

# SHOOTING STAR

이달의 맛보기 스푼

# 목차

1. 개요 .....	6
1-1) 게임소개 .....	6
1-2) 기획 의도.....	6
1-3) 재미요소 .....	6
1-4) 게임 진행도.....	6
1-5) 레퍼런스 .....	7
2. 세계관 .....	10
2-1) 시놉시스 .....	10
2-2) 세계관 .....	10
A. 시나리오 .....	10
B. 캐릭터 소속.....	14
3. 게임 시스템.....	16
3-1) 전투 시스템.....	16
A. 조작법 .....	16
B. 기본공격 메커니즘.....	17
B. 전투 시작 조건 .....	18
C. PC->몬스터 데미지 적용 조건 .....	18
D. 몬스터 -> PC 데미지 적용 조건 .....	18
F. 전투 종료 조건.....	19
G. 공격보정 시스템 .....	19
3-2) 캐릭터 시스템 .....	21
A. 캐릭터 이동 규칙 .....	21
B. 캐릭터 사망 규칙.....	21
C. 캐릭터 변경 시스템.....	22
D. 캐릭터 능력치 .....	23
E. 캐릭터 파라미터.....	24


<b>3-3) 몬스터 시스템</b>	<b>24</b>
A. 몬스터 파라미터	24
B. 몬스터 능력치	24
C. 몬스터 등급	25
D. 몬스터 생성 조건	25
E. 몬스터 공격 실행 조건	25
F. 몬스터 공격 메커니즘	25
G. 몬스터 사망 조건	26
<b>3-4) 보스 시스템</b>	<b>27</b>
A. 등장 조건	27
B. 공격 판정 조건	27
C. 사망 조건	27
D. 약점 시스템	27
<b>3-5) 재화시스템</b>	<b>28</b>
A. 재화 수급	28
B. 재화 획득량	28
<b>3-6) 상점시스템</b>	<b>28</b>
A. 상점 개방 조건	28
B. 상점 구매 조건	29
C. 능력치 강화	29
D. 아이템 구매	30
<b>3-7) 아이템시스템</b>	<b>31</b>
A. 인벤토리	31
<b>3-8) 세이브시스템</b>	<b>32</b>
A. 자동저장	32
B. 구역 정화	32

4. 캐릭터 .....	34
4-1) 캐릭터 소개 .....	34
A. 주요 캐릭터 .....	34
4-2) 아이템 소개 .....	40
A. 능력치 강화 아이템 .....	40
B. 공격 보조 아이템 .....	40
C. 소모형 아이템 .....	41
4-3) 몬스터소개 .....	42
5. 맵 .....	48
5-1) 맵 컨셉 .....	48
A. 나디아 성 다리 .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
B. 성 로비 .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
C. 성 액자방 .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
D. 성 도서관 .....	52
E. 성 무도회장 .....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
6. 레벨디자인 .....	57
A. 스테이지 구성 .....	57
B. 구역 배치 .....	58
7. UI .....	66
7-1) 스토리보드 .....	66
7-2) 타이틀 화면 .....	67
7-3) 메인화면 .....	68
A. 메인메뉴 .....	68
B. 설정 .....	70
7-4) 인게임 화면 .....	71
A. 인게임 .....	71
B. 상점 .....	73

C. 인벤토리.....	75
D. 일시정지창.....	76
E. 캐릭터 사망창.....	77

# 1. 개요

## 1-1) 게임소개

로고	
	
제목	SHOOTING STAR(슈팅스타)
장르	3D 액션 어드벤처
시점	3인칭 백뷰
플랫폼	PC
타겟층	액션게임을 좋아하는 10~20대 남,여 유저

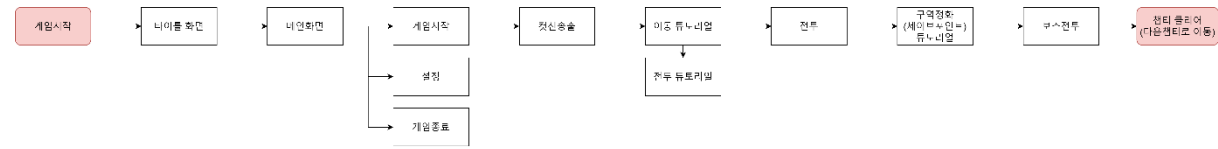
## 1-2) 기획 의도

타격감이 좋은 액션게임
매력적인 세계관과 다양한 컨셉의 캐릭터와 맵을 체험할 수 있는 게임
독특한 컨셉과 스토리에 몰입되어 빠져드는 게임

## 1-3) 재미요소

전투	타격감 있는 전투스타일
긴장감있는 보스전	보스마다 갖고있는 다양한 패턴, 약점공략 성공 여부에 따라 달라지는 전투 결과로 인해 스릴과 긴장감을 조성
다양한 캐릭터	캐릭터마다 갖고있는 아이덴티티를 이용한 다양한 스타일의 전투

## 1-4) 게임 진행도



## 1-5) 레퍼런스


### <그래픽>

#### [리그오브레전드 : 아케이드 스킨 컨셉]

	<b>제목</b>	리그 오브 레전드
	<b>장르</b>	MOBA, AOS
	<b>플랫폼</b>	PC
	<b>특징</b>	다양한 스킬을 가진 캐릭터들이 전장 하나를 두고 서로 전투를 하는 게임 다양한 컨셉을 가진 캐릭터가 있기 때문에 다양한 디자인을 시도
<b>캐릭터 컨셉 참고</b>		
		
리그오브 레전드 스킨의 [아케이드 미스포춘]에서 [사라] 캐릭터 기획에 참고		
<b>배경 컨셉 참고</b>		
		
리그오레전드 아케이드 스킨 시리즈의 배경의 색감과 아케이드 게임 속 배경이라는 점을 참고하여 기획		
<b>세계관 컨셉 참고</b>		
[아케이드 게임 컨셉의 세계에 “끝판왕 베이가”라는 악당이 침입하여 그것을 막는 캐릭터들의 이야기] 라는 컨셉에서 영감을 얻어 세계관 제작에 참고		

## <시스템 및 그래픽>

### [젤다의 전설 : 야생의 숨결]

	제목	젤다의 전설 : 야생의 숨결
	장르	액션 어드벤처
	플랫폼	콘솔
	특징	다양한 캐릭터를 이용하여 모험하며 강화재료를 수집해 성장하는 시스템

#### 전투 시스템 참고

3인칭 시점의 액션과 카메라 뷰 참고



#### 배경 텍스처 참고


젤다의 배경 텍스처를 참고해서 그래픽 제작





## <컨셉 및 그래픽 참고>

### [주먹왕 랄프]

	<b>제목</b>	주먹왕 랄프
<b>장르</b>	애니메이션, 코미디, 액션, SF	
<b>특징</b>	게임 속 세계의 게임 캐릭터들이 여러 게임속 세상을 돌아다니며 모험을 하는 것이 독특한 세계관과 매력있는 캐릭터들로 인해 호평을 받은 작품이다.	

### 컨셉 참고



- 1) 다양한 컨셉의 게임 속을 모험하는 컨셉 참고
- 2) 오락실을 배경으로 하는 레트로한 컨셉 참고

### 그래픽 참고

3D 애니메이션 이지만 픽셀 특유의 레트로한 느낌을 잘 살린 이펙트, 디자인 참고

## 2. 세계관

---

“주먹왕 랄프”에서 아이디어를 착안해 여러 오락실게임에서 넘어온 캐릭터들이 악당을 물리치고 오락실을 구한다는 세계관을 담고있다.

### 2-1) 시놉시스

슈팅스타에서 파생된 바이러스가 플레이타임 게임 데이터들을 망가뜨리고 있다. 사라는 버디의 도움을 받아 슈팅스타와 플레이타임을 구하기 위해 모험을 떠나게 된다.

### 2-2) 세계관

#### A. 시나리오

##### ▶ 0챕터 [슈팅스타의 몰락]

“플레이타임” 오락실에는 다양한 장르의 게임들이 구비되어 있다. 다양한 게임 중에 “슈팅스타” 게임의 주인공 캐릭터 사라는 플레이어들과 게임 속을 탐험하며 일상을 보내고 있었다.

그러던 와중 하늘이 갈라지며 바이러스들이 쏟아져 내리기 시작했다.

이 바이러스들은 사라와 같은 슈팅스타의 플레이어 캐릭터(2P)인 “벨라”가 사라의 인기에 자신의 인지도가 사라지자 질투에 눈이 멀어 바이러스를 게임안으로 들여보내 사라의 데이터를 없애버리려는 계획을 세우며 시작된 것이었다.

사라는 바이러스를 막기 위해 온 힘을 다해봤지만 역부족이었고 슈팅스타는 바이러스에 장악되어 버리고 말았다. 사라가 마지막 힘을 쏟아부어 최후의 공격을 하려는 순간, 오류로 인해 생성된 포탈에 휘말려 플레이타임의 다른 게임으로 접속하게 된다.

##### ▶ 1챕터 [드래곤니아 : 최후의 용사]

포탈에 휘말려 사라일행이 도착한 곳은 같은 오락실안에 있는 RPG게임 “드래곤니아”게임으로 입장하는 입구에 떨어지게 된다.

사라는 드래곤니아로 입장하는 게이트에서 “버디”라는 알 수 없는 생명체와 만나게 된다.

버디는 자신이 바이러스에 감염된 플레이타임을 정화하기 위해 다운로드 된 백신 프로그램이지만, 예상보다 강력한 바이러스 때문에 백신 프로그램마저 바이러스에게 점령 당할 위기에 처했다고 자신의 처지를 설명한다.

버디는 사라에게 바이러스를 정화할 수 있는 힘을 줄 테니 자신과 함께 바이러스들을 무찌르고 플레이타임을 구하자고 부탁한다.

버디의 부탁을 수락하여 힘을 얻은 사라는 드래곤니아의 주요 스테이지인 나디아 성으로 향하던 도중성의 대문 앞에서 바이러스에 감염되어가던 로이드를 발견하였고, 버디의 힘을 이용해 로이드의 바

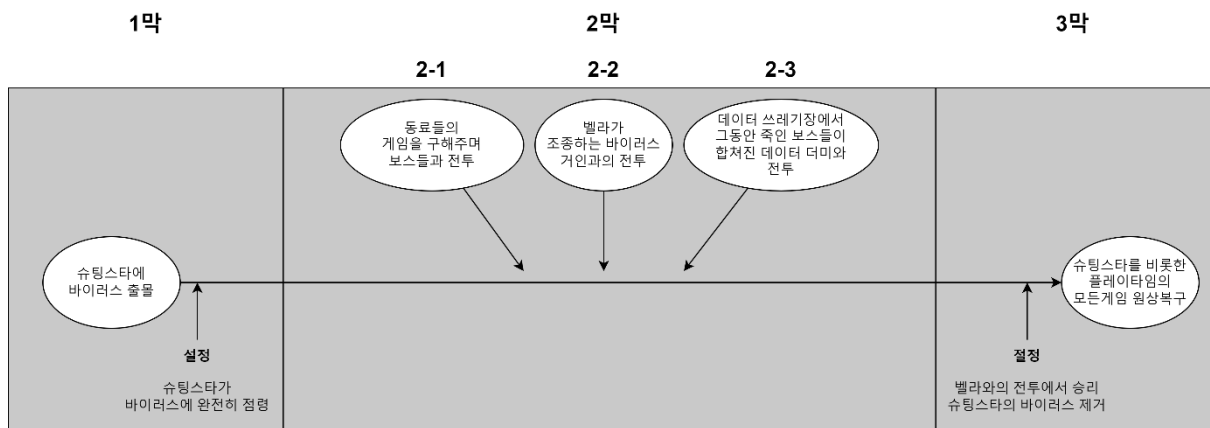
이러스를 정화해 주고 현재 상황을 묻게된다.

로이드가 설명한 현재 드래곤니아는 하늘에서 바이러스들이 떨어져 맵들은 파괴되고 NPC와 캐릭터들이 끔찍한 괴물로 바뀌었으며 드래곤니아 스토리의 중심이 되는 나디아 성은 바이러스 성을 점령한 "지휘관 한스"로 인해 공중으로 봉 떠 고립된 상태라고 한다.

로이드는 드래곤니아의 주인공 캐릭터로서 자신의 게임이 망가지는 것을 두고 볼 수 없다며 사라일행과 합류하게 된다.

사라일행은 성을 오르며 감염된 바이러스들을 무찌르고 정화하며 지휘관 한스가 있는 성의 꼭대기를 향해 전진하게 된다.

### a. 플롯



## 제 1막

### 1-1) 슈팅스타의 세계 소개

- [슈팅스타]는 [플레이타임]오락실에서 가장 인기가 많은 게임
- 오락실 캐릭터들이 각자 자아를 갖고 오락실안에서 살아가고 있는 세계
- 주인공인 "사라"는 슈팅스타의 1P 캐릭터를 맡고 있음

### 1-2) 슈팅스타에 바이러스 출몰

- 슈팅스타에 출처를 알 수 없는 바이러스가 출몰 사라는 바이러스를 막으려 전투
- 바이러스는 사라의 공격이 통하지 않아 막을 수가 없음

### 1-3) 슈팅스타가 바이러스에 완전히 점령

- 슈팅스타는 바이러스에게 완전히 점령
- 오락실 화면에는 에러 창이 송출
- 오락실 주인은 백신 프로그램 설치를 준비함

### 1-4) 사라의 부재

사라는 바이러스와 전투 중 알 수 없는 포탈에 휘말려 어디론가 이동하게 됨

## **제 2-1막**

### **2-1-1) 드래곤니아 입장**

- 포탈을 타고 사라가 이동된 곳은 같은 콘센트를 사용하는 [드래곤니아] 게임
- 사라는 백신프로그램 버디와의 거래로 바이러스를 공격 할 수 있는 능력 획득
- 게임을 같이 구해주는 목적으로 "드래곤니아 캐릭터 로이드"와 합류
- 바이러스를 피해 숨어있던 "클린업"회사 직원 라피스와 조우하며 강력한 장비 획득

### **2-1-2) 지휘관 한스와의 전투**

- 드래곤니아를 바이러스로 더럽히고 있는 원인 "지휘관 한스"와의 전투

### **2-1-3) 붐팩토리 입장**

- 버디의 능력으로 다음 게임세계 [붐팩토리] 입장
- 형제자매들인 붐붐 패밀리를 바이러스에서 정화시켜주는 조건으로 "붐팩토리 캐릭터 마리" 팀 합류

### **2-1-4) 붐붐 패밀리와의 전투**

- 바이러스에 감염된 마리의 형제자매들과의 전투
- 붐붐 패밀리 정화에 실패하여 어쩔 수 없이 처치하게 됨
- 마리는 사라일행의 설득으로 가까스로 팀에 남게 됨

### **2-1-5) 몬스터 빌리지 입장**

- 경계심이 강한 프랭키의 기습으로 프랭키와의 전투시작
- 현재 상황을 설명 후 마녀 위즐린을 쓰러트리는 조건으로 "몬스터 빌리지의 보스캐릭터 프랭키"팀 합류

### **2-1-6) 마녀 위즐린과의 전투**

- 바이러스에 감염된 위즐린 과의 전투

## **제 2-2막**

### **2-2-1) 벨라의 난입**

- 위즐린과의 전투 중 벨라의 난입
- 사라일행은 바이러스의 출처가 벨라인 것을 알게 됨
- 벨라의 시종 바이러스 거인과의 전투

## **제 2-3막**

### **2-3-1) 벨라의 기습**

- 거인과의 전투 중 벨라의 기습으로 사라는 데이터를 삭제시키는 쓰레기장으로 이동하게 됨
- 쓰레기장에서 지금까지 처치한 보스들의 데이터가 뒤섞인 더미 몬스터와의 전투
- 사라는 전투 후 데이터가 삭제 될 위기에 처하며 정신착란을 겪음
- 가까스로 도착한 버디의 희생으로 사라는 마음을 다시 굳게 먹게 됨

## **제 3막**

### **3-1) 슈팅스타로 복귀**

- 사라는 쓰레기통에서 탈출 후 팀으로 다시 합류
- 사라의 능력으로 콘센트 열차를 움직여 슈팅스타로 이동

### **3-2) 벨라와의 최종전투**

- 슈팅스타에 있는 벨라와 사라일행의 최종 전투
- 벨라를 쓰러트리며 플레이타임을 더럽히던 바이러스 모두 정화

### **3-3) 일상으로 복귀**

- 플레이타임은 다시 원상복구 되고 일상으로 되돌아 오게 됨

## B. 캐릭터 소속

이름	설명		
플레이타임	<div>  <p>&lt;참고이미지&gt;</p> </div>		
슈팅스타	소속 캐릭터	<div>  </div>	<p><b>SF 컨셉의 캐주얼 슈팅게임</b></p> <p>벨라로 인해 처음으로 바이러스에게 점령 되어 사라질 위기에 놓인 게임</p>
	사라, 벨라	<div>  <p>&lt;참고이미지&gt;</p> </div>	
드래곤니아	소속 캐릭터	<div>  </div>	<p><b>판타지 컨셉의 RPG 게임</b></p> <p>슈팅스타에서 시작된 바이러스에 전이되어 NPC와 맵이 이상하게 변형됨</p>
	로이드	<div>  <p>&lt;참고이미지&gt;</p> </div>	
붐팩토리	소속 캐릭터	<div>  </div>	<p><b>폭탄 이용한 액션 게임</b></p> <p>바이러스에 의해 마리를 제외한 형제자매, 맵이 위험하고 공격적으로 변이됨</p>
	마리, 마리의 형제자매	<div>  <p>&lt;참고이미지&gt;</p> </div>	

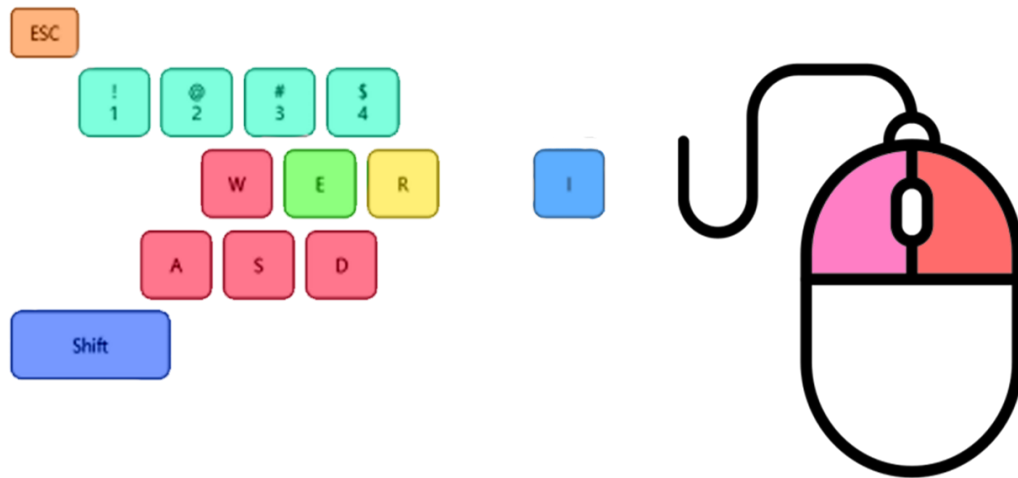
몬스터 빌리지	소속 캐릭터	 <p>&lt;참고이미지&gt;</p>	<p><b>프랭키가 보스로 등장하는 점프 앤 런 게임</b></p> <p>프랭키와 같은 보스 몬스터인 마녀 위즐린이 바이러스에 감염되어 게임을 없애려는 계획을 실행하고 있음</p>
	 <p>프랭키, 위즐린</p>		
백신 프로그램 "클린업"	소속 캐릭터	 <p>&lt;참고이미지&gt;</p>	<p><b>바이러스를 제거하기 위한 백신 프로그램</b></p> <p>오락실에 들어온 바이러스를 제거하기 위해 오락실 주인이 다운받은 백신 프로그램</p>
	 <p>버디, 라피스</p>		

### 3. 게임 시스템

“슈팅스타”는 액션 어드벤처 게임으로써 적과 전투 시 약/강 공격을 이용한 콤보 공격과 특수공격을 이용한 다양한 전투 스타일의 액션을 즐길 수 있게 기획하였다.

#### 3-1) 전투 시스템

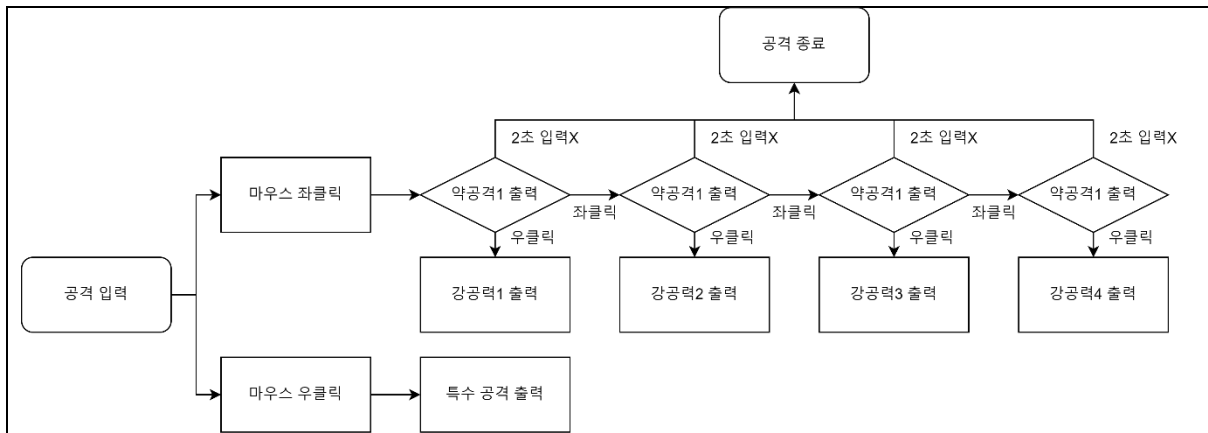
##### A. 조작법



분류	입력 키	행동
이동	W	앞으로 이동
	A	왼쪽으로 이동
	S	뒤로 이동
	D	오른쪽으로 이동
	SHIFT	대쉬
	마우스 좌 우 움직임	시점 전환
공격	마우스 좌클릭	약공격
	마우스 우클릭	특수공격, 강공격
	R	궁극기
시스템	1~4	캐릭터변경
	E	상호작용
	ESC	일시정지
	I	인벤토리



## B. 기본공격 메커니즘



### a. 일반공격

1. 마우스 좌클릭으로 공격을 입력 시 약공격 출력
2. 약공격 콤보는 최대 4회까지 적용, 약공격 후 우클릭 입력 시 강공격 출력
3. 약공격 콤보 개수에 따라 출력되는 강공격은 다름
4. 약공격 연계 도중 2초간 공격을 안 할 시, 콤보 초기화
5. 콤보 연계 도중 특수공격 출력 불가능

### b. 특수공격



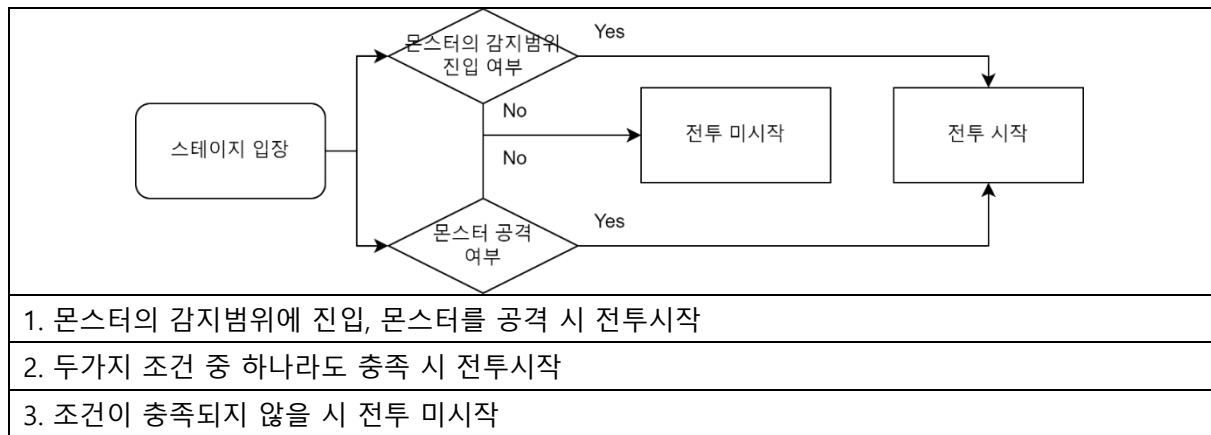
1. 마우스 우클릭 시 특수공격 출력
2. 특수공격(마우스 우클릭) 입력 시 조준선이 화면에 송출 되며 카메라 확대
3. 우클릭 키다운 시 1초간 공격 차징
4. 차징 후 우클릭 키다운 취소 시 특수공격 출력
5. 차징 중 우클릭 취소 시 특수공격 출력 취소
6. 캐릭터마다 갖고 있는 특수스킬 다름

### c. 데미지 비율

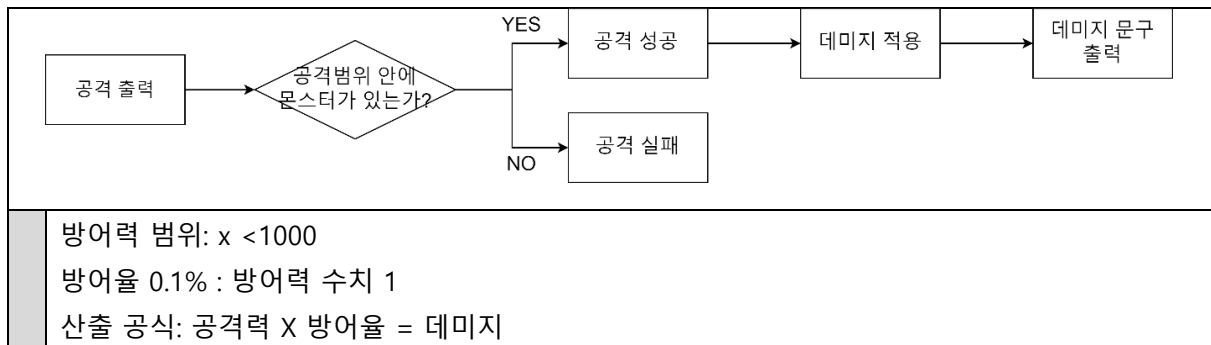
사라			
-	약공격	강공격	특수공격
1타	공격력의 80%	공격력의 120%	공격력의 100%
2타	공격력의 80%	공격력의 100%	
3타	공격력의 80%	공격력의 180%	
4타	공격력의 100%	공격력의 150%	

로이드			
-	약공격	강공격	특수공격
1타	공격력의 80%	공격력의 150%	공격력의 100%
2타	공격력의 80%	공격력의 160%	
3타	공격력의 80%	공격력의 180%	
4타	공격력의 100%	공격력의 200%	

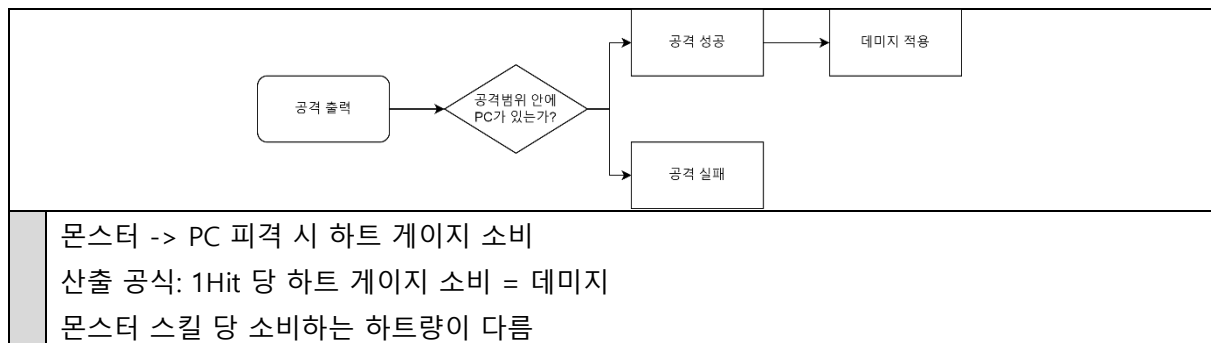
## B. 전투 시작 조건



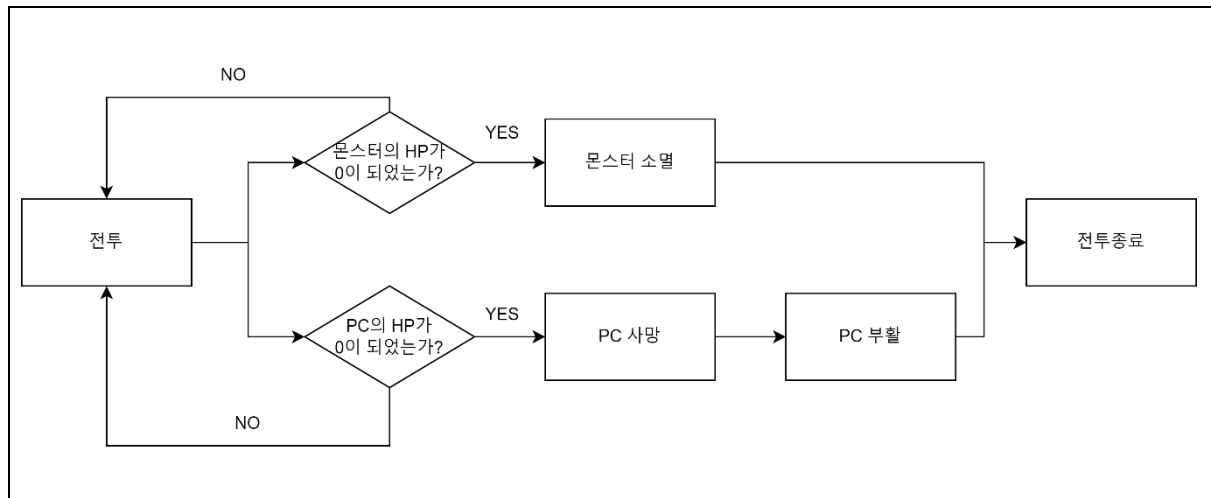
## C. PC->몬스터 데미지 적용 조건



## D. 몬스터 -> PC 데미지 적용 조건



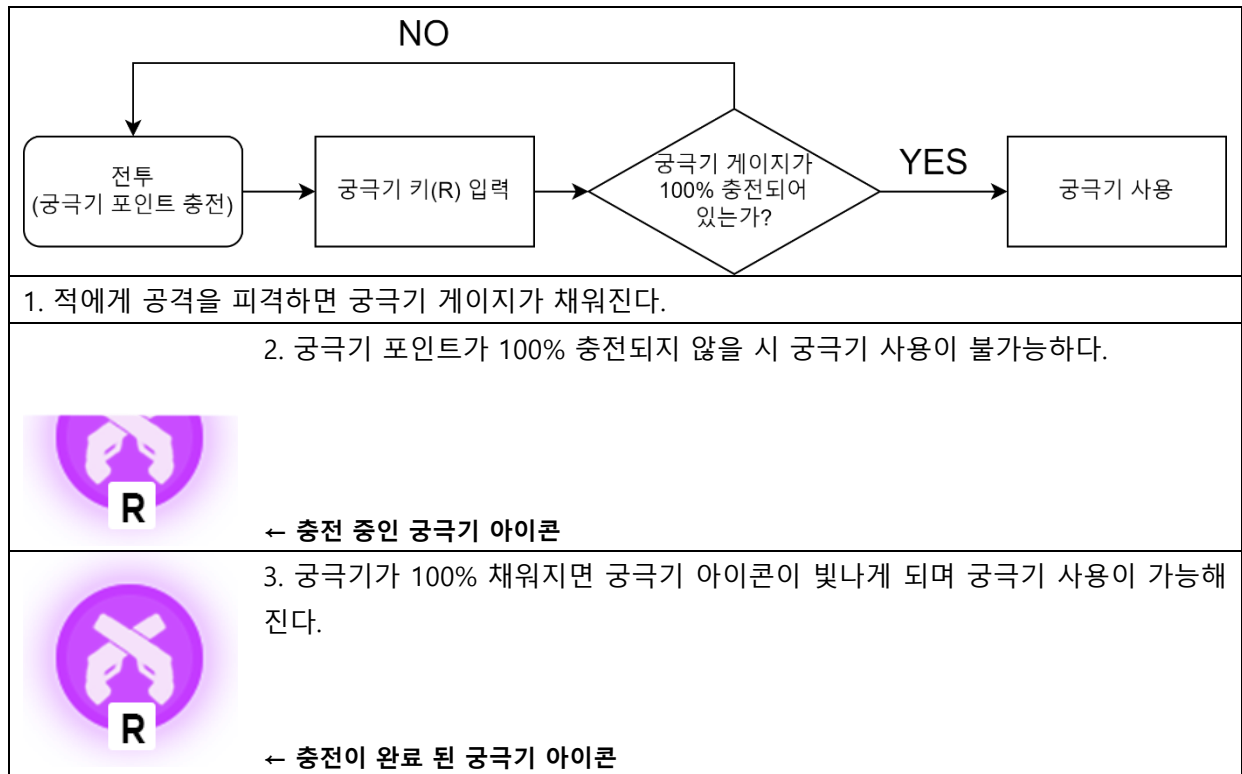
## F. 전투 종료 조건



## G. 공격보정 시스템

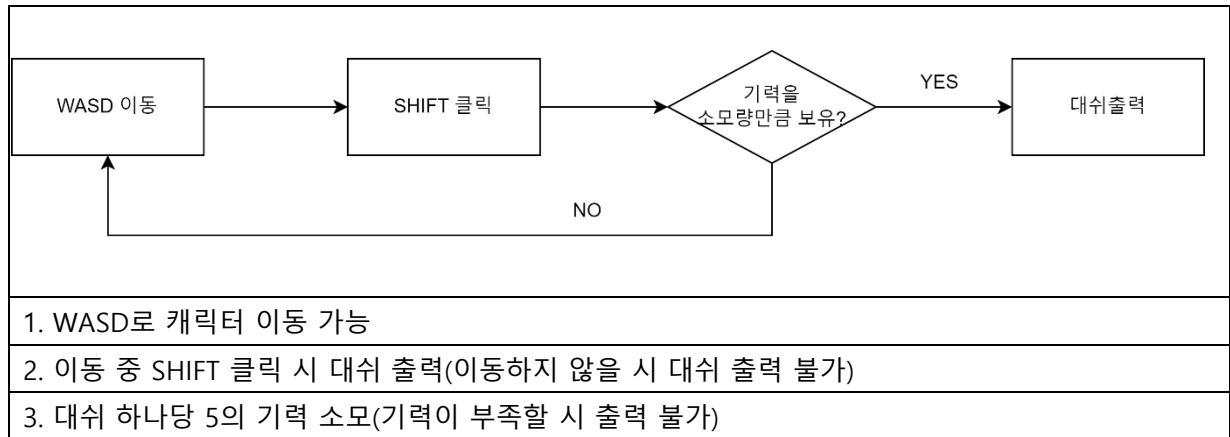
<공격보정 적용 예시>	
<공격보정이 적용 되는 경우>	<공격보정이 적용되지 않는 경우>
1. 기획의도 : 전투 중 적에게 공격하는 원거리 공격에 편의를 주기 위함	
2. 원거리 캐릭터 전용 시스템	
3. 플레이어의 정면을 기준으로 일정범위 안에 적이 없을 시 정면 방향으로 기본공격 출력	
4. 플레이어의 정면을 기준으로 일정범위 안에 있는 적에게 유도탄 발사	

## H. 궁극기 사용 조건

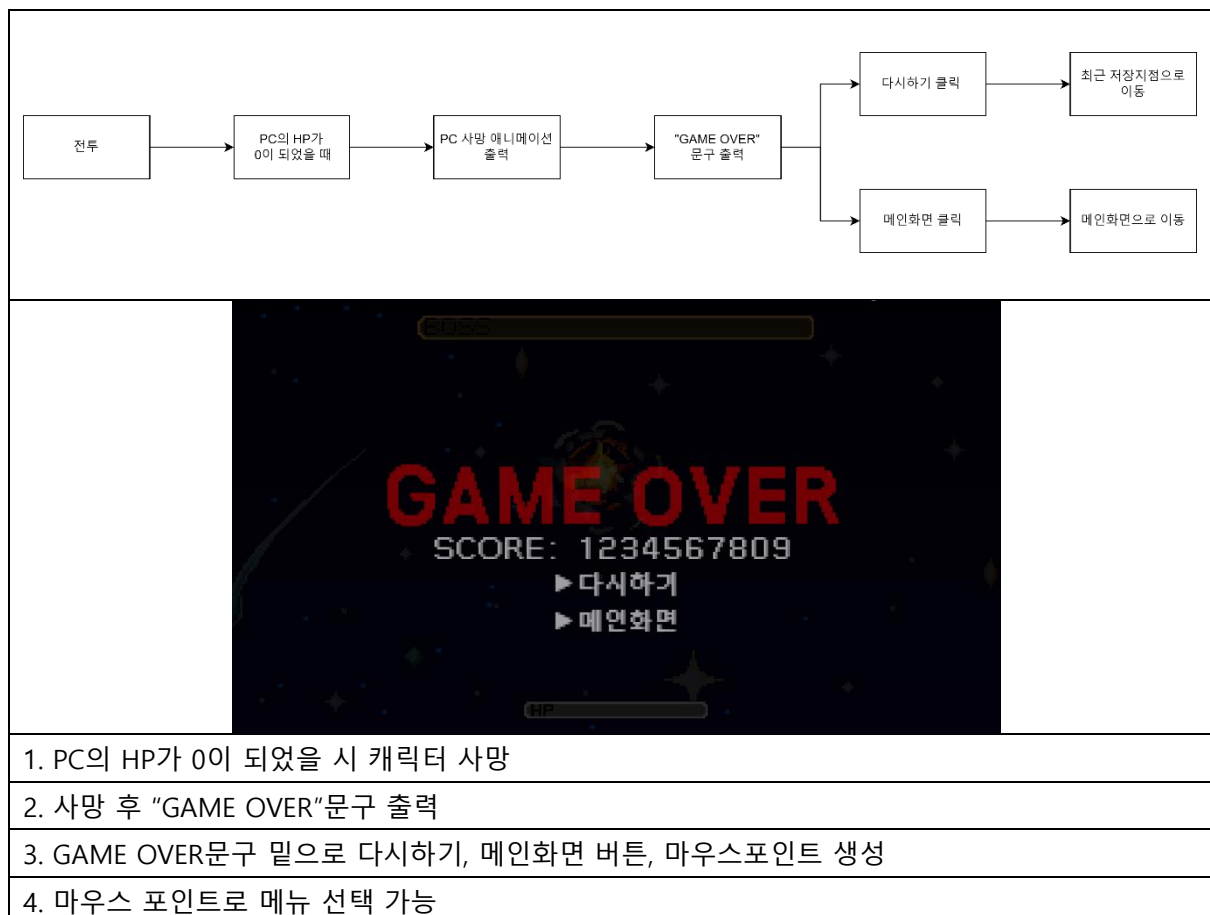


### 3-2) 캐릭터 시스템

#### A. 캐릭터 이동 규칙



#### B. 캐릭터 사망 규칙



##### a. 캐릭터부활

1. "다시하기"클릭 시 캐릭터 부활
2. 캐릭터 부활 시 최근 자동저장된 지점부터 시작
3. 자동저장구간~사망 할때까지 획득한 재화, 경험치는 초기화 된다.

### C. 캐릭터 변경 시스템

	
1. 1~4번 숫자키를 이용해 사용 할 캐릭터를 바꿀 수 있음	
2. 캐릭터 변경은 1초의 쿨타임을 갖고있음	
3. 총 4명의 캐릭터 사용가능(사라, 로이드, 마리, 프랑키)	
4. 적에게 피격 시에는 캐릭터 변경불가	
5. 변경 할 수 있는 캐릭터가 없을 시 "변경 할 캐릭터가 없습니다"텍스트가 적힌 팝업창 송출	

#### D. 캐릭터 능력치

체력	1. 적에게 피격시 하트 소모, 피격 당할 시 0.5초 무적
	2. 체력 전부 소모 시 사망
	3. 하트 1개당 4개로 나뉘어져 있음
	4. 몬스터의 스킬마다 하트 감소량이 다름
공격력	1. 공격력만큼 적에게 데미지를 입힘
	2. 방어력 적용 시 데미지 감소
기력	1. 이동기(대쉬) 사용 시 기력 소모
	2. 기력 전부 소모 시 이동기(대쉬) 사용불가, WASD를 통한 이동은 가능
	3. 이동기를 사용하지 않을 때 기력회복
궁극기 에너지	1. 궁극기를 사용하기 위한 게이지
	2. 몬스터 처치 시 등급에 따른 궁극기 게이지 획득
	3. 궁극기 전부 충전 시 궁극기 사용가능

##### a. 능력치 증가량

사라			로이드		
레벨	체력 증가	공격력 증가량	레벨	체력 증가	공격력 증가량
1	4	50	1	6	45
2	4.5	57	2	6.5	50
3	5	65	3	7	56
4	5.5	74	4	7.5	63
5	6	84	5	8	71
6	6.5	94	6	8.5	80
7	7	104	7	9	90
8	7.5	114	8	9.5	100
9	8	124	9	10	110
10	8.5	135	10	10.5	120
11	9	150	11	11	130
12	9.5	165	12	11.5	140
13	10	180	13	12	150
14	10.5	195	14	13	165
15	11	210	15	14	180
16	12	230	16	15	195
17	13	250	17	16	210
18	14	270	18	17	230
19	15	290	19	18	250
20	16	310	20	19	270

## E. 캐릭터 파라미터

파라미터	설명
이름	캐릭터의 이름
레벨	캐릭터의 레벨
현재 경험치	현재 보유중인 경험치
체력	캐릭터의 체력
기력	캐릭터의 기력
공격력	캐릭터의 공격력
공격속도	캐릭터의 공격속도
궁극기 에너지	현재 궁극기를 사용하기 위한 에너지 궁극기 게이지가 전부 충전되면 궁극기 사용가능

## 3-3) 몬스터 시스템

### A. 몬스터 파라미터

파라미터	설명
이름	몬스터의 이름
체력	몬스터의 체력
공격력	몬스터의 공격력
방어력	몬스터의 방어력

### B. 몬스터 능력치

체력	1. PC에게 피격당할 시 체력 감소
	2. 체력 전부 소모 시 사망
방어력	1. 방어력1 = 받는피해량 감소 1%
공격력	1. 공격력만큼 PC에게 데미지를 입힘
	2. 스킬에 따라 PC의 체력 감소량이 다름

#### a. 스테이지 별 몬스터 능력치

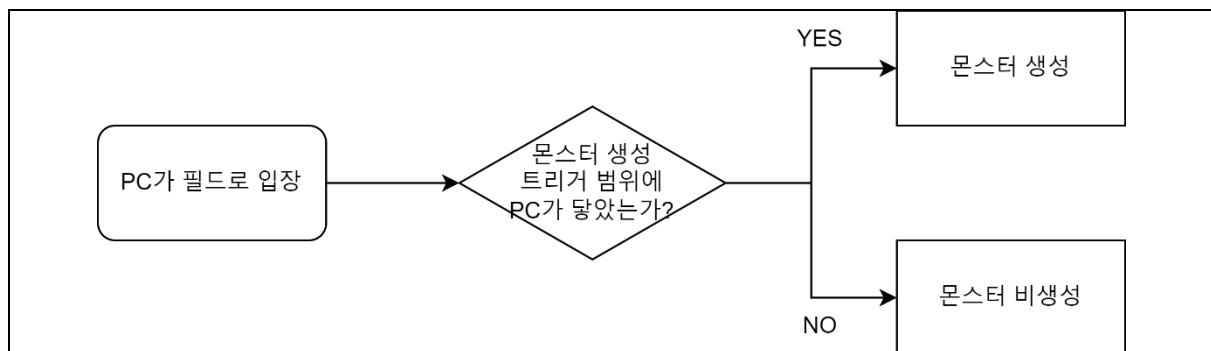
이름	체력	방어력	공격력
감염체	500	15	<a href="#">4-3) 몬스터소개</a> 참고
감염체 궁수	450	10	
감염된 경비대장	1500	30	
감염된 갑옷 팔	300	10	
지휘관 한스	8000	45	



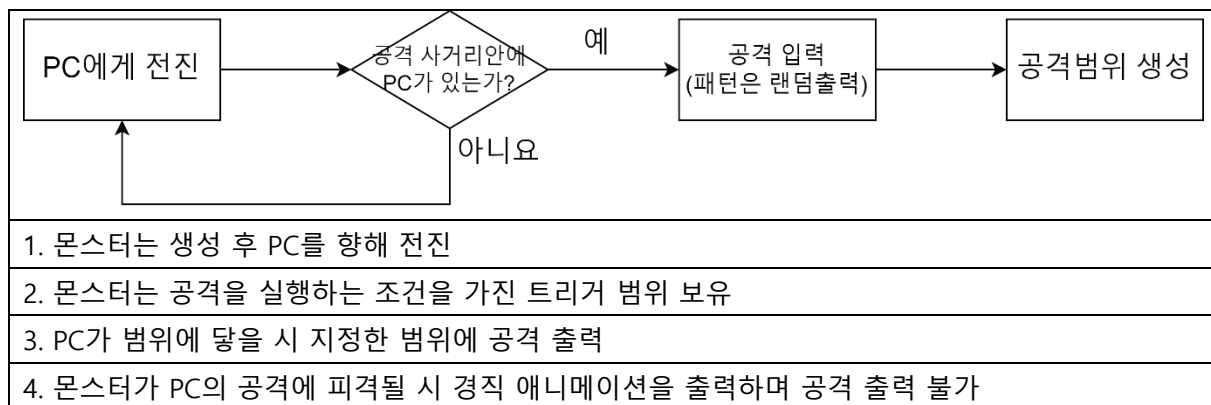
### C. 몬스터 등급

일반	엘리트	보스
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 낮은 몬스터 등급</li> <li>- PC에게 피격 시 피격 모션을 출력하며 공격 불가능</li> <li>- 가장 많은 비율로 분포</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일반보다 한 단계 높은 등급</li> <li>- PC에게 피격 되도 공격가능</li> <li>- 일반 몬스터보다 다양한 공격 패턴 보유</li> <li>- 일반보다 적은 비율로 분포</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 몬스터 중 가장 높은 등급</li> <li>- PC 에게 피격 되도 공격가능</li> <li>- 일반, 엘리트보다 많은 공격 패턴 보유</li> <li>- 챕터마다 하나씩 분포</li> </ul>

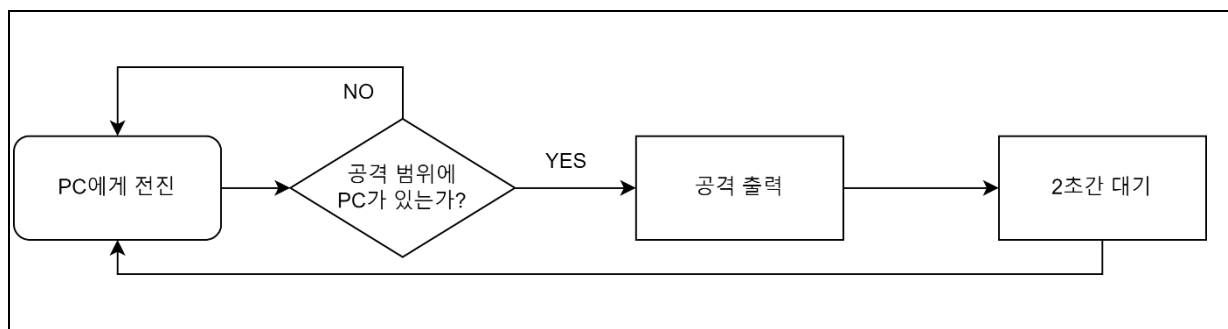
### D. 몬스터 생성 조건



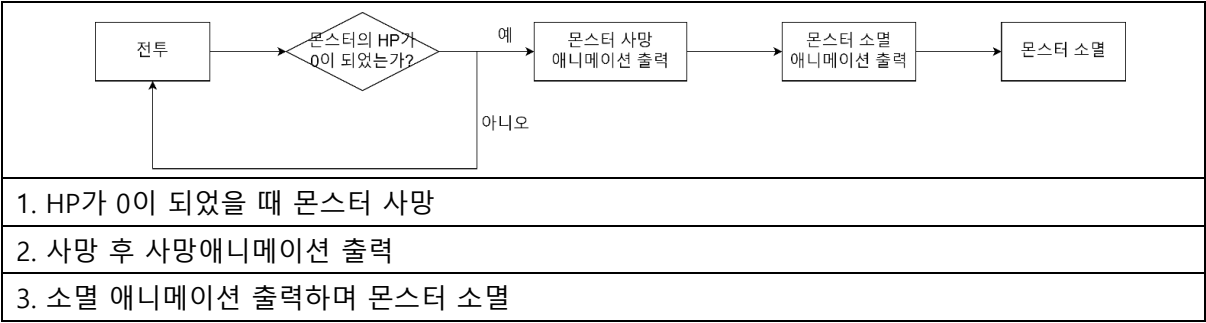
### E. 몬스터 공격 실행 조건



### F. 몬스터 공격 메커니즘

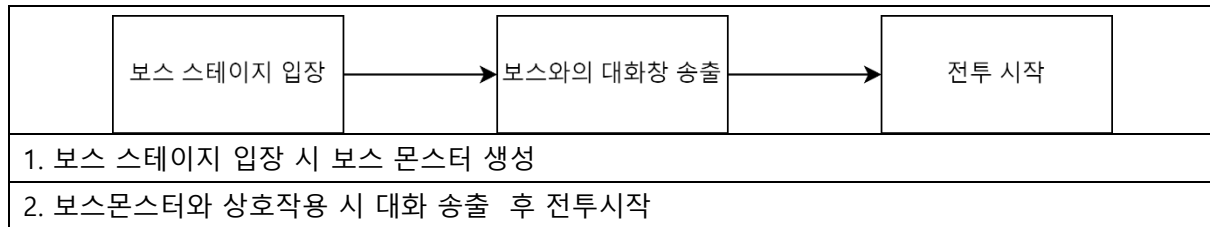


G. 몬스터 사망 조건

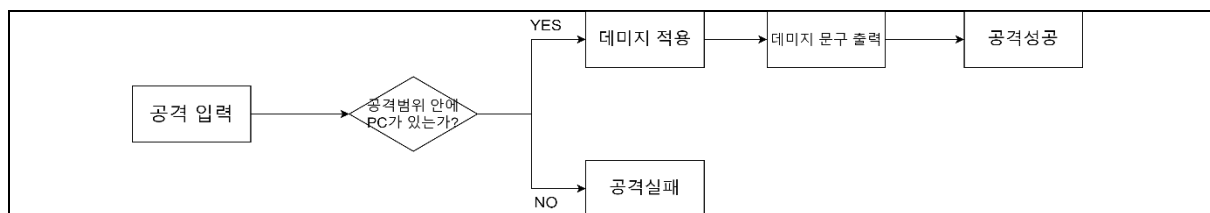


### 3-4) 보스 시스템

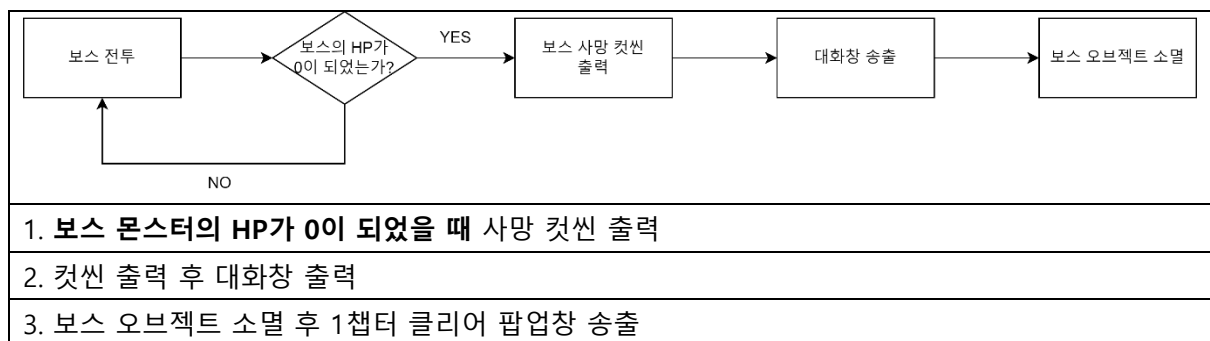
#### A. 등장 조건




#### B. 공격 판정 조건



#### C. 사망 조건



#### D. 약점 시스템

	1. 보스 몬스터에게 적용
	2. 약점에 공격을 가했을 시 200%의 추가 데미지를 입히며 몬스터가 5초간 경직하게 됨
	3. 약점을 공격받고 10초간은 약점은 노출이 되지 않음
	4. 각 몬스터의 종류마다 약점 위치가 다름
	5. 보스 몬스터의 약점이 나오는 패턴을 공략할 때 노출된다 [4-3) <a href="#">몬스터소개</a> 참고]

### 3-5) 재화시스템

#### A. 재화 수급

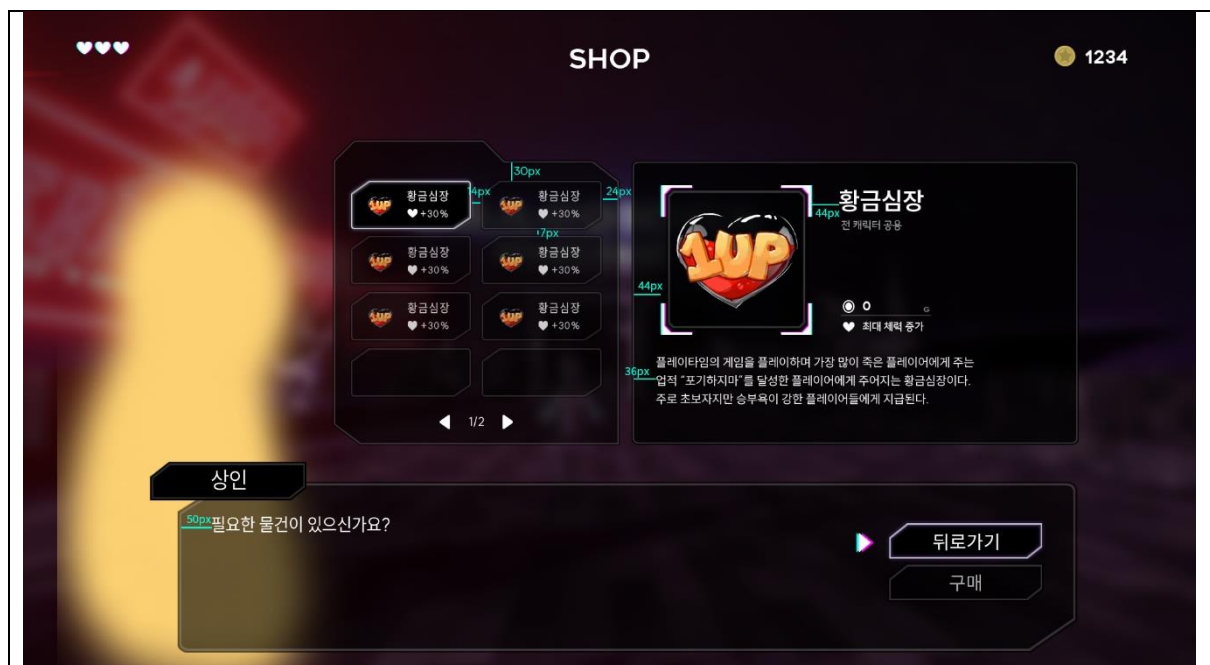
1. 몬스터 처치 시 재화를 획득하게 됨
2. 재화는 상점이용에 사용가능
3. 등급마다 얻을 수 있는 재화량이 다름

#### B. 재화 획득량

재화 획득량					
일반	재화지급량	엘리트	재화지급량	보스	재화지급량
감염체	18	감염된 경비대장	50	지휘관 한스	150
감염체 손	10	-	-	-	-
감염체 궁수	24	-	-	-	-

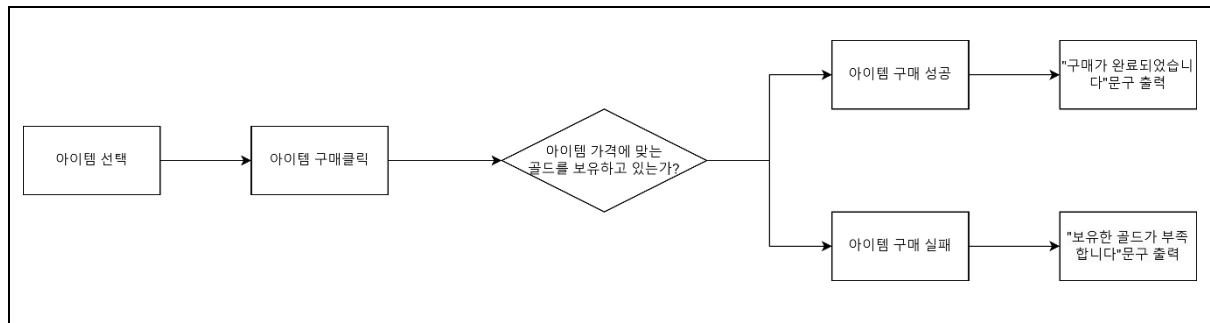
### 3-6) 상점시스템

#### A. 상점 개방 조건



1. 1-3 무도회장 스테이지 클리어 후 상인과 상호작용 시 상점기능 활성화

## B. 상점 구매 조건

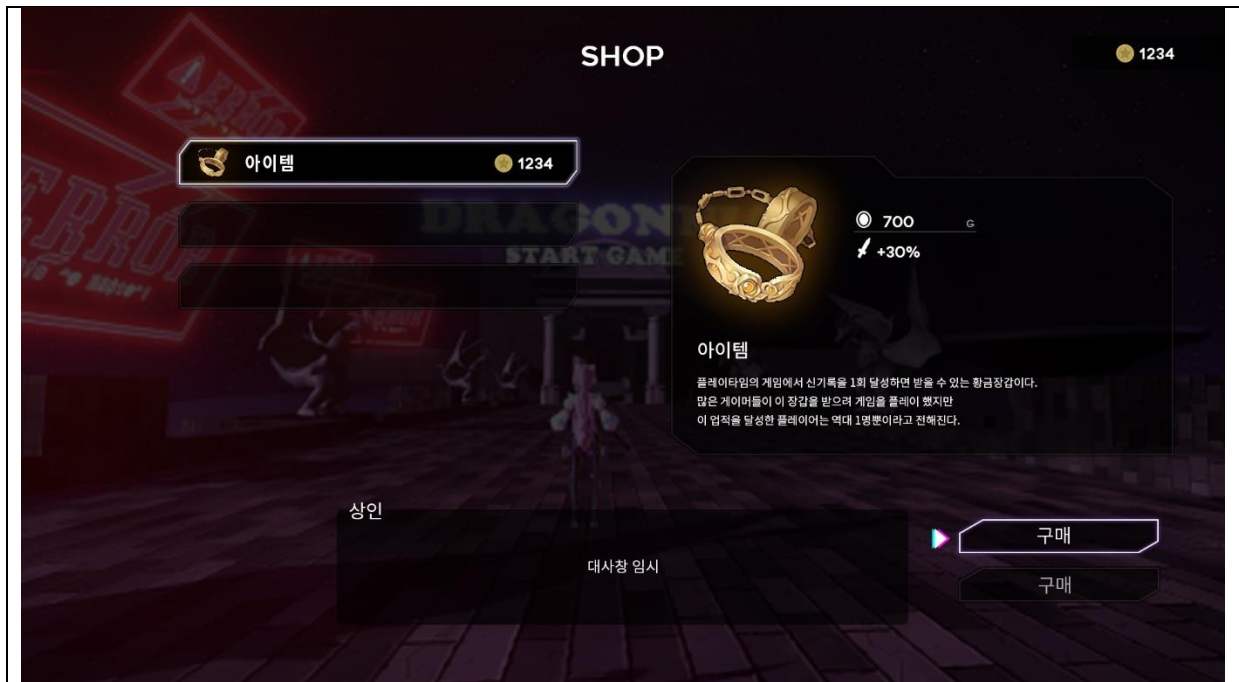


## C. 능력치 강화



1. 캐릭터의 능력치(공격력, 체력, 기력)를 증가시켜주는 아이템을 구매하여 능력치 강화 가능
2. 아이템은 재구매가 가능, 단 구매할수록 가격이 증가

#### D. 아이템 구매

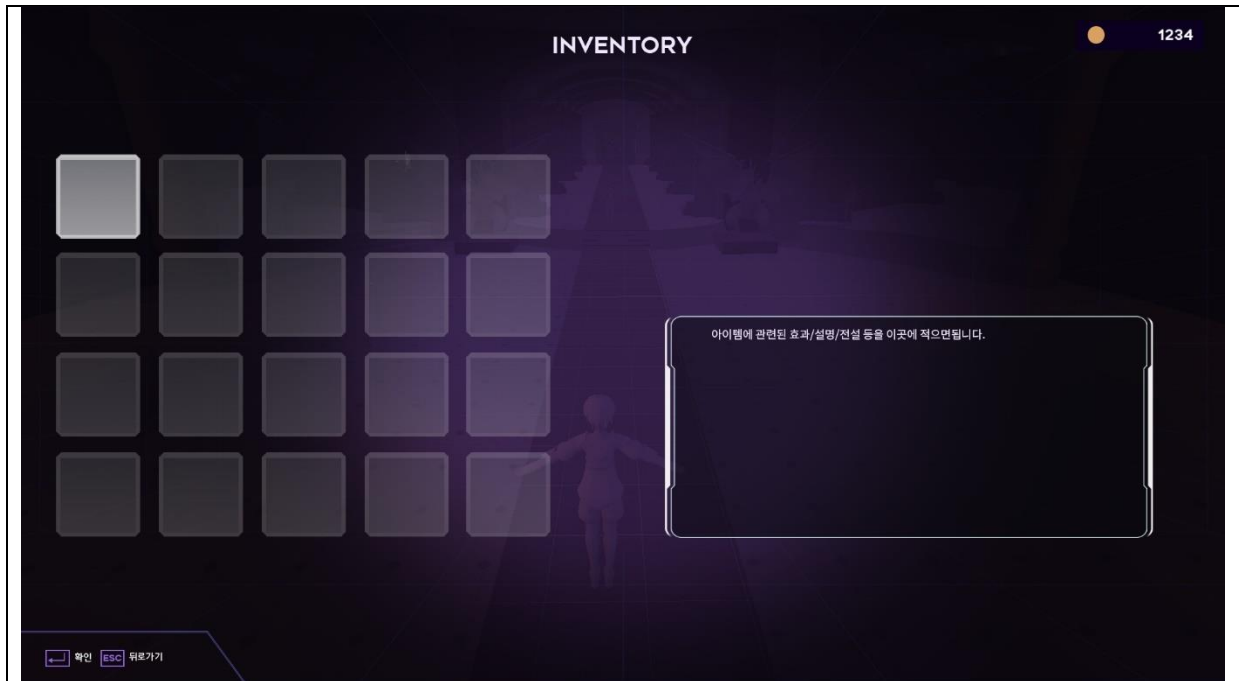


1. 능력치를 강화시켜주는 아이템 외에 캐릭터의 전투를 보조해주는 아이템 존재

2. 구매 시 재구매 불가능

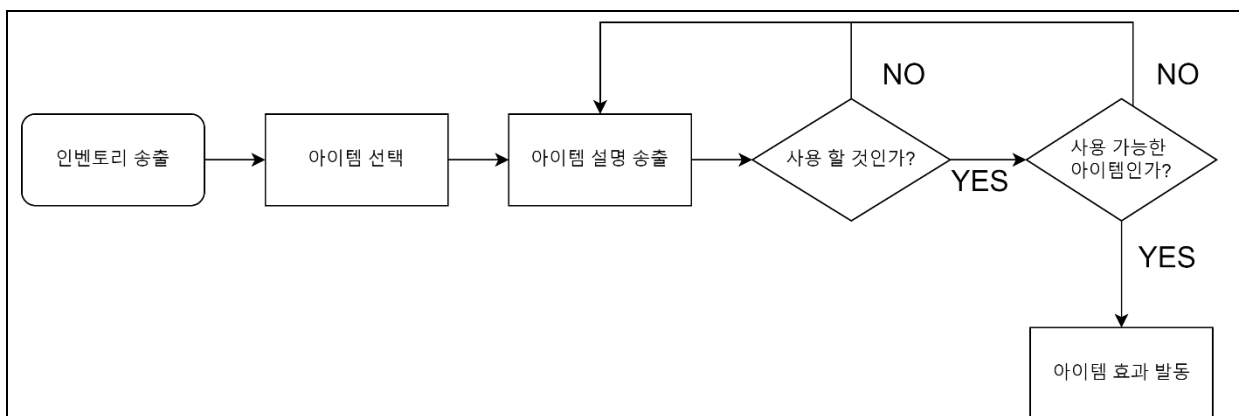
### 3-7) 아이템시스템

#### A. 인벤토리



1. 상점에서 구매한 아이템은 인벤토리(I)창을 눌러 확인 가능
2. 왼쪽에 아이콘으로 보유 아이템 표시
3. 아이콘 클릭 시 오른쪽에 상세하게 아이콘 일러스트, 보유 효과를 열람 가능

#### a. 인벤토리 사용 조건



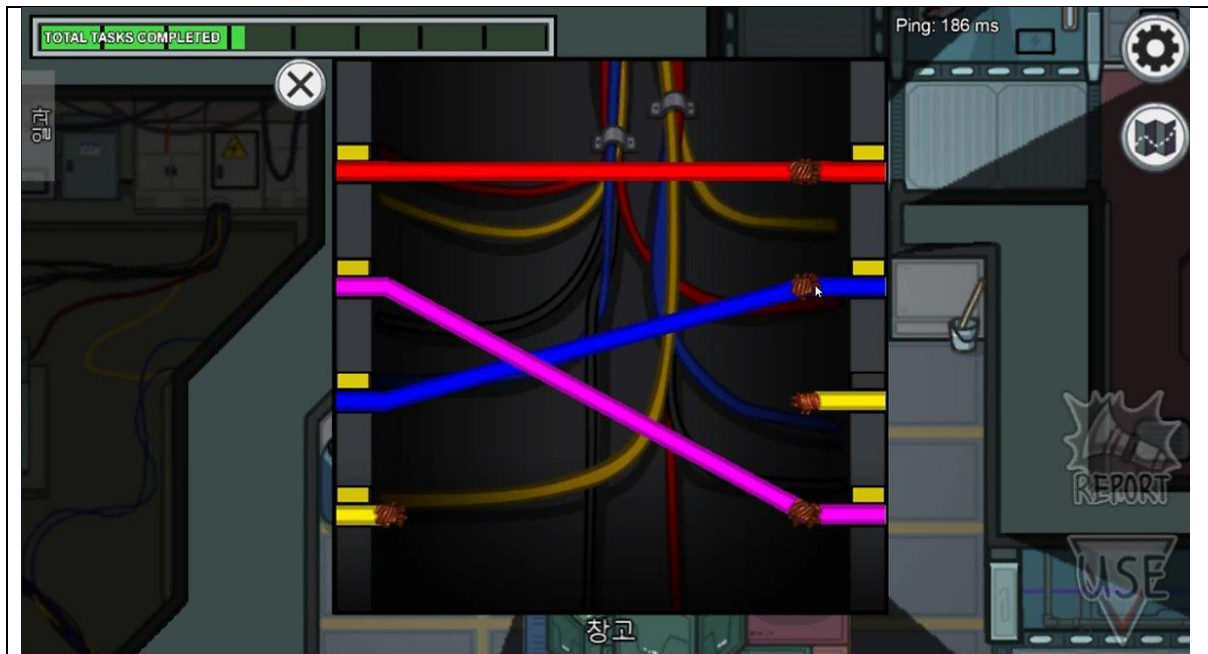
### 3-8) 세이브시스템

바이러스를 정화한다는 컨셉을 세이브포인트에 적용, 감염된 별을 정화(세이브포인트 활성화) 후 세이브, 회복, 워프 기능을 이용할 수 있게 기획

#### A. 자동저장

- |   |
|---|
| 1. 스테이지 하나를 클리어하는 것을 기점으로 자동저장                  |
| 2. 스테이지 플레이 중 게임을 나갈 시 최근에 자동저장 되었던 지점부터 시작     |
| 3. 메인화면에서 "처음부터"로 게임 시작 시 기존 저장 데이터 초기화         |
| 4. 메인화면에서 "이어하기"로 게임 시작 시 가장 최근에 저장된 저장포인트에서 시작 |

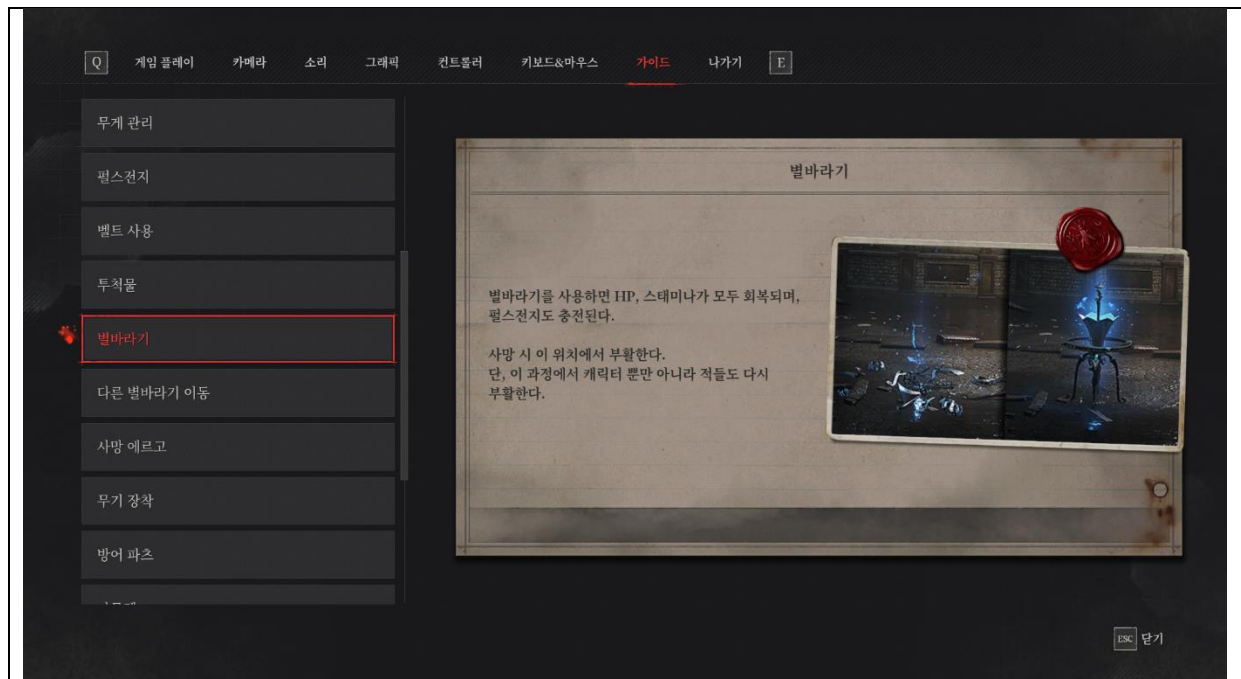
#### B. 구역 정화



- |  |
|--|
| 1. 플레이어는 바이러스로 인해 오염된 별과 상호작용 시 퍼즐을 푸는 미니게임 시작 |
| 2. 미니게임 성공 시 오염된 별이 정화되며 활성화                   |
| 3. 미니게임 실패 시 비활성화 상태 유지, 미니게임 재도전 가능           |
| 4. 정화된 맵은 원래 색깔을 찾으며 정화 상호작용 시 맵이 복구되는 컷씬 출력   |
| 5. 정화된 별과 상호작용을 하면 체력회복, 워프 기능 이용가능            |
| 6. 감염된 별 정화 후 자동저장                             |

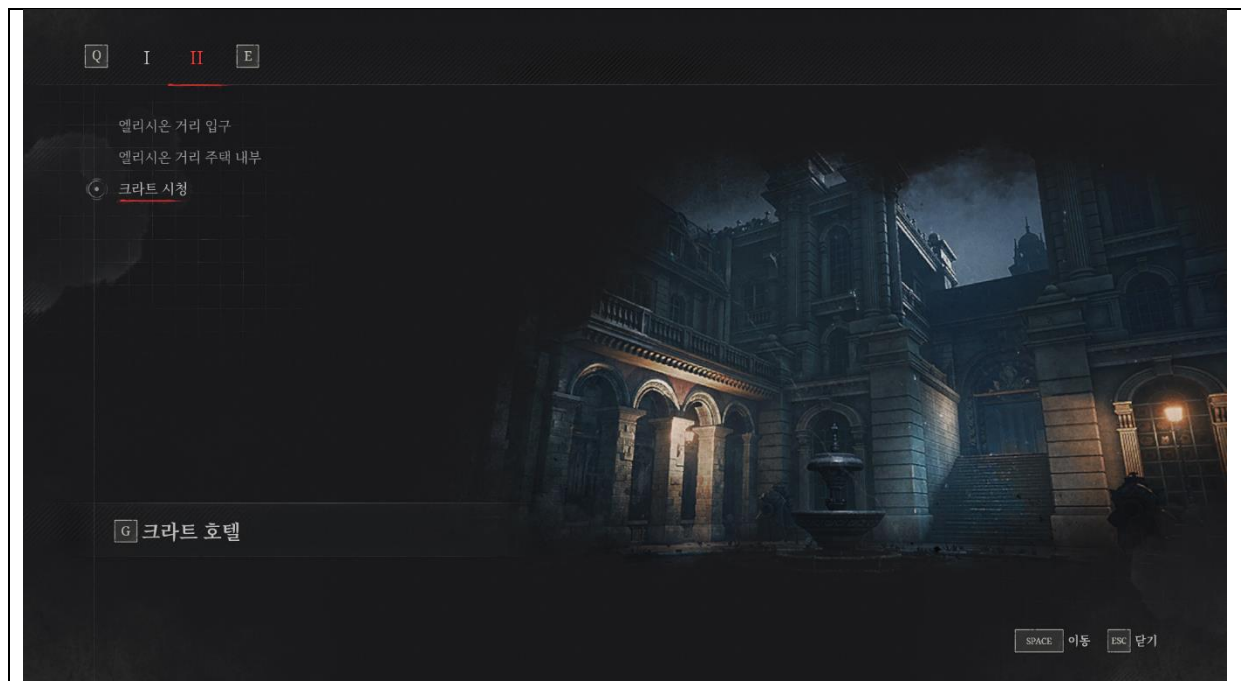


## a. 체력회복기능



1. 별 상호작용 시 체력, 스테미나 모두 회복
2. 사망 시 제일 사망지점과 제일 가까운 별로 이동

## b. 워프기능



1. 별과 상호작용 시 워프 사용 가능
2. 활성화 된 별끼리 위치 이동 가능

## 4. 캐릭터


다양한 게임에서 넘어온 컨셉에 맞춰 각자의 배경이 되는 게임에 맞게 개성있는 디자인과 컨셉을 갖고있는 캐릭터들을 기획하였다.


### 4-1) 캐릭터 소개


#### A. 주요 캐릭터

플레이어들이 플레이 가능한 캐릭터, 게임 스토리에 중심이 되는 캐릭터들이다.


이름	사라	나이	17세
주무기	쌍권총	소속	슈팅스타
			
성격	<ul style="list-style-type: none"><li>- 밝고 쾌활하며 낙천적인 성격</li><li>- 장난기가 많아서 동료들에게 무슨 장난을 칠지 고민까지 할 정도로 장난, 농담에 진심을 갖고있다.</li><li>- 승부사 기질을 갖고있어 무슨 일이던지 끝을 보려고 하는 성격</li><li>- 임기응변과 적응력이 뛰어나 다른 게임세계로 넘어가더라도 금방 적응을 한다.</li><li>- 특유의 리더쉽으로 동료들을 격려해주고 사기를 올려주는 역할도 맡고 있음</li></ul>		
외형	<ul style="list-style-type: none"><li>- 키 171cm, 날렵한 체형을 갖고 있음</li><li>- 핑크색 사이드 포니테일 + 원미래 배경의 슈트</li></ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 항상 미소 띤 생기있는 얼굴을 하고 있다.</li> <li>- 악세서리와 옷에 별모양의 장식이 있다.</li> </ul>			
배경 스토리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 "슈팅스타"의 1P 캐릭터를 맡고 있다.</li> <li>- 플레이타임에서 독보적으로 인기가 가장 많은 캐릭터</li> <li>- 슈팅스타를 바이러스로 인해 잃고 나서 버디와 함께 모험을 떠나게 됨</li> </ul>			
획득경로	게임시작 시 획득			
기본공격	약공격		강공격	
	1타	왼손으로 탄환 1회 발사	1타	오른손으로 탄환 2회 발사
	2타	오른손으로 탄환 1회 발사	2타	한쪽 무릎을 꿇으며 탄환 4회 발사 후 양손으로 탄환 발사
	3타	양손으로 탄환 2회 발사	3타	오른발로 옆차기
	4타	한쪽무릎을 꿇으며 탄환 2회 발사	4타	뒤로 점프하며 탄환 4회 발사
궁극기		이름	레이저 폭격	
		설명	총구에 에너지를 모았다가 1자형태의 레이저를 발사한다 레이저는 1초당 2번의 피해를 입힌다	
		발동조건	보유 궁극기게이지 100 이상	
		쿨타임	없음	
이동기	-	설명	전방으로 빠르게 돌진한다	
		발동조건	기력 게이지 5 보유	
		쿨타임	0.5 초	

이름	로이드	나이	15세	
주무기	한손검	소속	드래곤니아	
				
성격	<ul style="list-style-type: none"><li>- 침착하고 신중한 성격</li><li>- 최대한 이성적으로 행동하려한다.</li><li>- 머리로 빠르게 생각하고 바로 행동으로 옮긴다.</li><li>- 두뇌회전이 빠르기 때문에 남들보다 행동이 항상 빠르다.</li><li>- 각성 시 성격이 정반대가 되어 활발하고 활기 있는 성격이 된다.</li><li>- 각성 상태로 너무 많이 전투를 할 시 이성을 잃고 적군 아군 상관없이 공격을 퍼붓는다.</li></ul>			
외형	<ul style="list-style-type: none"><li>- 키 165cm, 작은 체형을 갖고 있음</li><li>- (각성 전) 앞머리가 있는 남색머리 + 용사가 착용하는 갑옷</li><li>- (각성 후) 몸 주변으로 황금오오라 생성 + 올린 머리</li><li>- 항상 무표정한 얼굴을 하고 있다.</li></ul>			
배경 스토리	<ul style="list-style-type: none"><li>- 게임 "드래곤니아"의 주인공 캐릭터를 맡고있다.</li><li>- 원작에서는 드래곤니아 세계를 구하는 용사이다.</li><li>- 사라와 버디의 도움을 받아 바이러스의 감염에서 해방되고 일행으로 합류한다.</li><li>- 드래곤니아를 함께 구하는 대신 사라의 목표를 도와준다.</li></ul>			
획득경로	챕터 1-1 스테이지[나디아 성 정원2]에서 로이드와 상호작용 후 획득			
기본공격	약공격		강공격	
	1타	우상~좌하로 베기	1타	발을 뒤로 빼며 X자 베기
	2타	좌상~우하로 베기	2타	우하~좌상으로 올려 베기
	3타	한손으로 짧게 찌르기	3타	양손으로 깊게 찌르기
	4타	한바퀴 돌며 반원으로 베기	4타	검으로 내려 찌기

궁극기		이름	각성
		설명	각성하여 공격력, 공격사거리, 이동속도 증가 각성 시 황금색 이펙트가 생기며 외형이 변경
		발동조건	보유 궁극기게이지 100 이상
		쿨타임	없음
이동기	-	설명	사용방향으로 순간이동, 순간이동시 픽셀 이펙트 적용
		발동조건	기력 게이지 5 보유
		쿨타임	0.5 초

이름	마리	나이	14세
주무기	수제 폭탄	소속	봄팩토리
			
외모	주황색 머리 + 멜빵 원피스 + 머리에 꽂힌 폭탄 심지 "봄버맨류 게임에서 넘어 온 캐릭터"컨셉		
획득경로	챕터 2-1 스테이지[폭탄 광장]에서 마리와 상호작용 후 획득		
궁극기		이름	로켓 발사
		설명	큰 범위에 로켓 런처를 발사해 높은 피해 및 2초간 기절
		발동조건	보유 궁극기게이지 100 이상
		쿨타임	없음
이동기	-	설명	탈출용 폭탄을 터트려 반동으로 앞으로 이동 적이 폭탄에 피격 될 시 넉백
		발동조건	기력 게이지 10 보유
		쿨타임	0.5 초


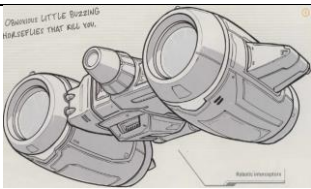
이름	프랭키	나이	??
주무기	헤머	소속	프랭키의 분노
			
외모	머리에 꽃힌 뿔 + 거대한 망치 + 천으로 재봉된 얼굴 "캐주얼 힙스크롤 어드벤처게임의 보스 몬스터였던 캐릭터"		
획득경로	챕터 3-1 스테이지 [마녀의 저택]에서 컷씬진행 후 획득		
궁극기		이름	신체 강화
		설명	몸집이 커지며 추가 체력 + 방어력을 15초간 획득한다
		발동조건	보유 궁극기게이지 100 이상
		쿨타임	없음
이동기(방어)	-	설명	0.3 초간 방어태세를 취하며 데미지를 무시
		발동조건	기력 게이지 8 보유
		쿨타임	0.7 초

## 4-2) 아이템 소개

### A. 능력치 강화 아이템


아이콘	효과	캐릭터	설명
	보유 공격력 증가	공용	<b>황금장갑</b> 드래곤니아의 상인 "라피스"를 통해 구매 할 수 있는 아이템 플레이타임에 있는 게임에서 신기록 달성 시 획득 할 수 있는 아이템으로 알려져있다.
	보유 체력 증가	공용	<b>1 UP!</b> 드래곤니아의 상인 "라피스"를 통해 구매 할 수 있는 아이템 플레이타임에 있는 [슈팅스타]게임에서 최다 데스를 기록한 판에 추가 하트를 지급해 주는 시스템을 따온 아이템이다.

### B. 공격 보조 아이템

아이콘	효과	캐릭터	설명
	공격 시 추가탄환을 발사하는 드론 생성	사라전용	<b>보조용 드론</b> "슈팅스타"에서 사라의 공격을 도와주며 함께 전투하던 전투용 드론, 라피스의 도움으로 다른 게임에서도 사용이 가능해졌다.
	대쉬거리 1.5배 증가	사라전용	<b>부스터 팩</b> 사라의 부스터를 개조한 아이템 조금 더 멀리, 빠르게 이동할 수 있게 개조하였다.



### C. 소모형 아이템

아이콘	효과	캐릭터	설명
	사용 시 체력 2칸 회복	공용	<b>체력 물약</b> 드래곤니아에서 사용하는 체력물약 들판에서 흔히 보이는 약초로 제작한 물약이다. 만드는 방법은 간단하지만 효과는 확실하다.


· **아이템에 얹힌 이야기** : 아이템들의 출처는 바이러스가 침입하고 백신 프로그램 "클린업" 소속 백신 프로그램 "라피스"가 바이러스에 대항하기 위해 플레이타임 게임의 소스코드를 조합하여 만든 아이템들이다.



<슈팅스타의 상인 "라피스">

#### 4-3) 몬스터소개

이름	감염체	나이	??	
주무기	할퀴기	소속	드래곤니아	
<div></div>				
외형	<ul style="list-style-type: none"><li>- 신장 160cm, 날렵한 체형을 갖고있다.</li><li>- 피부는 부패하여 창백하고 얼굴엔 피부가 없어 뼈만 남아있다.</li><li>- 팔과 다리에 니디아 왕국의 병사의 갑옷을 장착하고 있다.</li></ul>			
특징	<ul style="list-style-type: none"><li>- “드래곤니아”가 바이러스에 잠식 되면서 NPC들의 데이터가 변하며 만들어진 괴물이다.</li><li>- 평화를 추구하는 NPC의 성격과 반대로 높은 공격성을 띄는 성격으로 변해버렸다.</li></ul>			
출현 스테이지	[1챕터 : 드래곤니아]			
	<ul style="list-style-type: none"><li>- 성 로비</li><li>- 무도회장</li><li>- 도서관</li><li>- 다리</li></ul>			
공격패턴	이름	출력확률	데미지	설명
	할퀴기	100%	하트 0.5칸 감소	손으로 할퀴어 데미지를 입힘


이름	감염된 갑옷 팔	나이	??	
주무기	돌진	소속	드래곤니아	
<div></div>				
외형	<div><div>- 신장 60cm</div><div>- 감염체의 손 부분과 동일</div><div>- 공중을 부양하며 이동</div></div>			
특징	<div><div>- 감염체의 손이 떨어져 나가서 독자적인 자아를 가지게 된 몬스터</div></div>			
출현 스테이지	[1챕터 : 드래곤니아]			
	<div><div>- 도서관</div></div>			
공격패턴	이름	출력확률	데미지	설명
	돌진	100%	하트 1칸 감소	손바닥을 펴서 돌진해 데미지를 입힘

이름	감염체 궁수	나이	??
주무기	활, 화살	소속	드래곤니아



외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신장 160cm, 날렵한 몸집을 갖고 있다.</li> <li>- 나디아 왕국 병사의 갑옷을 장착</li> <li>- 얼굴엔 피부가 없이 뼈의 형태만 남아있다.</li> </ul>			
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 왕국의 궁수 NPC의 코드가 변형되어 생성된 몬스터</li> <li>- 감염전부터 사용해왔던 활을 이용한 전투가 특징이다.</li> </ul>			
출현 스테이지	[1챕터 : 드래곤니아]			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도서관</li> <li>- 무도회장</li> </ul>			
공격패턴	이름	출력확률	데미지	설명
	일점사	50%	하트 1칸 감소	플레이어를 향해 2초간 차징 후 데미지를 입히는 화살 발사
	난사	50%	하트 0.5칸 감소	원뿔모양으로 화살을 6발 난사한다

이름	감염된 경비대장	나이	??	
주무기	격투	소속	드래곤니아	
				
외형	<ul style="list-style-type: none"><li>- 신장 200cm, 일반 몬스터 보다 거대하고 굵은 신체</li><li>- 피부는 부패하여 창백하고 얼굴엔 피부가 없어 뼈만 남아있다.</li><li>- 나디아 왕국 고위병사의 갑옷을 입고있다.</li><li>- 다리가 없어 상반신이 부양하고 있는 형태를 띄고있다.</li></ul>			
특징	<ul style="list-style-type: none"><li>- 병사들을 통솔하던 경비대장NPC가 바이러스에 의해 변한 몬스터이다.</li><li>- 하반신은 유령상태가 되어 빠르게 적을 공격한다.</li><li>- 건틀렛을 활용한 전투가 특징</li></ul> <p>일반 몬스터보다 높은 체력과 공격력, 빠른 이동속도를 갖고있다</p>			
출현 스테이지	[1챕터 : 드래곤니아]			
	- 무도회장			
공격패턴	이름	출력확률	데미지	설명
	주먹 휘두르기	60%	하트 1칸 감소	전방을 주먹으로 휘둘러 데미지를 입힘
	돌진	40%	하트 1.5칸 감소	2초간 차징 후 전방으로 주먹을 날리며 돌진

이름	지휘관 한스	나이	??	
주무기	주먹	소속	드래곤니아	
				
외형	<ul style="list-style-type: none"><li>- 본체 3m 팔 4m의 크기를 가진 거대한 몬스터</li><li>- 데이터 코드가 사라져 몸은 없어지고 갑옷만 남아있다.</li></ul>			
특징	<ul style="list-style-type: none"><li>- 갑옷은 거의 움직이지 않고 팔을 이용해 전투를 한다.</li><li>- 왕국 군사들을 통솔하는 지휘관 한스, 원작에서 로이드에게 검술을 알려주었던 비중있는 NPC 였다.</li><li>- 바이러스 사건이 터지고 로이드 대신 희생하여 바이러스에 감염되었다.</li><li>- 병사들과 함께 이성을 잃고 괴물이 되었다.</li><li>- 격투술을 기반으로 한 거대한 손을 이용한 전투와 바이러스 에너지를 내뿜는 공격을 한다.</li></ul>			
출현 스테이지	[1챕터 : 드래곤니아] <ul style="list-style-type: none"><li>- 왕의 방</li></ul>			
공격패턴	이름	출력확률	데미지	설명
	주먹발사	30%	하트 1칸 감소	왼쪽~오른쪽 주먹을 하나씩 발사
	에너지 방출	30%	하트 1칸 감소	왼손으로 일자형 레이저, 오른손으로 PC를 추적하는 레이저를 이용해 공격

	전기장판	30%	하트 1칸 감소	격자 모양으로 번갈아가면서 맵 전체에 공격
	추적하는 손	5%	하트 2칸 감소	양손으로 PC 를 유도공격 (약점공격 가능)
	에너지파동	5%	하트 2칸 감소	왼손으로 본체를 가드하고 오른손으로 맵 전체에 무작위로 에너지 공격 (약점공격 가능)



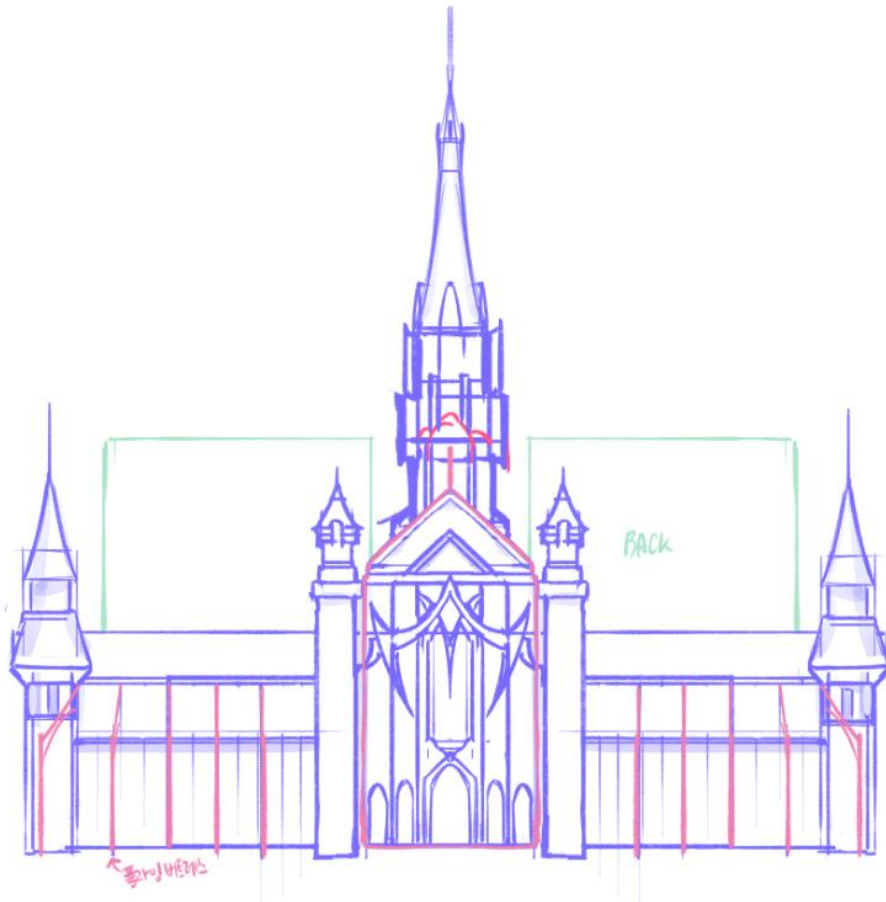
## 5. 맵

챕터마다 갖고 있는 컨셉에 맞는 맵과 오브젝트로 세계관을 잘 보여줄 수 있게 기획하였다.

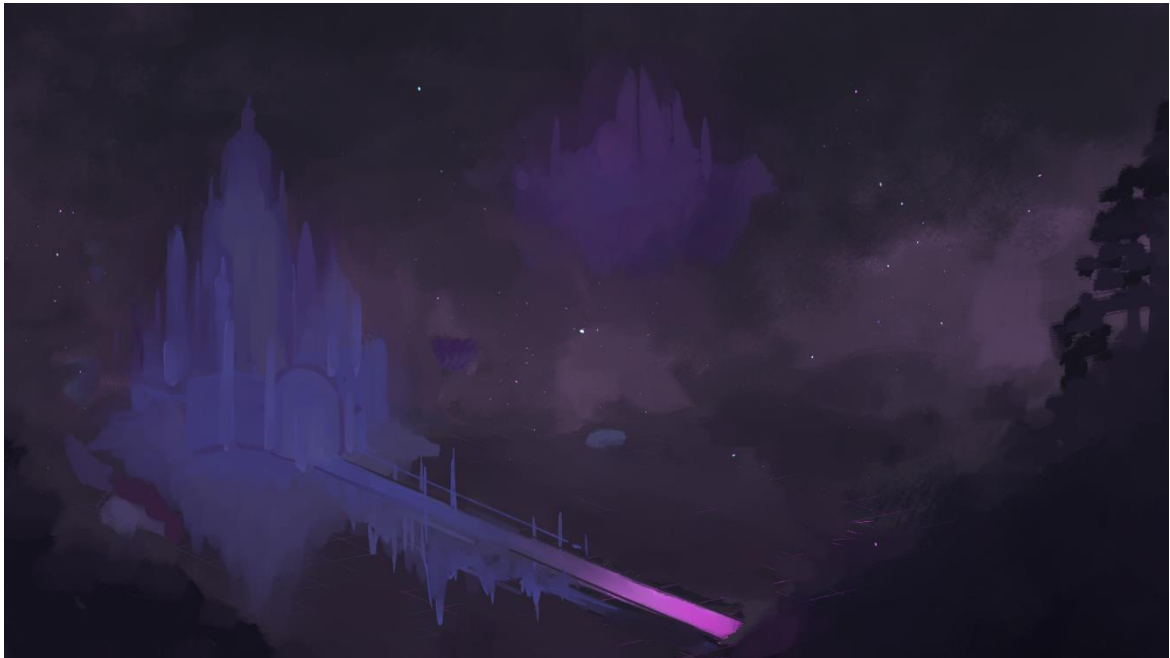
### 5-1) 맵 컨셉

나디아 성	
키워드	"고장난","오류","게임 속 세상","폐허가 된 성"
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RPG게임에 등장하는 고성을 모티브로 제작하였다.</li> <li>- 게임 속 성이 바이러스에게 점령되어 폐허가 된 컨셉</li> <li>- 성을 점령한 보스 "지휘관 한스"에 의해 성이 고립되어 공중에 고립되어 있음</li> <li>- 바이러스로 인해 성 곳곳의 오브젝트들이 사라졌다가 나타나는 현상이 발생함</li> </ul>
레퍼런스	<div>  </div> <p>파이널판타지14 이슈가르드 : 공중에 떠있는 성 컨셉 참고          젤다의 전설 하이랄 성 : 성 외관 디자인 참고</p>
	



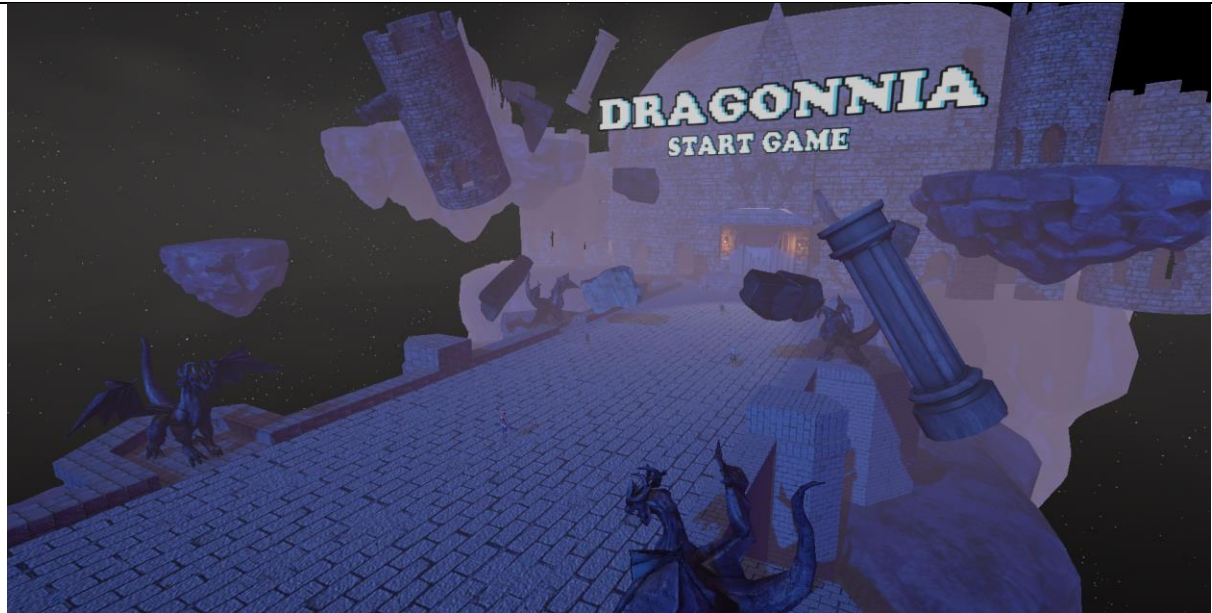


<나디아 성 정면 외관>



<나디아 성 배경 원화>

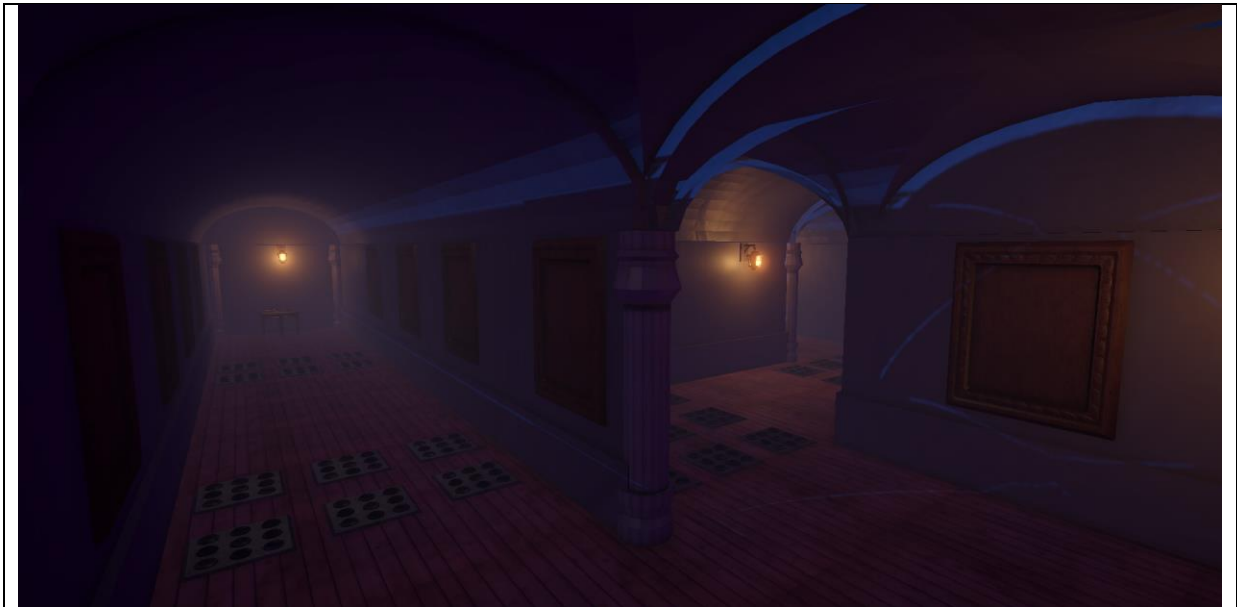
## 5-2) 비트차트



레벨	월드 0
이름	다리
시간대	밤
스토리	사라와 버디가 나디아 성에 불시착하게 되고 입구 앞에서 쓰러져 있는 로이드를 몬스터에게서 구하고 나디아 성의 상황을 듣는다.
예상 플레이 시간	3분
적	감염체(근접)
색상	회색(석상, 돌) + 주황색(랜턴)



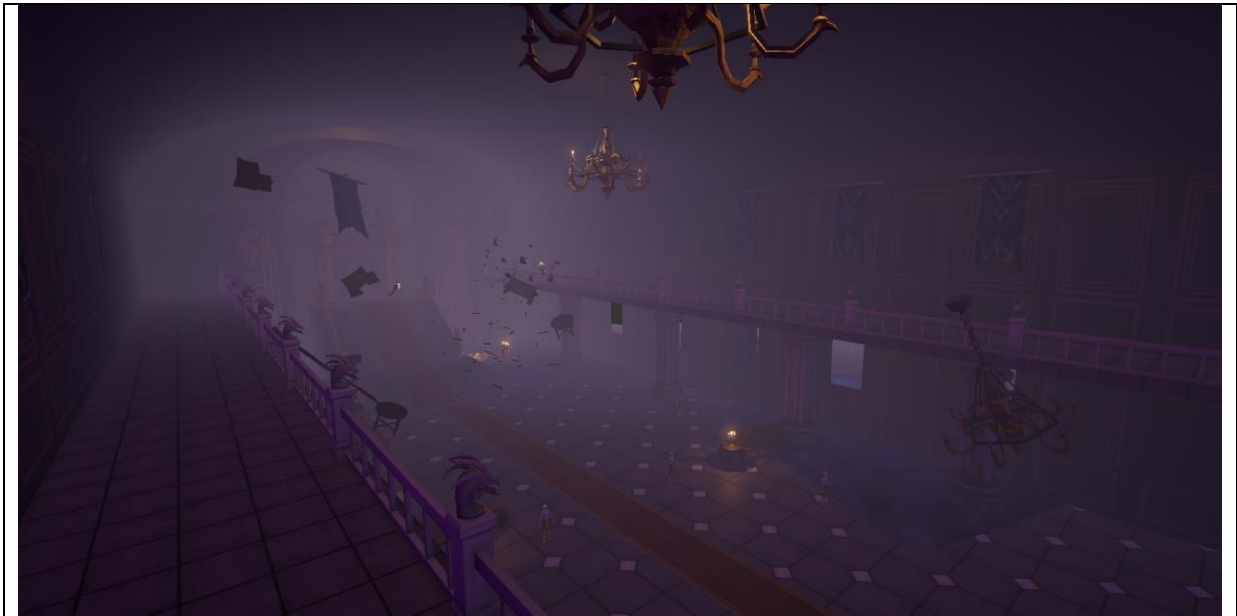
레벨	월드 1-1
이름	로비
시간대	밤
스토리	성 내부로 진입한 사라일행은 로비를 장악한 몬스터들과 전투를 하게 된다.
예상 플레이 시간	5분
적	감염체(근접)
색상	회색(석상, 돌) + 주황색(랜턴, 상들리에) + 갈색(오크통)



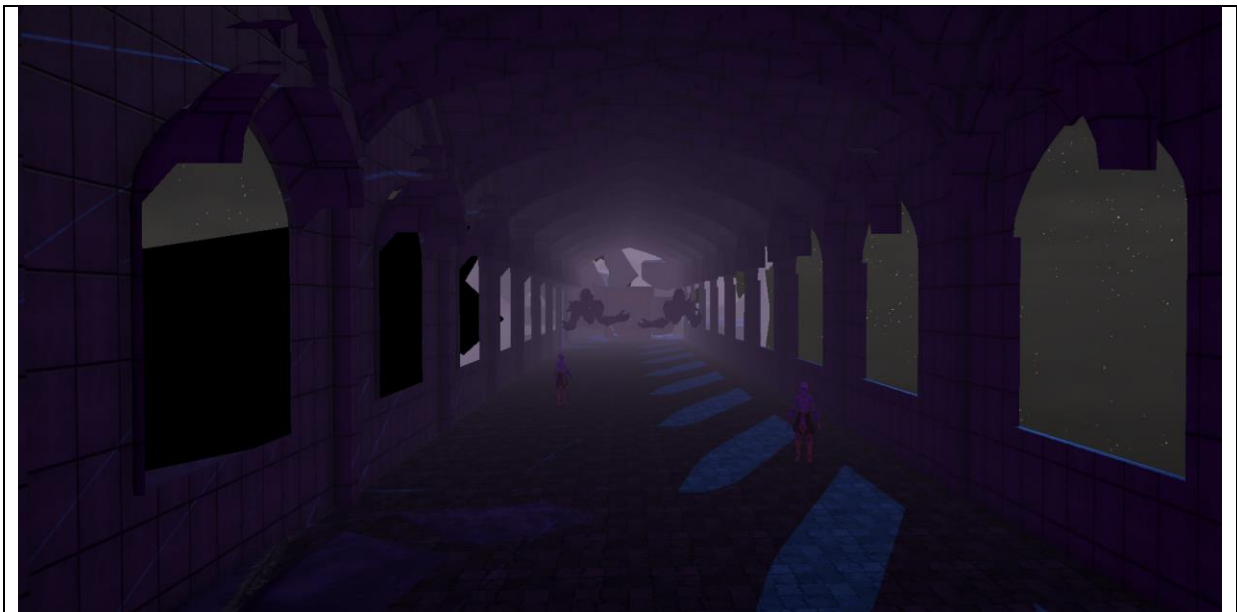
레벨	월드 1-2
이름	전시관
시간대	밤
스토리	사라일행은 무도회장 열쇠를 찾기 위해 전시관으로 향하게 된다.
예상 플레이 시간	5분
적	x
색상	회색(벽) + 주황색(랜턴, 상들리에) + 갈색(액자)
기계장치	화살함정, 열쇠



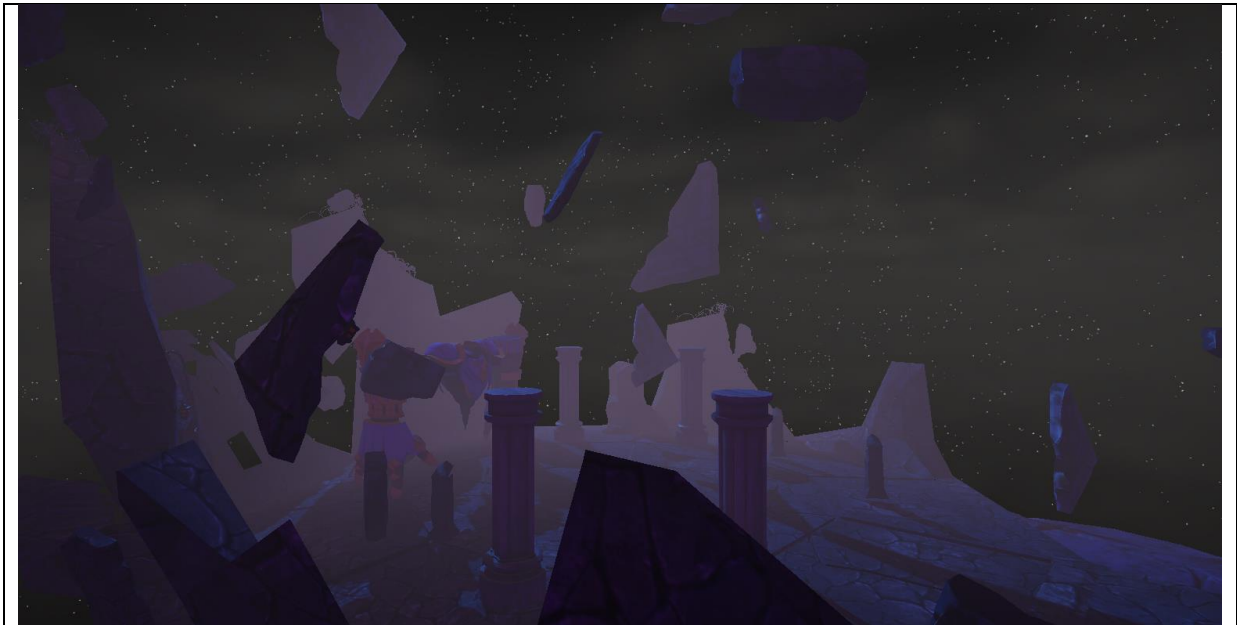
레벨	월드 1-3
이름	도서관
시간대	밤
스토리	사라일행은 무도회장 열쇠를 찾기 위해 도서관으로 향하게 된다.
예상 플레이 시간	5분
적	감염체(근접) + 감염체 궁수(원거리 + 엘리트)
색상	하얀색(대리석 바닥) + 주황색(랜턴) + 갈색(책장)



레벨	월드 1-4
이름	무도회장
시간대	밤
스토리	열쇠를 찾은 사라일행은 성 꼭대기로 올라가기 위해 상층부로 향하는 계단이 있는 무도회장으로 입장해 잠복해 있는 몬스터들과 전투하게 된다.
예상 플레이 시간	10분
적	감염체(근접) + 감염체 궁수(원거리) + 경비대장(근접 + 엘리트)
색상	회색(대리석 바닥, 벽) + 주황색(랜턴) + 갈색(의자, 오크통)



레벨	월드 1-5
이름	알현실 입구
시간대	밤
스토리	성의 상층부로 올라온 사라일행은 나디아 성이 바이러스에 감염된 원인인 '지휘관 한스'를 물리치기 위해 알현실을 지키는 몬스터들과 전투한다.
예상 플레이 시간	10분
적	감염체(근접) + 경비대장(근접 + 엘리트)
색상	회색(바닥, 벽)

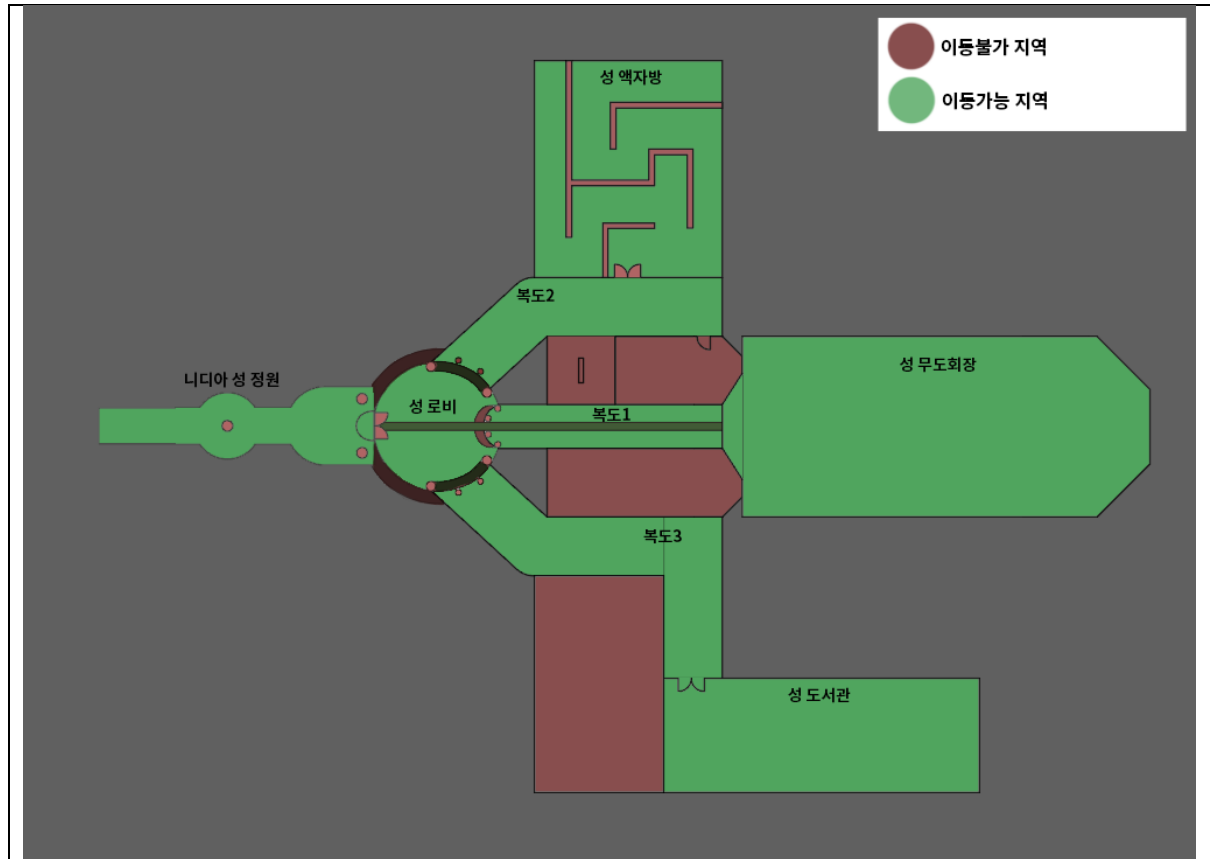


레벨	월드 1-6
이름	알현실
시간대	밤
스토리	사라일행은 바이러스의 원인인 '지휘관 한스'와 전투를 하게 된다.
예상 플레이 시간	15분
적	지휘관 한스(보스)
색상	회색(바닥, 벽, 기둥, 건물잔해)



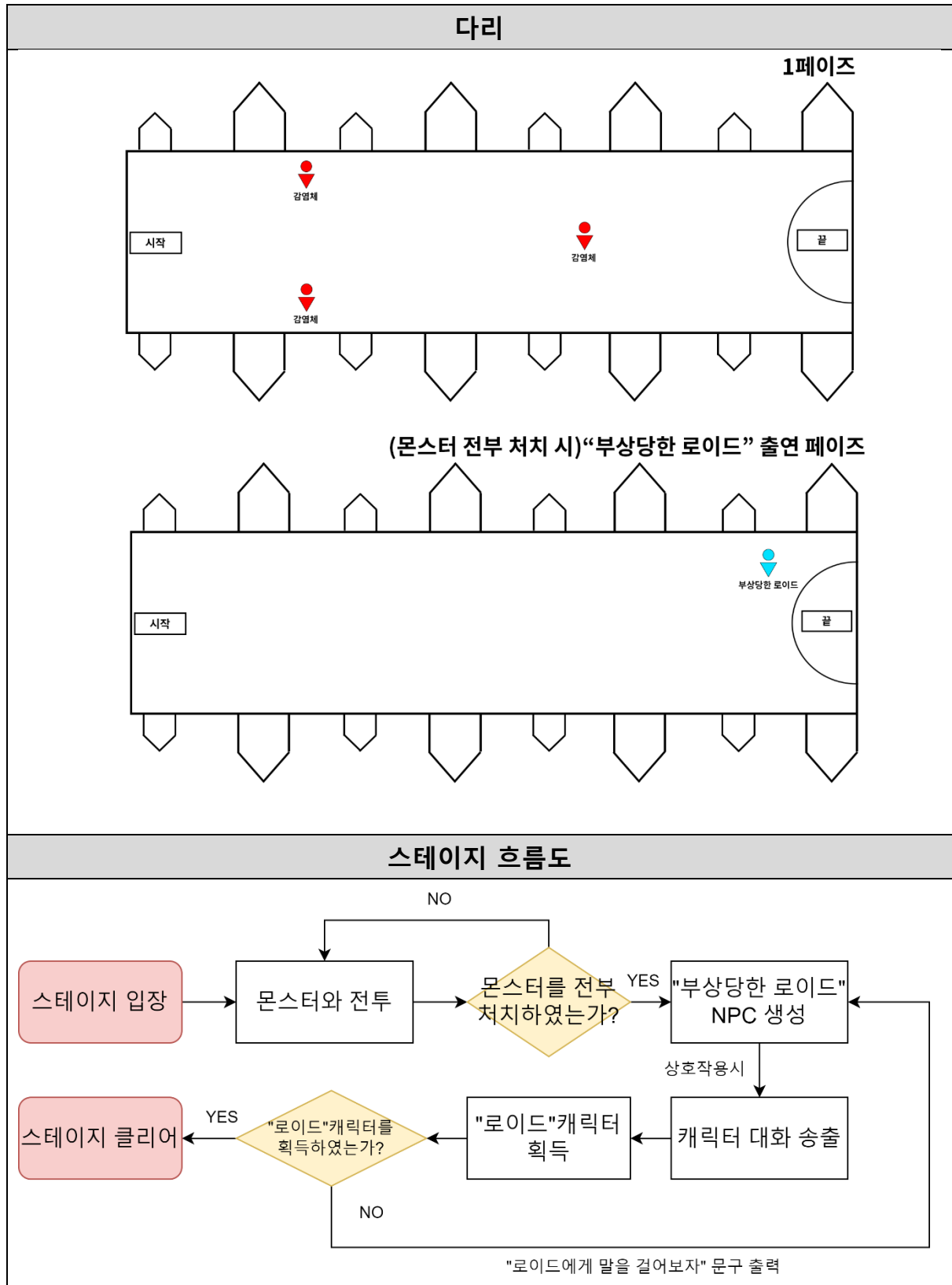
## 6. 레벨디자인

### A. 스테이지 구성

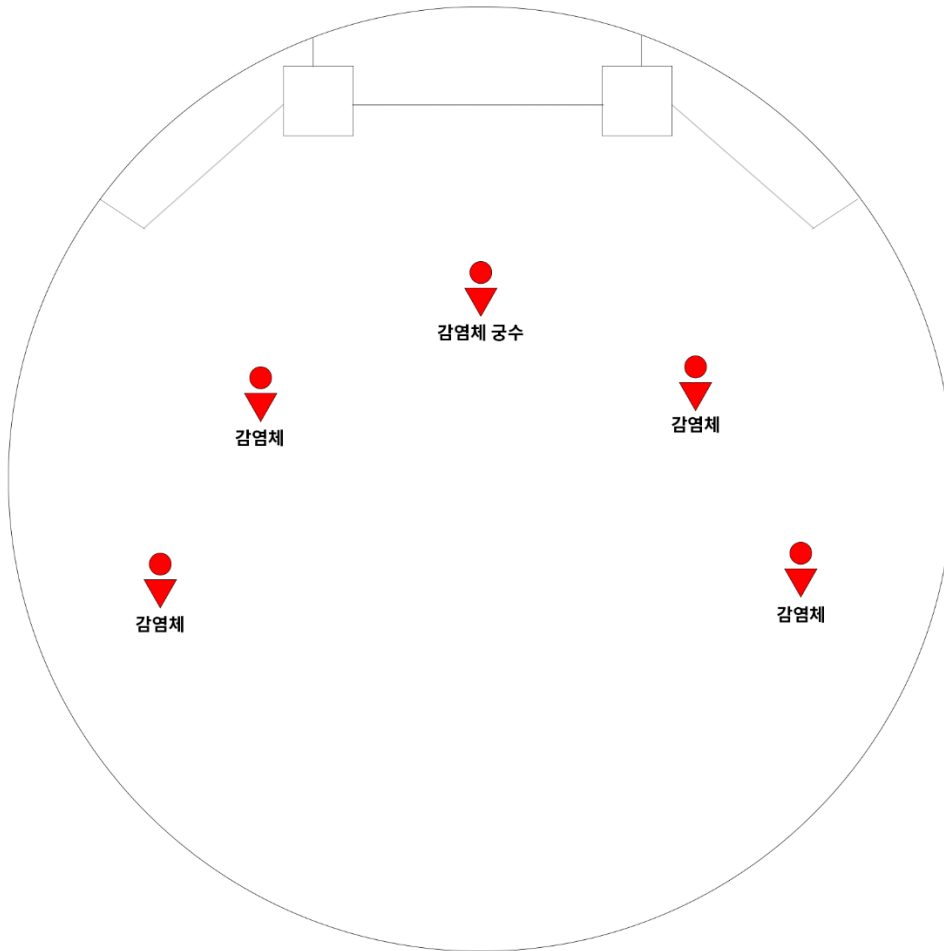


## B. 구역 배치

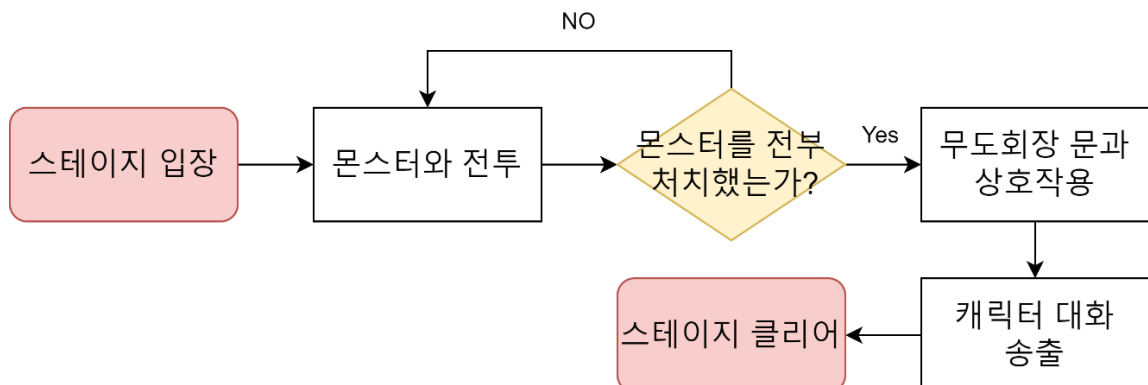
### a. 나디아 성 다리



## 성 로비



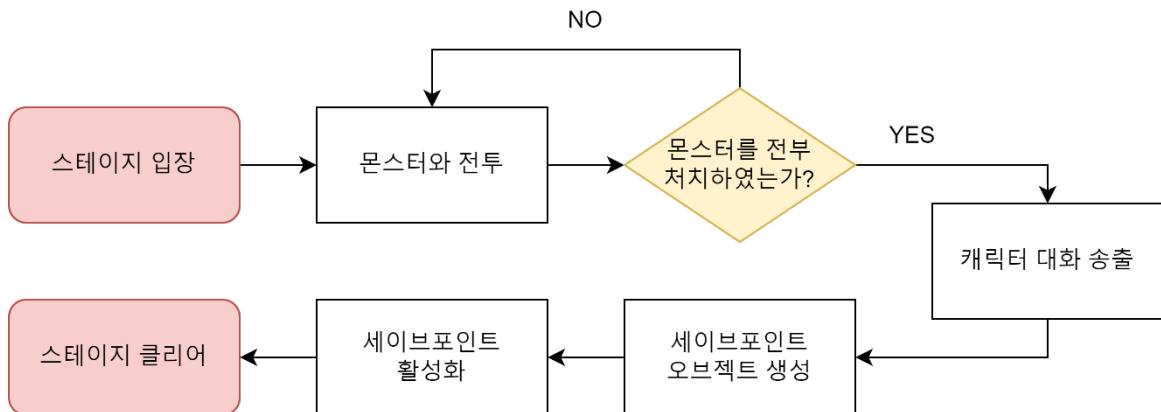
## 스테이지 흐름도



## 성 무도회장



## 스테이지 흐름도



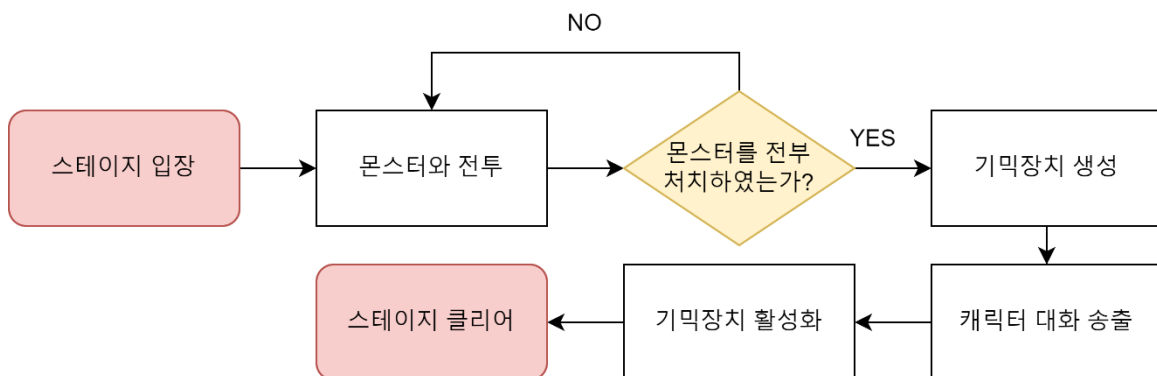
## 도서관

### 1페이지



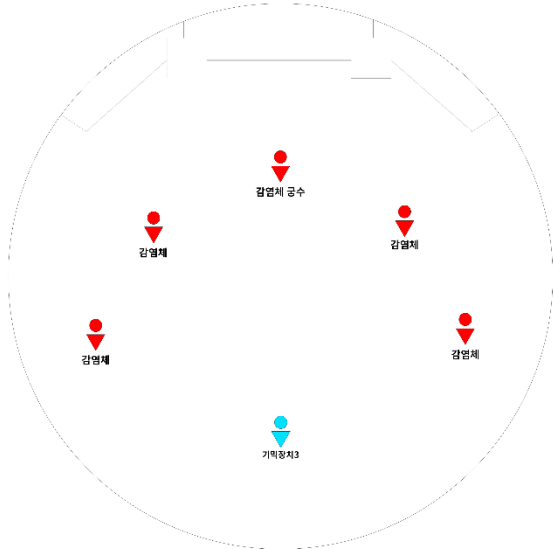
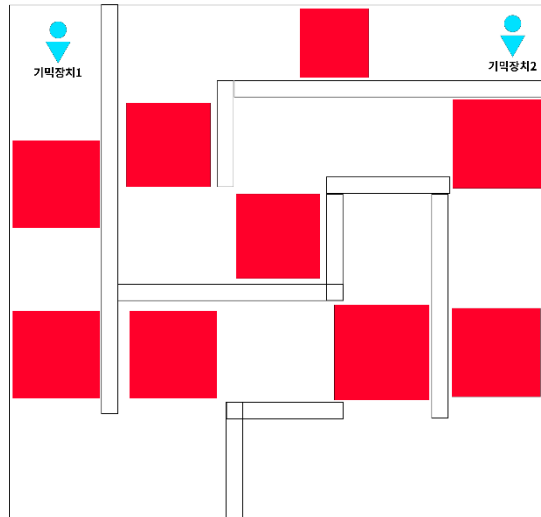
적 전부 처치 시 기믹장치 등장

## 스테이지 흐름도

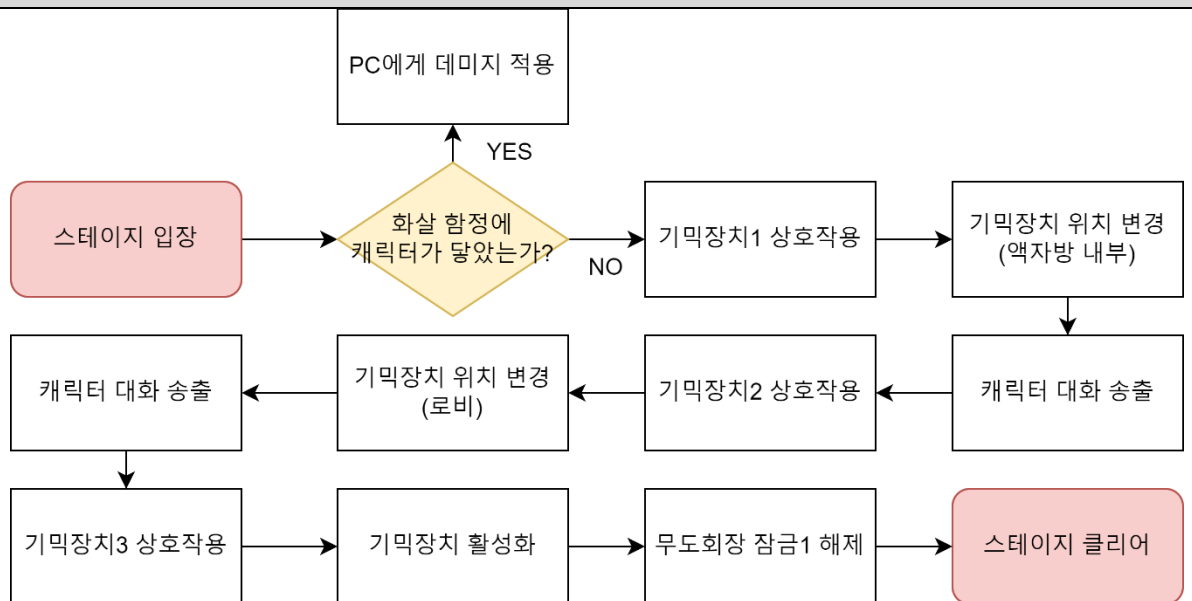


## 액자 방

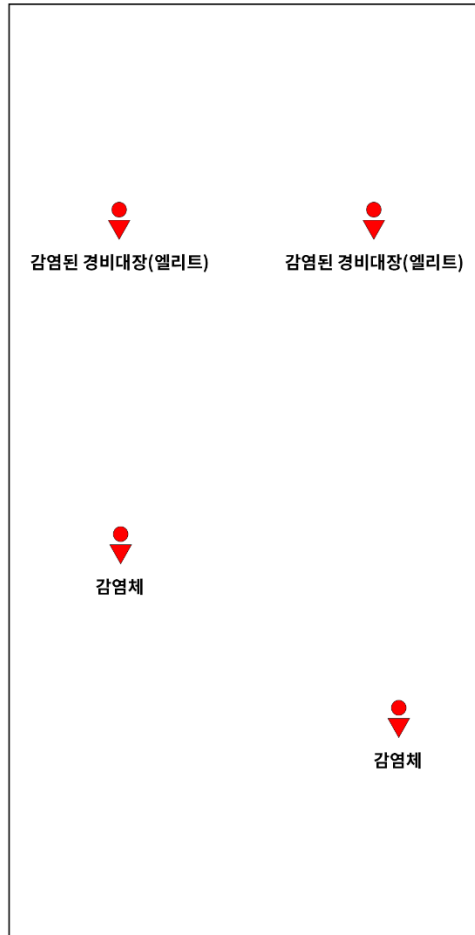
■ = 함정 발동 지역



## 스테이지 흐름도



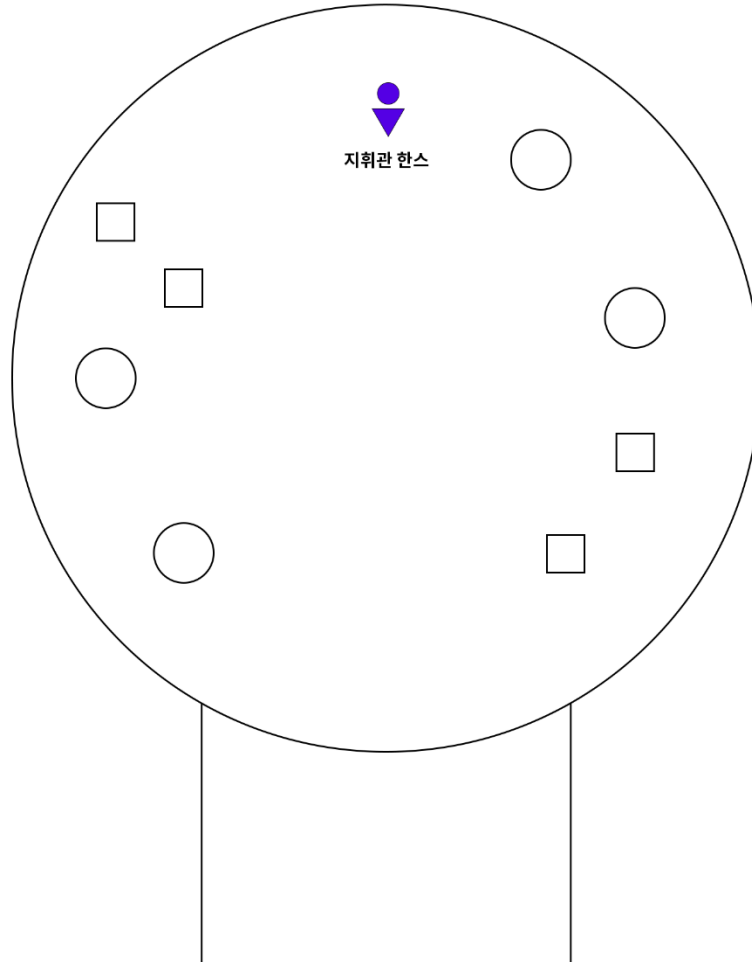
## 알현실 입구



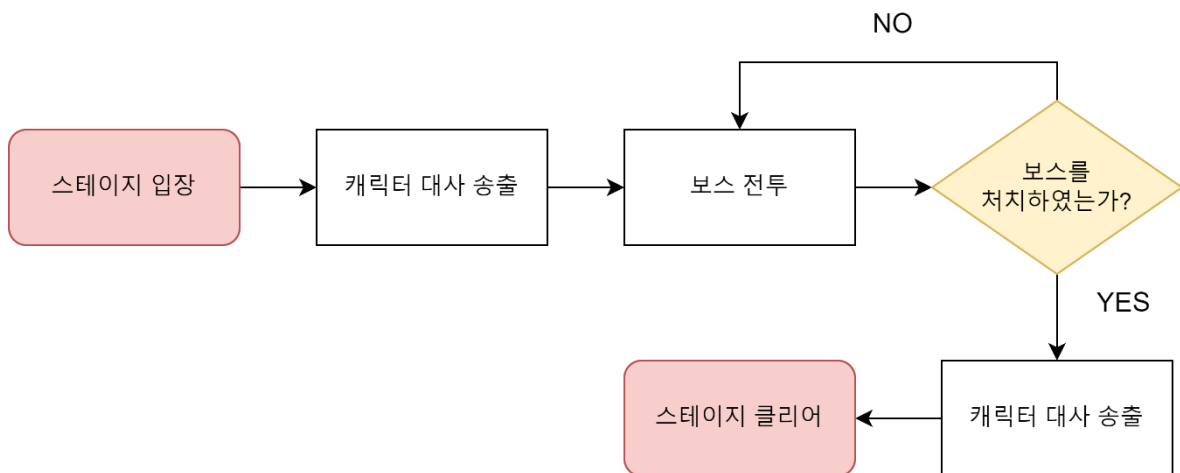
## 스테이지 흐름도



## 알현실 입구



## 스테이지 흐름도









## 7. UI

SF게임에서 넘어온 메인 주인공 “사라”에 맞춰서 UI 디자인을 설정했고 전투 시 최대한 플레이어가 불편해 하지 않게 최소화 하여 디자인 하였다.

### 7-1) 스토리보드






## 7-2) 타이틀 화면

	
이미지	설명
	<b>버튼 알림 문구</b> 아무 버튼이나 눌러 게임을 작하는 것을 알려주는 문구
	<b>게임로고</b> 게임의 타이틀

### 7-3) 메인화면

#### A. 메인메뉴

	
이미지	설명
	<p>선택중인 버튼 표시를 위한 화살표 아이콘</p> <p>선택중인 메뉴에 화살표로 표시</p>
<p>이어하기</p> <p>이어하기</p>	<p>텍스트 형식의 '이어하기' 아이콘</p> <p>세이브 되어 있던 지점부터 플레이시작</p>
<p>처음부터</p> <p>처음부터</p>	<p>텍스트 형식의 '처음부터' 아이콘</p> <p>세이브 되어 있던 정보를 삭제하고 처음부터 플레이 시작</p>
<p>설정</p> <p>설정</p>	<p>텍스트 형식의 '설정' 아이콘</p> <p>설정 창 송출</p>

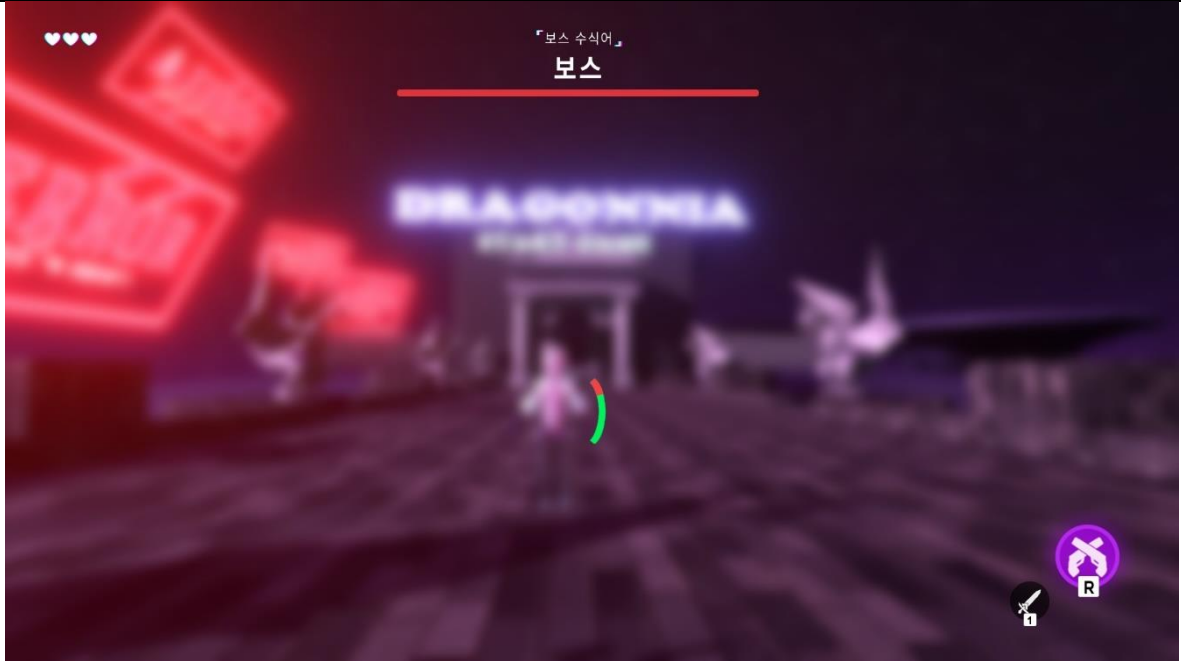

	<p>텍스트 형식의 '게임종료' 아이콘</p> <p>게임을 종료한다.</p>
---	--





B. 설정

<div><div>OPTION</div><div><div>밝기</div><div><div></div><div>100</div></div></div><div><div>배경음</div><div><div></div><div>100</div></div></div><div><div>효과음</div><div><div></div><div>100</div></div></div><div><div>음성</div><div><div></div><div>100</div></div></div><div><div>감도</div><div><div></div><div>100</div></div></div><div><div>화면모드</div><div><div>전체화면</div></div></div><div>ESC 뒤로가기</div></div>	
이미지	설명
<div><div>감도</div><div><div></div></div></div> <div><div>감도</div><div><div></div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div>100</div><div>100</div></div>	<p>원하는 설정을 변경할 수 있는 바 형식의 UI 바꿀 수 있는 설정을 텍스트로 표시하였고 버튼을 좌 우 로 조절하여 그 정도를 조절 할 수 있다.</p> <p>버튼 조절 시 숫자 텍스트도 함께 버튼 조절에 따라 변경된다.</p>

## 7-4) 인게임 화면

### A. 인게임

	
이미지	설명
	<p><b>HP를 표시하는 아이콘</b> HP가 채워져 있을 시에는 테두리에 색을 넣어 표시되어 있고 플레이어가 데미지를 입게 되면 HP가 감소하며 아이콘의 테두리 색이 사라지고 회색으로 변경된다.</p>
	<p><b>보스 타이틀과 체력바</b> 보스를 조우하게 될 시 보스의 수식어와 이름, 체력바가 표시 되게 된다. HP 메커니즘은 플레이어 HP 아이콘과 동일하나 하트모양의 아이콘을 사용하는 플레이어와 다르게 보스와 몬스터들은 체력바가 깎이는 형식으로 표시가 된다.</p>


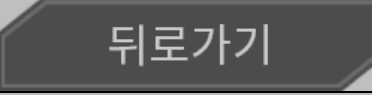
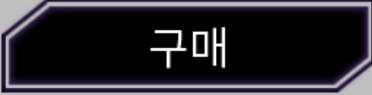
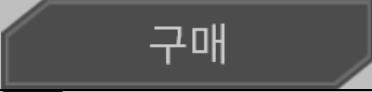

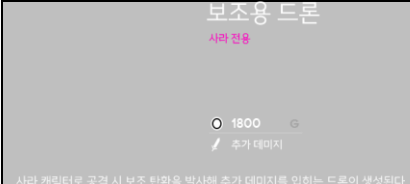
 <p>&lt;궁극기 사용 가능 상태&gt;</p>  <p>&lt;궁극기 충전 중 아이콘&gt;</p>	<p><b>사용 중인 캐릭터의 궁극기 보유 상태</b></p> <p>현재 사용 중인 캐릭터의 궁극기 게이지가 전부 충전 될 시 궁극기 원이 전부 채워지며 궁극기 사용이 가능해진다. 캐릭터 고유의 아이콘으로 사용중인 캐릭터를 구분할 수 있다.</p>
 <p>&lt;캐릭터 변경 가능 상태&gt;</p>  <p>&lt;캐릭터 변경 쿨타임 적용 중&gt;</p>	<p><b>변경 가능 캐릭터</b></p> <p>변경이 가능한 캐릭터도 궁극기 아이콘과 마찬가지로 고유 아이콘으로 표시된다. 쿨타임 여부는 아이콘이 시계방향으로 채워지며 표시된다.</p>



## B. 상점



이미지	설명
	<b>아이템리스트 틀</b> 구매 가능한 아이템들을 정렬하는 아이템 리스트 틀
	<b>아이템 정보 틀</b> 선택한 아이템의 정보, 가격, 설명을 표시해놓은 아이템 정보 틀
	<b>아이템리스트 선택 창</b> 아이템 리스트 안에 있는 아이템 목록을 구분해 주는 창 선택 시 창이 선명해지고 테두리에 색이 들어온다. 선택하지 않을 때는 반투명한 상태가 된다.

 	<p><b>뒤로가기 버튼</b></p> <p>클릭 시 상점 창을 닫고 이전 창으로 돌아가는 버튼 선택 시 선명하게 테두리가 생기고 선택이 되지 않을 시 반투명한 상태가 된다.</p>
 	<p><b>구매 버튼</b></p> <p>클릭 시 아이템이 구매 되는 구매 버튼 메커니즘은 뒤로가기 버튼과 동일</p>
	<p><b>상점 대화창</b></p> <p>상인의 대사가 나와 있는 대화창</p>
	<p><b>아이템 정보 텍스트</b></p> <p>아이템 정보 틀에 들어가는 아이템 정보를 설명해주는 텍스트</p>

C. 인벤토리

<div><div><div>INVENTORY</div><div>1234</div></div><div><div><div>아이템</div><div>아이템에 관련된 효과/설명/전설 등을 이곳에 적으면됩니다. 오아아아아아악</div></div></div></div>	
이미지	설명
<div><div>아이템</div><div>아이템에 관련된 효과/설명/전설 등을 이곳에 적으면됩니다. 오아아아아아악</div></div>	<div><div>아이템 설명 창</div><div>선택한 아이템의 정보를 설명해주는 창</div></div>
<div><div><div></div><div></div></div></div>	<div><div>아이템 선택 창</div><div>아이템 선택 시 아이템 선택 창에 테두리가 활성화 된다. 비 선택 시 테두리 없이 반투명한 상태가 된다.</div></div>

#### D. 일시정지창




이미지	설명
<div>게임으로</div> <div>게임으로</div>	<b>게임으로 버튼</b> 선택 시 퍼즈 창을 닫고 인게임으로 돌아가는 버튼
<div>설정</div> <div>설정</div>	<b>설정 버튼</b> 선택 시 설정 창을 열 수 있는 버튼
<div>메인화면</div> <div>메인화면</div>	<b>메인화면 버튼</b> 선택 시 메인화면으로 돌아가는 버튼

E. 캐릭터 사망창

	
이미지	설명
	<b>다시하기 버튼</b> 선택 시 최근 저장 위치에서 다시 시작할 수 있는 버튼
	<b>메인화면 버튼</b> 선택 시 메인화면으로 이동하는 버튼

F. 로딩창

	
이미지	설명
	<b>로딩 창</b> 로딩 중인 것을 알려주는 문구가 담긴 창
	<b>로딩 게이지 바</b> 로딩 진행도를 알려주는 게이지 바

## G. 워프 창



이미지	설명
<div>나디아성</div> <div>나디아성</div>	<b>나디아 성 버튼</b> 나디아 성에 있는 세이프포인트 위치로 이동할 수 있는 버튼
<div>폭탄 광장</div> <div>폭탄 광장</div>	<b>폭탄 광장 버튼</b> 챕터 2 : 폭탄 광장에 있는 세이프포인트 위치로 이동할 수 있는 버튼
<div>마녀의 저택</div> <div>마녀의 저택</div>	<b>마녀의 저택 버튼</b> 챕터 3 : 마녀의 저택에 있는 세이프포인트 위치로 이동할 수 있는 버튼
<div>이동</div>	<b>이동 버튼</b> 클릭 시 선택한 위치로 이동할 수 있는 버튼