우주로봇대전(가제)

이경섭, 김기태

목차

[컨셉 5](#_Toc18240182)

[게임컨셉 5](#_Toc18240183)

[게임의 장르 5](#_Toc18240184)

[플렛폼 5](#_Toc18240185)

[컨셉아트 5](#_Toc18240186)

[게임소개 및 게임 플레이 6](#_Toc18240187)

[게임 소개 6](#_Toc18240188)

[파츠 설명 6](#_Toc18240189)

[UI Flow 7](#_Toc18240190)

[게임 모드 및 진행 9](#_Toc18240191)

[조작법 10](#_Toc18240192)

# 컨셉

게임컨셉

상황에 맞는 로봇을 조립하여 전투를 준비하고, 로봇을 가지고 싸우는 다수 대 다수의 MMO 슈팅게임

게임의 장르

3인칭 MMO 슈팅게임

플렛폼

PC – DirectX12

컨셉아트

잔디, 나무, 실외, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명실외, 대지, 건물, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

+

폐허가 된 분위기 + TPS

# 게임소개 및 게임 플레이

게임 소개

플레이어(사령관)은 몸통, 다리 그리고 무기의 3종류의 파츠를 각각 조립하여 자신에 맞는 최상의 조합을 만들어서 전투를 준비한다. 조립된 로봇을 가지고 아군과 함께 적을 쓰러트리고 각각의 게임 모드에서 주어진 미션을 달성하면 승리하게 된다.

파츠 조립 및 파츠 설명

1. 조립

로봇의 완성은 다리, 몸통, 무기의 조립을 통해 이루어진다. 조립의 순서는 몸통이 기준이 되고, 그에 따라서 선택 할 수 있는 무기와 다리가 정해진다.

1. 무기

주무기와 보조무기의 2개의 구성품이 하나로 묶여 있으며, 총기에는 돌격소총/ 저격총/ 산탄총이 있으며, 근접 무기에는 츠바이헨더 모양의 검을 대검/한손검/단검 사이즈로 장착 시킬 수 있다.

1. 다리

이동속도의 페널티 및 보너스를 제공하여 이동속도의 영향을 끼친다. 모양은 이족보행/ 사족보행/ 탱크레일이 있다.

1. 몸통

무기 선택와 다리 선택에 제약을 줘, 무기와 다리 조합의 밸런스 조절을 하는 것이 주된 목적이다. 특정 몸통별로 장갑수치(방어력)가 있다.

UI Flow

1. 메인화면

게임 접속시 볼 수 있는 첫번째 화면으로서 화면은 default(플레이어가 로봇 조립실에서 1번칸에 저장한 로봇)이 서있으며, 로비와 로봇조립실로 이동이 가능하다

1. 로봇 조립실

로비에서 자유롭게 볼 수 있으며 1-3번까지의 로봇 preset을 설정할 수 있다. preset창을 클릭하면 몸통/무기/다리 창이 나오고 각각의 파츠를 넣고 저장을 하면 게임에서 로봇 선택을 할 수 있다.

1. 로비

게임 방을 생성하고 참여할 수 있는 공간.

1. 로봇선택

게임이 시작하기전 준비단계, 그리고 게임 중 사망 후 재생성 시간동안 로봇을 선택할 수 있다. 로봇 선택화면에서는 preset에 저장한 로봇이 나온다.

1. 전투상황판

게임 중 사망시, 또는 플레이중 Tab키로 확인이 가능하다. 플레이중인 게임모드, 현재 자신의 처치 수와 사망 수가 나오며, 맵이 큰 화면으로 보인다.

1. 게임결과창

전투가 완료되고 아군과 적군의 처치 수와 사망 수가 나오며, 승패를 확인 할 수 있다.

게임 모드 및 진행

1. 데스매치 모드

팀원 합산 처치 수를 경쟁하는 모드로서 일정한 킬 수를 달성하면 승리하는 모드이다. 플레이어는 플레이할 로봇을 선택 후 아군 진영에 랜덤한 위치에서 생성되며 죽었을 경우 일정 시간 뒤에 다시 랜덤한 위치에서 재생성 된다.

1. 거점 쟁탈 모드

거점을 일정 시간동안 점령하며 점령하는 모드이다. 거점을 점령하는 시간동안 거점 점수가 오르게 되고, 제한 시간동안 거점 점수를 최대한 많이 얻은 팀이 승리하는 모드이다. 플레이어의 로봇 선택과 재생성 되는 과정은 데스매치모드와 동일하다.

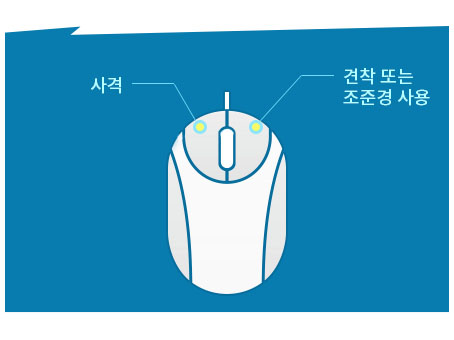
1. 생존 모드

최대한 오랫동안 생존하여 최후의 생존자가 되는 것이 목표인 모드.

플레이어는 최초의 플레이할 로봇을 선택한후 맵에서 자신이 생성될 위치를 지정한다. 일정 시간 후 자신이 지정한 위치에서 생성이 되며, 아이템을 획득하여 최후의 생존자가 되는 것 이 모드의 목표이다.

조작법

컴퓨터, 전자기기, 키보드, 하얀색이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Tab : 전투상황판 보기

Shift : 달리기

WASD : 이동

1/2/3 : 무기 교체 ( 1: 주무기 / 2: 보조무기 / 3: 특수무기)

R : 재장전

Mouse L : 사격

Mouse R : 조준

# 캐릭터와 맵 제작 기준요소

캐릭터 크기

캐릭터의 크기는 가로 3-6unit / 세로 3-6unit으로 구성.

전체 화면 유닛을 20unit / 12unit으로 설정

잔디, 실외, 하늘, 나무이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + - 기본 시야각에서의 화면 내의 캐릭터 가로길이 = 3unit
    - 기본 시야각에서의 화면 내의 캐릭터 세로길이 = 4.5unit