

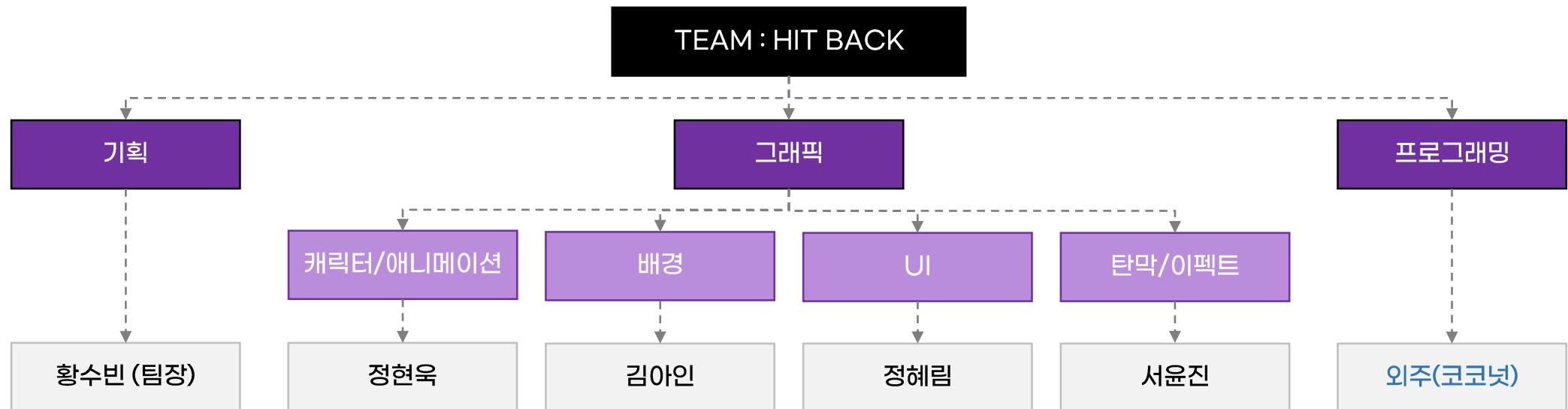
[Hit Back]

게임 기획서

작성자 | 황수빈
최종 수정일 | 2024-10-30
팀원 | 김아인, 서윤진, 정현욱, 정혜림



HIT BACK 은 '받아치다' 라는 의미로,
보스의 공격을 받아쳐 패링하는 전투 시스템에서 영감을 받게되어 지어진 이름이다.



목차

상세 목차를 누르시면 해당 페이지로 이동합니다.

1

개요

기본정보

레퍼런스

기획의도

재미요소

2

핵심 메커니즘

전투 규칙

코어루프

배경 소개

배경 콘셉트

3

게임 콘셉트

등장인물

스토리

레이어 구성

상세 패턴

4

전투

스테이지

패턴 규칙

레이어 구성

상세 패턴

5

UI

레퍼런스

화면 설명

[1]

개요

- 1) 기본 정보
- 2) 레퍼런스
- 3) 기획의도
- 4) 재미요소



게임 HIT BACK 은?

2D 탄막 액션 게임으로, 키보드 조작을 통해 캐릭터를 이동하고 스킬을 사용하여, 보스의 공격을 회피하고 공격에 반격하면서 보스를 처치하는 PC 게임이다.

(1) 기본 정보

분류	내용
플랫폼	PC
장르	2D 탄막 액션 게임
게임 목표	보스 공격을 회피하고 반격 공격을 통해 보스를 처치하는 게임
게임 조작	키보드 조작 이동 : WASD / 스킬 : Space bar
타겟층	- 탄막 슈팅을 좋아하는 사람들 - 짧은 시간 내 즐길 게임을 찾는 사람들
제작 목적	잉여 시간을 재밌게 보낼 수 있는 간단한 게임

(2) 스테이지

분류	내용
스테이지	 일반 스테이지 3종
플레이 타임	일반 스테이지 : 1분 ~ 3분 최종 스테이지 : 2분 ~ 4분
설명	- 각 스테이지는 1개의 보스가 등장 - 최종 스테이지는 모든 일반 스테이지 클리어 시 개방



※ 벤치마킹 게임 Mini dead ([영상 URL](#))



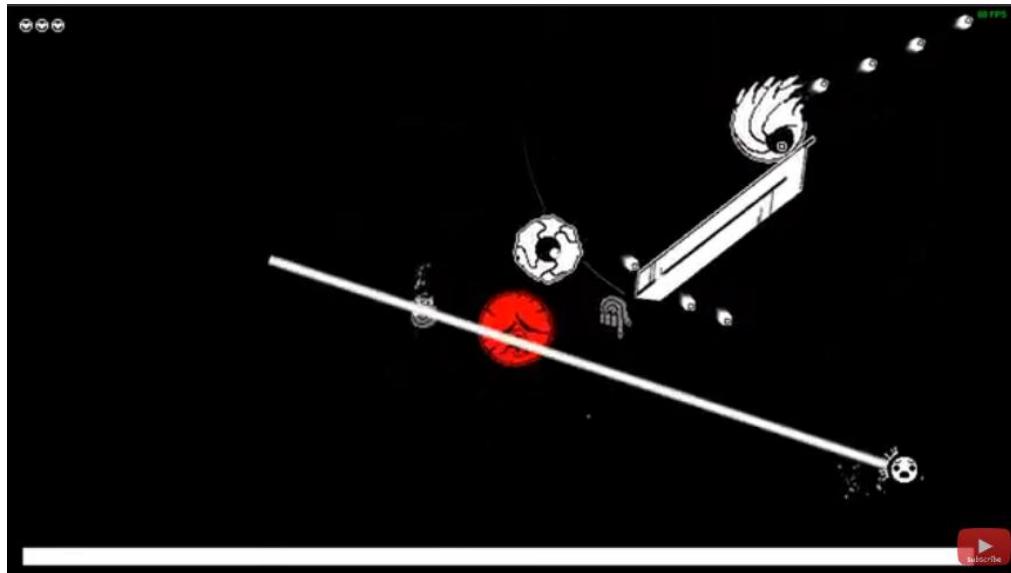


게임 [Mini Dead]의 전투 시스템

- ▶ 캐릭터 이동으로 보스의 공격을 회피
- ▶ 스킬을 사용해 보스를 공격
- ▶ 3~4개 정도의 공격 패턴

◆ 개발 게임은 이렇게 제작될 거예요…

[Mini dead]처럼 탄막을 겸한 보스 레이드 + [컵헤드]의 패링 시스템을 응용, “반격”으로만 대미지를 넣을 수 있는 전투 방식



게임 [컵헤드]의 패링 시스템

- ▶ 특정 오브젝트에 타이밍을 맞추어 스킬 사용 시, 패링이 발동
- ▶ 패링 시, 일정 스킬 게이지를 채워줌
- ▶ 스킬 게이지를 채워 필살기, 초 필살기를 사용할 수 있음





짧은 시간 동안의 집중과 즐거움을 주기 위한
간편하고 직관적인 게임을 만들자



플레이 타임 1~3분 정도의
스테이지로 구성하여,
몇 분 동안의 여유시간에
게임을 즐기는 즐거움을 주도록 함



도전 욕구를 충족시킬 수 있는 경험과,
초보자에겐 플레이를 통해 실력을 성장시켜
목표를 달성할 수 있는 경험을 제공하여
게임의 재미를 느끼도록 함



간단한 조작과 직관적인 인터페이스로 복잡
한 학습 없이도
누구나 쉽게 접근할 수 있도록 함



공격을 받아치는 공격방식

'Cuphead' 게임의 패링 시스템을 참고해 받아치는 공격방식을 고안했다.

유사 장르 게임들이 주로 사용하는 지속적으로 조준해 공격하는 방식이 아닌, 특수 공격이 나오는 타이밍에 스킬을 써야하는 공격 방식을 채택했기에, 새로운 전투 경험에 대한 재미를 준다.



반복 학습의 깨달음

도전을 반복해야 하는 게임 특성 상 플레이어는 패턴을 반복적으로 학습하며 성장하는 과정을 경험한다.

이 과정에서 게임의 메커니즘과 전략을 더욱 깊이 이해하게 되며, 게임을 완벽히 이해한 플레이어는 게임에 쉽게 재미를 불일 수 있게 된다.

이러한 이해는 플레이어가 더 나은 전략을 구사할 수 있도록 도와준다.



‘보스 처치’라는 목표

목표를 달성하는 과정은 도전이자 욕구이다.

처음 맞이한 보스는 어렵고, 반복된 실패는 좌절감을 주지만 많은 도전으로 어려움을 극복하여 목표를 달성한쾌감은 게임에 더 큰 즐거움을 준다.

[2]

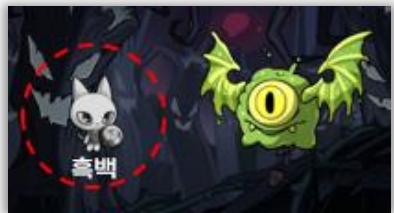
핵심 메커니즘

- 1) 전투 규칙
- 2) 코어루프



전투 시작

플레이어 HP 3 ♥으로 시작



스테이지 시작 직후 무적 상태



키 입력 감지 시 무적 해제

피격 판정



▲ 위와 캐릭터가 맞닿을 경우
플레이어 HP -1 ♥



패링 공격을 스킬로 막은 경우
즉시 보스 HP 감소

전투 종료



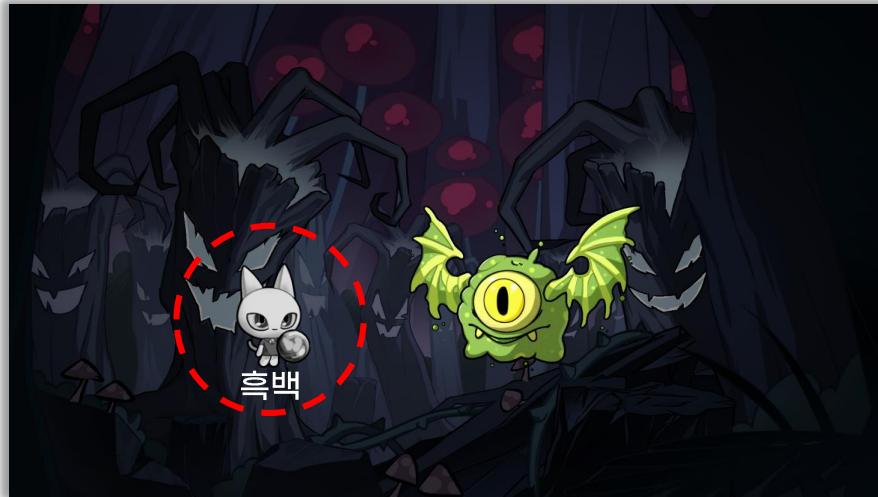
패배 : 플레이어 HP가 0인 경우



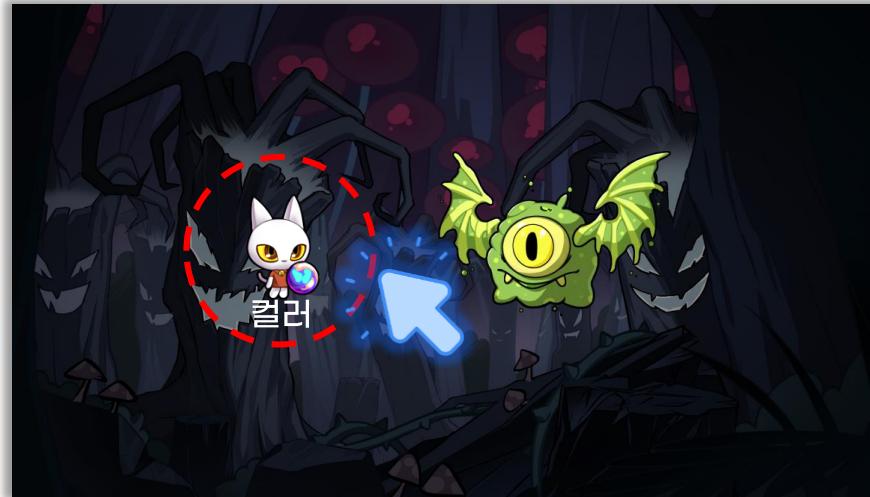
승리 : 보스 HP가 0인 경우



(1) 스테이지 입장 직후

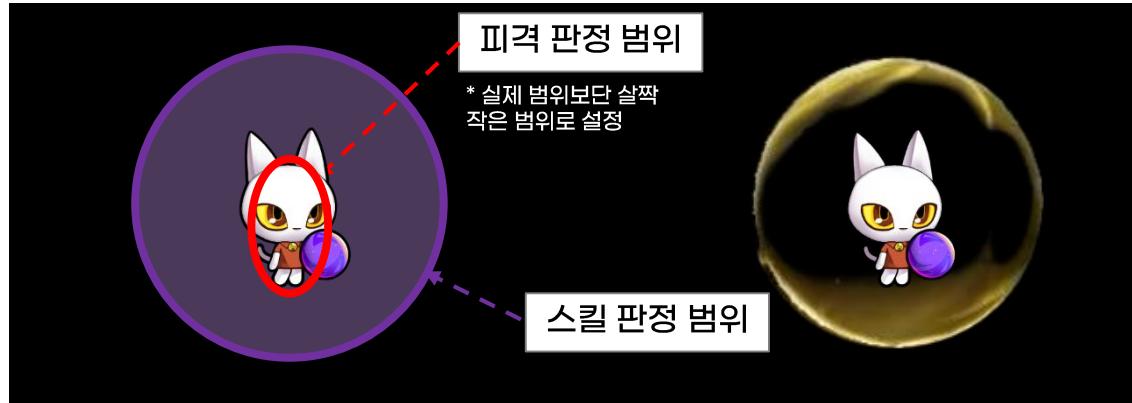


(2) 전투 시작



- ◆ '스테이지 화면 - 세미 팝업'에서 상호작용하여 스테이지에 진입
- ◆ 키보드 키 입력 전까지 무적 상태로 유지됨
- ◆ 무적 상태에는 PC가 회색으로 노출

- ◆ 키보드 입력이 감지되면 무적 상태가 해제
- ◆ PC가 원래 색깔로 노출되도록 변경됨
- ◆ 무적 상태 해제 후 타격 판정이 적용됨



스테이지	내용
스킬 설명	캐릭터 주변에 보호막을 생성한다. 공격을 방어하거나, 특정 공격을 받아칠 수 있다.
패링 시 반격 대미지	10
쿨타임	3 s
지속시간	1 s
효과	스킬 사용 시 보호막의 판정 범위에 탄막이 충돌한 경우, 충돌한 탄막이 소멸된다.
추가 효과	충돌한 탄막이 패링 탄막인 경우, 보스에게 즉시 대미지를 입히며, 현존한 모든 탄막이 소멸된다.
사용 방법	키보드 Space bar 입력

1



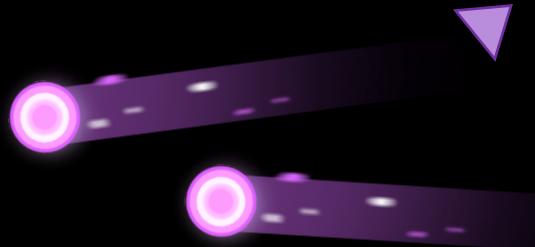
2



스킬 이펙트 (일반)	스킬 사용 시 캐릭터를 감싸는 보호막이 반짝 나타난다. (이미지 1 참고)
스킬 이펙트 (패링 성공)	패링 공격에 스킬 적중 시 맵 전체에 파동이 1회 발생하며 맵에 있던 모든 탄막들이 소멸된다. (이미지 2 참고)



Space bar 입력 시 즉시 스킬을 사용



보호막이 생성되며,
보호막 상태에서는 피격 당하지 않음



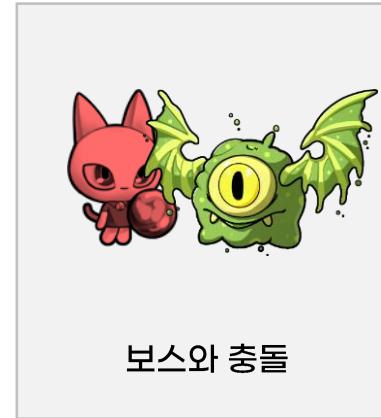
패링 탄막을 스킬로 막아낸 경우,
보스가 역으로 대미지를 입음



일반 탄막을 스킬로 막아낸 경우,
탄막은 소멸됨



PC의 피격 판정



PC의 HP -1❤

판정 범위

① 캐릭터

판정 범위 : 캐릭터의 얼굴 + 몸통

* 판정 범위가 아닌 곳은 피격 판정이 발생하지 않음



② 보스

판정 범위 : 보스의 전체 표면

* 애니메이션으로 움직였을 때 포함



③ 개체

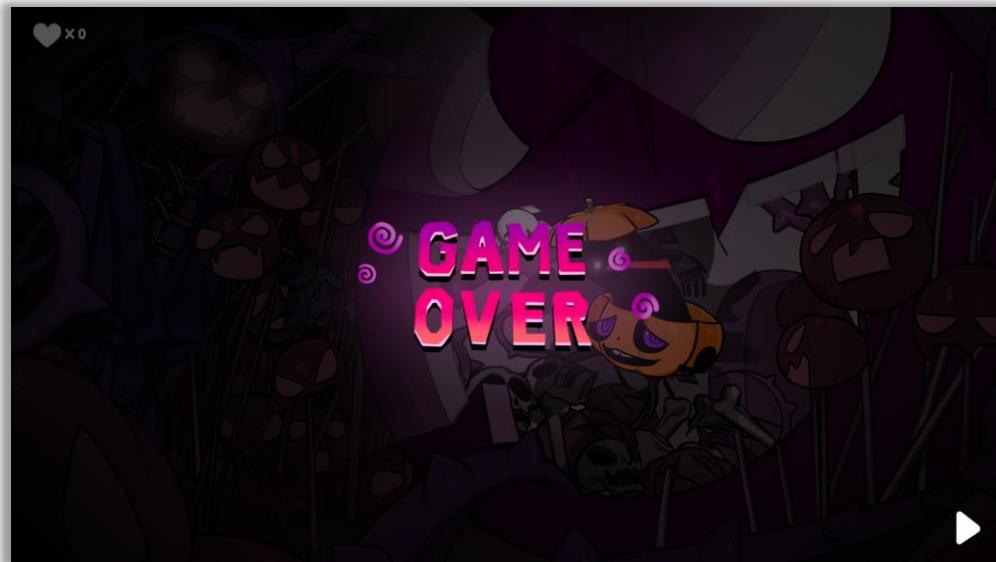
판정 범위 : 전체 표면





(1) PC의 HP가 0인 경우

실패 처리 → 실패 UI 출력



(2) 보스 HP가 0인 경우

승리 처리 → 승리 UI 출력



- ◆ PC 사망 시 [실패 UI] 출력

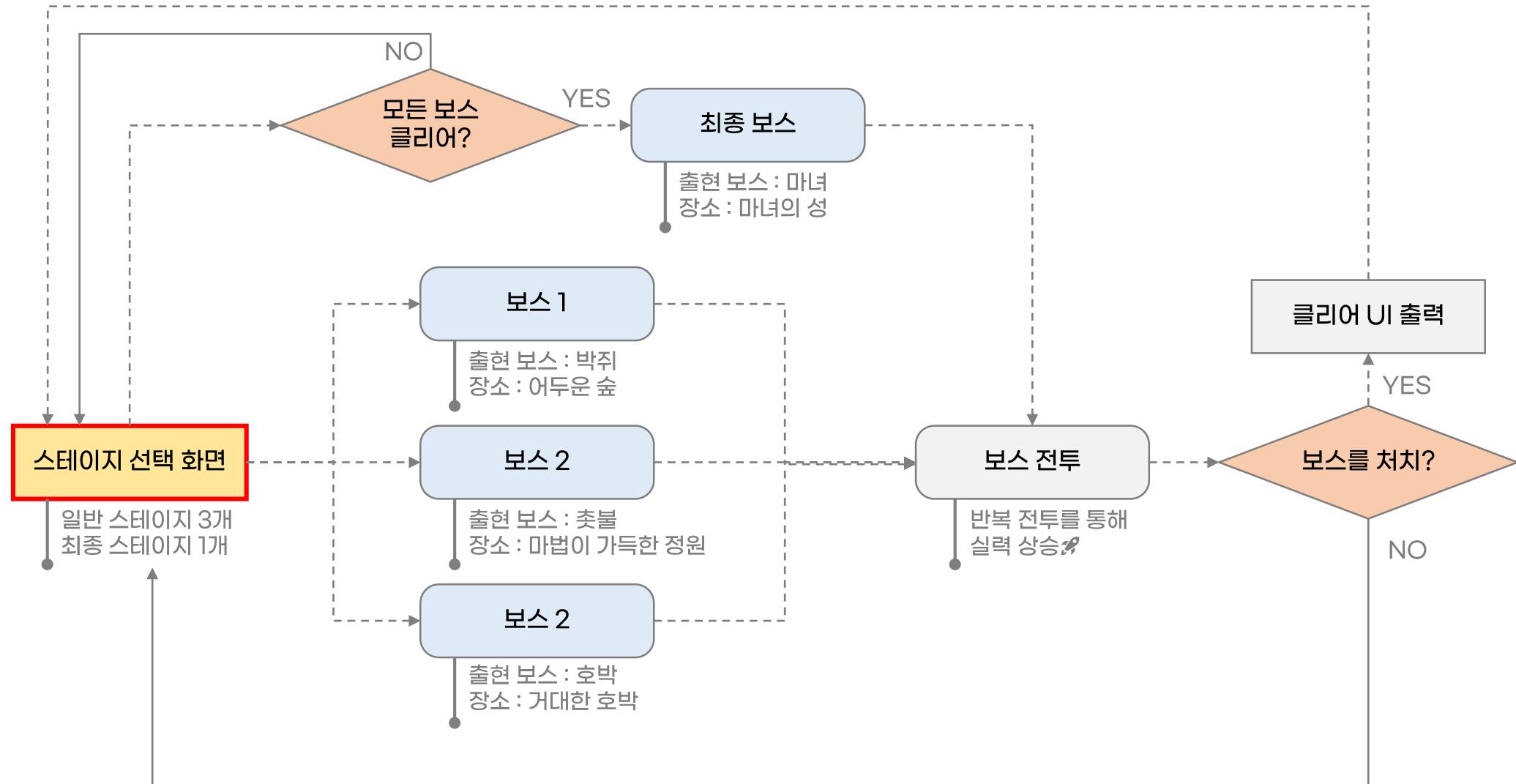
- ◆ 넘어가기 버튼 클릭 시, 스테이지 선택 화면으로 이동

- ◆ 보스 처치 시 [승리 UI] 출력

- ◆ 넘어가기 버튼 클릭 시, 스테이지 선택 화면으로 이동



플레이어가 어떤 방식으로 게임 내 콘텐츠를 플레이하게 되는 지



[3] 게임 콘셉트

- 1) 등장인물
- 2) 스토리
- 3) 배경 소개
- 4) 배경 콘셉트

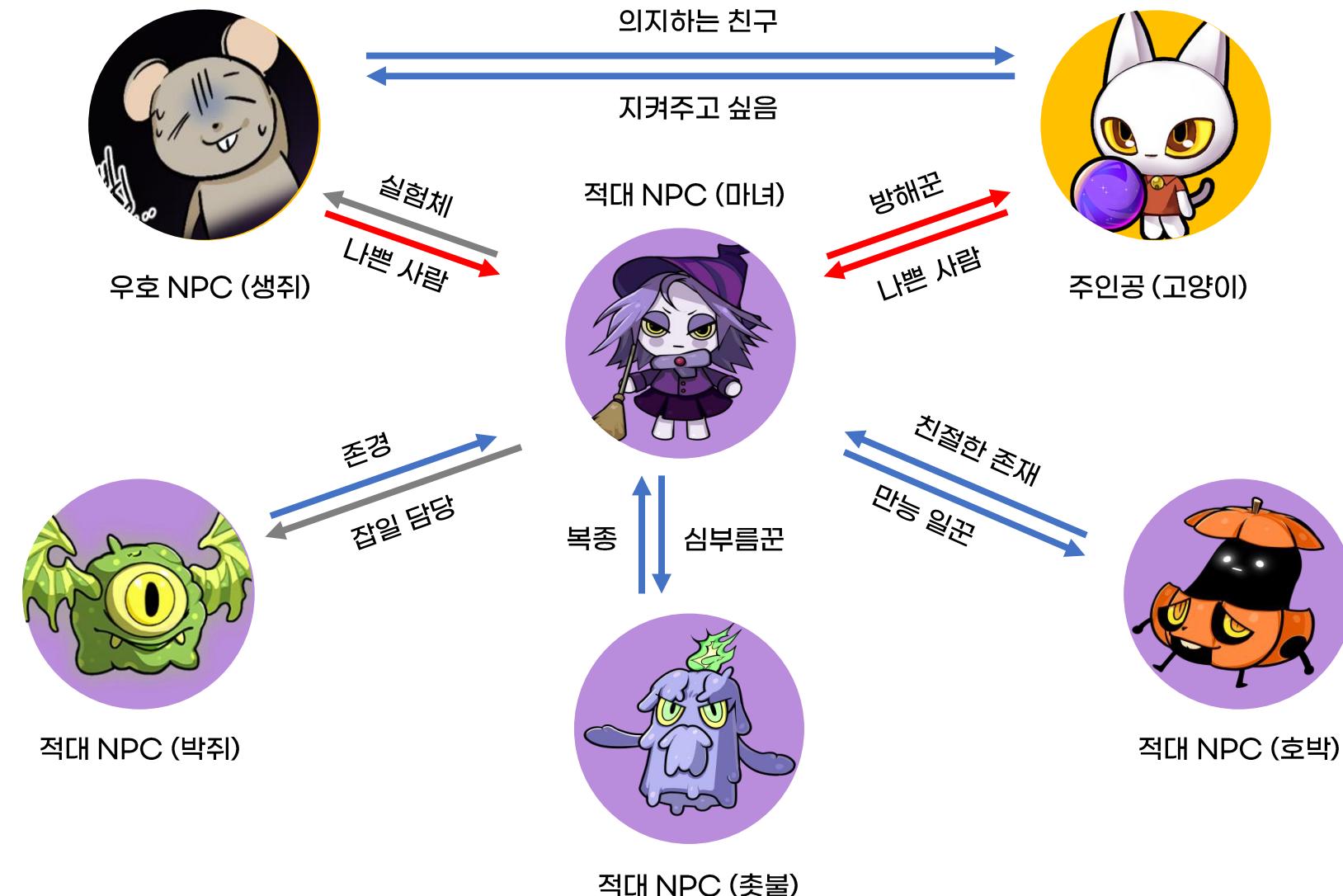


분류	고양이	생쥐	박쥐	촛불	호박	마녀
이미지						
역할	플레이어블 캐릭터	스토리 캐릭터	보스 몬스터	보스 몬스터	보스 몬스터	최종 보스 몬스터
타입	주인공	우호 NPC	적대 NPC	적대 NPC	적대 NPC	적대 NPC
특징	보호막 스킬 사용	해당 없음	점성 액체 발사 공격	불에 관련된 공격	호박과 낫을 통해 공격	소환술을 사용한 공격
체력	3	해당 없음	80	100	130	200
난이도	해당 없음	해당 없음	하	중	상	최상

등장인물 관계도



- 좋음
- 보통
- 나쁨





“ 마녀에게 잡힌 친구(생쥐)를 구출하기 위해 주인공(고양이)이
길을 가로막는 마녀의 하수인(박쥐, 촛불, 호박)과 싸우게 되는 스토리 ”

1

작은 오두막 집에는 고양이와 생쥐가 함께 살고 있었습니다.

어느 날과 같이 고양이는 집으로 돌아왔습니다.

고양이는 집에 있을 생쥐를 찾았지만, 생쥐의 모습은 보이지 않았습니다.

2

고양이는 SOS 신호를 남긴 생쥐의 쪽지를 보았습니다.

고양이는 위험한 존재에 대한 두려움도 느꼈지만, 생쥐와의 우정을 생각하게 됩니다.

생쥐를 구하기로 결심한 고양이는 마녀의 성으로 향하기로 합니다.

3

마녀의 성으로 향하는 길은 순탄치 않았습니다.

길을 가로막는 마녀의 하수인들과 싸워야 했고, 그들을 이겨야만 마녀를 만날 수 있었습니다.

마녀의 하수인들을 물리치고 성에 도달한 고양이는 드디어 마녀를 조우하게 됩니다.

4

고양이는 용맹하게 마녀와 맞서 싸워 승리하게 됩니다.

끝내 평화가 찾아오고, 고양이는 갇혀있던 생쥐를 구해 오두막 집으로 돌아갑니다.

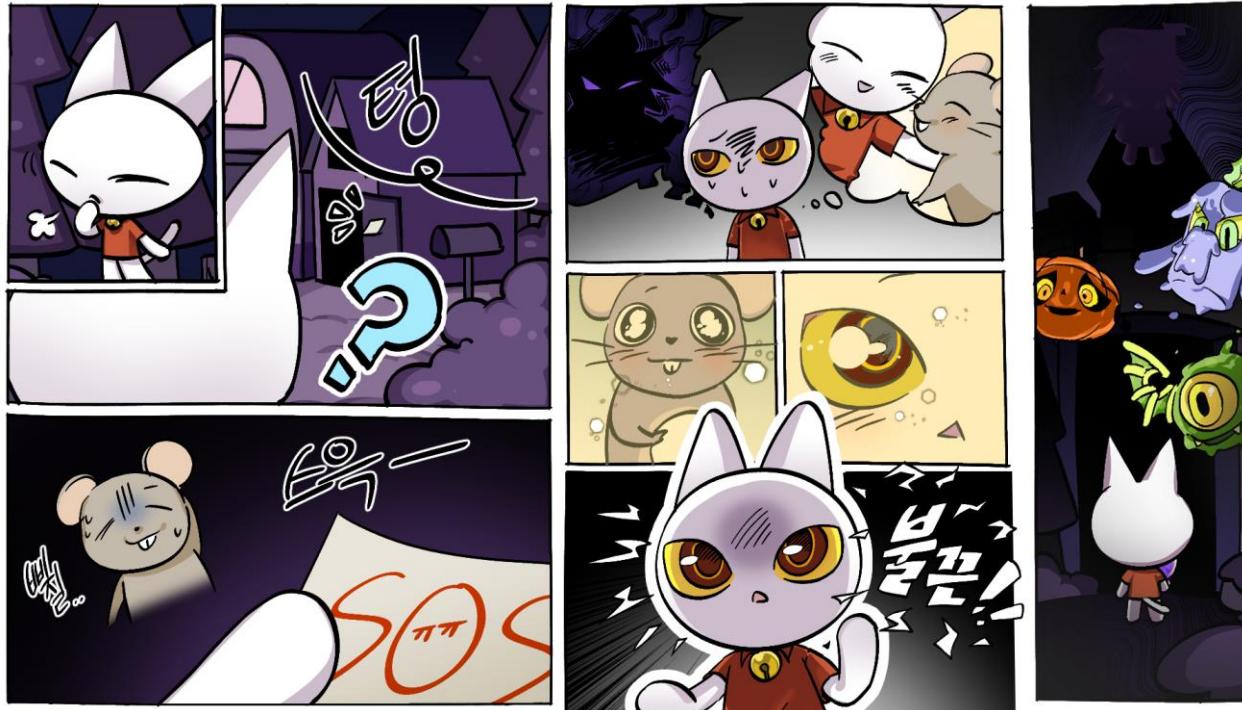
프롤로그

보스 전투

엔딩



※ 프롤로그 부분의 이야기는 만화 형식으로 게임 내에서 공개됩니다.



만화 연출 화면

각 번호는 번호 순서대로 검은 화면에서 노출됩니다.

번호	내용
1	집으로 돌아온 고양이
2	텅 비어있는 집
3	구해달라는 SOS 신호를 보낸 생쥐
4	생쥐를 구해야 할지 갈등하는 고양이
5	생쥐와의 추억이 떠오르는 고양이
6	생쥐를 구하겠다 다짐한 고양이
7	길을 가로막는 보스들과 조우하는 고양이



“ 주인공이 밖에서부터 마녀의 성으로 향하는 과정에서
지나게 되는 장소마다 보스를 조우 ”



3. 게임 콘셉트

배경 콘셉트



분류	내용	
화면	시작 화면	
시간대	늦은 밤 (오후 11시~새벽 3시)	
상황	묘비와 나무 사이로 보이는 마녀의 성 입구	
배경 설명	원경	높게 솟은 산과 밝게 빛나는 보름달
	중경	마녀의 성, 앞 쪽으로 이어지는 다리
	근경	조각된 호박과 오래된 묘비, 알 수 없는 식물과 으스스한 나무들



초안



레퍼런스



3. 게임 콘셉트

배경 콘셉트



분류	내용	
화면	스테이지 선택 화면	
시간대	늦은 밤 (오후 11시~새벽 3시)	
상황	주인공이 마녀의 성을 향해 가는 상황	
배경 설명	좌측	고양이와 생쥐가 살고 있는 오두막집. 근처엔 작은 나무들이 심어져 있다.
	중간	마녀의 성을 향하는 길목을 가로막는 보스들 각 보스마다 정해진 컨셉으로 꾸며져 있다.
	우측	생쥐가 갇혀있는 마녀의 성. 다리가 끊겨 있다가 하수인을 다 처리하면 열리게 된다.



레퍼런스



3. 게임 콘셉트

배경 콘셉트



분류	내용	
화면	전투 화면 (1번째 보스 : 박쥐)	
시간대	늦은 밤 (오후 11시~새벽 3시)	
상황	어두운 숲에서 나타난 박쥐(보스)와 조우	
배경 설명	원경	기괴한 식물들과 사악한 표정의 나무들
	중경	기괴한 표정의 나무들
	근경	쓰러진 나무에 생긴 버섯들, 나무에 뒤엉켜 자란 덩굴



초안



레퍼런스



3. 게임 콘셉트

배경 콘셉트



분류	내용	
화면	전투 화면 (2번째 보스 : 촛불)	
시간대	늦은 밤 (오후 11시~새벽 3시)	
상황	재단에서 나타난 촛불(보스)과 조우	
배경 설명	원경	불이 붙어있는 양초들
	중경	동그란 재단 위 그려진 마법진
	근경	녹아내린 양초와 빠만 남은 해골들



레퍼런스



3. 게임 콘셉트

배경 콘셉트



분류	내용	
화면	전투 화면 (3번째 보스 : 호박)	
시간대	늦은 밤 (오후 11시~새벽 3시)	
상황	엄청 큰 호박에서 나타난 호박(보스)과 조우	
배경 설명	원경	빛나는 호박 랜턴과 주렁주렁 달려있는 나뭇가지
	중경	조각된 큰 호박
	근경	호박 허수아비와 묘비, 호박 탑



레퍼런스



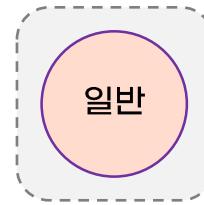
[4] **전투**

- 1) 스테이지
- 2) 패턴 규칙
- 3) 레이어 구성
- 4) 각 보스 상세 패턴

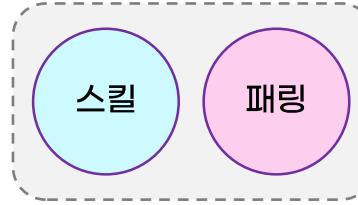


스테이지	일반 스테이지 1	일반 스테이지 2	일반 스테이지 3	최종 스테이지
이미지				기간 상 미개발
난이도	하	중	상	최상
장소	어두운 숲	재단	거대한 호박	마녀의 성
출현 보스	박쥐	촛불	호박	마녀
보스 HP	80	100	130	180
개방 조건	없음	없음	없음	일반 스테이지 1,2,3 클리어
플레이타임	1M ~ 3M	1M ~ 3M	1M ~ 3M	2M ~ 4M
클리어 조건	스테이지 보스 처치			

패턴 사용 규칙 (모든 보스 동일)

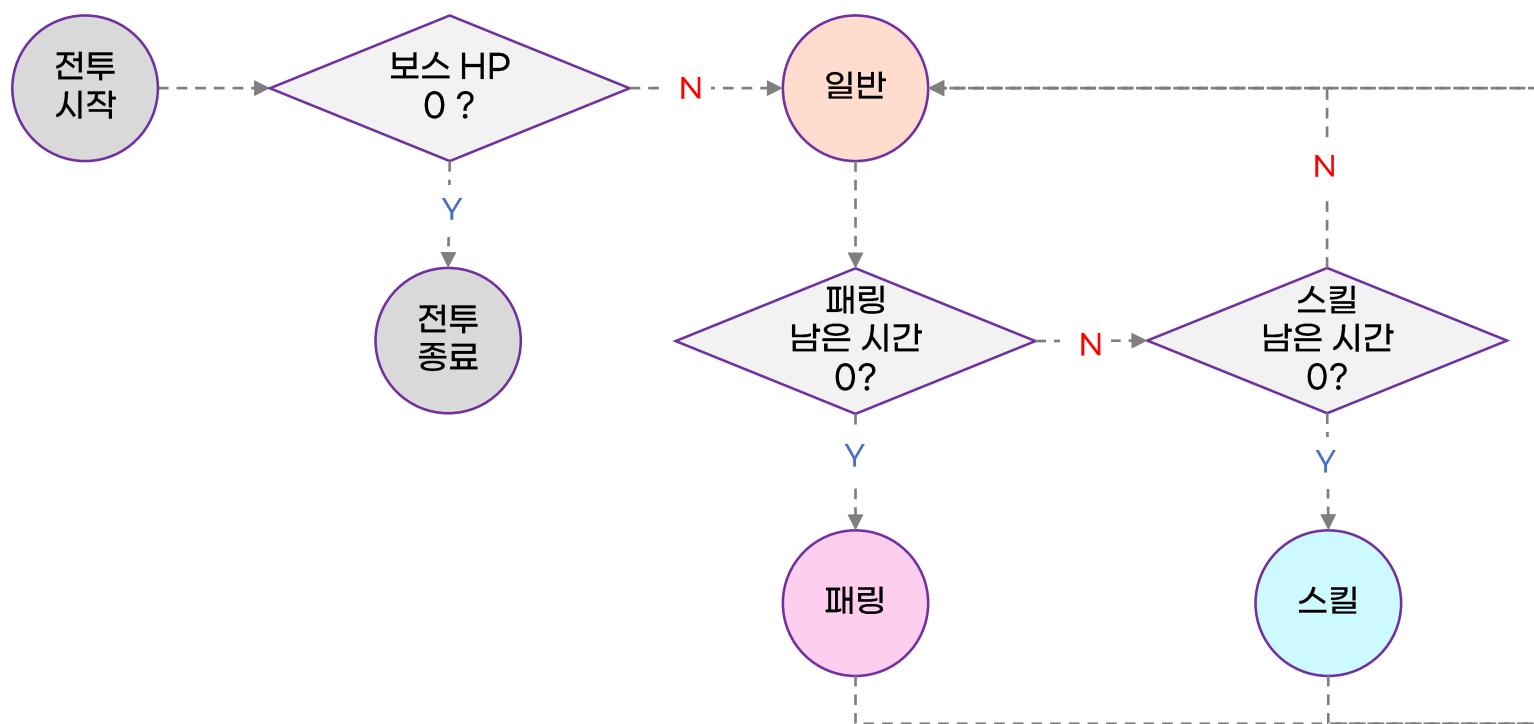


내부 쿨타임 없이
상시로 사용하는 패턴



내부 쿨타임이 있어
일정 시간마다 사용하는 패턴

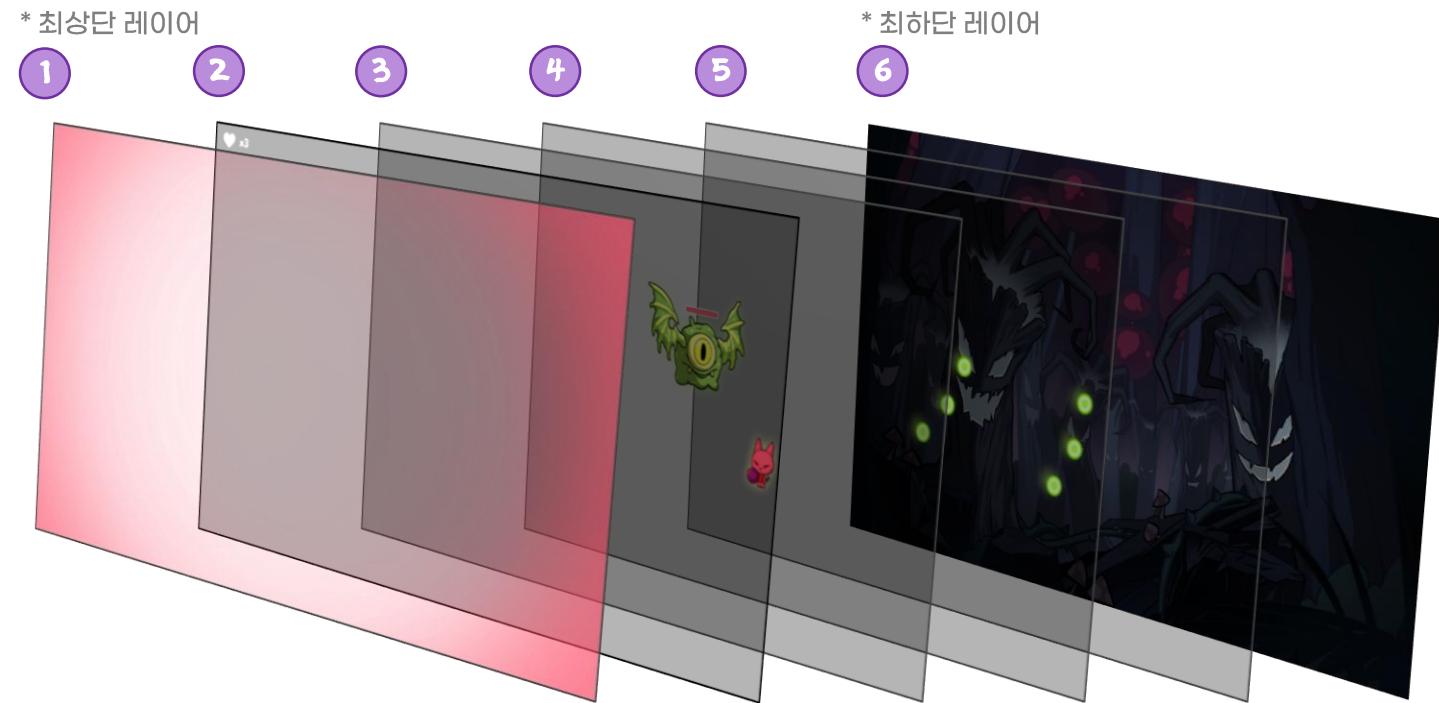
* 전투 시작부터 패턴 쿨타임 타이머 작동





- 각 레이어에 사용되는 리소스

- 1 피격 효과 이미지, 클리어 & 패배 UI
- 2 플레이어 HP
- 3 플레이어 캐릭터
- 4 보스 캐릭터 & 보스 HP (합쳐진 상태)
- 5 보스의 공격 (탄막, 오브젝트 등)
- 6 배경



깊이





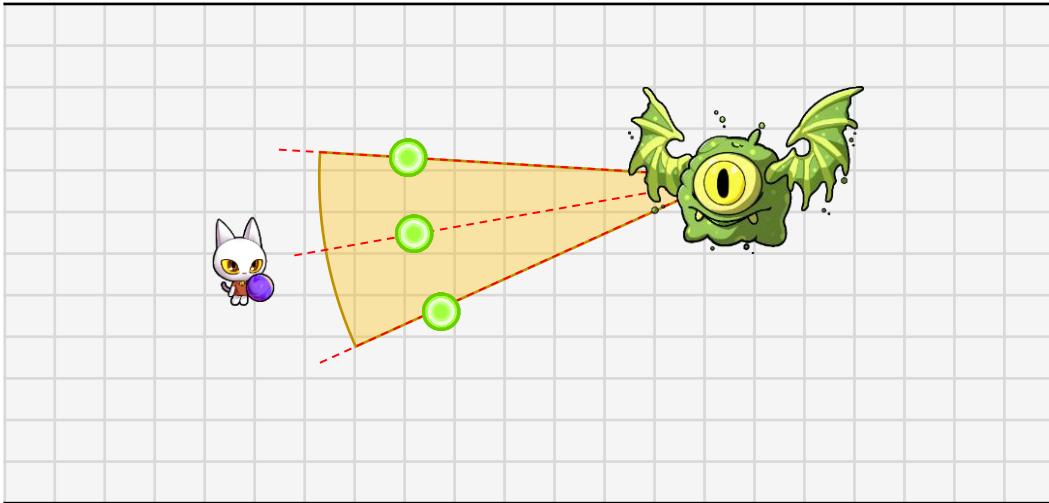
명칭	박쥐_일반1	박쥐_스킬1	박쥐_스킬2	박쥐_스킬3	박쥐_스킬4
형태 이미지					
레퍼 런스					
타입	패링 불가		일부만 패링 가능		전부 패링 가능
출현 쿨타임	패턴 구현 후 밸런싱 작업 때 설정				
시전 모션	없음		스킬 애니메이션		패링 스킬 애니메이션
공통 모션	(공통) 날개를 퍼덕이는 애니메이션				



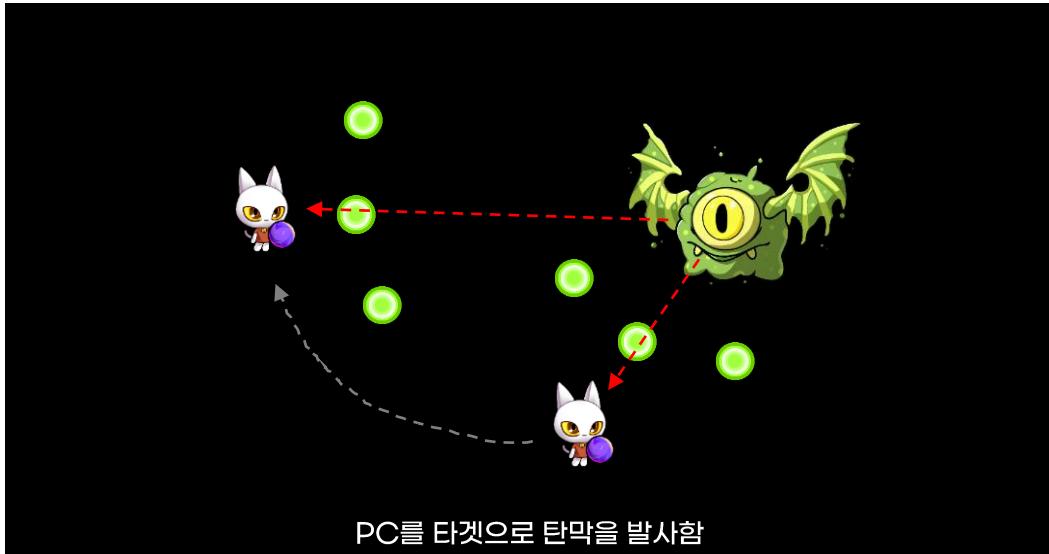
기본 설정	일반 공격 시	스킬 패턴 사용 시
<ul style="list-style-type: none">- 맵 전체를 무작위로 이동함 (속도 : 보통)- PC를 타겟으로 움직이지 않음	<ul style="list-style-type: none">- 기본 설정 상태와 동일하나, 일반 공격은 PC를 향해 사용함	<ul style="list-style-type: none">- 패턴의 쿨타임이 되어 패턴을 시전할 때, 보스는 현재 위치에 멈춘 뒤 패턴을 사용- 패턴이 종료된 후에는 기본 설정과 같이 움직임

보스 1

일반 공격(1)



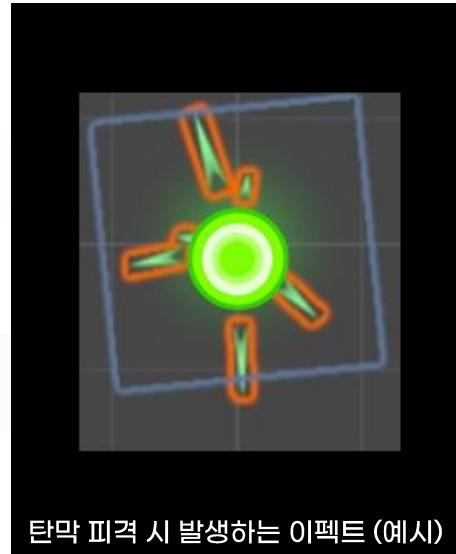
분류	내용
스킬명	일반 공격(1)
패턴 실행	PC를 향해 3방향으로 점성 액체를 1회 발사 (3초간격)
패턴 종료	발사한 탄막은 맵 끝까지 도착 후 소멸
탄막	일반_일반 , 일반_패링 (예비용, 기획상 현재 사용 X)



PC를 타겟으로 탄막을 발사함



탄막 발사 시 꼬리 형태로 나타나는 이펙트 (예시)



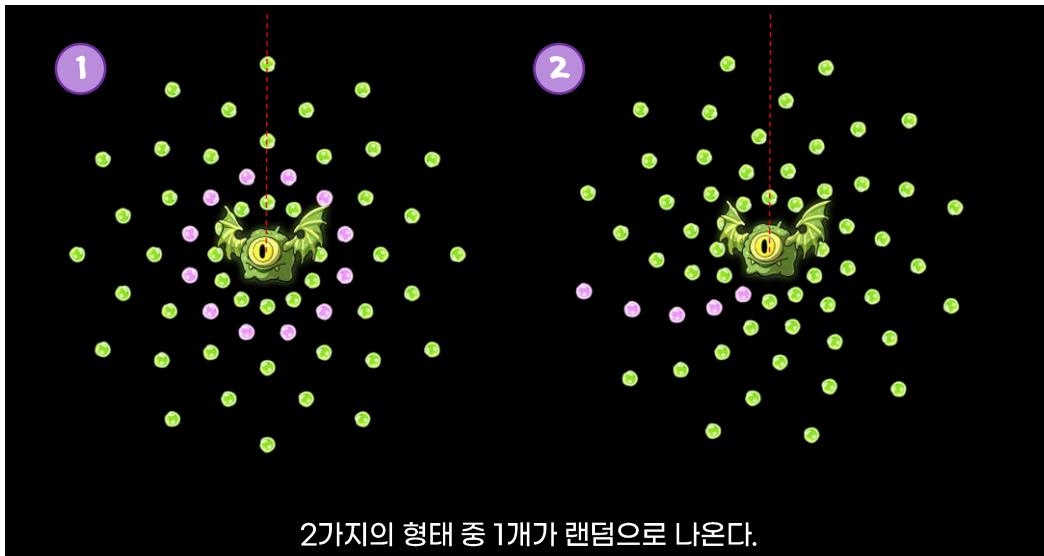
탄막 피격 시 발생하는 이펙트 (예시)



참고 영상 링크



분류	내용
스킬명	스킬 패턴(1)
패턴 실행	보스가 자리에 멈춘 뒤, 12방향 으로 점성 액체를 빠른 속도 로 수차례 발사한다. (지속시간은 구현 후 설정)
패턴 종료	발사한 점성 액체는 맵 끝까지 도착 후 소멸한다.
탄막	(파일명) 스킬1_일반, 스킬1_패링



1 12시(0도)를 기준으로 30도 간격으로 탄막을 생성하여 원형의 형태로 발사한다.
다음 발사되는 탄막은 12시(0도)를 기준으로 **15도가 더 회전한 상태**로 발사된다.
(ex) 12시 기준 0 - 15 - 30 - 45 … or 0 - 15 - 0 - 15 …

패링 탄막으로만 구성된 **원형 형태**의 탄막을 패턴 실행 중 무작위로 1회 발사한다.

2 12시(0도)를 기준으로 30도 간격으로 탄막을 생성하여 원형의 형태로 발사한다.
다음 발사되는 탄막은 12시(0도)를 기준으로 **10도씩 더 회전한 상태**로 발사된다.
(ex) 12시 기준 0 - 10 - 20 - 30 - 40 …

발사되는 **12방향 중 한 방향**만은 패링 탄막으로만 나오게끔 구성한다.

보스 1

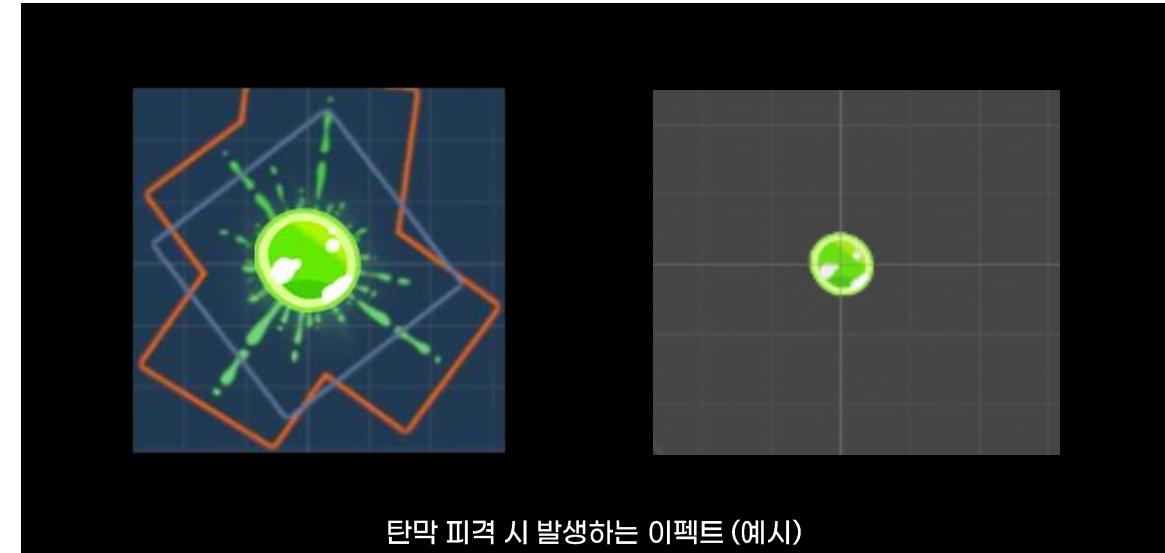
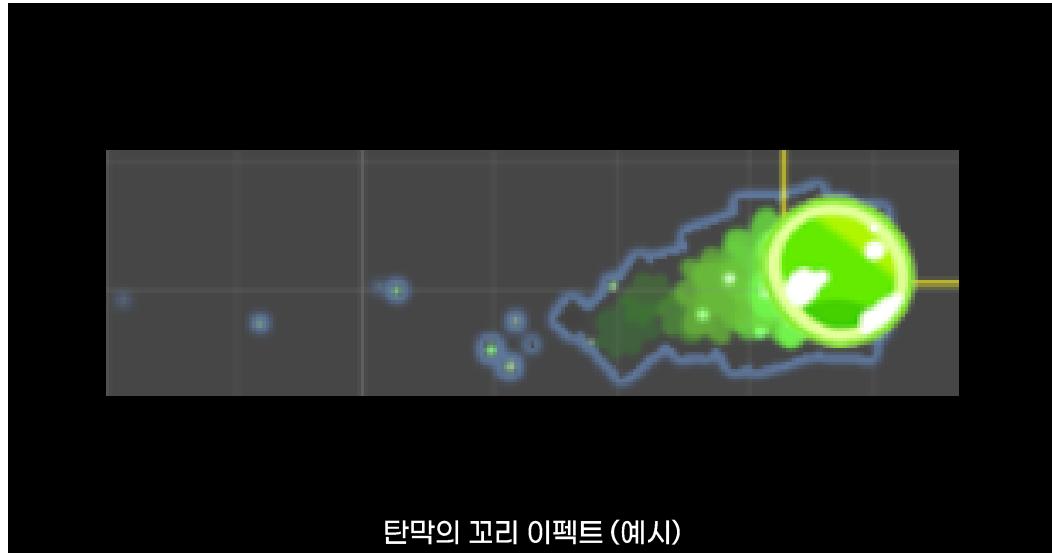
스킬 패턴(1)

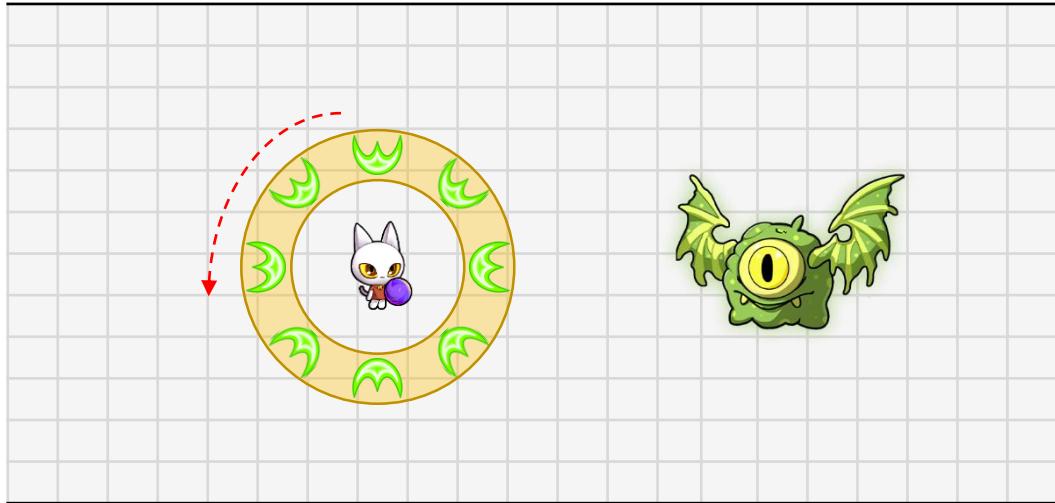


참고 영상 링크

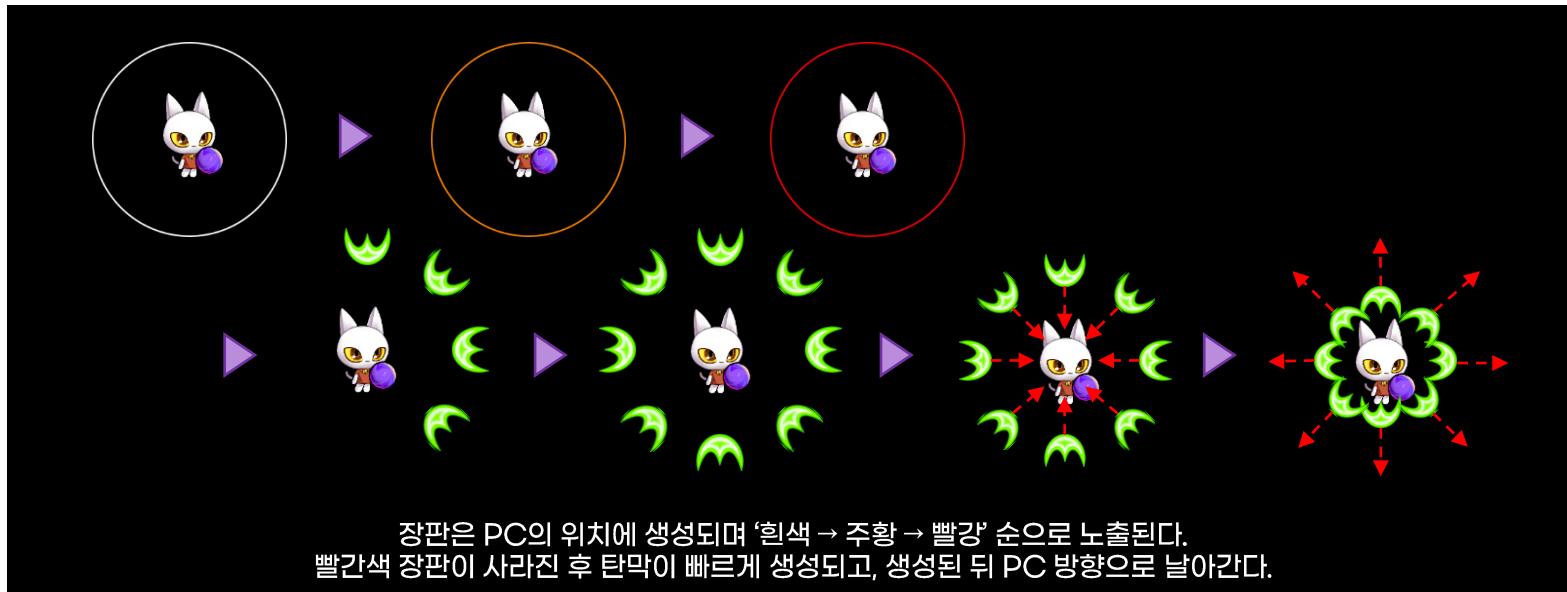


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(1)
패턴 실행	보스가 자리에 멈춘 뒤, 12방향 으로 점성 액체를 빠른 속도 로 수차례 발사한다. (지속시간은 구현 후 설정)
패턴 종료	발사한 점성 액체는 맵 끝까지 도착 후 소멸한다.
탄막	(파일명) 스킬1_일반, 스킬1_패링



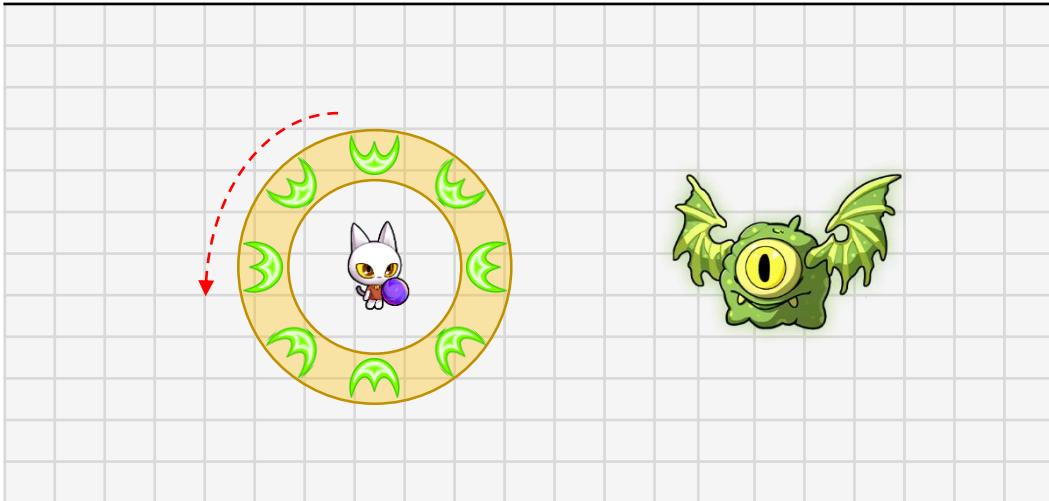


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(2)
패턴 실행	PC가 있던 자리에 장판이 나타났다가 사라지며, 탄막이 순차적으로 생겨난다. 탄막이 모두 생성된 후에는 PC 방향으로 탄막이 지나간다. 빨간 장판이 사라지면 또 다른 장판이 생성되고 총 5번 반복한다.
패턴 종료	지나간 탄막은 맵 끝까지 도착 후 소멸
탄막	박쥐_스킬2

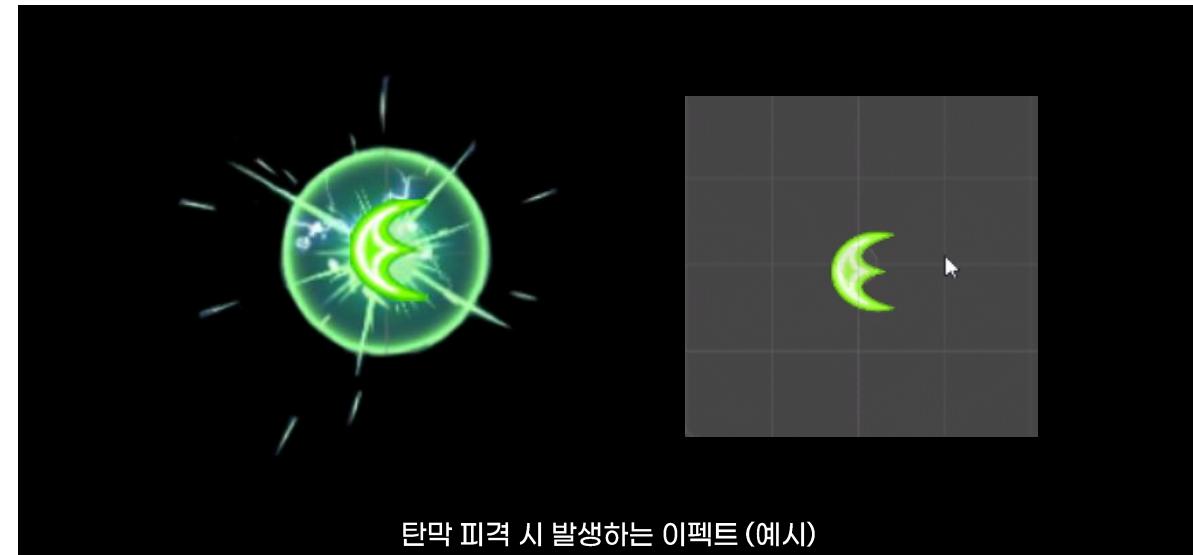
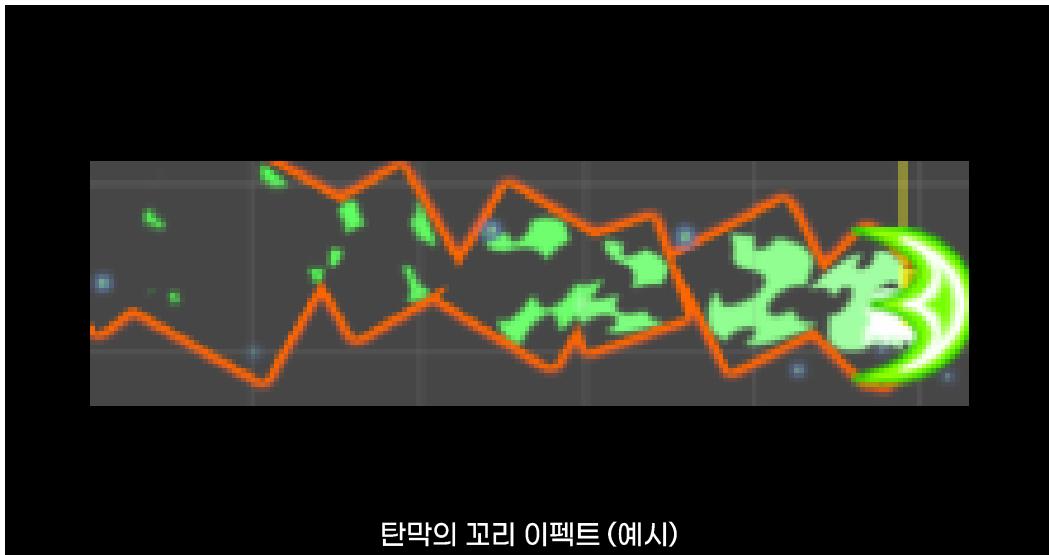


보스 1

스킬 패턴(2)

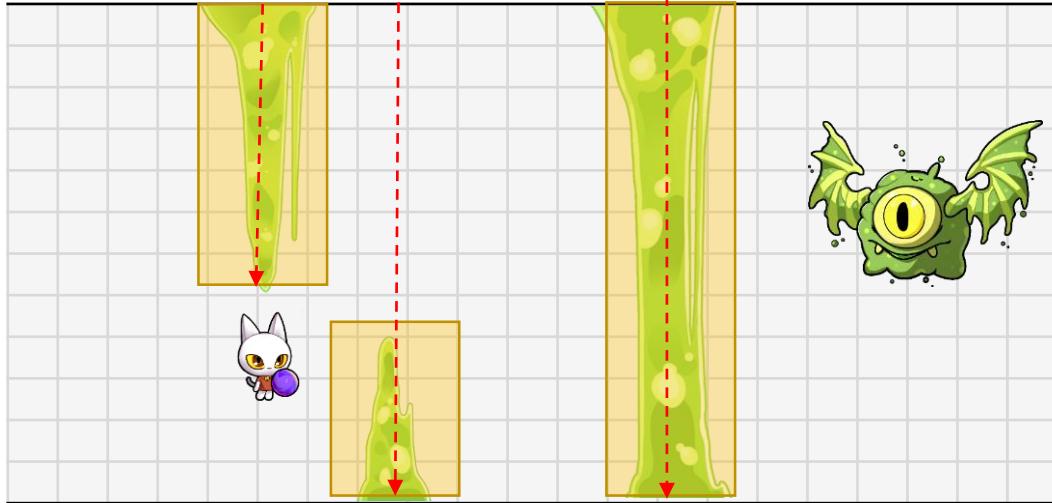


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(2)
패턴 실행	PC가 있던 자리에 장판이 나타났다가 사라지며, 탄막이 순차적으로 생겨난다. 탄막이 모두 생성된 후에는 PC 방향으로 탄막이 지나간다. 빨간 장판이 사라지면 또 다른 장판이 생성 되고 총 5번 반복한다.
패턴 종료	지나간 탄막은 맵 끝까지 도착 후 소멸
탄막	박쥐_스킬2

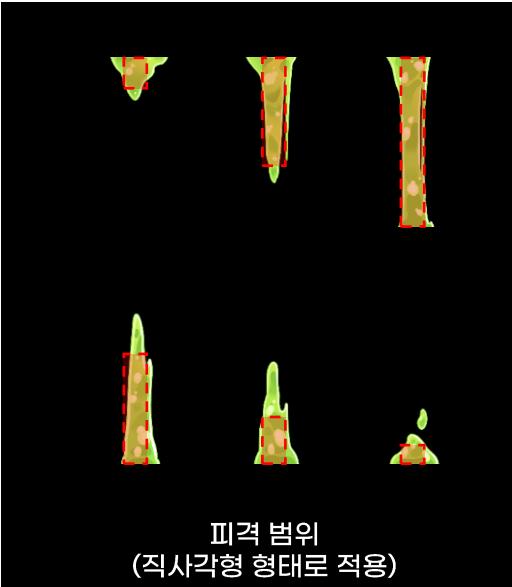


보스 1

스킬 패턴(3)

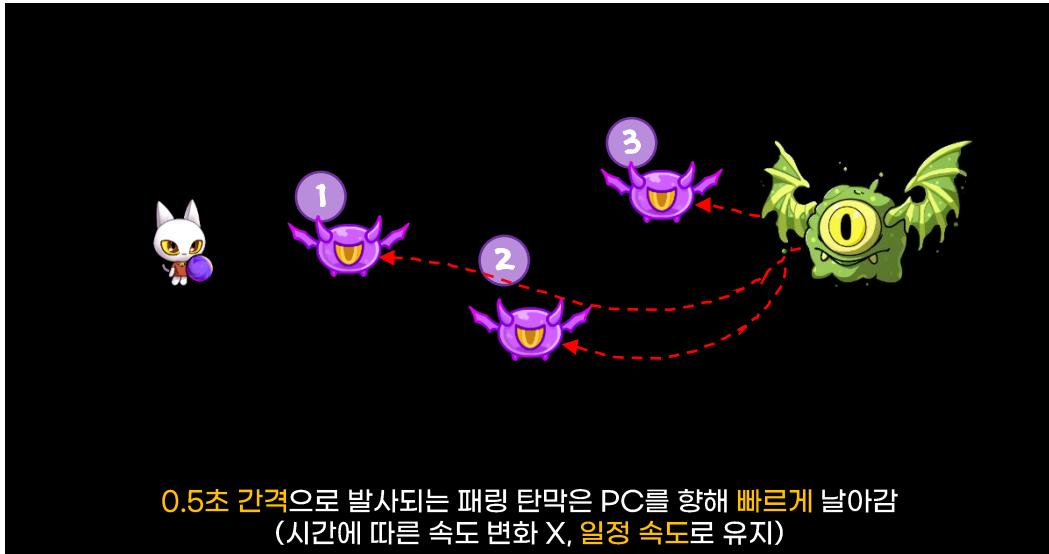
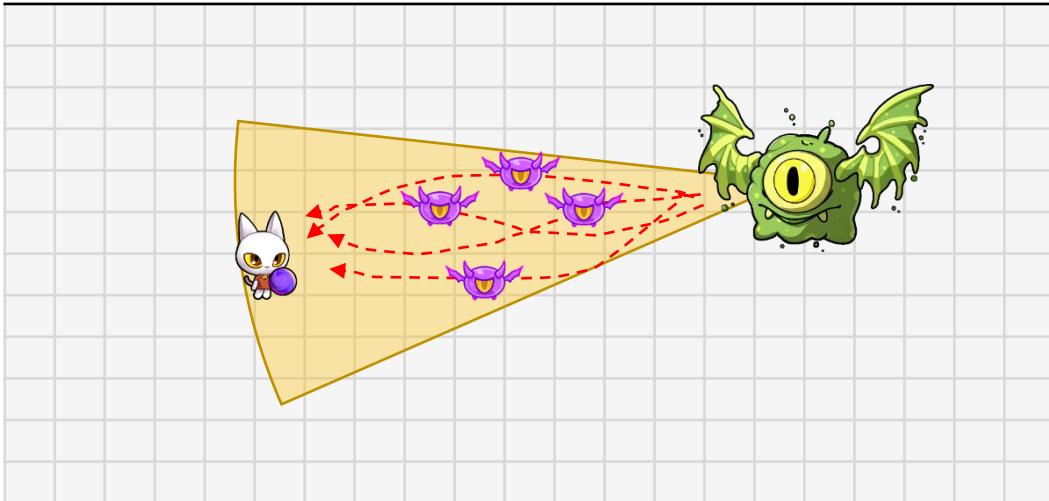


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(3)
패턴 실행	맵 위에서 랜덤한 위치에 슬라임 액체가 빠르게 5회 떨어진다. (회당 1초 간격)
패턴 종료	슬라임 액체가 맵 아래로 떨어지며, 맵 밖으로 나가면서 소멸
탄막	(파일명) 스킬3_일반, 스킬3_패링



보스 1

스킬 패턴(4)



분류	내용
스킬명	스킬 패턴(4)
패턴 실행	4초가 지나면 자폭하는 박쥐 n 마리를 PC를 향해 순차적으로 발사. (0.5초 간격)
패턴 종료	시간 경과로 박쥐가 자폭하거나, 스킬과 충돌로 인해 소멸
탄막	(파일명) 패링박쥐





명칭	Idle	Skill	P_Skill	Hit	Death
발생	기본 상태, 일반 공격 시	스킬 패턴 시 (모두 통일)	스킬 패턴4 사용 시	피격 시	사망 시
이미지 (gif)					
설명	양 날개를 펼러임	눈을 깜빡이며, 날개를 들어 올리고 입을 빼꼼거림	눈을 크게 뜨고, 날개를 펼러임 * 눈이 다른 색으로 변함	당황한 표정으로 동공이 좁아지며, 몸을 움찔거림	몸이 녹아 내리며, 눈알만 남았다가 소멸됨
이펙트					폭발 이펙트
파일명	박주idle	박주스킬	박주패링	박주피격	박주패배

* 구글 드라이브 경로 : 캐릭터 - 박주 애니메이션



명칭	Idle	Walk	Skill	Hit	Win	Lose
발생	기본 상태, 가만히 있을 시	걸을 시	스킬 사용 시	피격 시	스테이지 클리어 시	HP가 0일 시(패배 시)
이미지 (gif)						
설명	공중에 떠있어 발과 몸 이 살랑살랑 움직임	하늘을 나는 슈퍼맨 자 세로 이동함	구슬에 빛이 나며, 커졌 다 작아졌다 반복함	얼굴을 찡그림	신난 표정으로 몸을 신 나게 흔듬	쓰러지며 슬픈 표정으로 바뀜
이펙트			구슬이 빛나는 이펙트			
파일명	Idle	Walk	스킬	피격	승리	패배



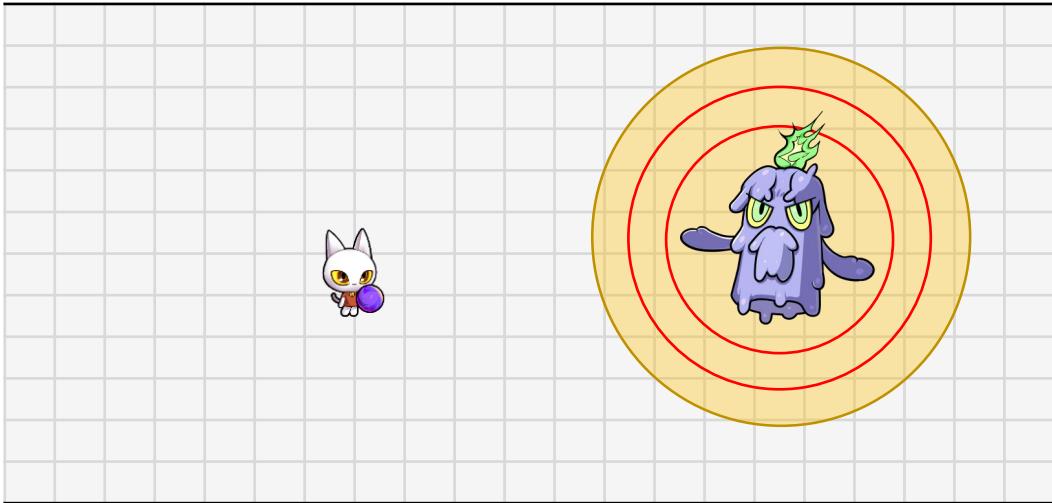
명칭	총불_일반1	총불_스킬1	총불_스킬2	총불_스킬3	총불_스킬4
형태 이미지					
레퍼런스					
타입	패링 불가		일부만 패링 가능		패링 가능 공격
출현 쿨타임	패턴 구현 후 밸런싱 작업 때 설정				
난이도	쉬움	보통	보통	쉬움~보통	보통



기본 설정	일반 공격 시	스킬, 패턴 사용 시
<ul style="list-style-type: none">- 맵 전체를 무작위로 이동함 (속도 : 보통)- PC를 타겟으로 움직임	<ul style="list-style-type: none">- 움직이다 잠깐 멈춰 일반 공격을 사용 후 기본 설정과 같이 움직임	<ul style="list-style-type: none">- 패턴의 쿨타임이 되어 패턴을 시전할 때, 보스는 현재 위치에 멈춘 뒤 패턴을 사용- 패턴이 종료된 후에는 기본 설정과 같이 움직임

보스 2

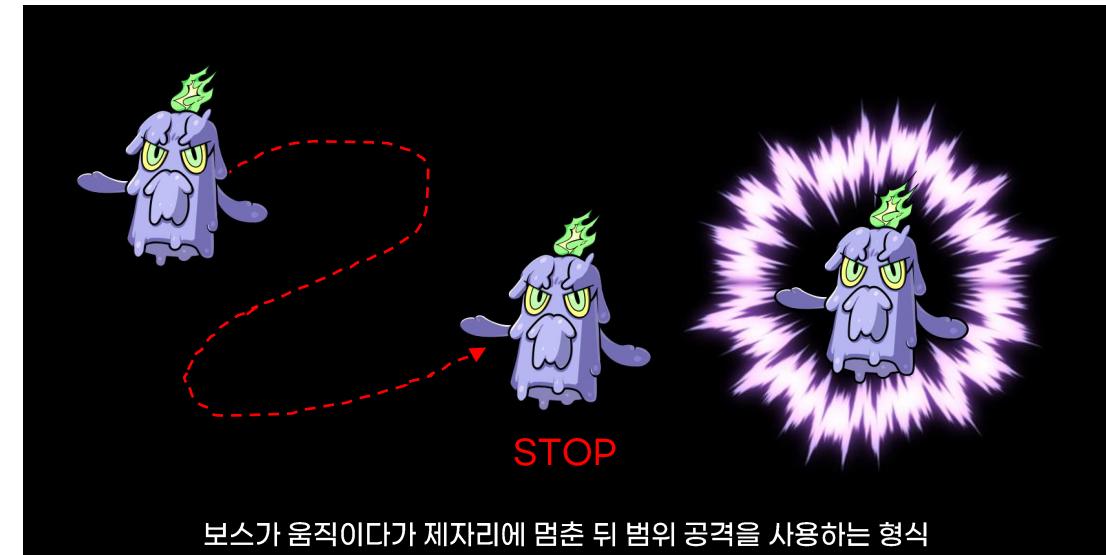
일반 공격(1)



분류	내용
스킬명	일반 공격(1)
패턴 실행	보스가 자리에 잠깐 멈춰 범위 공격을 한다. 공격 이펙트의 크기만큼 피격이 적용된다.
패턴 종료	보스가 범위 공격 후 이펙트가 사라지면 패턴이 종료
탄막	(해당 없음)



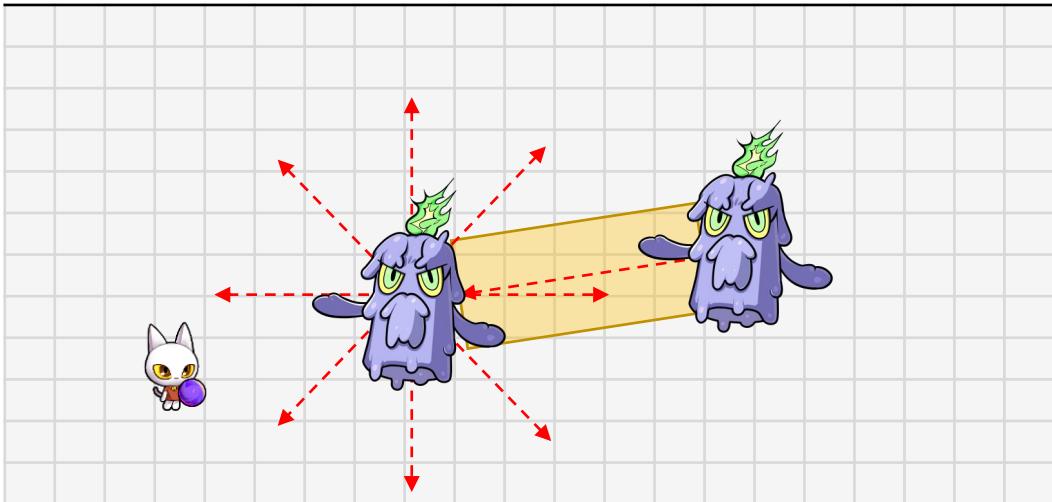
이펙트 적용 예시 이미지
(2개의 이펙트를 겹쳐 사용)



보스가 움직이다가 제자리에 멈춘 뒤 범위 공격을 사용하는 형식

보스 2

스킬 패턴(1)

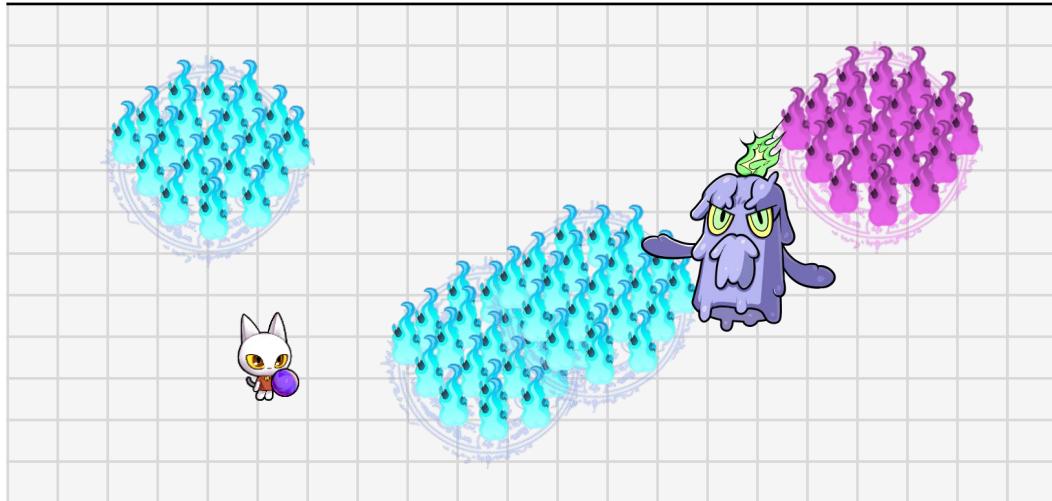


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(1)
패턴 실행	보스가 PC를 향해 짧게 돌진 후 8방향으로 나가는 탄막을 발사한다. 패턴은 2번 더 반복하며, 그 중 무작위로 1번은 패링 탄막이 발사된다.
패턴 종료	발사된 탄막은 벽에 도달 시 소멸, 패턴은 총 3번 진행 후 종료 (일반 - 패링or일반 - 패링or일반) *패링 탄막이 먼저 나올 시, 뒤에는 일반 탄막이 확정
탄막	스킬1_일반, 스킬1_패링



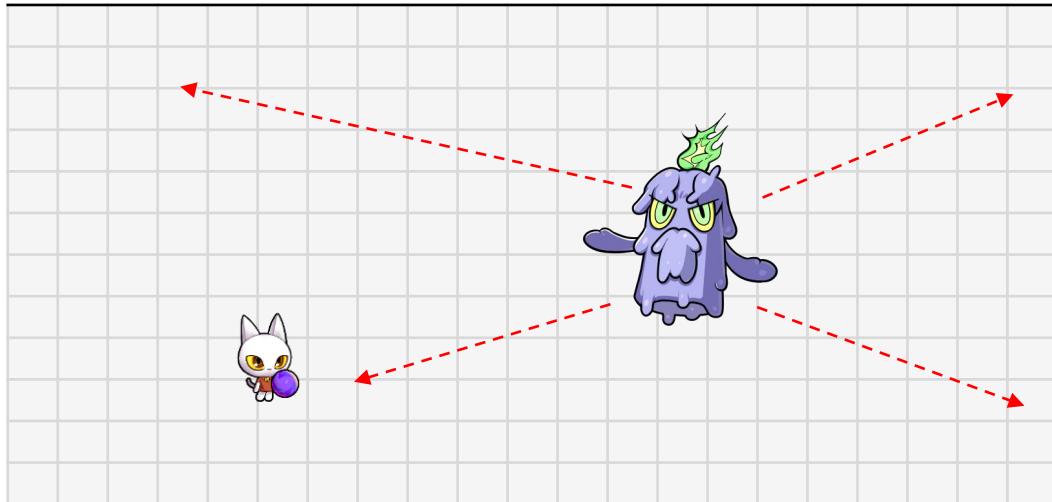
보스 2

스킬 패턴(2)

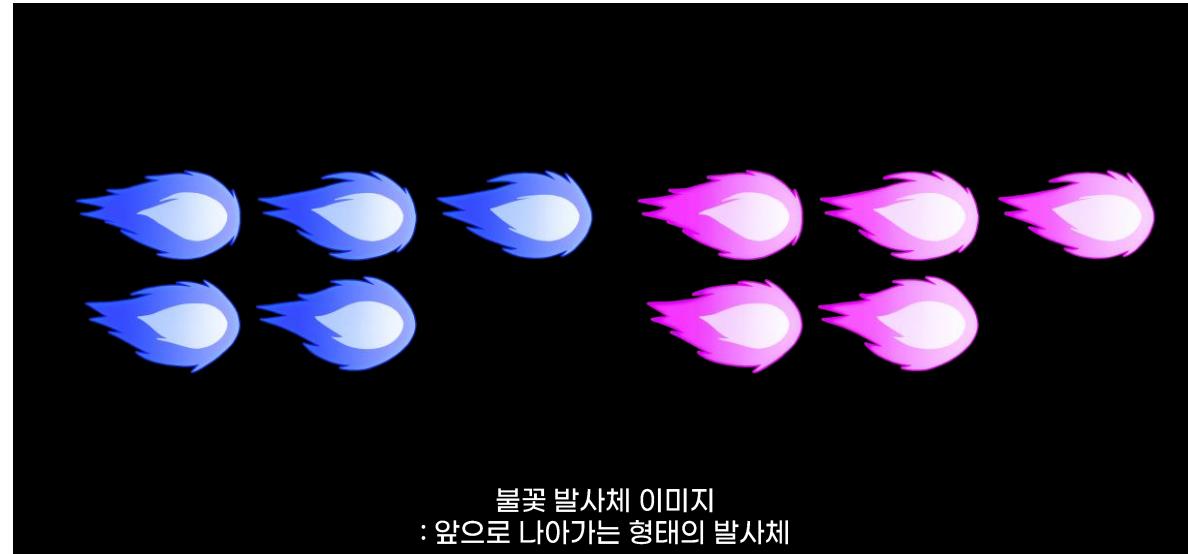


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(2)
패턴 실행	보스가 자리에 멈춘 뒤 맵에 랜덤으로 6개의 소환진이 차례로 생성되며, 0.3초 뒤 소환진에서 불꽃이 나온다.
패턴 종료	6개의 소환진이 생성된 뒤 패턴 종료
탄막	스킬2_마법진_일반, 패링 / 스킬2_일반, 패링



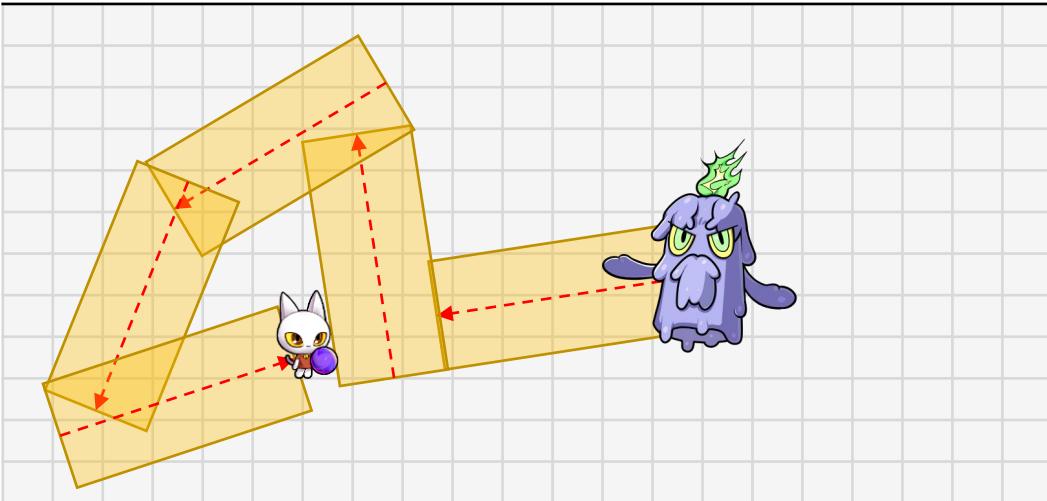


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(3)
패턴 실행	보스가 자리에 멈춰 좌우 방향으로 불꽃을 내뿜는다. * 발사 속도, 일반탄막 개수, 패링탄막 개수를 조정할 수 있어야 합니다.
패턴 종료	3초간 실행 후 종료
탄막	스킬3_일반, 스킬3_패링



보스 2

스킬 패턴(4)



분류	내용
스킬명	스킬 패턴(4)
패턴 실행	보스가 빠르게 PC를 향해 5회 돌진한다. PC에게 향한 5번째 돌진은 보스가 돌진 시 패링이 가능하다.
패턴 종료	5회 돌진 후 패턴 종료
탄막	(해당 없음)



보스가 돌진 시 뒤에 잔상 이펙트가 남는다.

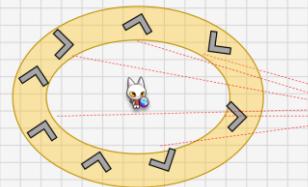
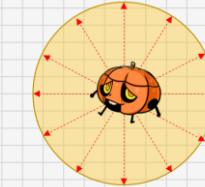
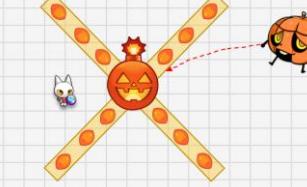


패링 가능 시 몸 주변에 파란 이펙트(오라)가 발산된다.

4번째 돌진이 끝난 후 오라가 생성
→ 5번째 돌진
→ 0.3초 뒤 오라가 소멸

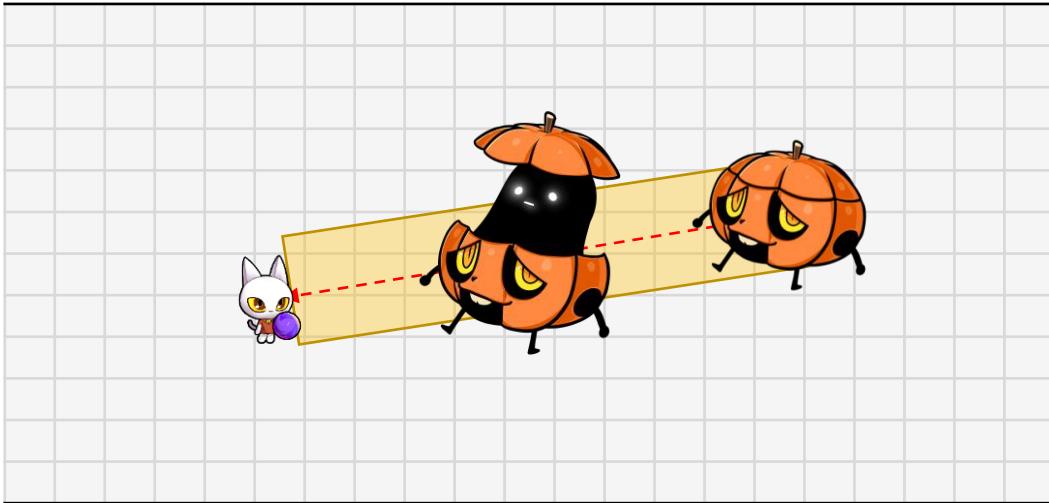
오라가 유지된 시간에만 패링이 가능



명칭	호박_일반1	호박_스킬1	호박_스킬2	호박_스킬3	호박_스킬4
형태 이미지					
레퍼런스					
타입	패링 불가		일부만 패링 가능		전부 패링 가능
출현 콜타임	패턴 구현 후 밸런싱 작업 때 설정				
시전 모션	없음	스킬 애니메이션	호박 변신 애니메이션	패링 스킬 애니메이션	
공통 모션	(공통) 망토와 모자가 휘날리며, 들고있는 낫이 흔들거리는 애니메이션				



기본 설정	일반 공격 시	스킬, 패턴 사용 시
<ul style="list-style-type: none">- 맵 전체를 무작위로 이동함 (속도 : 느림)- PC를 타겟으로 움직이지 않음	<ul style="list-style-type: none">- 기본 설정 상태와 동일하나, 일반 공격은 PC를 향해 사용함	<ul style="list-style-type: none">- 패턴의 쿨타임이 되어 패턴을 시전할 때, 보스는 현재 위치에 멈춘 뒤 패턴을 사용- 패턴이 종료된 후에는 기본 설정과 같이 움직임

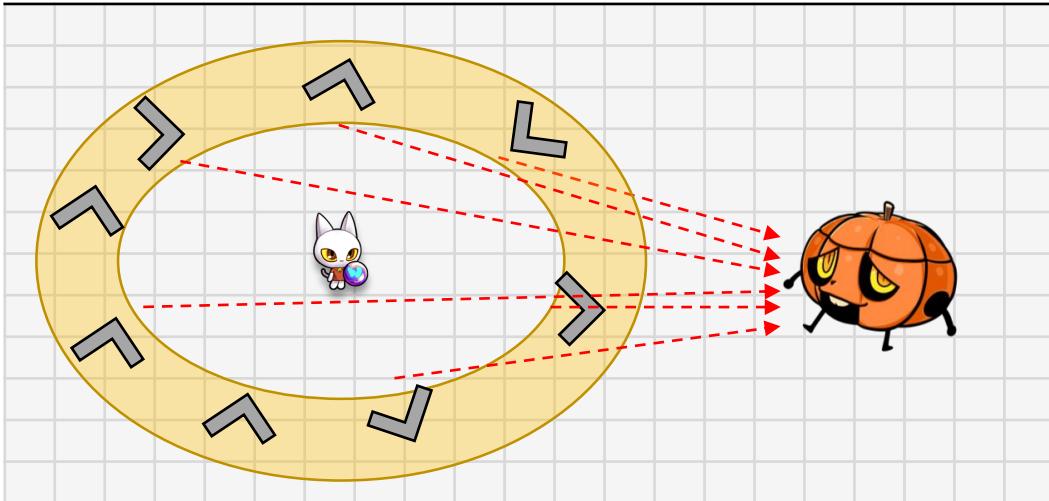


분류	내용
스킬명	일반 공격(1)
패턴 실행	호박이 뚜껑을 연 상태로 PC 위치까지 돌진 한다.
패턴 종료	보스가 돌진 후 패턴이 종료
탄막	해당 없음 (보스 애니메이션으로 대체)



보스 3

스킬 패턴(1)

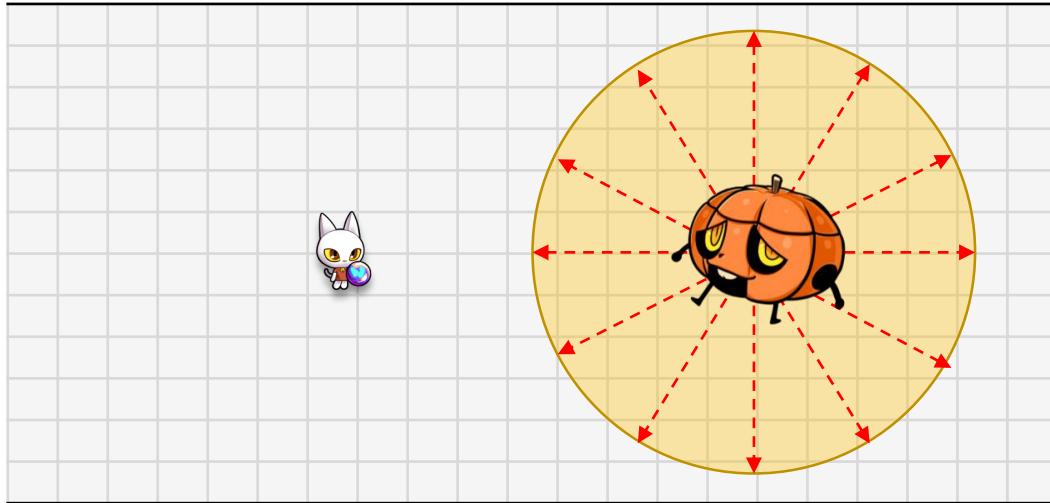


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(1)
패턴 실행	보스가 캐릭터 주변에 8개의 칼날을 빠르게 생성하고, 칼날을 회수한다. 8개의 칼날 중 1개의 칼날이 패링 버전으로 등장한다.
패턴 종료	낫이 보스에게 충돌하는 경우 소멸되며 패턴 종료
탄막	스킬1_일반, 스킬1_패링 (꼬리 이펙트X)

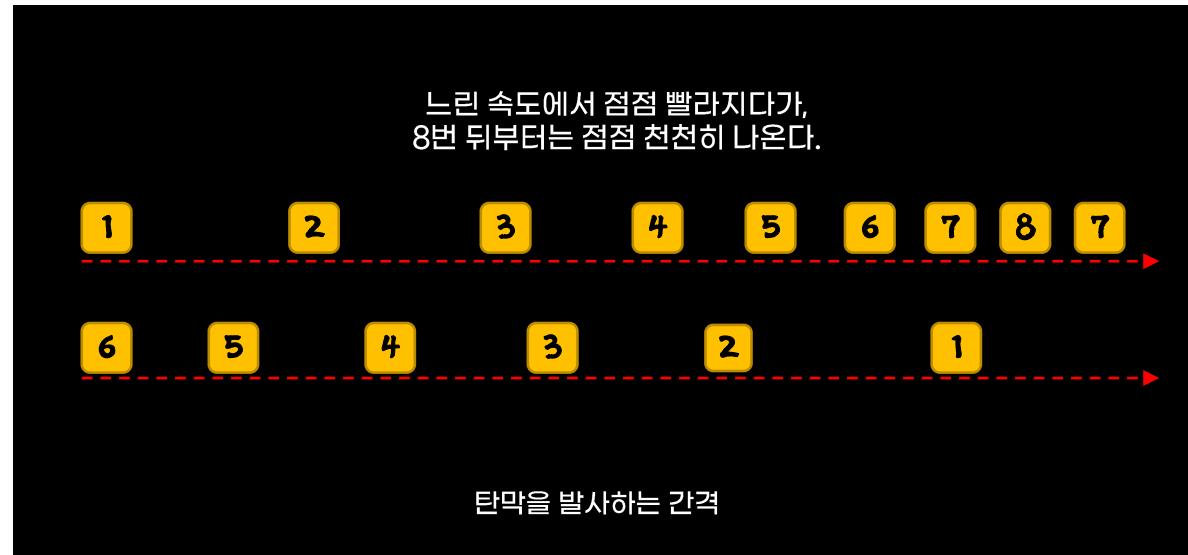
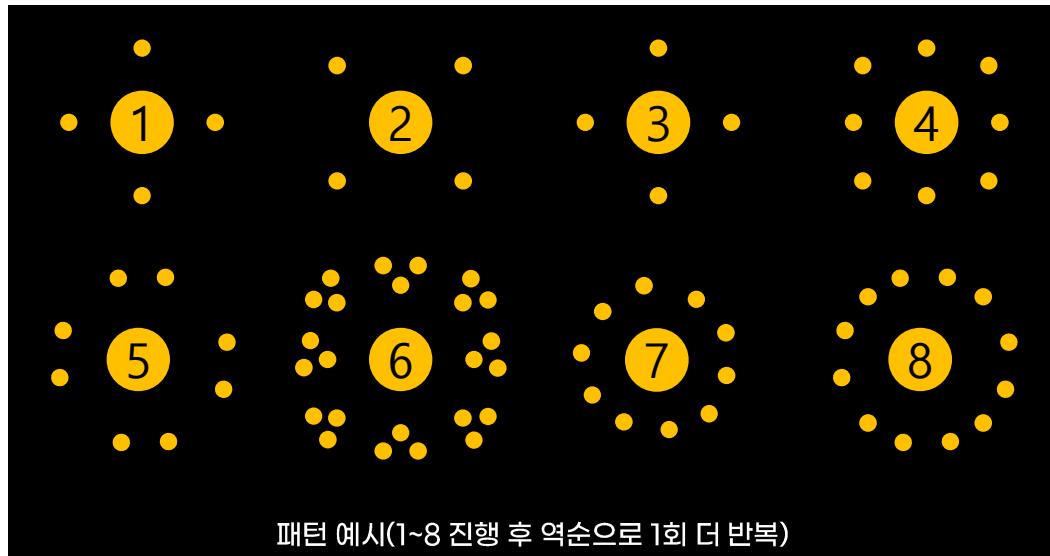


보스 3

스킬 패턴(2)

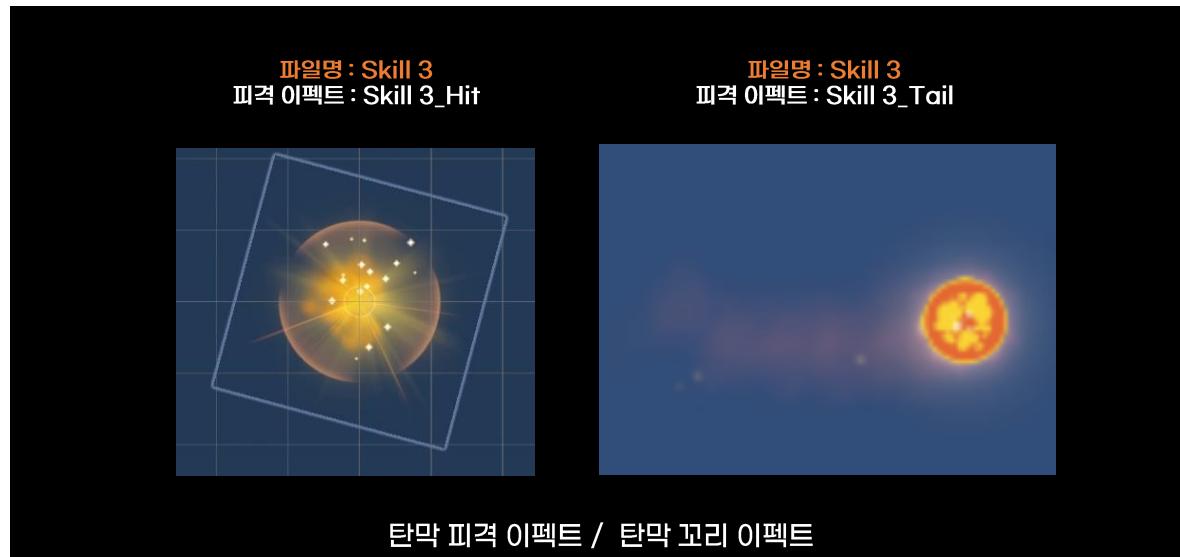


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(2)
패턴 실행	보스가 자리에 멈춘 뒤 여러 방향으로 점점 더 많은 탄막을 발사
패턴 종료	탄막은 벽에 부딪힐 시 소멸 15번 탄막 발사 후 패턴 종료
탄막	스킬2_일반, 스킬2_패링



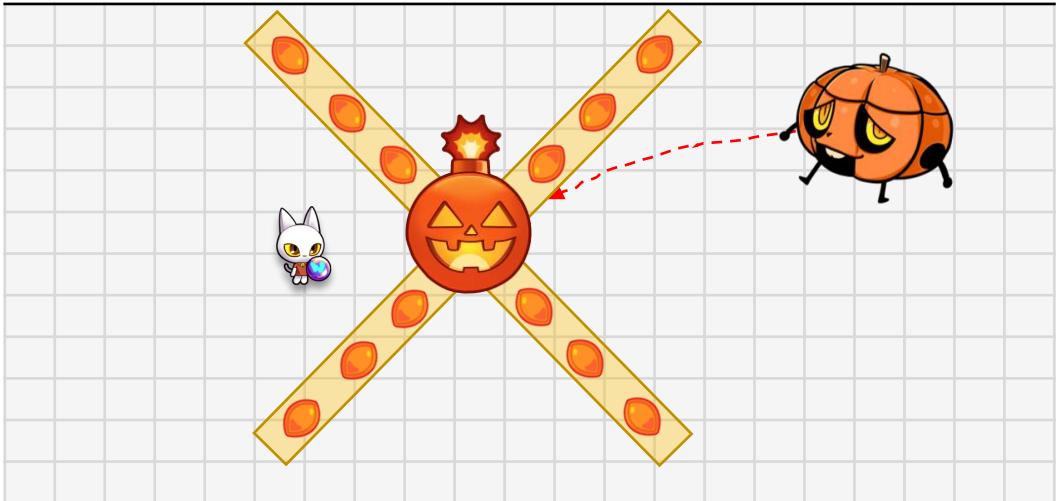


분류	내용
스킬명	스킬 패턴(3)
패턴 실행	호박으로 변한 보스가 빠르게 벽에 부딪히며 탄막을 발사 5회 반복하며, 5회 중 1회 패링 탄막을 발사한다.
패턴 종료	총 5회 벽에 부딪힌 후 종료
탄막	(추후 추가 예정)



보스 3

스킬 패턴(4)



분류	내용
스킬명	스킬 패턴(4)
패턴 실행	PC의 위치로 호박을 던짐. 호박은 2초 뒤에 X 혹은 + 자로 터지면서 8방향으로 탄막 발사 패링 폭탄의 경우, 터지기 전에 호박에 스킬 사용 시 패링 발동
패턴 종료	2회 호박을 던진 후 종료
탄막	패링패턴_일반, 패링패턴_패링, 패링패턴_추가탄막 1, 2



[5] **UI**

- 1) 레퍼런스
- 2) 화면 설명



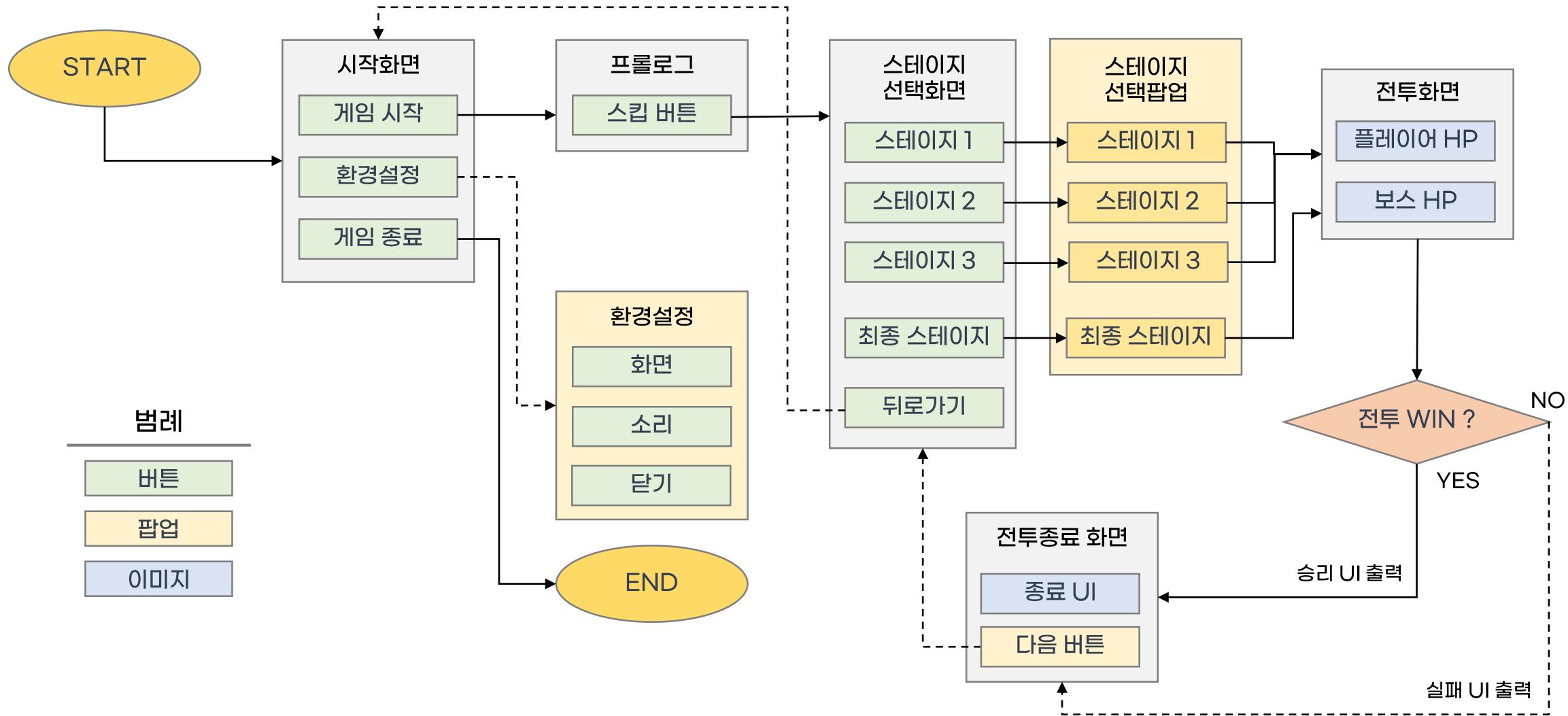
캐주얼 느낌의 UI 컨셉 이미지

- ① 정보 전달이 명확한 깔끔한 이미지
- ② 저명도, 고채도에 가까운 컬러
- ③ 입체감을 중요시 한 디자인

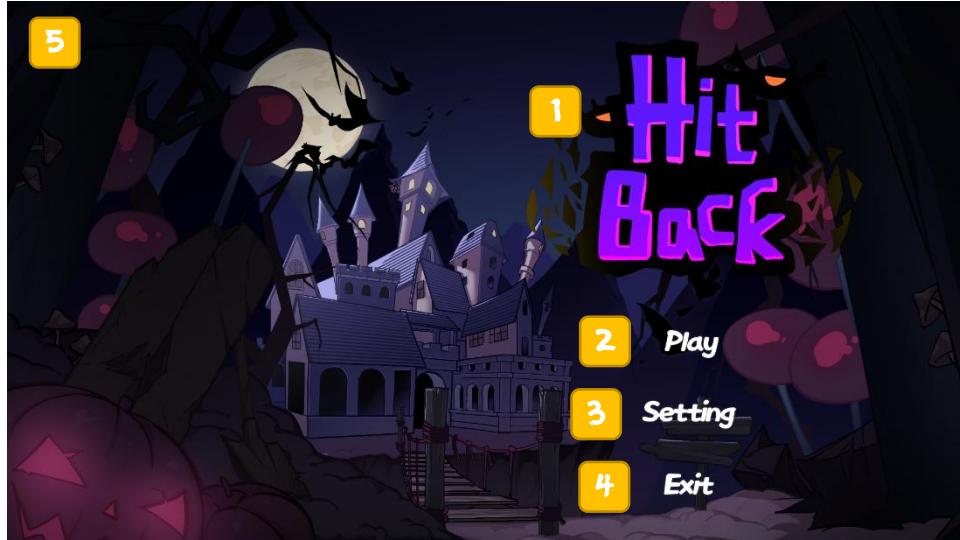


카툰 느낌의 UI









N	이름	타입	설명
1	게임 타이틀	Image	◆ 게임 타이틀(게임 이름) 이미지 출력
2	플레이 버튼	Button	◆ 클릭 시 [메인 화면]으로 이동
3	환경설정 버튼	Button	◆ 클릭 시 [환경설정] 팝업이 출력
4	게임 종료 버튼	Button	◆ 클릭 시 게임이 종료
5	배경	Image	◆ 애니메이션 배경 이미지 출력



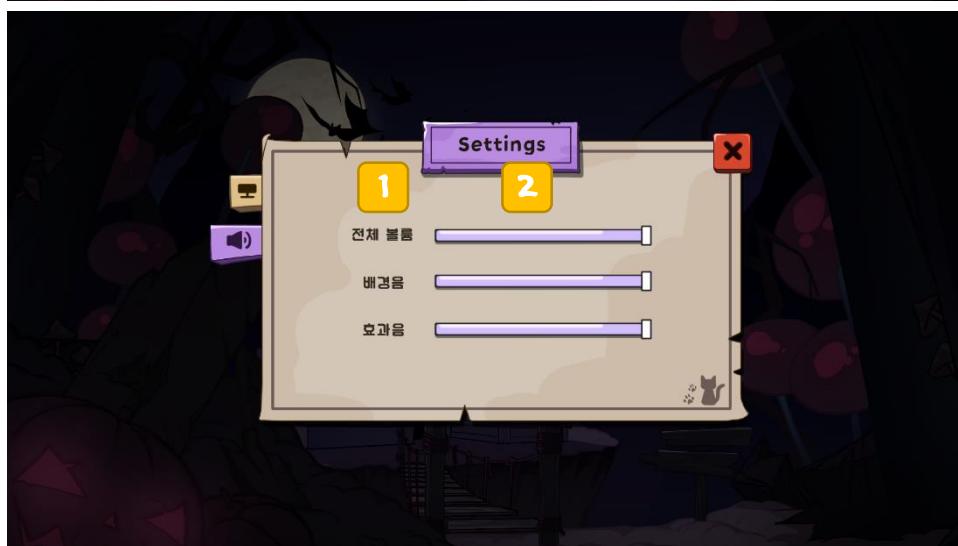
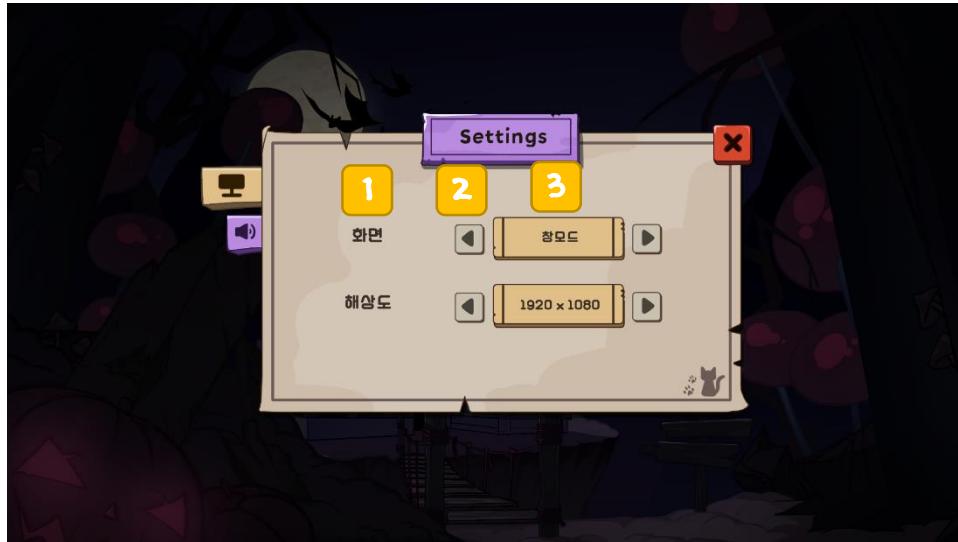
폰트 세부옵션			
폰트 명	KCC-무력무력	자간	-1.0
크기	12.5 pt	글자색	#FFFFFF

사운드 파일	파일명	출력 조건
배경 음악	Title BGM	무한 반복
버튼 마우스 오버 효과음	MouseOverSE	버튼에 마우스 오버 시
버튼 클릭 효과음	ButtonClickSE	버튼 클릭 시



N	이름	타입	설명
1	환경설정	Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 기본 이미지 출력 
2	화면	Toggle	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 기본 설정값: '화면'이 선택된 상태 ◆ 클릭 시 세부 팝업이 화면 설정으로 변경됨
3	소리	Toggle	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 기본 설정값: 비활성화 상태 ◆ 클릭 시 세부 팝업이 소리 설정으로 변경됨
4	창 닫기	Button	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 클릭 시 [환경설정] 팝업이 닫힘

사운드 파일	파일명	출력 조건
토글 클릭 효과음	ButtonClickSE	클릭 시
옵션 변경 효과음	ButtonSE	클릭 시
X 버튼 클릭 효과음	CloseSE	클릭 시



N	이름	타입	설명
1	세부 설정 (화면)	Text	<ul style="list-style-type: none"> 세부 설정 : 화면, 해상도
2	옵션 변경 버튼	Button	<ul style="list-style-type: none"> ◀, ▶ 양 쪽으로 이동 가능한 버튼 ◀ 버튼 클릭 시 이전 옵션으로 이동 ▶ 버튼 클릭 시 다음 옵션으로 이동
3	설정 옵션 이름	Image & Text	<ul style="list-style-type: none"> 화면 : 총 2개 옵션 (전체 화면, 테두리 없는 창모드, 창모드) 해상도 : 총 5개 옵션 (2560x1440, 1920x1080, 1600x900, 1280x720, 960x540)

N	이름	타입	설명
1	세부 설정 (소리)	Text	<ul style="list-style-type: none"> 세부 설정 : 전체 볼륨, 배경음, 효과음
2	볼륨 설정	Slider	<ul style="list-style-type: none"> 볼륨 : 0~100 설정 가능 디폴트 값 : 100

폰트 세부 설정			
폰트 명	긱블말랑이	자간	0.0
크기	30 pt	글자 색	#383027



화면 참고 이미지
[게임 장화홍련, 메이플스토리]



N	이름	타입	설명
1	만화	Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 프롤로그 애니메이션 출력
2	스킵	Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 'Space bar' 입력 시 작동 1회 입력 시, 애니메이션 연출이 스킵됨 ◆ 연출이 다 노출된 상태에서 입력 시, [스테이지 선택 화면]으로 이동

[만화에 들어가는 상세 스토리 내용 링크](#)



컷 노출 순서



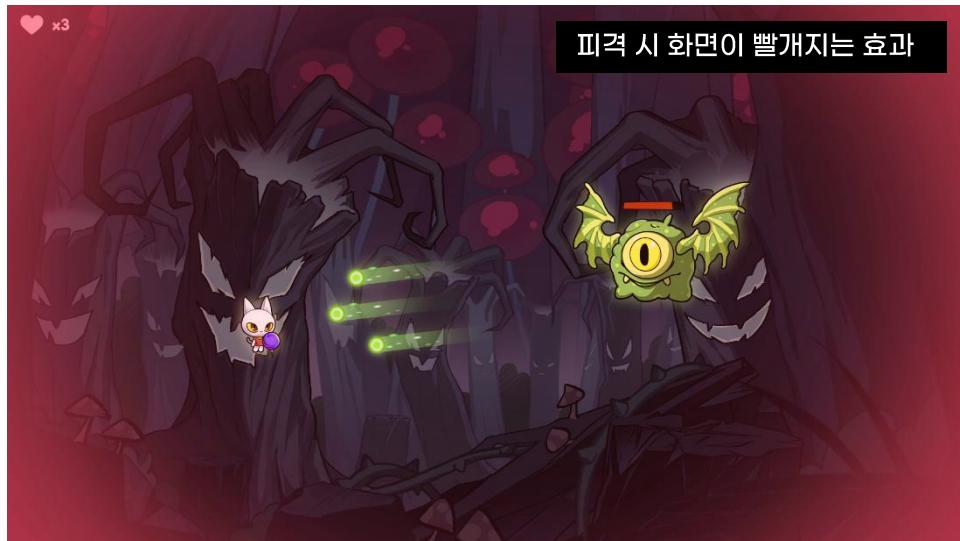
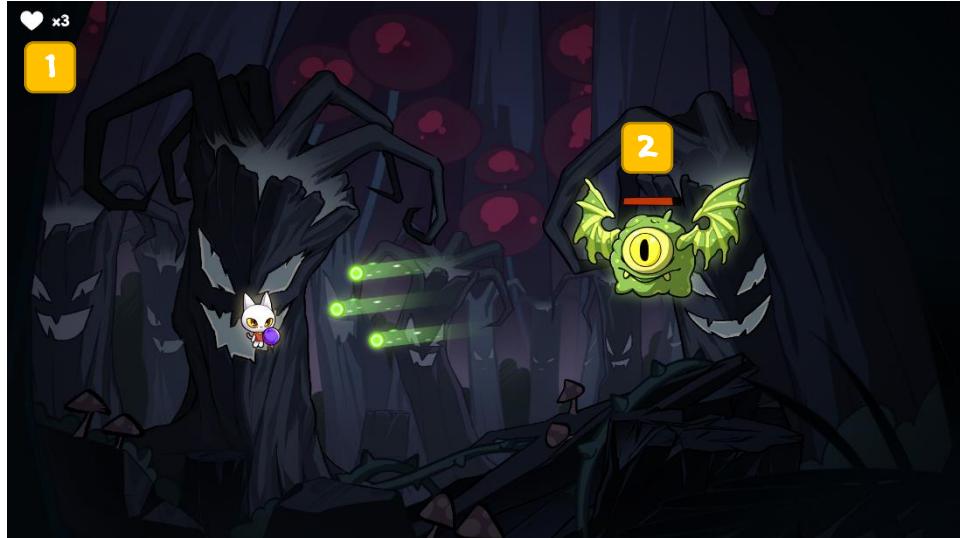


N	이름	타입	설명
1	튜토리얼 아이콘	Image	◆ [2] 범위 내 캐릭터가 위치할 시, 캐릭터 상단에 노출
2	상호작용 범위	Area	◆ 튜토리얼 아이콘이 노출되는 범위
3	설명	Text & Image	◆ Space bar 입력 시, 주변과 상호작용 ◆ ESC 입력 시, 시작화면으로 이동
4	튜토리얼	Image	◆ 2페이지 구성 1페이지 2페이지
5	페이지 넘기기 버튼	Button	◆ 버튼 클릭 시, 다음 & 이전 페이지로 이동
6	닫기 버튼	Button	◆ 버튼 클릭 시, 팝업이 닫힘



N	이름	타입	설명
1	상호작용 아이콘	Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ [2] 범위 내 캐릭터가 위치할 시, 캐릭터 상단에 노출 ◆ 아이콘 노출 상태에서 Space bar 입력 시, 세미 팝업이 노출
2	상호작용 범위	Area	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 상호작용 아이콘이 노출되는 범위
3	보스 캐릭터	Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 보스 캐릭터 이미지 출력
4	보스 체력 표시	Text	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 각 보스의 체력을 표시 ◆ HP / 00
5	설명	Text & Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Space bar 입력 시, 스테이지 시작 ◆ ESC 입력 시, 세미 팝업이 닫힘

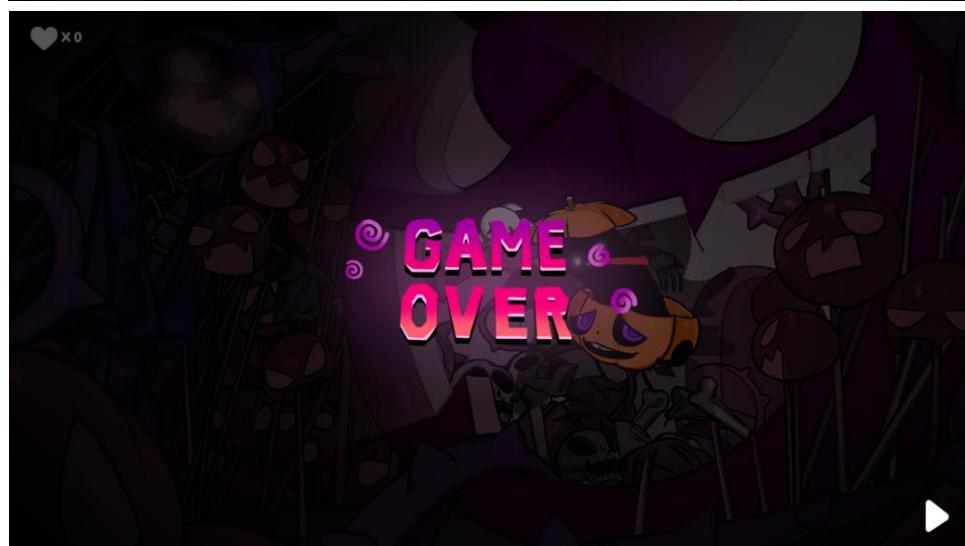
사운드 파일	파일명	출력 조건
UI 등장 효과음	AppearSE	상호작용 시
확인 효과음	ButtonClickSE	Space bar 입력 시
뒤로가기 효과음	BackButtonSE	ESC 입력 시



N	이름	타입	설명
1	플레이어 HP	Image & Text	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 플레이어의 HP 이미지 출력 ◆ HP -1 될 시, HP 숫자가 1씩 감소 ex) 3 → 2, 2 → 1 ◆ 0이 되면 [전투종료 화면] 출력
2	보스 HP	Image	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 보스 HP바를 출력 ◆ 플레이어 공격을 받을 시 HP 감소, 남은 HP를 실시간으로 갱신 ◆ HP가 0이 되면 [전투종료 화면] 출력

폰트 세부 설정			
폰트 명	고령딸기체	자간	0.0
크기	9 pt	컬러	#FFFFFF

사운드 파일	파일명	출력 조건
보스 HP 감소 효과음	BatHPSE	보스 HP 감소 시
PC HP 감소 효과음	CatHPSE	PC HP 감소 시



N	이름	타입	설명	
1	종료 이미지	Image	◆ 조건에 따라 클리어 or 패배 이미지 출력 승리 패배	
2	넘어가기	Button	◆ 버튼 클릭 or Space bar 입력 시 [메인 화면] 으로 이동	

사운드 파일	파일명	출력 조건
승리 효과음	StageClearSE	PC가 승리 시
패배 효과음	GameOverSE	PC가 패배 시
넘어가기 효과음	NextButtonSE	버튼 입력 or Space bar 입력 시