

〈픽셀나이츠〉

게임기획서 및 그래픽 진행 상황

게임 기획 : 김성엽

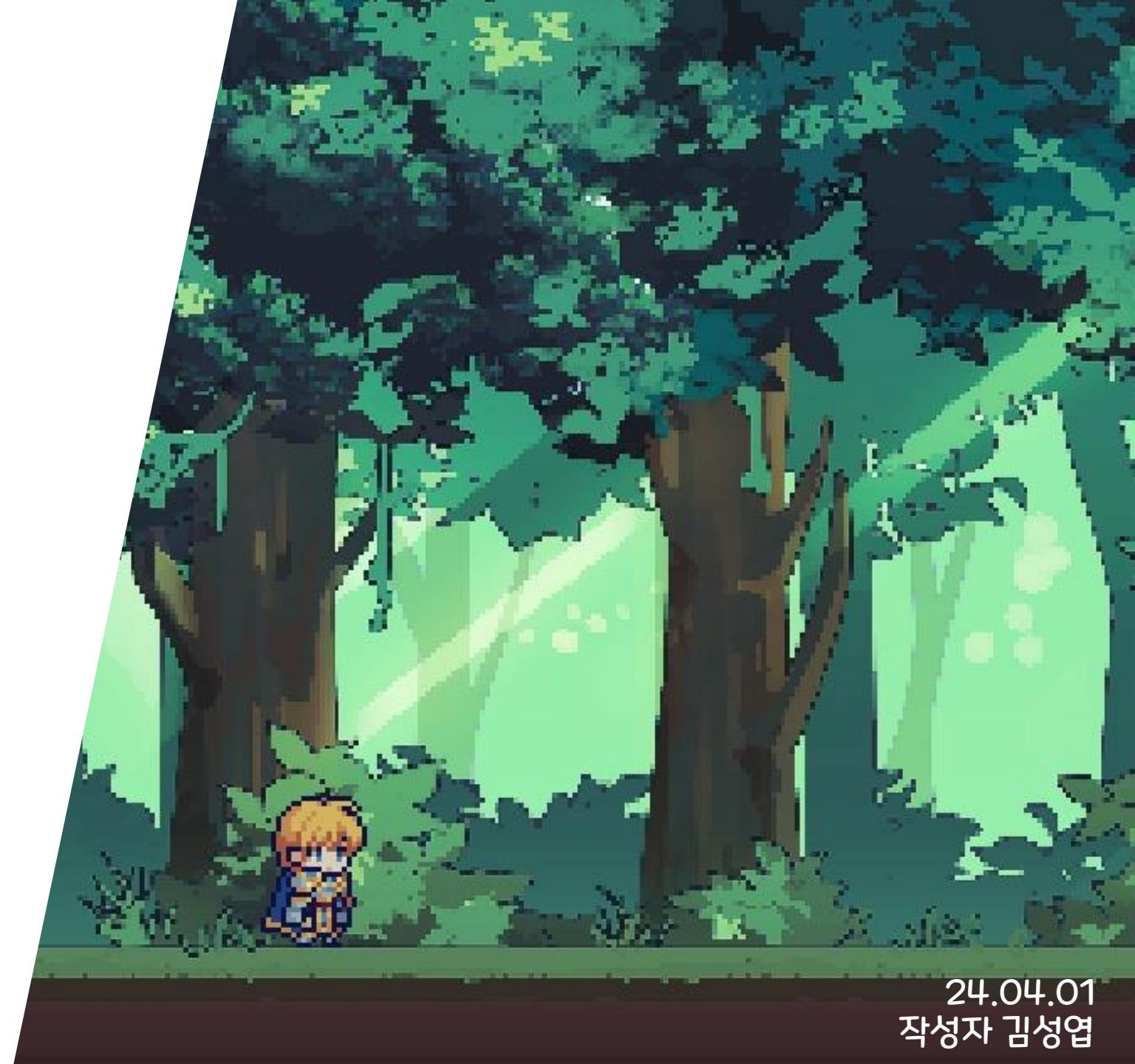
배경 및 캐릭터 : 강민주, 김대현

UI : 김민성

애니메이션 : 김유진

이펙트 및 컷신 : 신소영

프로그래밍 : (서울시립대) 배유찬, (겜마고) 최대원



목차

1. 게임의 개요

- 1-1. 게임 정보
- 1-2. 세계관 및 스토리
- 1-3. 게임의 재미요소

2. 시스템

- 2-1. 핵심 매커니즘
- 2-2. 시스템 플로우차트
- 2-3. 게임의 조작법

3. 컨셉

- 3-1. 캐릭터 설정 및 컨셉
- 3-2. 배경 레퍼런스 및 컨셉
- 3-3. 이펙트 레퍼런스 및 컨셉

4. UI 설계

- 4-1. UI 플로우차트
- 4-2. UI 스토리보드
- 4-3. UI 기능설명서

5. 연출

- 5-1. 카메라 연출
- 5-2. 인게임 연출

6. 스테이지

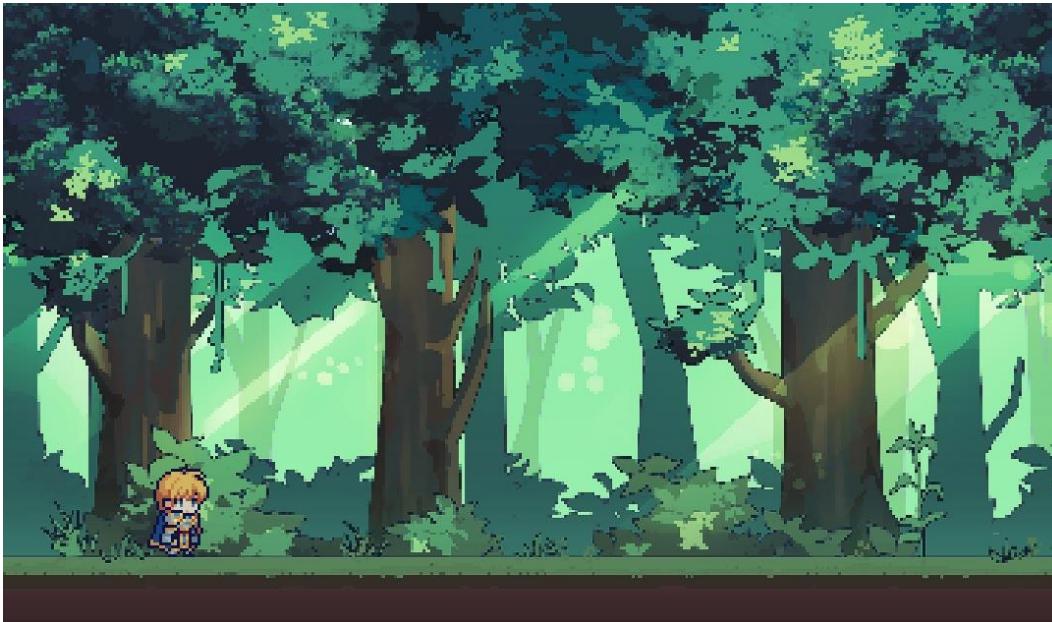
- 6-1. 레벨 디자인

1. 게임 개요

1-1. 게임 정보

게임 소개 : 플레이어는 쿼스트를 받아 몬스터를 물리치며, 마을 사람들을 구하고 성장하여
마왕을 물리치러가는 2D 액션RPG 게임입니다.

〈픽셀나이츠〉 Pixel Knights



장르	플랫포머, 액션 RPG
시점	2D 횡스크롤
플랫폼	PC
엔진	Unity
심의등급	전체 이용가
주제	기사단이 되어 마왕을 물리치는 게임
타겟층	10~20세 이상의 액션RPG를 좋아하는 사람들
특징	기존의 스토리 게임에서 느낄 수 없던 타격감을 보완하고 액션 게임에선 어려웠던 콤보를 쉽게 보완한다.
기획의도	빠른 스토리 진행과 타격감을 잘 느낄 수 있는 액션을 통해 전반적으로 게임의 템포를 높이는 것을 목표로 기획 및 개발을 진행한다.

1. 게임 개요

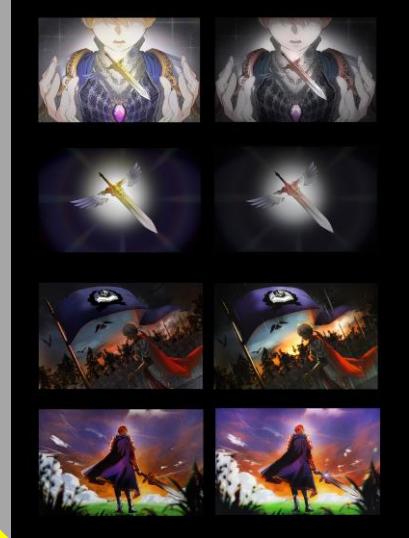
1-2. 세계관 및 스토리



세계관	<p>평화롭던 어느 날 마왕이 부활하여 세계를 파괴하기 시작한다. 하지만 그에 대항하기 위해 영웅의 힘을 가진 사람들을 모아 기사단을 만들었다.</p> <p>기사단에 들어온 플레이어는 마을을 지키고 성장하여 마왕을 무찌를 수 있을까?</p>
시놉시스	<p>기사단에 들어온 플레이어, 기사단장과 수련하던 중 숲에서 나온 NPC에게 마왕군의 습격 소식을 듣게 되었고 그렇게 기사단장과 플레이어는 마왕의 잔당들을 막으러 떠나게 된다.</p>

1. 게임 개요

1-3. 게임의 재미요소 및 컨셉



(1) 스토리 게임 요소
컷신을 사용한 스토리 및 시간대별 스테이지

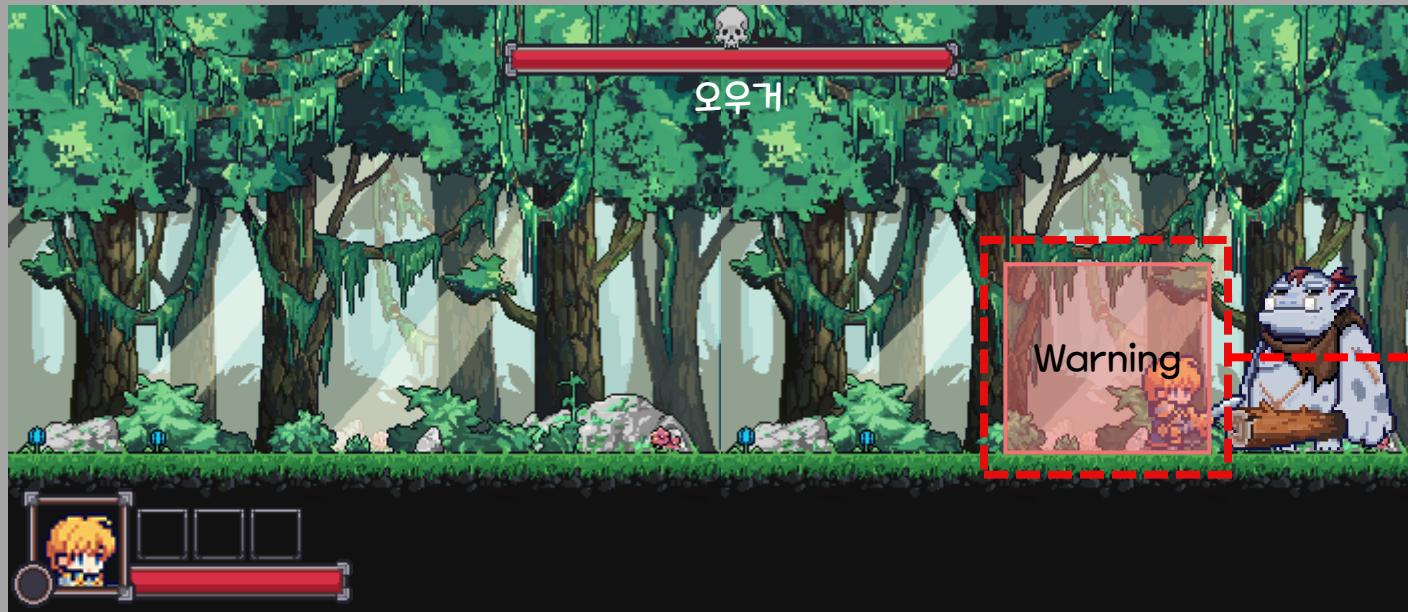


(2) 액션 RPG게임 요소
체력 바 및 스킬 바



2. 시스템

2-1. 핵심 매커니즘 - 액션 게임의 요소



위험 바

보스의 패턴을 보여주는 위험 바

위험 바는 보스 몬스터의 패턴 시작 시 등장하며 **붉은 박스에 투명도**를 주어 플레이어가 보다 더 쉽게 보스의 공격을 피할 수 있게 도와주는 용도로 설계되었다.

2. 시스템

2-1. 핵심 매커니즘 - 액션 게임의 요소

스킬 바 캐릭터의 스킬 바

스킬 바는 원하는 스킬 사용 시 [게이지 형태로](#) 스킬의 재사용 대기시간을 알려줌 스킬을 다시 사용 할 수 있는 재사용 대기시간이 나오면서 짙은 회색과 시간으로 표시됨
콤보 사용 시 재사용 대기시간 감소
[스킬 재사용 대기시간 감소 시 스킬 다시 사용 가능](#)
캐릭터의 체력 바 위에 위치한다.



픽셀나이츠 캐릭터 체력바



픽셀나이츠 중간 및 최종 보스 체력바

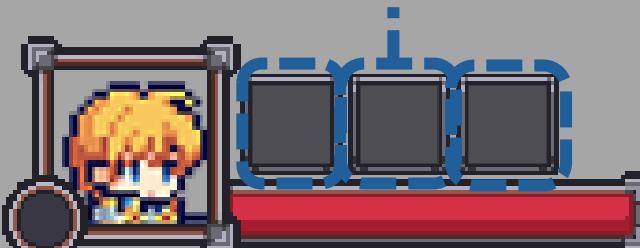
체력 바

캐릭터와 중간보스 및 보스 몬스터만 존재하는 HP 체력 바

체력바는 [게이지 형태](#)로 소모되면 빨간색 HP바가 왼쪽으로 줄어들며 줄어든 자리는 회색으로 표시되며 숫자로 표기
체력 바 모두 소진 시 게임 오버가 됨
캐릭터의 경우 왼쪽 하단에 위치하고 중간 및 최종 보스 몬스터의 경우 상단 중앙에 위치하게 된다.

스킬 사용

원하는 스킬을 선택한다.
첫번째 스킬(Shift) 두번째 스킬(D) 세번째 스킬(R)
버튼을 누르면 스킬이 발동된다.



스킬 사용 후

사용한 스킬은 아래 그림처럼 재사용 대기시간이 나타난다.



2. 시스템

2-1. 핵심 매커니즘 - RPG 게임의 요소

장비 창

캐릭터의 현재 사용중인 아이템을 확인 할 수 있는 창

장비창은 현재 장착중인 장비 아이템과 유물들을 볼 수 있다.

인벤토리에서 아이템 장착 시 기준에 장착중이던 아이템은 인벤토리로 이동하게 됨



인벤토리

플레이어가 습득한 아이템과 골드를 볼 수 있는 창

인벤토리는 현재까지 습득한 아이템 및 골드를 확인 할 수 있음

원하는 아이템을 더블 클릭하여 아이템을

장착 가능

원하는 아이템을 클릭하여 들어 다른 아이템
칸에 옮길 수 있음



장비 칸 & 유물 칸

플레이어가 장착 할 수 있는 장비 및 유물 칸

오른쪽 장비 칸

- 1 - 무기
- 2 - 모자
- 3 - 갑옷
- 4 - 신발

아래 유물 칸

- 1 - 힘의 유물
- 2 - 방어의 유물
- 3 - 체력의 유물

골드 바

플레이어가 획득한 골드를 볼 수 있는 칸

골드 바는 현재까지 획득한 골드를 확인 할 수 있음

상점에서 획득한 골드를 통해 아이템을 구매 할 수 있음

몬스터 처치 및 채스트를 통해 골드를 획득 할 수 있음

2. 시스템

2-1. 핵심 매커니즘 - 스킬 별 차이점

항목	스킬명	카운터	대쉬	검무
이미지				
설명	상대의 공격을 텁겨낸다.	전방으로 돌진하여 적을 무찌른다	전방에 있는 적을 빠르게 베어가른다.	
재사용 대기시간	5초	2초	10초	
데미지	1회 방어 후 1회 * 10의 대미지	1회 * 50의 대미지	15회 * 타당 20의 대미지	

2. 시스템

2-2. 스킬 세부 기획 - 스킬 별 차이점

	설명	적의 공격을 퉁겨냅니다.		
	쿨타임	5초	방패 들고 있는 시간	2초
	무적 시간	2초	기절 시간	2초
	피해 반사 대미지	막는 이펙트가 쿵하고 나오며 10의 대미지를 준다.		
	사용 예시	적에게 접근하여 공격하기 적의 공격 피하기 빠르게 목적지 도착하기		
스킬 이름	조정	게임의 밸런스에 방패를 들고 있는 시간을 조정할 수 있다. 게임의 밸런스에 따라 무적 시간을 조정할 수 있다. 게임의 밸런스에 따라 기절 시간 조절할 수 있다. 게임의 밸런스에 따라 쿨타임 조정 가능		
카운터	주의 사항	막기 사용 시 움직일 수 없음 재사용 대기시간이 길어 신중히 써야함 무적 시간이 예상외로 짧아 계산을 잘해야함 타이밍 조절을 잘해야함		

2. 시스템

2-2. 스킬 세부 기획 - 스킬 별 차이점

	설명	캐릭터가 전방의 적을 베어 공격합니다.		
	쿨타임	2초	이동거리	캐릭터 5개 정도의 거리
	무적 시간	1초	캔슬	돌진 + ↓
	대쉬 대미지	50의 대미지		
	사용 예시	위험한 순간 방패를 펼쳐 적의 공격을 막습니다.		
스킬 이름	조정	게임의 맵 크기에 따라 이동거리를 조절할 수 있다. 게임의 밸런스에 따라 무적 시간을 조정할 수 있다. 게임의 밸런스에 따라 돌진 대미지 조절할 수 있다. 게임의 밸런스에 따라 쿨타임 조정 가능		
대쉬	주의 사항	점프 + 돌진 + 점프가 가능한 딜레이 아래론 사용불가(대각선 사용 가능) 돌진 + ↓ 사용 시 돌진이 캔슬되며 절반만 가고 쿨타임을 절반 돌려받음		

2. 시스템

2-2. 스킬 세부 기획 - 스킬 별 차이점

	설명	캐릭터가 전방의 적을 베어 공격합니다.		
	쿨타임	10초	키다운 지속시간	5초
	피해감소	사용 중에 피해감소 10%를 부여한다.	캔슬	스킬 키 때기
	검기 대미지	15회 1타 * 20의 대미지		
	사용 예시	적 몬스터가 스턴 시 딜을 육여넣기		
스킬 이름	조정	게임의 난이도에 따라 키다운 시간 조정 게임의 밸런스에 따라 대미지를 조정할 수 있다		
검무	주의 사항	키다운 중엔 움직이지 못함 키를 때면 스킬이 끊김 재사용 대기시간이 길어 신중하게 사용하여야 함		

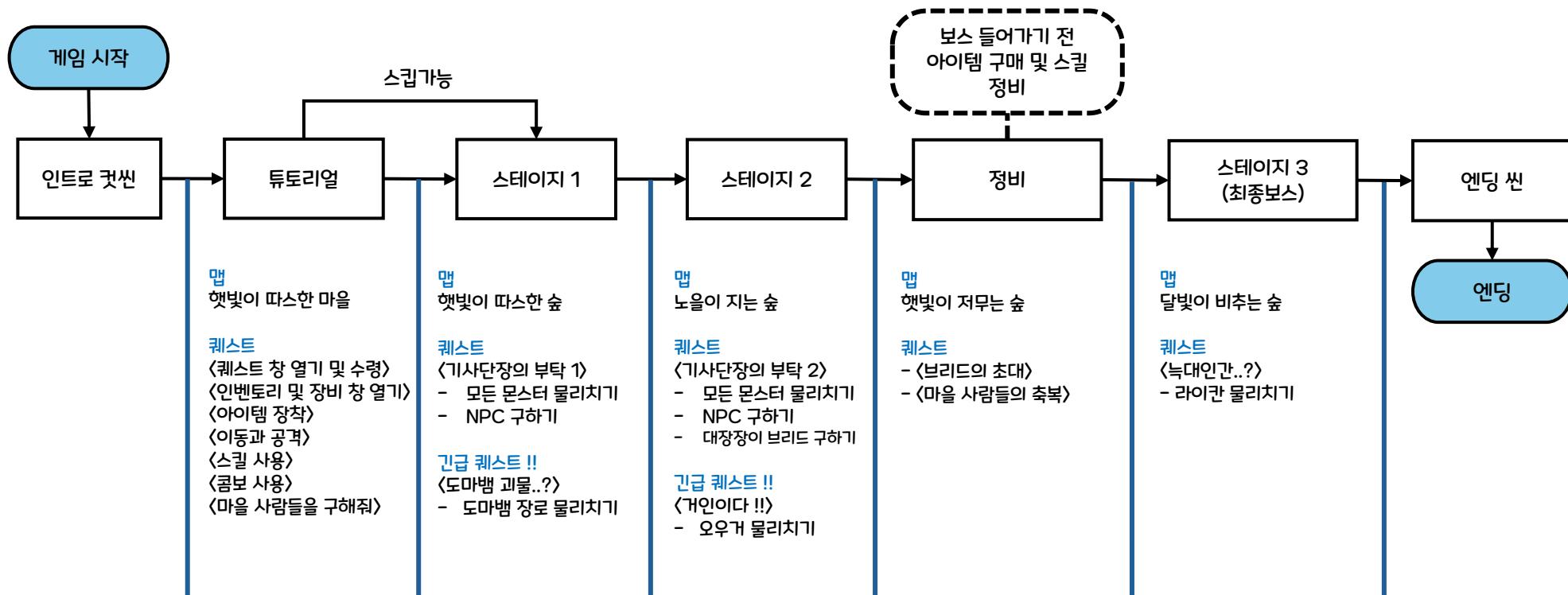
2. 시스템

2-3. 시스템 플로우차트

- 필드 진입 후, 엔딩까지의 구조

필드에 진입한 후,
퀘스트를 받아 게임을 진행한다.
(튜토리얼의 경우 NPC와 대화하여 스킵 할 수 있다.)

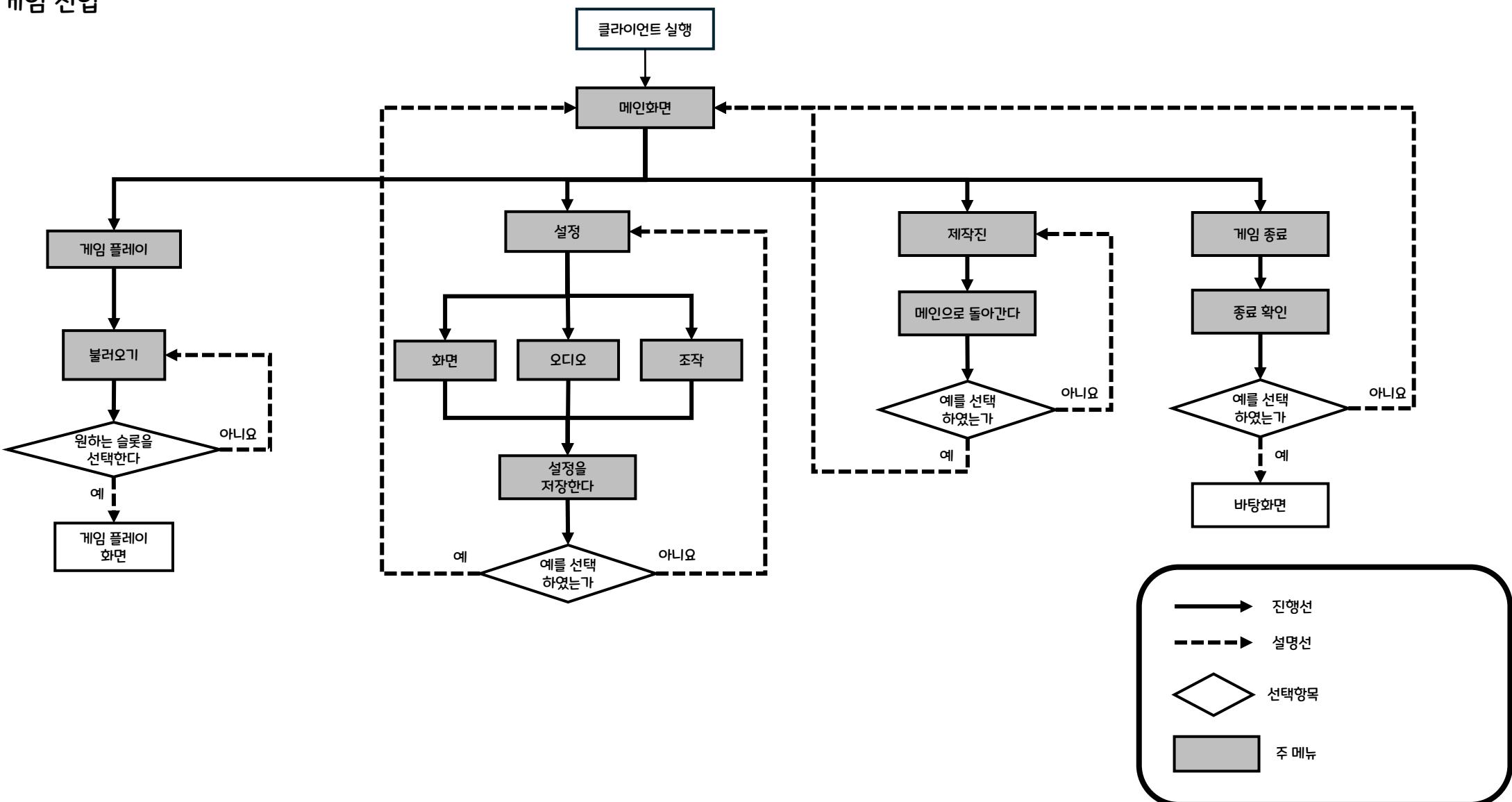
새로운 스테이지로 넘어가기 위해선
필드의 몬스터들을 모두 물리쳐야 한다.



2. 시스템

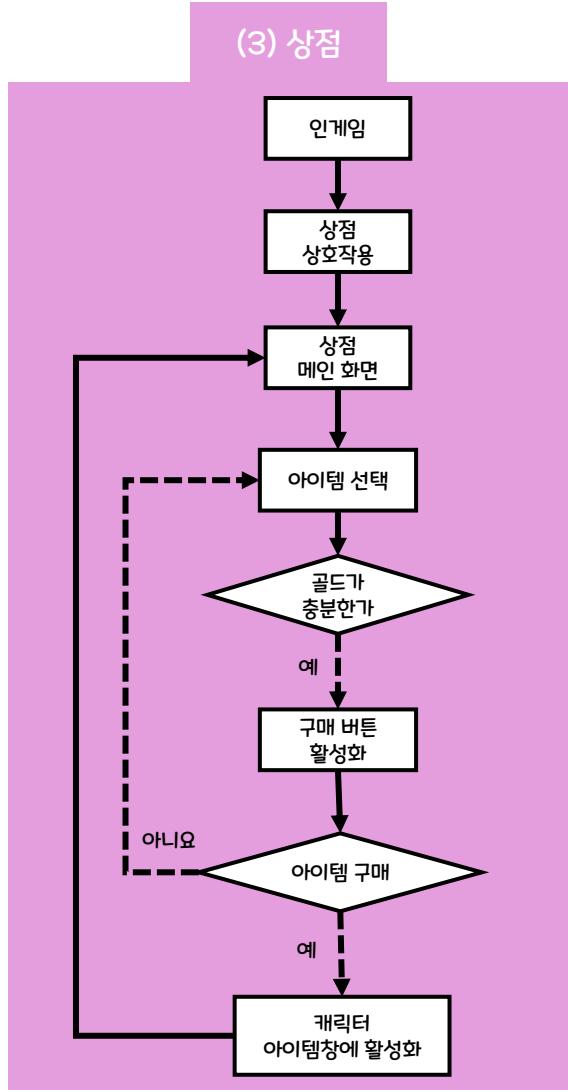
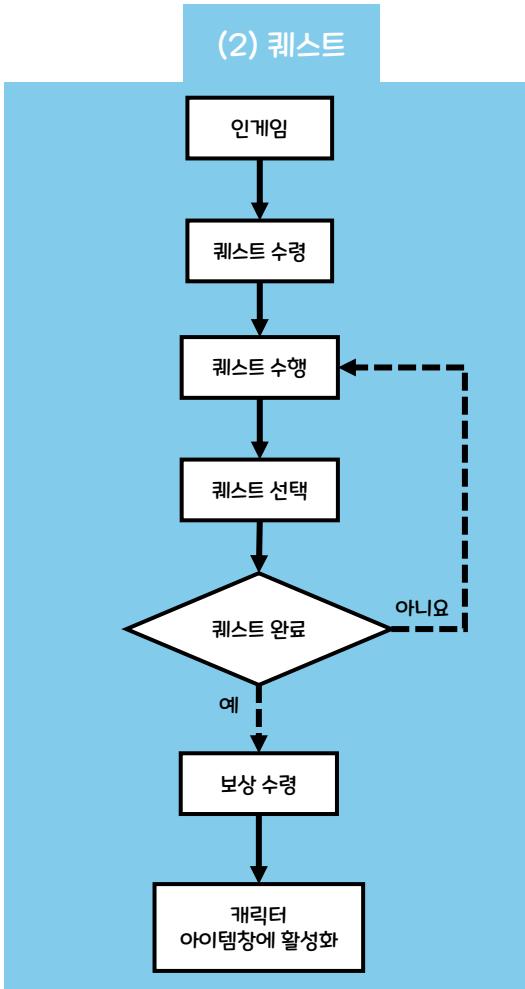
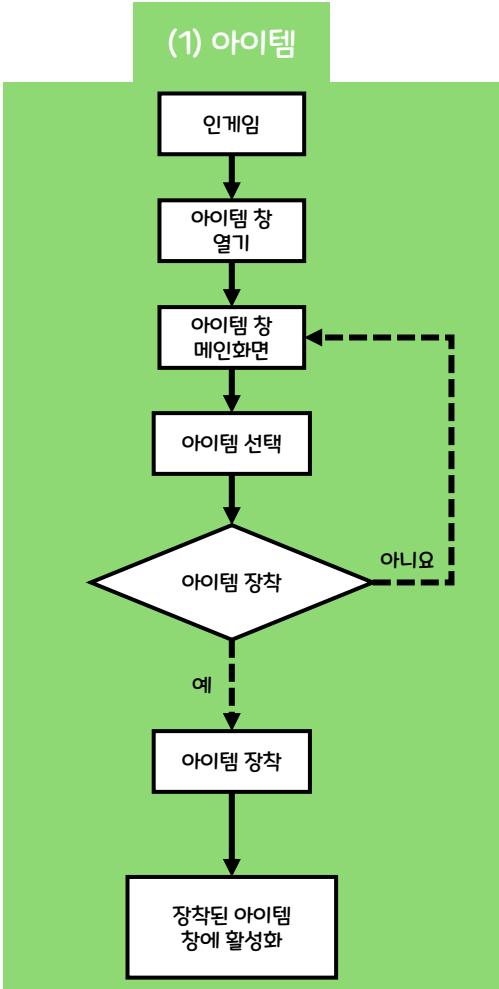
2-3. 시스템 플로우차트

- 게임 실행 -> 인게임 진입



2. 시스템

2-3. 시스템 플로우차트



2. 시스템

2-4. 게임의 조작법



키 설정

움직임	화살표
공격 1	A
점프	Space bar
스킬 1	Shift
스킬 2	S
스킬 3	D
상호작용	G
물약	Ctrl
줍기	Z
장비창	E
인벤토리	I
파티	P
퀘스트	Q
일시정지	ESC

3. 캐릭터 설정 및 컨셉

3-1. 플레이어 설정

- 전사



주인공 – 일러스트



주인공 – 기본이미지(인게임)



주인공 – 기본 무기

스킬 정보 시트

카운터	대쉬	검무	
이미지			
설명	상대의 공격을 퉁겨낸다.	전방으로 돌진하여 적을 무찌른다.	전방에 있는 적을 빠르게 베어가른다

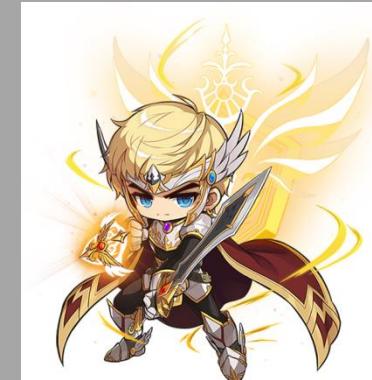
컨셉키워드

기사, 긍정적, 바람직한 마음

기사단장의 권유로 기사단에 들어온 플레이어
기사단장과 수련 중 마왕군이 습격하기 시작하는데..

특징 : 빛의 기사, 강력한 검술과 방패로 적들을 베어버린다.

참고 캐릭터



(1) 메이플스토리 미하일



(2) 핀터레스트 기사



(3) 젤다의 전설 링크

3. 캐릭터 설정 및 컨셉

3-1. NPC 설정 및 컨셉

- NPC

모든 NPC는 구출은 자유지만 구출하지 못하면 해당 NPC의 특수능력은 사용할 수 없습니다.



대장장이 NPC 브래드

컨셉키워드

대장장이, 강인한 성격, 호기심 많음, 말이 많음

플레이어의 아이템을 제작하는 말이 많은 NPC

플레이어가 가져오는 무기와 몬스터 아이템을 조합하여 더 좋은 아이템을 만들어줍니다.

등장위치

노을이 지는 숲, 햇빛이 저무는 숲



기사단장 NPC

컨셉키워드

기사단장, 강인한 성격, 장난끼 많음, 정의감

플레이어의 스승이자 케스트를 주는 장난끼 많은 NPC

플레이어에게 간단한 조작법 및 기본 아이템, 케스트를 줍니다.

등장위치

햇빛이 따스한 마을, 햇빛이 따스한 숲, 노을이 지는 곳, 달빛이 비추는 숲

3. 캐릭터 설정 및 컨셉

3-1. 캐릭터 설정 및 컨셉

- NPC

모든 NPC는 구출은 자유지만 구출하지 못하면 해당 NPC의 특수능력은 사용할 수 없습니다.



마을 NPC

컨셉키워드

마을 NPC, 겁이 많음

가끔 좋은 아이템을 주워오는 겁많은 NPC

맵 별로 있는 정비맵에서 플레이어에게 하, 중, 상급의 아이템을 확률적으로 가져다 줍니다.

등장위치

노을이 지는 숲, 햇빛이 저무는 숲



시민 NPC

컨셉키워드

강화 NPC, 마법 부여, 말이 많음

플레이어의 무기에 마법을 부여하는 NPC

플레이어의 무기에 마법을 부여해 각 효과를 부여합니다.

등장위치

노을이 지는 숲, 햇빛이 저무는 숲



연금술사 NPC

컨셉키워드

연금술사, 호기심 많음, 말이 적음

플레이어에게 물약을 파는 NPC

플레이어가 가져오는 몬스터 아이템을 조합하여 물약을 만들어줍니다.

등장위치

노을이 지는 숲, 햇빛이 저무는 숲

3. 컨셉

3-1. 캐릭터 설정 및 컨셉

- 몬스터 컨셉 및 패턴

몬스터 설명

이미지는 현재까지 제작된 몬스터입니다.

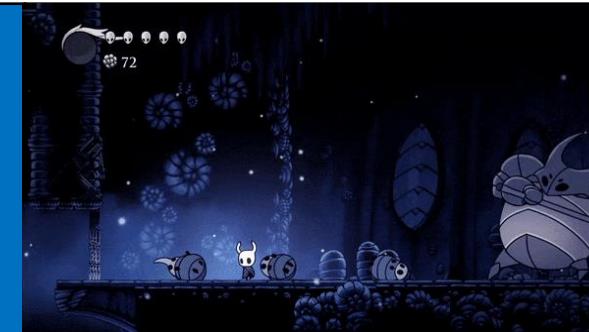
							
이름	슬라임	독버섯	네펜데스	검사 스켈레톤	궁수 스켈레톤	검블린	몽블린
역할	적대 일반 몬스터	적대 일반 몬스터	적대 일반 몬스터	적대 일반 몬스터	적대 일반 몬스터	적대 일반 몬스터	적대 일반 몬스터
체력	150	150	200	250	250	300	300
사용 스킬	잡아먹기	독포자	꿀 뱉기	베기	발사	찌르기	이얍!
공격 설정	점프하여 잡아 먹는다.	독포자를 내뿜어 공격한다.	원거리에서 플레이어에게 꿀을 뱉어 공격한다.	검을 휘둘러 공격한다.	원거리에서 포물선으로 플레이어에게 화살을 쏘며 플레이어가 다가오면 도망간다.	단검으로 찔러 공격한다.	몽둥이를 빠르게 내리쳐 공격한다.
데미지	10의 대미지	1초당 5의 대미지 3초 지속	20의 대미지	25의 대미지	25의 대미지	1타당 30대미지	1타당 30대미지
출현지역	햇빛이 따스한 숲 (점심)			노을이 지는 숲 (오후)			
이동	이동 가능		이동 불가	이동 가능			

3. 컨셉

3-1. 캐릭터 설정 및 컨셉

- 중간보스 컨셉 및 패턴

생김새	
역할	미니 보스
체력	3000
공격설정	몽둥이를 사용해 플레이어를 공격합니다.

스킬 사용		
스킬 이름	쿵	쾅
체력감소	20%마다	25%마다
스킬 설명	나뭇몽둥이로 바닥을 내려찍으며, 아래에서 돌맹이가 튀어오릅니다.	나무 몽둥이를 크게 휘둘러 날카로운 바위를 전방으로 튀어나오게 합니다.
버프 디버프	플레이어는 맞을 시 기절에 걸립니다.	-
대미지	1타당 300의 대미지 1회 공격, 돌맹이 1개당 50대미지	1타당 200의 대미지, 돌맹이 1개당 대미지 50
출현 장소	노을이 지는 숲	

3. 컨셉

3-1. 캐릭터 설정 및 컨셉 - 최종보스 컨셉 및 패턴

생김새					
	스킬 사용	롤 위워크	메이플 몬스터 패턴	메이플 몬스터 패턴	메이플 아크 스킬
	스킬 이름	돌진	할퀴기	하울링	베어가르기
	체력 감소	21%, 42%, 63%, 84%	30%, 60%, 90%	50%	46%, 92%
	스킬 설명	라이칸이 눈빛이 반짝이며 2초 후 네 발로 플레이어에게 빠르게 돌진합니다.	라이칸이 전방으로 빠르게 3번 할퀴합니다.	라이칸이 올부짖어 플레이어의 자신감을 감소 시킵니다	손톱이 커지며 2초 후 포물선을 그리며 베어가릅니다. 카운터 공격을 하거나 피하지 않으면 매우 큰 데미지를 줍니다. 새벽의 달빛이 땅을 비추어 달빛을 맞은 라이칸이 강해집니다. 플레이어는 발판 위에 올라가 달빛을 가려 라이칸을 저지 할 수 있습니다, 틀린 발판에 올라갈 시 라이칸의 날카로운 발톱 공격을 맞습니다.
역할	최종 보스	-	-	공격력 20 방어력 50 중복 X	공격력 30 체력회복 100% 중복 X
체력	5000	100의 대미지와 5초간 초당 50의 출혈대미지	1타당 50 대미지 (총 3번 패턴)	1타당 200 대미지 (총 2번의 패턴)	1000의 대미지 1타당 100 대미지 (총 5번의 패턴)
공격설정	두번의 할퀴기 공격을 사용해 플레이어를 공격합니다	달빛이 비추는 숲			

스킬 사용	롤 위워크	메이플 몬스터 패턴	메이플 몬스터 패턴	메이플 아크 스킬	Mystic art
스킬 이름	돌진	할퀴기	하울링	베어가르기	보름달
체력 감소	21%, 42%, 63%, 84%	30%, 60%, 90%	50%	46%, 92%	80%
스킬 설명	라이칸이 눈빛이 반짝이며 2초 후 네 발로 플레이어에게 빠르게 돌진합니다.	라이칸이 전방으로 빠르게 3번 할퀴합니다.	라이칸이 올부짖어 플레이어의 자신감을 감소 시킵니다	손톱이 커지며 2초 후 포물선을 그리며 베어가릅니다. 카운터 공격을 하거나 피하지 않으면 매우 큰 데미지를 줍니다. 새벽의 달빛이 땅을 비추어 달빛을 맞은 라이칸이 강해집니다. 플레이어는 발판 위에 올라가 달빛을 가려 라이칸을 저지 할 수 있습니다, 틀린 발판에 올라갈 시 라이칸의 날카로운 발톱 공격을 맞습니다.	새벽의 달빛이 땅을 비추어 달빛을 맞은 라이칸이 강해집니다. 플레이어는 발판 위에 올라가 달빛을 가려 라이칸을 저지 할 수 있습니다, 틀린 발판에 올라갈 시 라이칸의 날카로운 발톱 공격을 맞습니다.
버프 디버프	-	-	공격력 20 방어력 50 중복 X	-	공격력 30 체력회복 100% 중복 X
대미지	100의 대미지와 5초간 초당 50의 출혈대미지	1타당 50 대미지 (총 3번 패턴)	1타당 200 대미지 (총 2번의 패턴)	1000의 대미지 1타당 100 대미지 (총 5번의 패턴)	
출현 장소	달빛이 비추는 숲				

3. 컨셉

3-2. 배경 레퍼런스 및 컨셉



작업물



페어리라이츠 인게임 화면



트위터 karina Dehtyar



픽셀 아트



핀터레스트 픽셀아트

4. UI 설계

4-1. UI 플로우차트

