**액션커맨더\_기획서**

|  |
| --- |
| **Scene 구성** |

**(예시입니다. 색상 이런 부분 말고 구성만 봐주시면 감사하겠습니다.)**

1. 타이틀 화면

|  |
| --- |
|  |

* 1. 게임 시작
  2. 훈련장  
      : 게임 제작 동안 오브젝트 배치, 스킬 타격감 등을 테스트 하던 씬을 마지막에 전체 스킬 및 오브젝트를 배치하여 유저가 조작을 연습할 수 있는 장소로 만들 예정

1. 게임 시작 / HUD

|  |  |
| --- | --- |
| **스토리 설명** | **HUD** |

* 1. 체력바 : 현재 플레이어의 체력 수치 표기
  2. 스킬창  
      : 현재 플레이어가 가지고 있는 스킬 표기 (카르마(스킬) 쪽에서 다시 서술 예정)

1. 캐릭터 사망

|  |
| --- |
|  |

* 1. 캐릭터 체력이 0이 되는 즉시 사망 Scene으로 전환된다.
  2. 사망 Scene 전환 후 2초 동안은 어떠한 키입력에도 반응하지 않는다.
  3. 사망 Scene 전환 2초 후 키입력이 있다면 타이틀 화면으로 돌아간다.

1. 클리어

|  |
| --- |
|  |

* 1. 보스전 완료 후 보스 Scene에서 가장 오른쪽 Trigger를 밟으면 클리어 Scene으로 전환된다.
  2. 클리어 Scene 전환 후 2초 동안은 어떠한 키입력에도 반응하지 않는다.
  3. 클리어 Scene 전환 2초 후 키입력이 있다면 타이틀 화면으로 돌아간다.

|  |
| --- |
| **플레이어** |

1. 플레이어 조작

|  |
| --- |
|  |

* 1. 이동 - 방향키  
      : 좌우 방향키로 이동, 상하 방향키의 경우 이동에서는 큰 쓰임새가 없지만 커맨드 입력에 필요함
  2. 대시(회피) – L Ctrl  
      : 입력시 현재 캐릭터가 바라보고 있는 방향으로 무적상태가 되어 긴 거리를 이동하는 대시 사용, **점프나 낙하 같은 공중 상태에서는 연속 사용 불가 (‘대쉬 시작 – 대쉬 끝 – 낙하’)**
  3. 기본공격 - X  
      : 연속적을 눌렀을 때 **3타 형식의 공격**이 나간다.
  4. 점프 - C  
      : **2단 점프 가능**. 플랫폼에서 **하단 방향키와 함께 누르면 플랫폼에서 내려와진다**.
  5. 스킬용 커맨드키 - Z  
      : 기본 공격키를 섞어 사용할 시 커맨드에 실패하면 기본 공격의 시동을 스킬로 착각하여 반응을 늦게하는 일을 방지하고자 키 분리
  6. 상호작용(줍기) – F  
      : 떨어진 카르마를 줍는다. 후술하겠지만 HUD에 스킬창에서 스킬을 바꿔낄 수 있게 하기 위해 키 설정

1. 기본 공격(연속 공격) 입력

|  |
| --- |
|  |

* 1. 애니메이션 진행 중 ‘연속 공격 입력 구간’ 사이에 키 입력이 추가로 있으면 다음 공격을 진행한다. 구간 사이에 키 입력이 없다면 Idle 모션으로 회귀한다.
  2. 방향키 입력 X, 공격키 입력이 있을 때, 제자리에서 공격 모션을 취하며  
     방향키 입력 O, 공격키 입력이 있을 때, 바라보는 방향으로 순간적으로 움직이며 공격 모션을 취한다.
  3. 보고있는 방향과 다른 방향키 입력, 공격키 입력이 있을 때, 현재 공격 모션 완료 후 현재 입력 방향으로 캐릭터 방향이 전환되며, 이후 움직이며 공격한다.
  4. 점프나 낙하와 같은 공중 상태에서도 기본 공격 키 입력시 지상에서와 동일한 기본 공격이 나가도록 할 예정 **(공격 중 중력의 영향은 계속 받습니다.)**

1. 공격 판정

|  |
| --- |
|  |

* 1. 공격은 검흔이 남아있는 모션 중 1Frame에만 다음과 같은 타격Box를 넣어서 Box에 걸리는 적을 타격한다.
  2. 적 타격시 공격에 해당하는 지정 수치만큼 몬스터 체력이 감소한다.  
     (해당 수치는 나중에 조정 가능할 수 있게)

|  |
| --- |
| **몬스터** |

|  |
| --- |
|  |

**(맵 1, 2, 3 에서 한 종류씩 새로운 몬스터가 등장하도록하여 레벨 디자인을 가져갈 예정)**

각 몬스터의 특징 기술

1. 맵1 – 식인식물
   1. 이동하지 않으며 플레이어가 근처에 오면 공격  
      (이동은 하지 않지만 플레이어 타격에 의한 푸쉬는 먹히게 할 예정)
   2. 공격시 고개가 뒤로 젖혀졌다가 **(플레이어 인지를 위한 선딜레이)**앞으로 고개가 나오며 물려고 하는 공격 사용
2. 맵2 – 고블린 전사
   1. Patrol 상태로 자유롭게 이동 중 플레이어를 발견하면 추적 시작
      1. 플레이어의 발견 로직은 비슷한 높이에서 수평적인 인식만 하도록 할 예정  
         플레이어의 타격에 의해 플랫폼에서 떨어지는 등 높이가 달라질 수 있기 때문에 범위를 지정해서 일정 시간 이후 플레이어가 감지되지 않으면 추적 상태가 해제되게
   2. 공격범위 안에 들어오면 검을 들어올렸다가 **(선딜레이)**아래로 내려치는 공격 사용
3. 맵3 – 고블린 궁병
   1. Patrol 상태로 자유롭게 이동 중 플레이어를 발견하면 제자리에 서서 사격 시작
   2. (유저 인지를 위한 선딜레이 방법은 생각 중)
4. 보스 – 고목 엔트
   1. 플레이어가 일정 위치까지 걸어들어오면 전투 시작
   2. 패턴1 : 가지로 찌르기
      1. 앤트가 있는 방향에서 플레이어 쪽 횡방향으로 가지가 나와 찌르는 공격
      2. 1. 나오는 방향에서 빨간색 빛으로 유저에게 인지시간을 준다.  
         2. 속도를 빠르지 않게하여 유저에게 인지시간을 준다.  
         (선택 사항)
   3. 패턴2 : 열매 떨어뜨리기
      1. 엔트가 머리를 흔들어 **(유저 인지 시간)** 열매를 곡사형태로 떨어뜨린다.
      2. 열매를 3개씩 3회
   4. 각 패턴 이후에는 플레이어가 보스에게 근접해서 딜을 할 수 있는 딜타임을 준다.
   5. 딜타임 이후에 엔트가 입으로 후 불어 유저를 멀리 보낸 후 다음 패턴을 실행한다.
   6. 이후 반복

|  |
| --- |
| **HUD (UI 요소)** |

|  |
| --- |
|  |

1. 체력바
   1. 플레이어의 현재 체력 / 최대 체력 표시  
      (게임 내에서 최대 체력이 변동 X )
   2. 몬스터에게 피격 시 지정된 수치 만큼 체력 감소
   3. 체력 감소 상태는 다음과 같이 표시

|  |
| --- |
|  |

1. 스킬창
   1. 다음 카르마에서 후술하도록하겠습니다.

|  |
| --- |
| **카르마(스킬)** |

1. 개요
   1. 몬스터 처치 시 확률적으로 드랍하게 할 예정  
      (이부분은 몬스터에게 드랍테이블 데이터차트를 연결)
   2. 보석 형태의 아이템으로 보여줄 예정
   3. 아이템 근처에서 F 키로 획득 가능
2. 스킬 습득시

|  |  |
| --- | --- |
| **카르마 습득 이후 스킬창** | 스킬창에서 F키 한번 더 입력 시 |

* 1. 카르마 습득시 왼쪽 그림처럼 스킬창에서 슬롯을 선택할 수 있는 선택 UI 등장  
     해당 UI는 상하 방향키로 조정  
     **(해당 상태에서도 시간이 멈추거나 느리게 흐르지 않고 정상적으로 진행)**
  2. 슬롯 선택 이후 F키를 다시 입력하면 선택 슬롯에 획득한 카르마에 해당하는 스킬이 오른쪽 그림처럼 생긴다.

1. 그외 사항
   1. 스킬 습득 후 이미 스킬이 장착되어 있는 슬롯을 선택할 경우 기장착되어있는 스킬이 플레이어에게서 보석 형태로 다시 배출되게  
      (프로그래머 분의 의견을 듣고 싶습니다.)
   2. 스킬에 관련된 제작 목록은 PPT 형식에 “액션커맨더\_세부기획서(스킬)” 를 문서화 할 예정입니다.

|  |
| --- |
| **맵** |

|  |
| --- |
|  |

(예시 그림입니다. 저희는 전, 원경 2가지만 쓸 것으로 레이어 수는 신경쓰실 필요가 없습니다.)

1. 레이어 구조
   1. 위와 같은 전, 원경 레이어를 따로 두어 배경 레이어의 속도차이로 원근감을 줄 예정
   2. 원경은 하나의 그림으로 레이어 전체를 채울 예정
   3. 근경은 플랫폼 + 개별적인 오브젝트 배치로 채울 예정  
      (논의를 해보아야할 사항)

|  |
| --- |
|  |

1. 맵 에디터 (근경)

|  |  |
| --- | --- |
| **에디터 화면** |  |

* 1. 타일은 에디터의 그리드에 맞춰 넣을 수 있도록 한다.
  2. 배치 오브젝트, 몬스터는 그리드를 맞추지 않아도 배치할 수 있도록 한다.

|  |
| --- |
| **타격효과** |

1. 푸쉬
   1. 몬스터 타격시 공격에 지정된 수치만큼 몬스터가 밀리도록한다.
   2. Y축 방향으로도 필요
   3. X축 방향 푸쉬는 PlayerForward, PlayerBackWard 변수로 방향 조정할 수 있다.  
      (스킬 중 적을 땡겨오는 기술의 경우 해당 방식으로 적을 움직이게 한다)
2. 카메라 무빙
   1. 카메라 쉐이킹
      1. 강력한 공격이 적을 타격했을 때
      2. 적을 타격하지 않더라도 강력한 공격이 지면을 때릴 때

랜덤 형태 쉐이킹으로하되 그 강도는 수치 조절이 가능하도록 한다.

* 1. 카메라 줌
  2. 카메라 오프셋 조절 (이건 약간 보험입니다.)

1. 어택 프리징 ( - 강한 타격시 걸리는 슬로우 모션)

|  |
| --- |
| **사운드** |

1. 애니메이션 재생 중, 타격 성공 과 같은 타이밍에 오디오 클립을 재생시킬 수 있도록 한다.