

# [제로기획] 4주차 - 스킬 기획

## [제로부터 시작하는 기획자 키우기] KING 챌린지 스터디 4주차

스킬 기획해보기

### • 세부 설명

2d, 1P 게임, 지팡이 들고 있는 마법사

지팡이에 차징 → 지팡이를 들어 올림

→ 1. 보는 방향으로 상대 끌어들이는 CC기(기본 공격, 스킬 사용 무시 + 폴링) 발동  
바닥에 블랙홀이 생겨서 상대를 PC 앞 정해진 위치로 끌어당김

→ 0.5초 뒤에 마법사가 지팡이 내려 찍음 (슈퍼 아머)

이때 유성이 같이 내려옴

→ 지팡이 땅에 찍음, 유성 왕하고 폭발 (데미지 주면서 넉백)

쿨타임: 20s

마나 소모: 크게 설정. 전체 마나통의 80% 정도 소모?

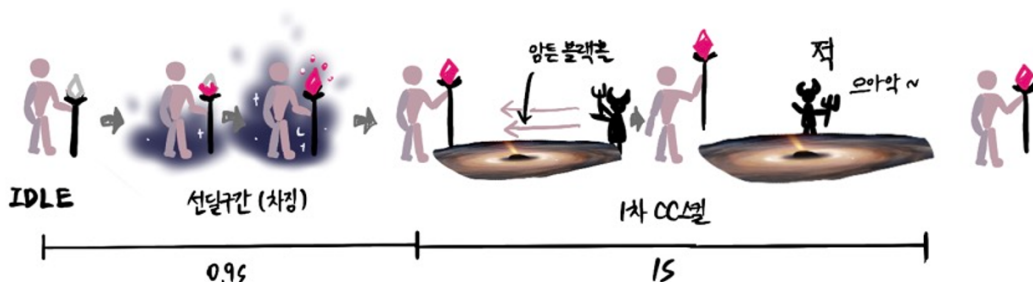
언락 조건: 플레이 시간 후반대, 스토리 70% 정도 진행?

### • 스킬 애니메이션

전투 IDLE	선딜 구간	1차 CC 스킬 구간	선딜 구간	2차 CC 스킬 구간	후딜 구간
마법사가 지팡이 한손으로 잡고 있음	지팡이에 힘줌	스킬 범위에 해당 하는 적들을 PC 앞으로 끌어들이م	지팡이를 땅으로 내려 찍으며 유성이 같이 내려오는 중 (슈퍼아머)	찍으면서 유성 왕! 범위 내 적에게 피해, 적들 밀려남 (넉백)	다시 전투 IDLE 자세로 돌아감
	약 0.9초	약 1초	약 0.5초	약 0.5초	약 0.1초

시간... 쓰긴 했는데 잘 모르겠다. 이건 직접 조정하면서 봐야할 것 같음

### 2D PC 스킬. 1P 게임



- **판정**

간단. 적의 중심점이 스킬 범위 내에 있을 때 Hit 판정

2d 게임이라 pc가 바라보는 x축 길이랑 y축 높이로 범위 지정

논타겟 스킬

- **타격감**

-지팡이 내려서 찍을 때 애니메이션 강약 조절

-메테오 떨어질 때 번쩍 번쩍

-효과음: 끌어당길 때, 슈우욱 빨아들이는 소리 / 유성 떨어질 때 쿵과과광 큰 소리

-카메라 연출: 메테오 떨어질 때 화면 흔들림, 진동

- **연계스킬**

1차: 끌어 당김

2차: 메테오

1차에서 끊기면 다시 스킬 사용 시 1차부터 해야함

- **버프, 디버프**

1차 스킬에서 상대에게 감속 디버프

- **스킬 강화**

1차 강화 - hit 범위 넓어짐, 데미지 증가

2차 강화 - 양쪽으로 스킬 시전 가능, 데미지 증가

3차 강화 - 유성 맞으면 화상 상태 → 지속 도트딜