

Boss Rusher

2088036 장종익

목차

- 01. 게임 개요
- 02. 게임 특징
- 03. UI 디자인
- 04. 레벨 디자인
- 05. 주요 오브젝트
- 06. 게임 시스템
- 07. 향후 계획
- 08. Q&A

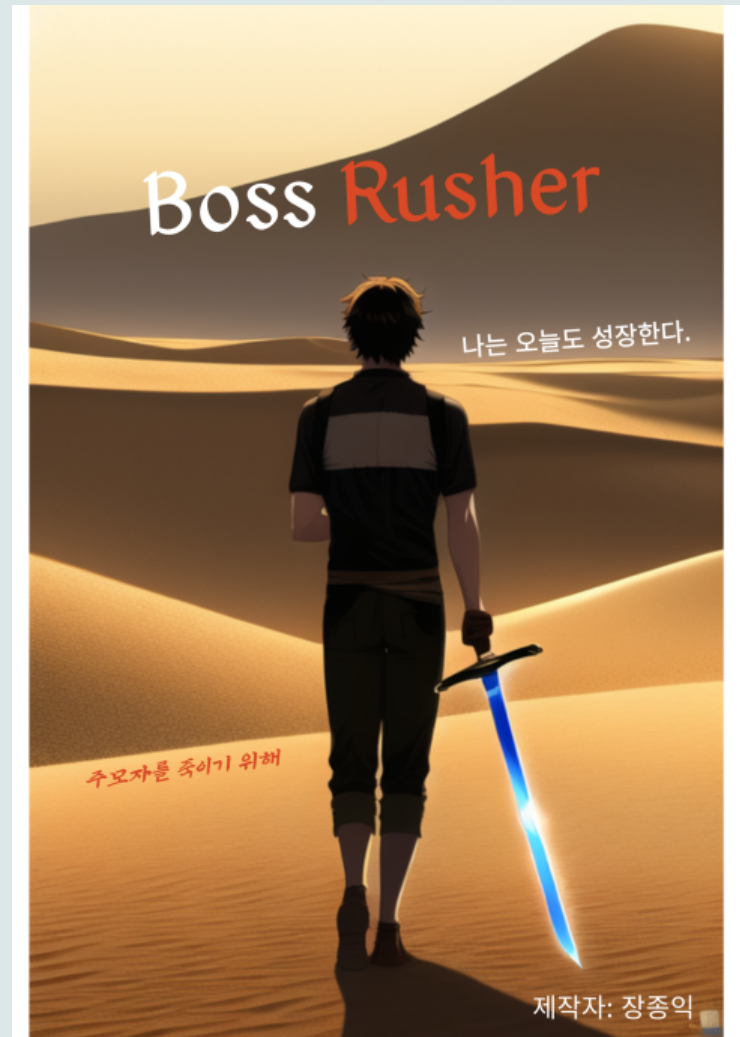
게임 개요

장르: 방치형 RPG

개발도구: Unity, Aseprite

플랫폼: 모바일, PC

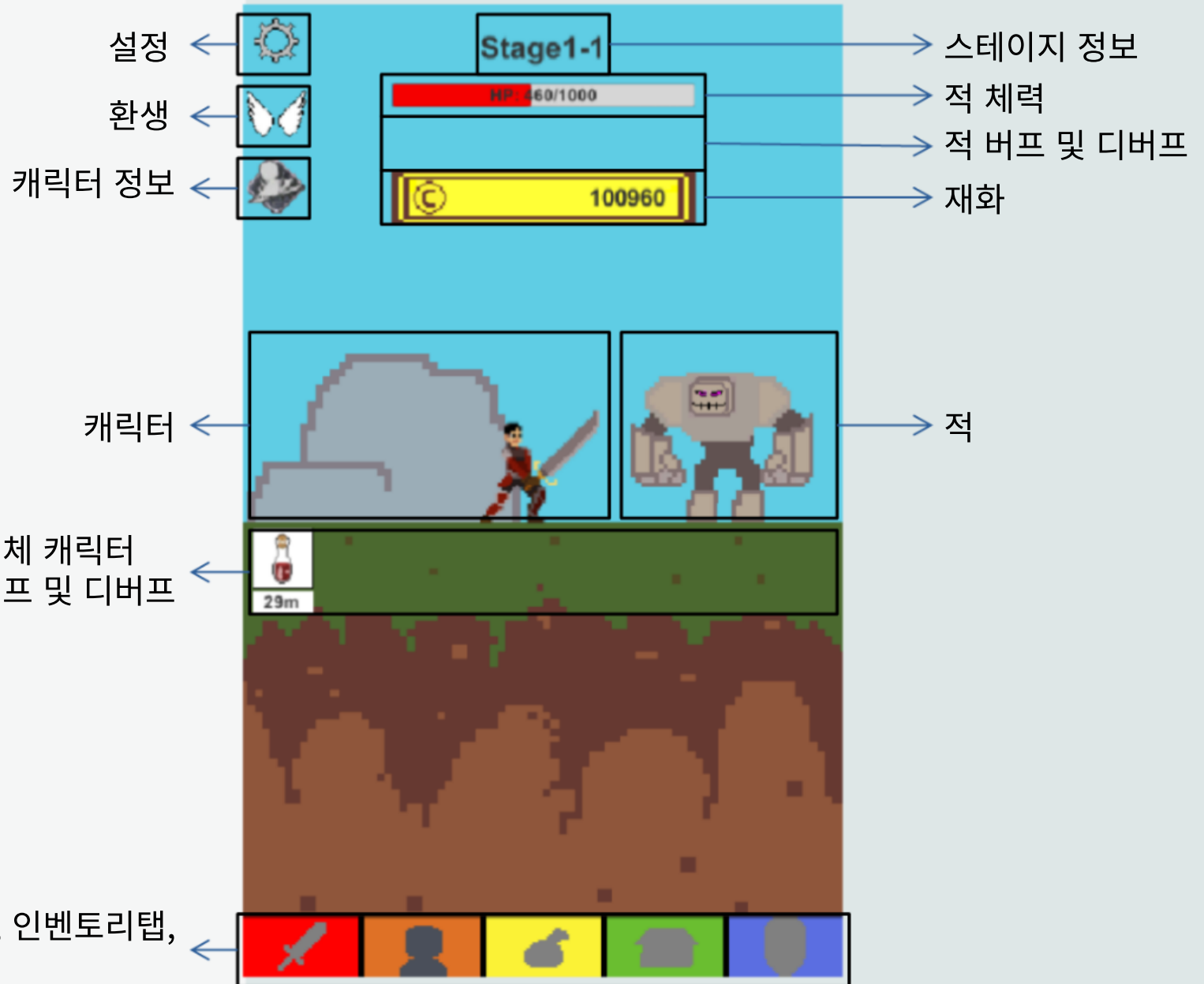
타겟층: 자영업자, 직장인



게임 특징

- ▶ 캐릭터가 일정한 능력치를 달성하면,
추가 효과를 부여하여 게임의 전략적인 측면을 강화한다.
- ▶ 게임 내에서는 무한한 성장이 가능하기 때문에,
플레이어들은 계속해서 도전하여 성취감을 느낄 수 있다.

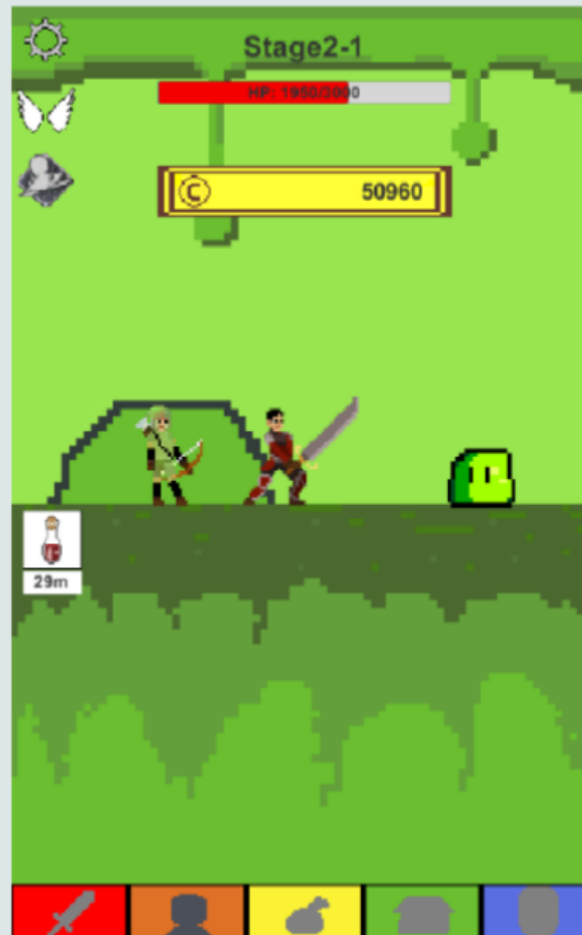
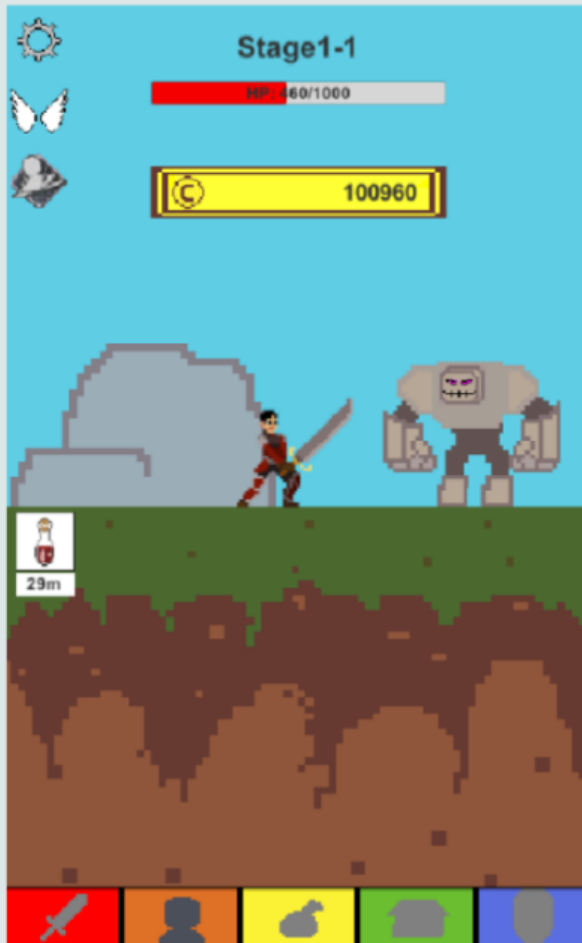
UI 디자인



레벨 디자인

Stage1-2

main detail



주요 오브젝트

- 캐릭터



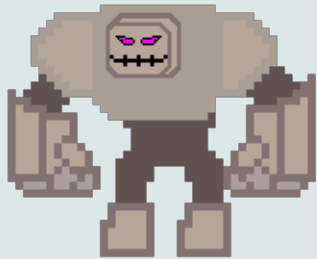
▲ 전사



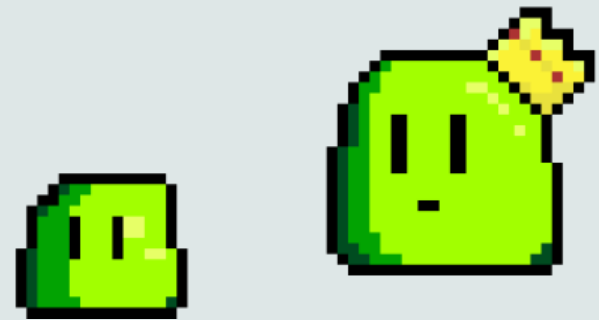
▲ 궁수

주요 오브젝트

- 몬스터



▲ 1Stage



▲ 2Stage

게임 시스템

- 환생

환생

현재 진행 사항을 초기화하고 그 대가로
아이템 및 능력치를 받아 더욱 더 강력한
상태로 스테이지를 클리어할 수 있습니다.

환생 조건

Stage 2-20 이상

변경 사항

전사 공격력 0증가

얻은 아이템 수: 0

Stage 2-1로 초기화



환생

돌아가기

▶ 조건

- 디테일 스테이지 20 이상

▶ 변경 사항

- 전사 공격력 증가

- 아이템 획득

- 디테일 스테이지 초기화

게임 시스템

- 캐릭터 성장

전사		
	Lv. 0 -> 1 공격력: 0 -> 1	300
	Lv. 0 -> 1 공격속도: 0% -> 1%	300
	Lv. 0 -> 1 치명타확률: 0% -> 1%	300
궁수		
	Lv. 0 -> 1 치명타피해량: 0% -> 1%	300
	Lv. 0 -> 1 적중도: 0 -> 1	300

종류	공격력	공격속도	치명타확률	치명타피해량	적중도
전사	피해량 10/20% 증가	3타마다 50/70% 추가피해	치명타 적중 시, 추가효과 증폭	치명타 적중 시, 5/7초간 대상 회피도 10% 감소	공격적중확률 비례 추가피해 (최대 50/60%)
궁수	대상 현재 체력 비례 0.5/1% 추가 피해	6타마다 20초간 공격속도 30/45% 증가	치명타 적중 시, 추가 효과 증폭	치명타 적중 시, 5/7초간 대상 회피도 10% 감소	공격적중확률 비례 추가피해 (최대 50/60%)

- ▶ 공격적중확률(%) = 적중도 / 회피도
- ▶ 공격적중확률이 50% 미만이면, 모든 공격 시 1의 피해

게임 시스템

- 캐릭터 영입



- ▶ 메인 스테이지가 증가함에 따라 캐릭터를 영입 가능

게임 시스템

- 인벤토리/상점



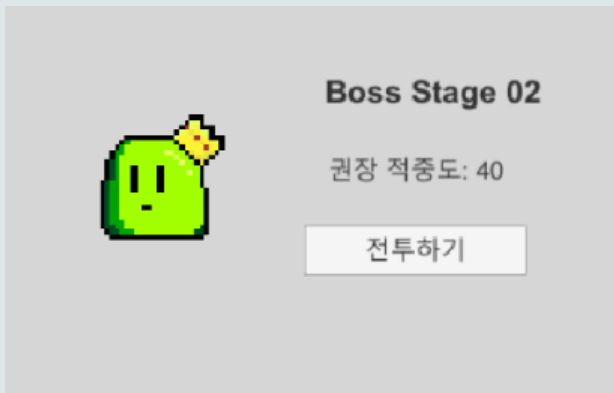
물약1 종류	사용효과	지속시간
	공격력 30 증가	30분
	공격속도 15% 증가	30분
	치명타 피해량 40% 증가	30분

물약2 종류	1차 사용효과	지속시간	2차 사용효과	지속시간
	공격력의 30% 증가	5분	공격속도 40% 감소	5분
	치명타피해량의 40% 증가	5분	치명타확률 0%	5분

▶ 물약2는 디테일 스테이지 50 이상 확률적으로 드랍되며, 환생을 통해 얻을 수 있다.

게임 시스템

- 보스



▶ 권장 적중도: 입장 기준 보스의 회피도

▶ 보스 보상 - 구간별 보상 시스템

100~70% - 보상 없음

70~40% - 소량의 보상

40~0% - 소량의 보상

0% - 대량의 보상



▶ 훈장: 무료로 캐릭터 능력치 1레벨 증가해주는 아이템

향후 계획

01. 노말 및 보스 3, 4 스테이지
02. 캐릭터 - 공격형 마법사, 지원형 마법사
03. 캐릭터 추가 효과에 따른 연출
04. 적 사망 연출
05. 튜토리얼
06. 엔딩

Q&A