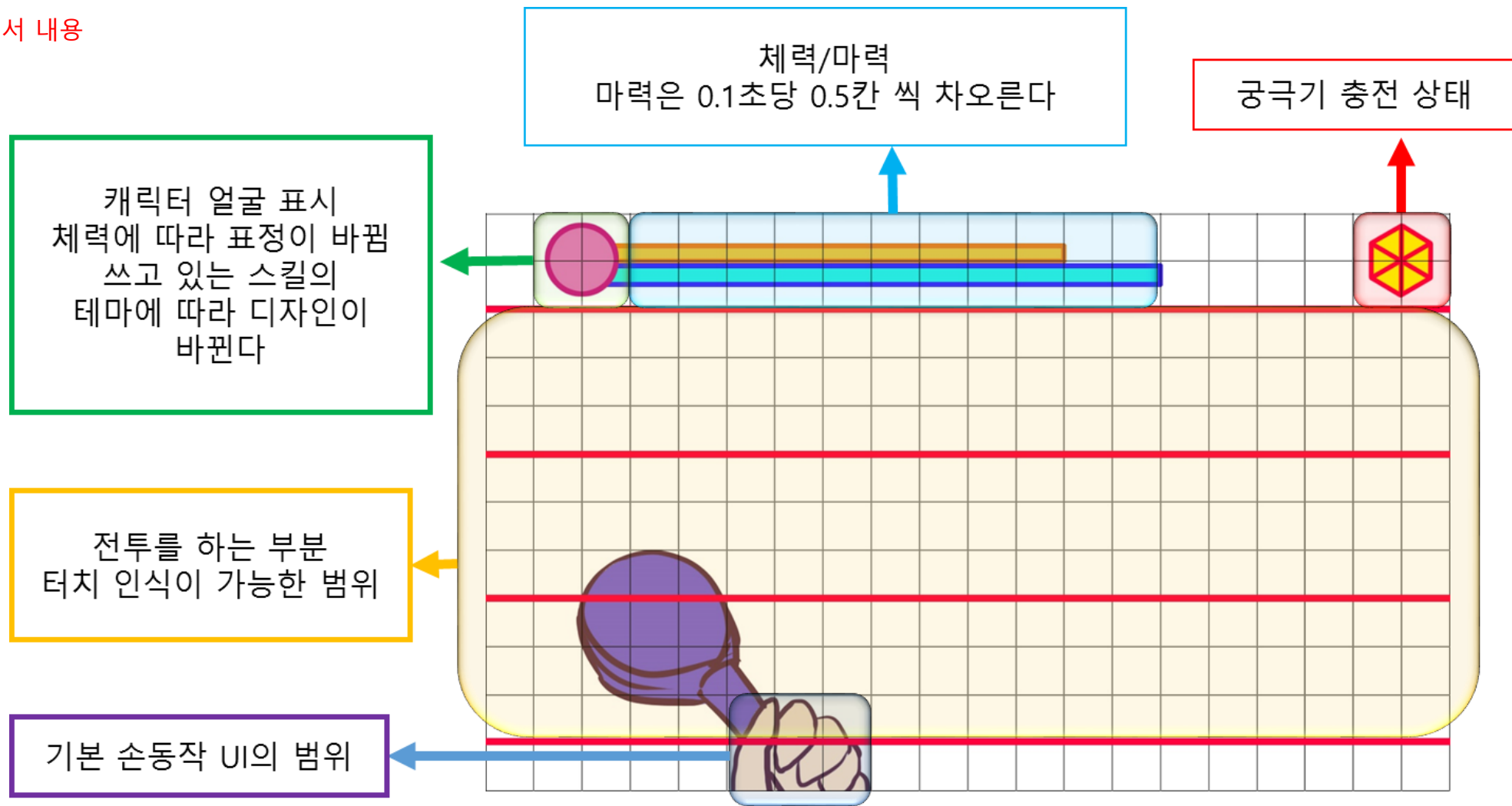
가장 위의 두 줄은 상태 표시

가장 아래 한 줄은 여백

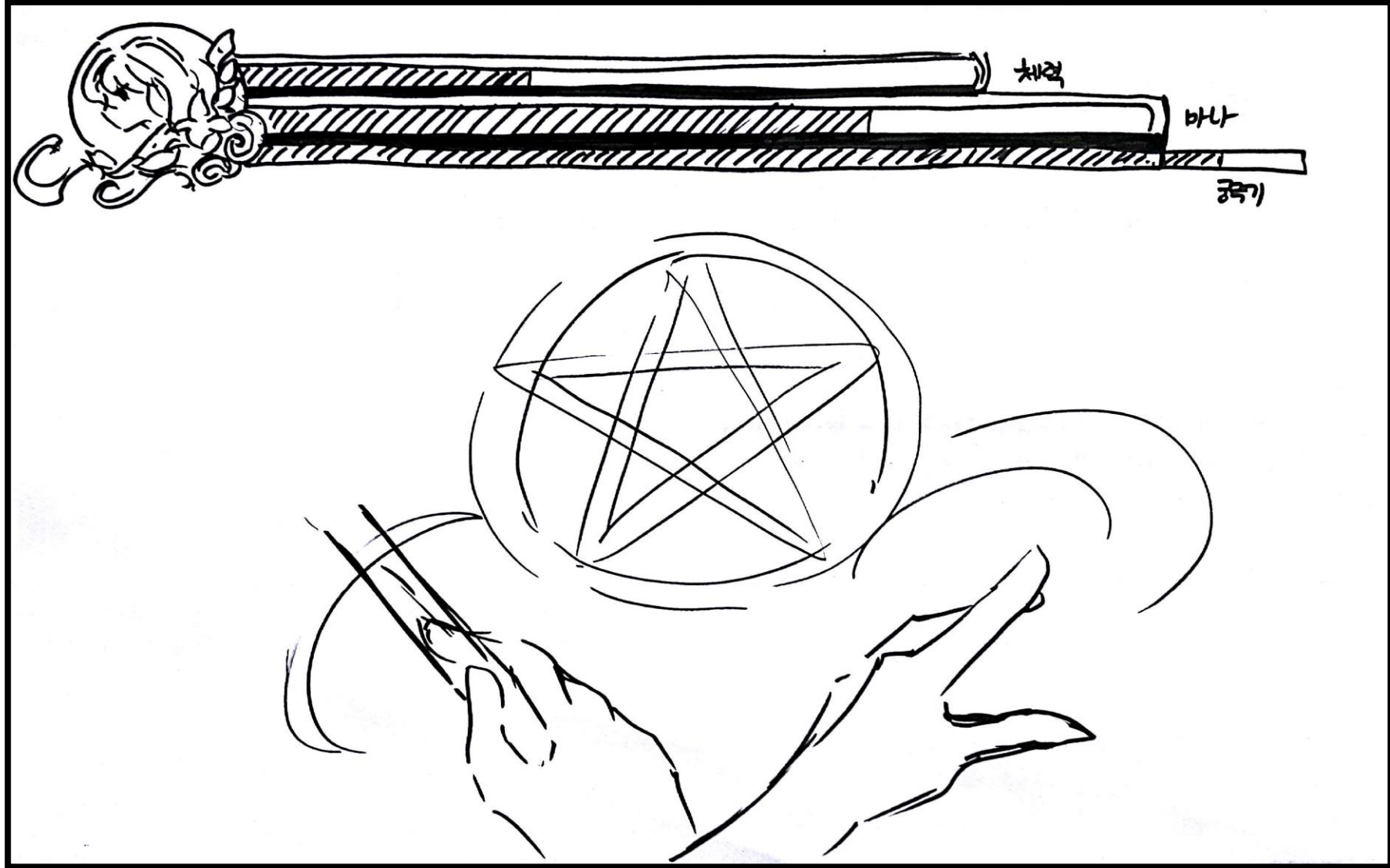
가로는 패턴에 따라 5 또는 4로 나눌 수 있는 20분할

플레이 화면 UI

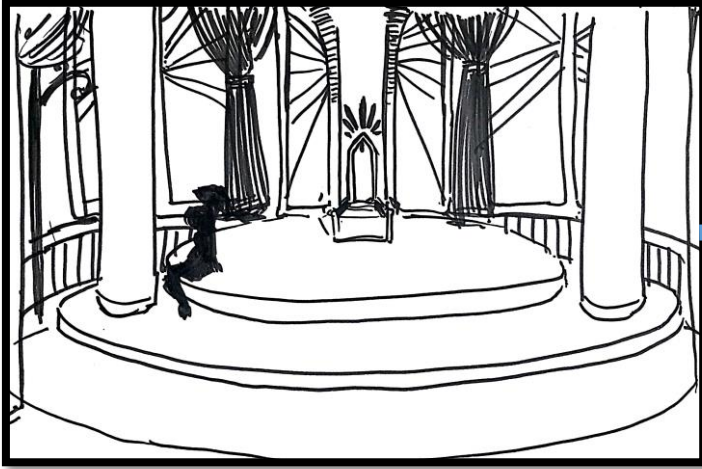
* 제안서 내용



플레이 화면 UI



메뉴/시작 UI



- 사람 1명 = 1에피소드
- 1에피소드 부터 시작이 가능
- 인물 터치하면 시작 화면이 뜸

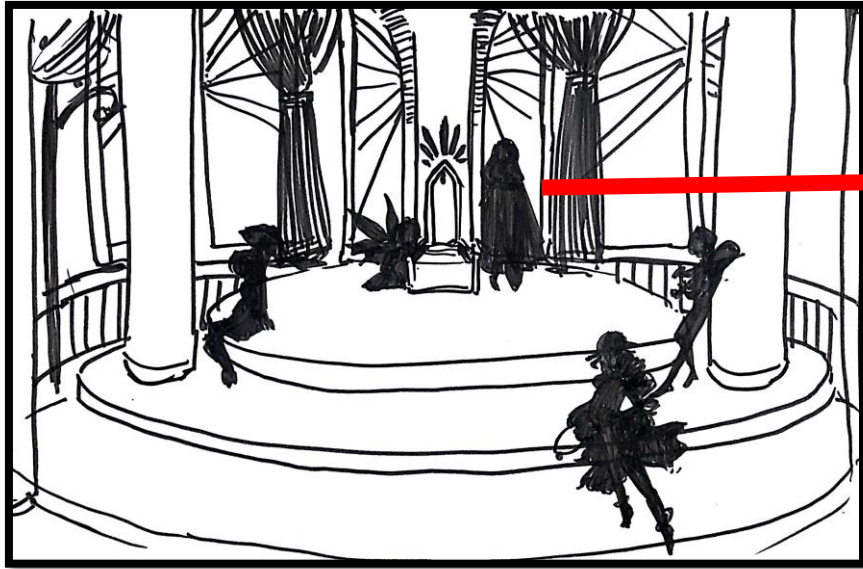
- 이전 에피소드 클리어 시 다음 에피소드 인물이 활성화 된다.
- 각 인물은 해당 에피소드의 중심이 되는 마녀(보스)들이다.



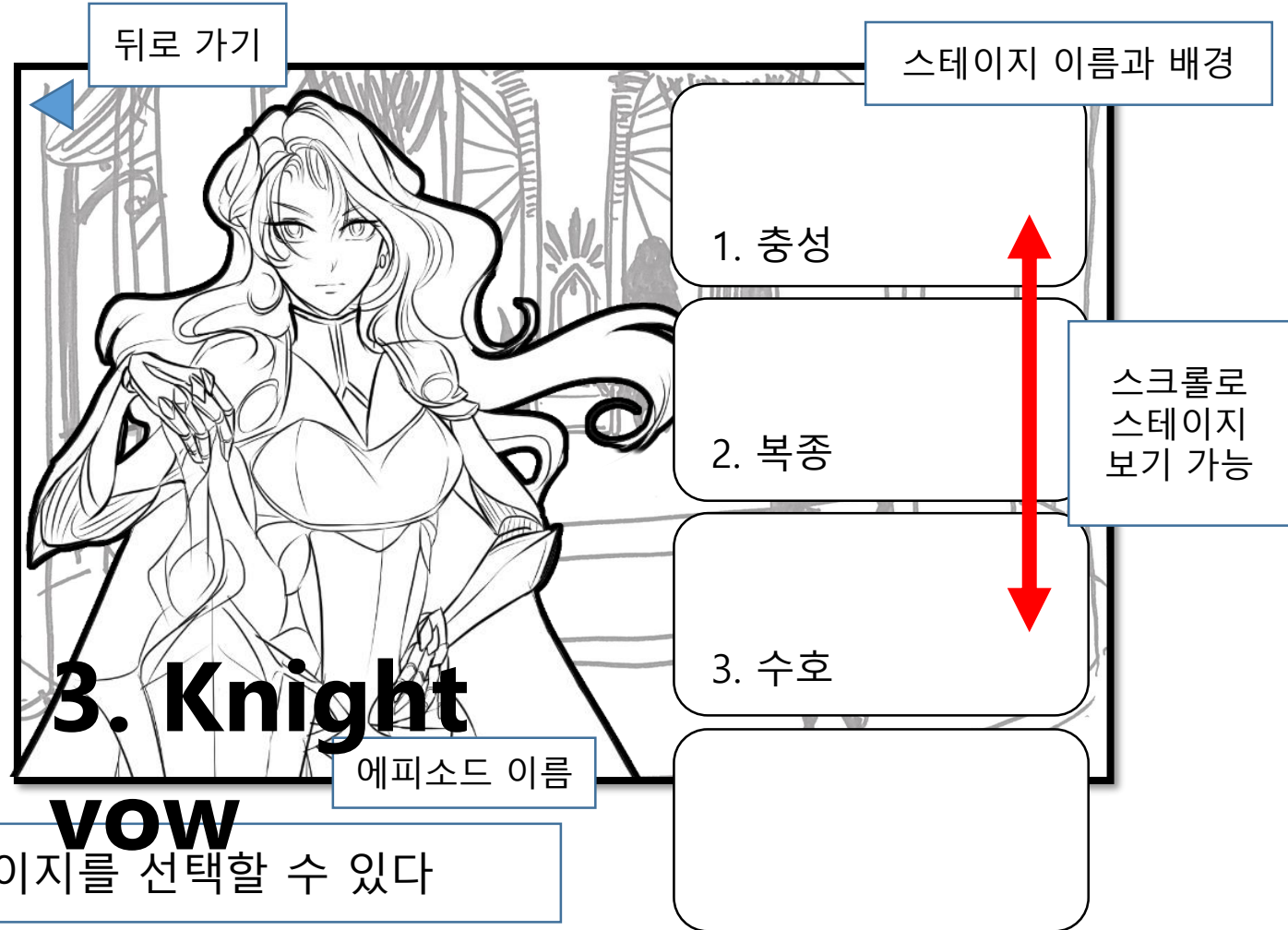
전체 배치 모습

실제 게임에서 인물은 실루엣이 아니다
배경과 포즈의 대략적인 구성

메뉴/시작 UI



활성화 된 인물을 터치하면

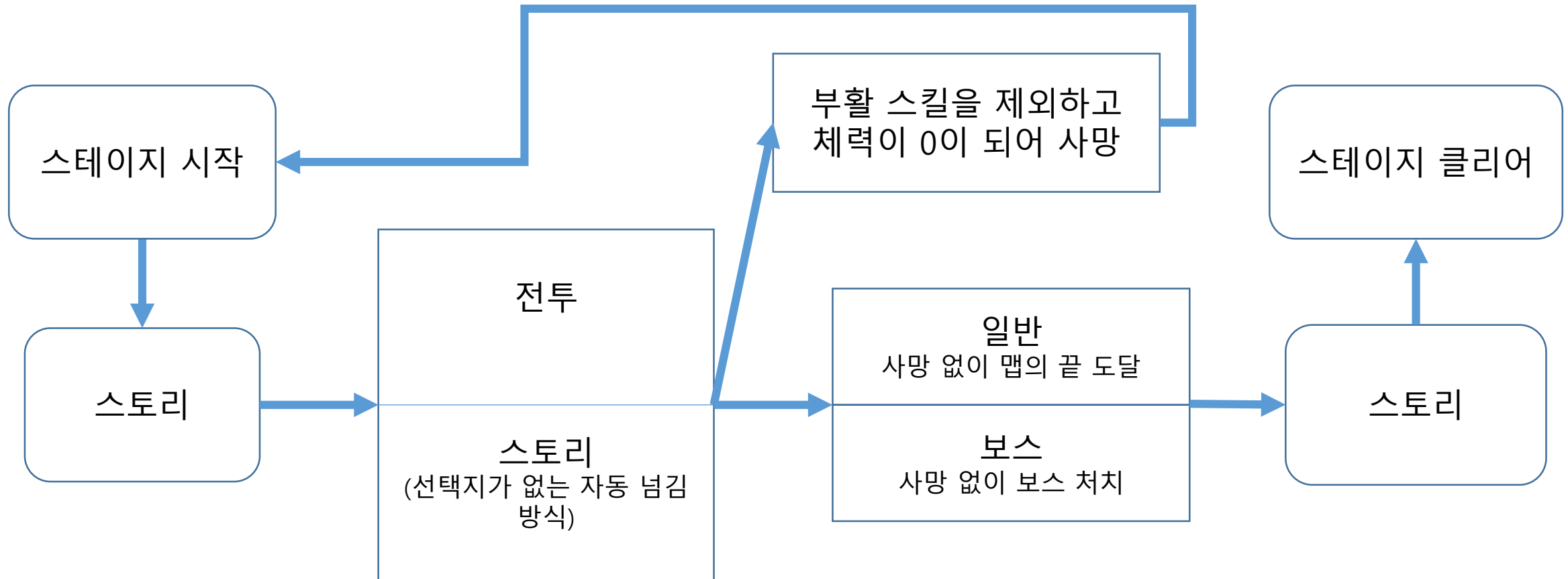


인물이 확대되어 보여지고 스태이지를 선택할 수 있다

5. 전투와 스킬 시스템

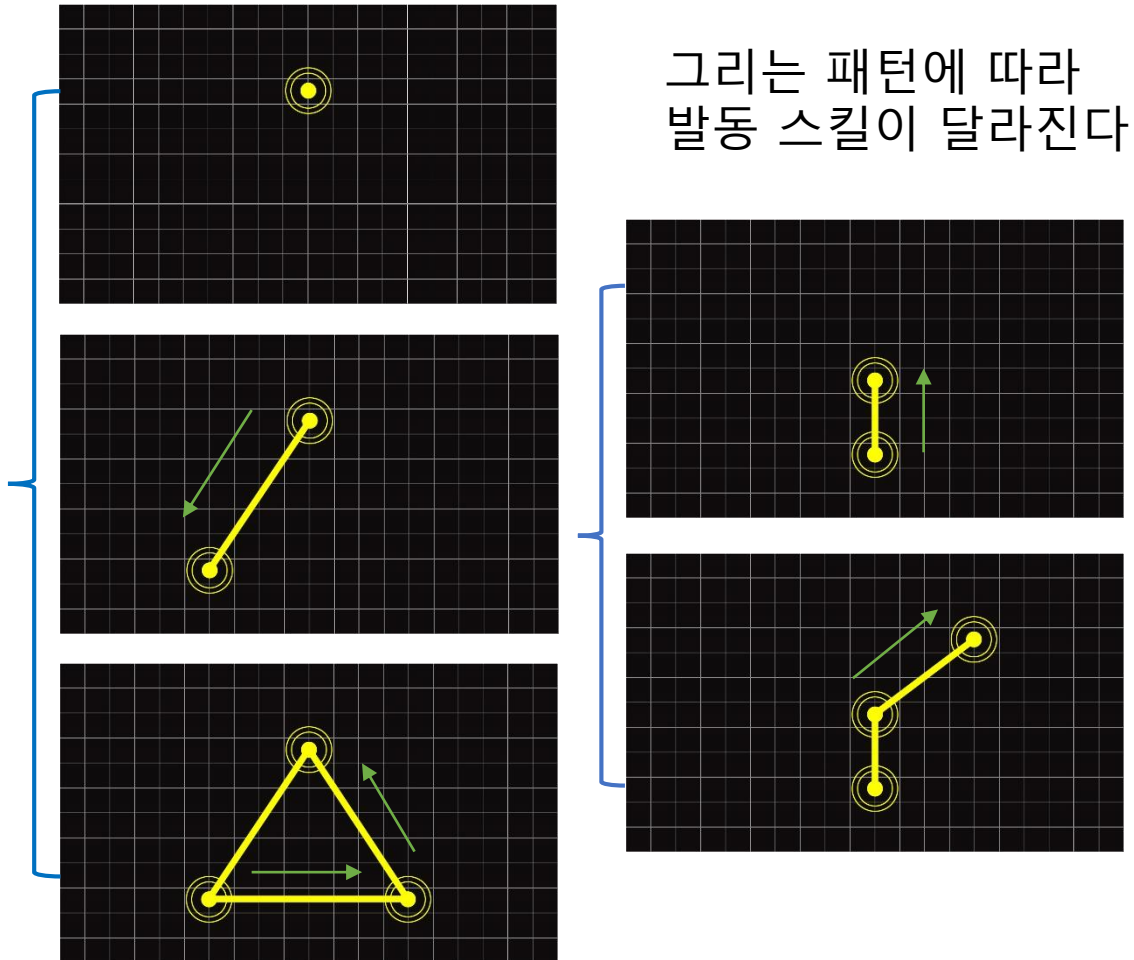
게임 플레이

각 스테이지 별 진행 과정

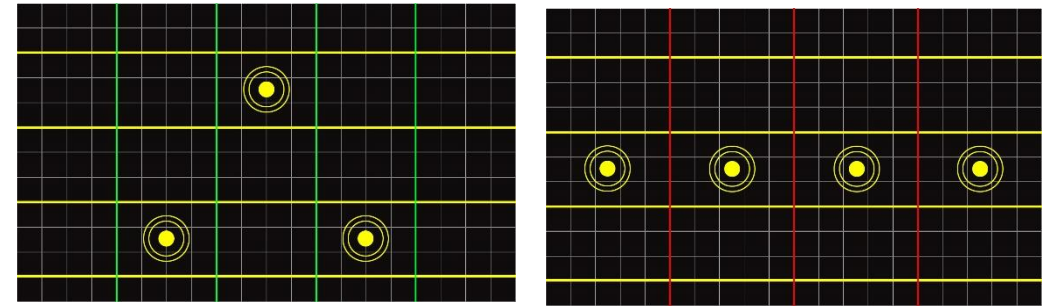


스킬 사용

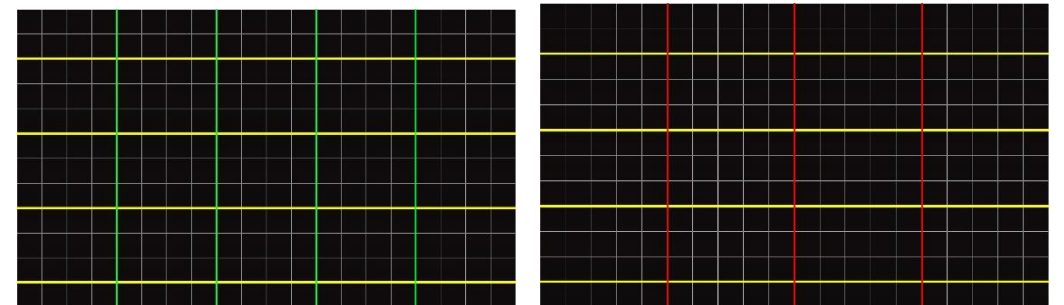
* 제안서 내용



세로의 범위는 모두 같으나 시작
위치에 따라 가로 범위가 달라진다



위 사진은 시작에 따라 패턴이
그려지는 예시이고 칸 안의 어느
곳이든 시작점이 될 수 있다.



3*5

3*4

스킬 판정

1

한 번에 세 가지 속성의 스킬을 착용할 수 있다.

2

전투 시 스킬 속성을 전환하고, 활성화 된 속성의 스킬만 사용이 가능하다.

3

손가락을 화면에 닿는 순간 스킬 패턴이 시작된다.

4

패턴을 그리고 화면에서 손을 떼는 순간 해당 패턴의 스킬이 발동된다.

5

현재 활성화 된 속성에 없는 패턴을 그리면 스킬이 발동되지 않는다.

6

속성에 다른 속성을 인첸트한 스킬의 경우 바로 연계 패턴을 이어 그리면 융합 스킬이 발동된다.

스킬 시스템

분류

한 속성 당 모든 스킬은 공격(기본), 공격(광역), 방어(기본), 제압, 버프, 특수 1/2/3, 궁극기 9개로 분류된다.

특수 스킬

특수 스킬은 그 속성의 개성을 살린 고유 스킬이며 모든 속성에 대해 특수 스킬들은 서로 패턴이 다르다.

공유 스킬

공격(기본), 공격(광역), 방어(기본), 제압, 버프, 궁극기는 모든 속성에 대해
재사용 시간을 공유하며 같은 모양의 패턴을 가지고 있다.

연계 스킬

모든 연계 스킬은 가운데서 시작한다.

특수 스킬은 다른 특수 스킬과 연계가 불가능하다. 버프는 다른 모든 스킬과 연계가 불가능하다.
궁극기는 제압과 궁극기로만 연계가 가능하다.

스킬 시스템

공격력

모든 기본 공격의 공격력은 모든 속성 공격력을 합친 공격력 값인 1100에서 나눠 가지며 하위에 있는 다른 스킬들도 기본 공격의 공격력에 거의 비례한다.

즉, 공격력이 높게 정해지면 그 속성의 전체 스킬들이 공격 위주가 되며 반대의 경우 다른 상태 이상이나 특수 스킬에 집중 되어 있다.

모든 공격력은 해당 캐릭터의 기본 공격력의 퍼센테이지(%)로 측정한다.

마나

마나는 모두 300이며 0.1초에 0.5씩 차오른다.

패턴 개수

패턴 개수는 '시작점+끝점+손가락이 꺾이는 방향'이다.

스킬 정리

하위 항목들은 각 에피소드 클리어 시 얻을 수 있는 속성의 스킬들이다.

플레이어 기본 스킬은 게임 시작 시 패시브로 가지고 있는 스킬이며 속성은 에피소드 11로 분류할 수 있다.

연계 스킬 아이템은 일정 시간 이내에 보스 스테이지(각 에피소드의 마지막 스테이지) 클리어 시 얻을 수 있다.

플레이어 기본 마법

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
마나볼	기본(꿈)	공격(기본)	15	100	0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 마법구를 한 개 날린다.								
마나 방출	기본(꿈)	공격(광역)	100	270	0	3인칭	4	
전방에 마나를 방출해 적을 공격하고, 날아오는 피사체를 밀어낸다. 90도로 3연타								
진의 물리화	기본(꿈)	방어(기본)			0	변화 없음	2	
날아오는 공격을 마법진으로 막는다. 마법진의 범위 안에 있는 건 모두 막을 수 있다.								
페어리 테일	기본(꿈)	제압			10	변화 없음	4	
전방의 적 전체를 3초 동안 꿈에서 격리시켜 자신에게 물리력을 행사할 수 없게 만든다. 마법 공격 제외.								
생의 의지	기본(꿈)	버프			40	변화 없음	4	
몸에 마나를 둘러 10초 동안 날아오는 모든 공격의 피해를 절반으로 감소시킨다.								
넉백	기본(꿈)	특수			0	변화 없음		
전방의 적을 지팡이로 밀치고 뒤로 물러난다.								
소녀의 메르헨	기본(꿈)	특수	130		50	변화 없음		
모든 스킬의 재사용 시간이 10초 줄어든다. 해당 스킬 제외.								
판타지아	기본(꿈)	특수			20	변화 없음		
맵 전체에 진을 생성해 그대로 폭발 시킨다.								
루시드 드림	기본(꿈)	궁극기	0		120	변화 없음	6	
10초 간 꿈을 깨뜨린다. 일정 범위 안의 길이 깨지는 효과를 보이며 부서진다. 그 위에 있는 건 함께 낙하. 길 밖이나 공중에서 날아오는 공격은 막을 수 없다. 보스 제외								

에피소드 1 Afternoon tea party 오후의 티파티

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
ナイフ	디저트	공격(기본)	15	97	0	변화 없음	2	
식칼을 세 개 소환해 지정한 방향으로 던진다.								
フォークレイン	디저트	공격(광역)	100		0	변화 없음	4	
허공에 포크들을 소환해 쏟아 붓는다.								
優雅하게	디저트	방어(기본)			0	변화 없음	2	
양산을 소환해 날아오는 공격을 막는다. 물리 공격은 모두 막을 수 있지만 마법 공격에 대해서는 일정 데미지 이상은 피해의 흡수만 가능하다.								
빈사 상태	디저트	제압			10	변화 없음	4	
범위 내의 적들의 기운을 흡수해 마나를 30 회복하고, 5초 동안 범위 내 적들의 최대 체력을 80%로 만든다. 보스는 95%								
달콤한 휴식	디저트	버프			40	변화 없음	4	
20초 간 재사용 시간 감소 속도를 40% 증가시킨다.								
몽블랑	디저트	특수				변화 없음		
바닥에 회오리를 그려 적을 한 곳에 밀집 시킨다.								
과자로 만든 집	디저트	특수				변화 없음		
일정 범위 안의 모든 장애물을 과자로 만든다. 과자가 된 장애물들은 공격력의 3배를 피해 받는다.								
마카롱	디저트	특수				변화 없음		
직선 방향으로 거대 마카롱을 굴린다. 마카롱에 닿은 적들은 모두 피해를 입는다.								
눈꽃 나라	디저트	궁극기			120	변화 없음	6	
20초 간 전방에 눈을 내린다. 눈을 맞은 적들은 상태 이상에 걸려 속도가 10% 감소하며 눈이 내리는 동안 공격력 만큼의 지속적인 피해를 입는다.								

에피소드 2 April garden 사월의 정원

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
플로리스	식물	공격(기본)		95	0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 마력을 담은 꽃잎을 날린다.								
스피럴 스피나	식물	공격(광역)			0	변화 없음	4	
해당 범위 전체를 가시 넝쿨로 감싼다. 스킬에 피격 된 적은 2.5초 동안 움직이지 못한다.								
메리 데이	식물	방어(기본)			0	변화 없음	2	
해당 방향으로 날아오는 공격을 꽃잎으로 화한다.								
향의 바다	식물	제압			10	변화 없음	4	
전방에 꽃향기를 흩날린다. 닿은 적은 10초간 이동 속도가 40% 감소한다.								
사악함	식물	버프			40	변화 없음	4	
지정 장항으로 독초를 자라게 해 적을 중독 시키고 지속 피해를 입힌다.								
자연의 기운	식물	특수			100	변화 없음		
체력과 마나 모두 최대량의 20%를 회복한다.								
	식물	특수				변화 없음		
녹턴	식물	특수				변화 없음		
순리 여행	식물	궁극기	300		120	변화 없음	6	
전방으로 생명의 기운을 흡수해 적의 체력을 모두 50%로 만들며 보스의 경우 현재 체력의 10%를 깎고 7초 간 피해를 1.5배로 증가시킨다.								

에피소드 3 Knight vow 기사 서약

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
건슬링	무구	공격(기본)	15	110	0	변화 없음	2	
장총을 소환해 지정한 방향으로 한 번 발사한다.								
크레센트	무구	공격(광역)			0	변화 없음	4	
전방을 가로에서 세로로 한 번 가르다.								
수호자	무구	방어(기본)			0	변화 없음	2	
해당 방향에 방패를 소환해 피사체를 막는다. 스킬 사용 후 1.5초 이내 피사체가 아닌 적에게 데미지를 입을 경우 피해를 10% 감소 시켜 준다.								
넉 다운	무구	제압			10	변화 없음	4	
땅을 흔들어 7초간 한 명의 적을 기절 시켜 행동 불능 상태로 만든다. 보스는 4초								
정신 집중	무구	버프			40	변화 없음	4	
15초 동안 공격력이 20% 향상한다.								
폭격	무구	특수				변화 없음		
폭발하는 검을 8개 소환해 가장 가까이 있는 대상에게 날아간다. 유도 화살이며 대상이 8개 를 맞기 전에 사망할 경우 다음 위치의 대상에게 날아간다.								
섬멸	무구	특수				변화 없음		
전방에 거대 검을 다수 소환해 적에게 내리꽂는다. 패턴에 따라 한 곳에 집중하여 공격할 수 있다.								
권위	무구	특수				변화 없음		
공간을 장악해 7초간 범위내의 장애물이 발동되지 않게 한다.								
광폭	무구	궁극기			120	변화 없음	6	
20초간 무기 속성에 대한 기본 공격이 대포로 바뀌고, 광역 공격은 세로로 세 방향을 가르는 것으로 바뀌며 두 스킬의 데미지가 두 배 증가한다. 방어의 사용 효과는 30%가 된다.								

에피소드 4 Glory of riches 부의 찬양

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
돌려 깎기	보물	공격(기본)	15		0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 날카로운 수정을 두 개 날린다. 각각의 공격력은 전체 공격력의 절반이다.								
크리스탈 로드	보물	공격(광역)			0	변화 없음	4	
앞의 지평선까지 거대한 수정들을 솟구쳐 올린다.								
최강의 광물	보물	방어(기본)			0	변화 없음	2	
다이아 결정들을 응집해 방패를 만든다. 범위 내에 있는 건 모두 막을 수 있다.								
뇌물	보물	제압			10	변화 없음	4	
5초 간 피사체 외의 적들을 공격 불가 상태로 만든다.								
물물교환	보물	버프			40	변화 없음	4	
20초 동안 0.5초 마다 마나 10을 모든 스킬의 재사용 시간 0.2초와 바꾼다. 도중에 마나가 떨어지거나 공격 받을 경우 효과가 사라진다.								
마이더스의 손	보물	특수				변화 없음		
대상에게 황금의 저주를 건다. 저주 받은 대상은 10초 동안 데미지를 30% 추가로 받는다.								
	보물	특수				변화 없음		
	보물	특수				변화 없음		
브루주아	보물	궁극기			120	변화 없음	6	
일정 범위의 꿈을 사들인다. 해당 범위 내에 있는 적들은 10초 간 아군을 공격한다.								

에피소드 5 Lullaby for you 당신을 위한 자장가

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
프레스토	음악	공격(기본)			0	변화 없음	2	
공기를 찢는 강한 음으로 5선을 만들어 적을 가르다. 선이 지나가는 범위 내에 있는 모든 적들이 피해를 입는다.								
선율의 폭풍	음악	공격(광역)			0	변화 없음	4	
공기를 진동 시켜 강한 바람을 일으킨다.								
	음악	방어(기본)			0	변화 없음	2	
초음	음악	제압			10	변화 없음	4	
초저주파를 일으켜 시야 내에 있는 적들의 이성을 흔들어 놓는다. 공격 당한 적들은 10초 동안 공격력이 30% 감소한다.								
발랄한 리듬	음악	버프			40	변화 없음	4	
마나가 차오르는 속도가 20초 동안 2배로 증가한다.								
레퀴엠	음악	특수	초당 12			변화 없음		
죽음의 음악을 10초 간 연주한다. 연주 동안 전방의 적들이 0.7초 마다 지속 피해를 입으며 연주 도중 다른 스킬을 사용할 수 없고, 피격 당했을 시 연주를 멈춘다.								
	음악	특수				변화 없음		
	음악	특수				변화 없음		
	음악	궁극기			120	변화 없음	6	

에피소드 6 Shadow carnival 그림자 축제

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
파이어 볼	축제	공격(기본)			0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 불꽃을 날려 적을 공격한다.								
불꽃놀이	축제	공격(광역)			0	변화 없음	4	
전방에 폭죽을 날려 터트린다.								
탐식	축제	방어(기본)			0	변화 없음	2	
그림자가 뺨어 나오며 날아오는 공격을 집어삼킨다. 해당 방향의 범위 내에 들어오는 것 모두 포함								
속박	축제	제압			10	변화 없음	4	
전방의 몬스터와 장애물을 5초 동안 그림자로 묶어 행동 불능 상태로 만든다.								
정화	축제	버프			40	변화 없음	4	
자신에게 걸리는 모든 상태이상을 20초 간 태워버린다.								
그림자의 눈	축제	특수				변화 없음		
13초간 화면에 나타나기 3초 전인 숨겨진 함정들이나 적들의 위치가 표시된다.								
	축제	특수				변화 없음		
	축제	특수				변화 없음		
클라이맥스	축제	궁극기			120	변화 없음	6	
퍼레이드를 시작한다. 10초 간 모든 장애물과 피사체에 대해 무적 상태가 되며 행진에 충돌한 적들은 충돌 때마다 데미지를 입는다.								

에피소드 7 Spiral library 나선의 관

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
커터 레이	지식	공격(기본)			0	변화 없음	2	
해당 방향으로 레이저를 쏘아 보낸다. 빛의 범위 내에 들어오는 적들은 모두 타격을 입는다.								
광휘	지식	공격(광역)			0	변화 없음	4	
하늘에 마법진을 생성해 전방의 모든 적들에게 전격 피해를 입힌다. 피해를 입은 적은 3초 스톤 상태가 된다.								
무결	지식	방어(기본)			0	변화 없음	2	
해당 방향에 문자로 이루어진 결계를 친다.								
환상	지식	제압			10	변화 없음	4	
적들에게 혼란을 주어 스킬이 발동된 적의 공격을 30%의 확률로 피한다. 걸린 대상의 지속시간은 13초								
냉철한 이성	지식	버프			40	변화 없음	4	
궁극기 재사용 시간이 10초 감소하고, 15초간 궁극기를 제외한 모든 스킬의 사용 마나가 30% 감소한다.								
디바인 샷워	지식	특수				변화 없음		
가장 가까운 적에게 높은 데미지를 입히고 3% 확률로 즉사 시킨다. 보스 1% 확률로 최대 체력의 50% 감소								
선택의 기로	지식	특수				변화 없음		
스킬의 모든 재사용 시간을 10초 증가시키고 체력의 10%를 올린다.								
	지식	특수				변화 없음		
	지식	궁극기			120	변화 없음	6	

에피소드 8 The twilight fell hours 황혼이 지는 시

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
언더 스플릿	시공	공격(기본)			0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 공간을 가르다. 갈라지는 범위 내에 있는 모든 적들이 타격을 입는다.								
슈팅슈타	시공	공격(광역)			0	변화 없음	4	
차원의 문을 열어 유성들을 불러와 낙하 시킨다.								
공간 왜곡	시공	방어(기본)			0	변화 없음	2	
해당 방향의 날아오는 공격 방향을 모두 비튼다.								
노화	시공	제압			10	변화 없음	4	
일정 공간의 시간을 빠르게 돌려 범위 내의 적들의 방어력과 공격력을 10 동안 20% 감소시킨다. 불멸자, 에너지체 제외.								
타임리스	시공	버프		300	40	변화 없음	4	
현재의 시간을 기록한다. 30초 동안 지속되며 시간 내에 체력이 0이 되어 죽는다면 기록 시점으로 부활할 수 있다.								
시공 단절	시공	특수				변화 없음		
10초 동안 무적 상태가 된다. 모든 공격이 통하지 않으며 장애물의 통과도 가능하다.								
	시공	특수				변화 없음		
	시공	특수				변화 없음		
슈퍼 노바	시공	궁극기			120	3인칭	6	
시공간을 압축하여 터트린다.								

에피소드 9 The door of madness 광기의 문

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
미싱 웅	문	공격(기본)			0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 마나를 담은 새를 한 마리 날린다.								
	문	공격(광역)			0	변화 없음	4	
새장	문	방어(기본)			0	변화 없음	2	
방향에 관계 없이 새장 형태의 보호막을 두른다. 방향에 따른 모든 패턴 발동 가능. 마법 공격에 대해서만 방어가 가능하며 물리 공격은 피해를 절반으로 감소시킨다.								
	문	제압			10	변화 없음	4	
적들의 모든 스킬을 10초 간 봉인한다. 적들의 기본 무기에 대한 물리력은 변화 없다.								
	문	버프			40	변화 없음	4	
	문	특수				변화 없음		
	문	특수				변화 없음		
	문	특수				변화 없음		
절대 지배	문	궁극기			120	변화 없음	6	
13초 동안 꿈의 주도권을 자신의 것으로 만든다. 이 시간 내에 꿈에 속한 모든 장애물은 사라지며 보스를 포함한 적들은 자신을 공격할 수가 없다.								

에피소드 10 Invisible lead 위악

이름	속성	분류	마나 사용량	공격력	재사용 시간	카메라 시점	패턴개수	연계 가능
다크볼	악몽	공격(기본)			0	변화 없음	2	
지정한 방향으로 검은 에너지체를 한 개 날린다.								
나이트 메어	악몽	공격(광역)			0	변화 없음	4	
전방에 검은 새들을 날린다.								
블랙윙	악몽	방어(기본)			0	변화 없음	2	
지정 방향+옆 방향50% 부분에 해당하는 범위를 검은 날개로 막는다. (앞:앞부분+좌우25%)								
	악몽	제압			10	변화 없음	4	
범위 내의 적들을 악몽에 잠식 시켜 중독 상태로 만든다. 적은 7초간 이동 속도가 저하되며 4번의 지속 타격을 입는다.								
	악몽	버프			40	변화 없음	4	
	악몽	특수				변화 없음		
	악몽	특수				변화 없음		
	악몽	특수				변화 없음		
	악몽	궁극기			120	변화 없음	6	

6. 코멘트

일반 설정 문서에서는 이 게임이 어떤 게임인가에 대해 전체적인 소개라고 생각하여 비슷하게 구성된 제안서의 내용을 보충하고 정리해 게임소개와 함께 병합
사람들에게 게임을 소개하는 일이라는 것을 가정해 알 필요가 없는 부분은 제거하고 한 주제에 집중되지 않게 서술

세부 설정 문서는 일반 설정에서 다루지 않았던 내용이나 자세한 수치, 시스템 구조 등을 집중적으로 서술

시행착오

- 오른손 중심의 플레이 : UI와 이미지의 오른손 왼손 사용이 모두 바뀜. 무기를 왼손에 쥐고 있어야 함
- 연계 스킬에 대한 패턴을 완성하지 못했음
- 패턴은 모두 설정했으나 시간 부족으로 자료로 완성하지 못해 전부 제외
- 스토리와 스킬에 대한 기획서를 작성할 계획이었지만 시간 계산 미스로 스킬 기획밖에 작성하지 못함

7. 후기

과제는 미리미리 하자

스토리나 짤 걸 스킬 99개 왜 시작했지...

8. 결론&리뷰

평가 : 만들다 만 문서

- 스킬에 대한 패턴 추가
- 패턴을 추가하나 각 스킬의 컨셉이나 스킬 시전 시 그려질 마법진에 대한 디자인도 고려하기
- 연계 스킬과 그에 대한 패턴 추가
- 패턴의 개수와 마나 사용량, 공격력의 밸런스 맞추기
- 전체 스킬에 대한 개성(공격형, 지원형 등) 정리해서 부각되게 맞추기
- 플레이어의 스테이지 클리어에 따른 공격력 증가 수치 정리
- 화면에 플레이어와 몬스터, 장애물, 길의 비율을 타입별로 정리해 맞추기

9. 참고 자료

외부 참고 자료 없음

첨부 파일

4p, 10p 캐릭터 : 자료>캐릭터>주인공

13p 마녀들 : 자료>캐릭터>캐릭터 모음

19p 기사 : 자료>캐릭터>기사

18p, 19p 배경 : 자료>시스템

11p, 15p 22p 플레이 화면 : 자료>화면