항목 보강 제안서

# 1 컨셉

자원을 획득하기 위해 상황에 맞는 로봇을 조립하고

로봇을 가지고 싸우는 다수 대 다수의 MMO 슈팅게임

->

‘자원을 획득하기 위해’ 란 부분에서 거점 점령전을 점령지에서 자원을 획득하는 연출을 할 필요가 있어보임. Ex) 추출장비 탈환

또한 데스매치 모드를 우선으로 개발하기로 결정할 시에는 이 구문을 빼고 설명해야 할 필요 있음. (TMI라 괜히 트집잡힐 수 있음)

Ex ) 폐허가 된 미래배경에서 자신의 로봇을 여러 개 조립하여 전황에 맞는 로봇을 선택해 싸우는 다대다 대전게임.

또한 게임소개 부분에서, 맵을 여러 개 만들고 맵마다 색다른 미션을 만들것이 아닌 이상 각 맵에 있는 미션을 달성하면 승리하게 된다 부분을 각 모드에 맞는 승리조건을 먼저 달성하는 팀이 이긴다 로 변경하는게 개발상 편해보임.

# 2 파츠

로봇의 완성은 다리, 몸통, 무기의 조립을 통해 이루어진다. 조립의 순서는 다리->몸통->무기의 순서로 구성되며, 각각의 파츠는 전자부터 이동속도, HP, 공격력에 영향을 끼친다. 조립할 때 알아둬야 할 점은 이하와 같다.

1. 다리 선택

다리는 모든 로봇 조립에 있어서의 베이스가 되며, 다리의 선택에 따라 몸통파츠의 선택에 제약이 걸린다. 다리는 이동속도에 영향을 끼친다.

다리의 종류는 이족보행, 사족보행, 무한궤도(캐터필러)가 있으며 각 다리의 종류에 따라 다음과 같은 특징이 있다.

제안) 지형 A는 평지이며, 이족보행이 표준 능력치를 가진다.

이족보행은 특별한 장점이 없지만(모든 능력치가 평균치, 지형 보너스 없음.) 페널티도 없다. 표준형.

사족보행은 이족보행보다 약간 느리며, 지형 B에서의 이동속도 페널티가 없다.

무한궤도는 이족보행보다 빠르거나 같으며, 지형 C에서의 이동속도 페널티가 없으며, 느린 회전속도를 가진다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 이족보행 | 사족보행 | 무한궤도 |
| 이동속도 보너스 | 없음 | 지형 B | 지형 C |
| 이동속도 페널티 | 지형 B/C | 지형 A/C | 지형 B |
| 회전속도 | 보통 | 보통 | 느림 |

보완 필요함. 아무리 봐도 어색함.

2. 몸통 선택

이족보행 -> 사족 -> 무한궤도의 순으로 무거운 느낌을 주기 위해 (가칭 무게 등급) 무게 등급을 1,2,3의 순서로 매긴다. 무게 등급이 올라갈수록 선택할 수 있는 몸통 파츠의 HP에 더 큰 보너스를 붙인다(HP 대신 방어력도 좋음). 아랫단계의 무게 등급에서 선택할 수 있는 파츠는 윗단계에서도 선택 가능하다. 단, 더 많은 HP를 제공하는 파츠들은 이동속도를 희생한다.

3 무기 선택

제안 없음. 왼손/오른손으로 보조/주무기를 끼는 아이디어는 좋으나, 어색하게 보이지 않을 수단을 강구할 필요가 있어보임.

# 3 맵

기본 해상도를 1920x1080이라 가정하고 전체 화면의 가로를 20unit으로 둔다. 1unit은 96픽셀이 된다.

모드를 데스매치, 게임 플레이 타임을 10분, 맵을 정사각형이라 가정할 때 맵의 끝에서 반대편 끝으로 방해물 없이 쭉 갔을 때 걸리는 시간을 먼저 1분이라 정한다(너무 좁으면 30초단위로 늘리면서 테스트한다.) 따라서 맵의 크기는 5760x5760의 크기가 된다.

또한 플레이어 캐릭터의 크기를 이족보행을 조립했을 경우를 기준으로

세로 2unit, 가로 3unit, 높이(Height) 4.5unit로 제안한다.