



Shadow  
in the shade

DICE  
1라운드 보스 기획서



이민형



## DICE 컨셉 및 스토리



연구원들은 슬라임들을 하나둘씩 폐기하기 시작했다.  
슬라임에 대하여 연구할수록  
슬라임들의 공격성이 늘어나기 시작했기 때문이다.  
슬라임들은 연구원들을 공격하기 시작하였고  
끝내 연구소에서는 모든 슬라임을 폐기장에 집어넣었다.

이후 폐기장에는 버려진 슬라임이 뭉쳐  
하나의 거대한 슬라임이 되었으며  
그 슬라임을 관리하기 힘들다 판단한 연구소는  
지하 폐기장 자체를 폐기하며  
DICE는 지하에 생매장 되었다.

확인하러간 연구원들중 몇은 공격받아 형체도 남지 못했다.

## DICE 문

문에 초록색 슬라임이 덕지덕지 붙어있다.

열려있을때에는 다른 문들과 같다.



## DICE 등장 애니메이션

방안에 플레이어가 걸어 들어온다.  
화면이 흔들리더니 하늘에서 슬라임이 몇방울씩 떨어진다.

이후 하늘에서 다이스가 '쿵'소리를 내며 떨어진다.

다이스가 떨어진후 몸을 전체적으로 부르르 뒤흔들  
전투가 시작된다.

Phase-1 만 제작하면 됨.





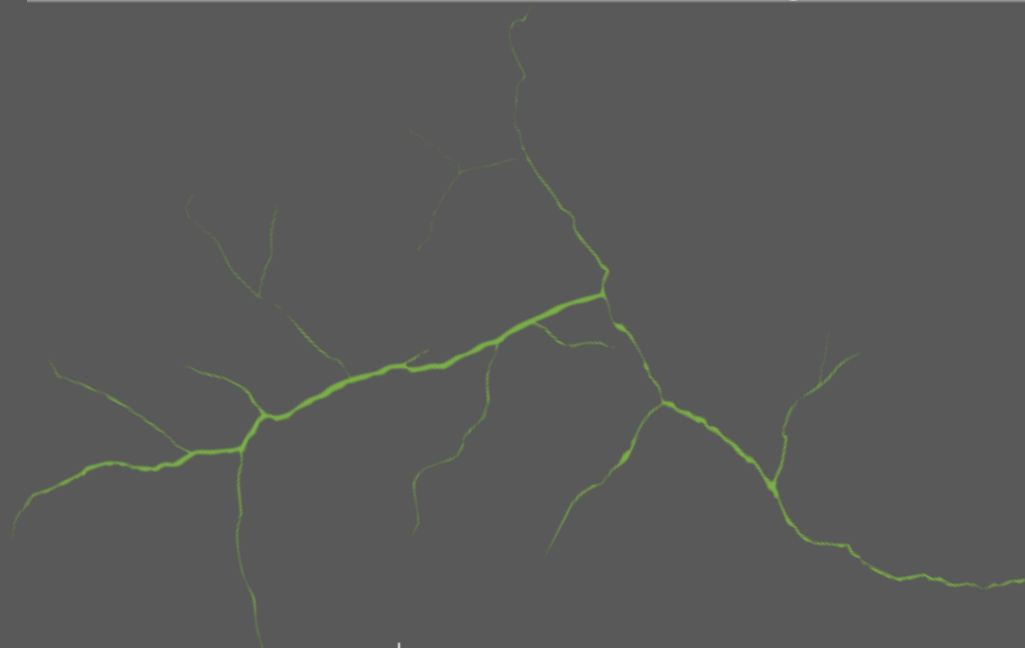
이름	DICE
오브젝트 정보	거대한 슬라임 슬라이드로만 움직이며 벽을 생성한다. 죽으면 2마리로 분열된다.
크기 (칸)	5 * 5



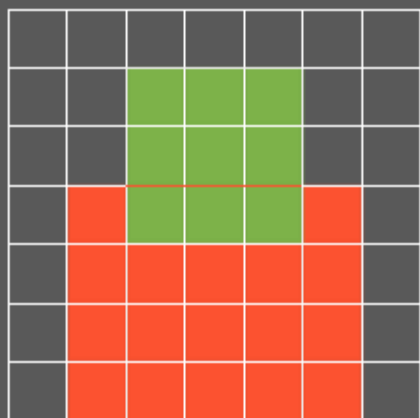
본체	DICE Phase2
오브젝트 정보	기본 체력의 절반 다이스와 패턴은 같다. 죽으면 4마리로 분열한다.
크기 (칸)	3 * 3



그림자	DICE Phase3
오브젝트 정보	기본 체력의 10% 벽 생성을 제외하고 다른 패턴은 같다.
크기 (칸)	1 * 1



가본 공격	Slime quake
컨셉	지진
모션	DICE가 한가지 방향을 정해 몸을 내려찍어 땅을 흔든다.
범위	플레이어 방향 (크기 + 2) * (크기 + 1)



Slime quake 범위  
4 방향

능력 이름

Slime quake

능력

범위 내에 플레이어가 들어올 경우  
DICE가 플레이어가 있는 방향으로

모션을 사용한다.

(대각선의 경우 두 방향 중 랜덤 혹은 우선순위)

플레이어를 타격하면

플레이어는 30의 피해를 입으며

플레이어는 2초간 슬로우에 걸린다.

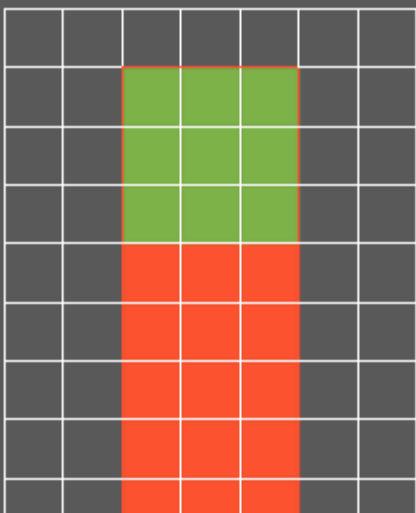
플레이어를 타격하면

**슬라임드를 사용한다.**

(집중 모션부터)



능력 이름	슬라임드
컨셉	돌진
모션	한방향을 지정하고 그 방향으로 미끄러지듯 움직이며 치해를 입힌다.
범위	플레이어 방향 (크기) * 6



슬라임드 범위  
4 방향

능력 이름

슬라임드

능력

DICE가 플레이어가 있는 방향으로  
집중을 한뒤 1초후 최대 6칸까지 돌진한다.  
(대각선의 경우 두 방향 중 랜덤 혹은 우선순위)

돌진도중 피해를 입을수 있으며  
슬라임 기둥이나 벽이 있을경우 멈춤.  
속도는 이후 조정.

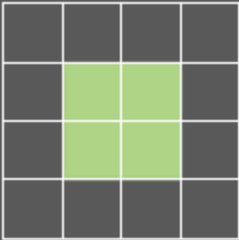
플레이어가 닿을경우  
플레이어는 밀려나면서 50의 피해를 입는다.

돌진이 **슬라임 기둥**에 의해 멈출경우  
**집중없이 바로** 플레이어 방향으로 돌진한다.

**Slime Quake를 타격**할경우  
**슬라임드를 사용**한다.



능력 이름	슬라임 기둥
컨셉	벽 생성
모션	맵 곳곳에 슬라임 기둥을 생성한다.
범위	랜덤 2군데 2 * 2



슬라임 기둥 크기

능력 이름	슬라임 기둥
능력	<p>슬라임이 아무행동도 하고있지 않을때 맵 전체중 랜덤하게 두군데에 슬라임 기둥을 생성한다.</p> <p>슬라임 기둥이 생기는 자리에 플레이어가 있을경우 플레이어를 밀어낸다.</p> <p>슬라임 기둥 끼리는 겹치게 생성될 수 없다. 슬라임 기둥의 최대수는 없다.</p> <p>슬라임 기둥의 체력은 200이다.</p> <p>슬라임 기둥에 의해 슬라임드가 멈출경우 멈추게한 <b>슬라임 기둥은 파괴</b>된다.</p>





Phase	1
오브젝트 정보	거대한 슬라임 슬라이드로만 움직이며 벽을 생성한다. 죽으면 2마리로 분열된다.
페이지즈 진입 조건	보스전 시작시



Phase	2
오브젝트 정보	기본 체력의 절반 다이스와 패턴은 같다. 죽으면 4마리로 분열한다.
페이지즈 진입 조건	Phase 1 체력이 다 닳 경우



Phase	1
오브젝트 정보	기본 체력의 10% 벽 생성을 제외하고 다른 패턴은 같다.
페이지즈 진입 조건	Phase 2 체력이 다 닳 경우



Phase	1
오브젝트 정보	<p>거대한 슬라임</p> <p>슬라이드로만 움직이며 벽을 생성한다.</p> <p>죽으면 2마리로 분열된다.</p>
페이즈 진입 조건	보스전 시작시

Phase	1
능력	<p>플레이어가 기본공격 사거리 내에 있으면 기본공격을 사용한다. (쿨타임 4초)</p> <p>기본공격 사거리 내에 없을경우 슬라임드를 사용한다. (쿨타임 8초)</p> <p>기본공격과 슬라임드는 쿨타임을 공유한다.</p> <p>쿨타임마다 슬라임 기둥을 사용한다. (쿨타임 16초)</p>



Phase	1
오브젝트 정보	거대한 슬라임 슬라이드로만 움직이며 벽을 생성한다.  죽으면 2마리로 분열된다.
페이즈 진입 조건	보스전 시작시

Phase	1
데스 모션 설명	슬라임이 폭발한다. 슬라임이 곳곳에 튀기며 그 사이로 Phase-2 DICE가 등장한다.






Phase	2
오브젝트	기본 체력의 절반
정보	다이스와 패턴은 같다. 죽으면 4마리로 분열한다.
페이지 진입 조건	Phase 1 체력이 다 닳 경우

Phase	2
능력	플레이어가 기본공격 사거리 내에 있으면 기본공격을 사용한다. (쿨타임 6초) +크기 감소
	기본공격 사거리 내에 없을 경우 슬라임드를 사용한다. (쿨타임 8초) +크기 감소
	기본공격과 슬라임드는 쿨타임을 공유한다.
	쿨타임마다 슬라임 기동을 사용한다. (쿨타임 16초)




Phase	2
오브젝트 정보	기본 체력의 절반 다이스와 패턴은 같다. 죽으면 4마리로 분열한다.
페이즈 진입 조건	Phase 1 체력이 다 닳 경우

Phase	2
데스 모션 설명	슬라임이 녹아 내리며 핵만 남는다. 핵이 부들 거리다가 폭발하며 Phase-3 DICE가 나온다.

Phase		3
<div>  </div>	Phase	
	능력	<p>플레이어가 기본공격 사거리 내에 있으면 기본공격을 사용한다. (쿨타임 6초) +크기 감소</p> <p>기본공격 사거리 내에 없을경우 슬라임드를 사용한다. (쿨타임 10초) +크기 감소</p> <p>기본공격과 슬라임드는 쿨타임을 공유한다.</p> <p>쿨타임마다 슬라임 기동을 사용한다. (쿨타임 16초) +삭제</p>
	오브젝트 정보	<p>기본 체력의 10%</p> <p>벽 생성을 제외하고 다른 패턴은 같다.</p>
<div>                     페이즈 진입 조건                 </div>		Phase 2 체력이 다 닳경우



Phase		3	
			
Phase	3	데스 모션 설명	슬라임이 그림자가 되어 사라진다.
오브젝트 정보	기본 체력의 10% 벽 생성을 제외하고 다른 패턴은 같다.		
페이즈 진입 조건	Phase 2 체력이 다 닳 경우		



보스 체력바 생김새

보스 체력바 색은  
초록 > 노랑 > 빨강(플레이어보다 검게)

플레이어 체력바 왼쪽에 DICE 아이콘

+보스 체력바만들고 따로 아이콘 제작해서  
이후 보스들도 아이콘만 교체하는걸로

아이콘 귀엽게 만들죠

아이콘은 약간 다이스의 형태에 붙달아두고  
뒤에 녹색(다이스보단 살짝 진한색)의 그라데이션

설명

총간 분리, 색

로아의 보스 체력 카이럿 분류  
근데 약간 새방식을 곁들인

다이스의 몬스터는 1, 2페이지는 같이 있을수 없지만  
2, 3페이지 경우는 같이 있을수 있음.  
= 2, 3페이지를 한 체력바에 공유

이 부분은 제작시에 설명으로 대체하겠슴.  
연락주셈

체력바 구분

설명

# 1스테이지 보스 세부 기획서

## GGM\_Like

다음 기획서 예정

---

UI 세부 기획



2022 - 04 - 06