|  |
| --- |
|  |
| 졸업작품 기획서 |
|  |
| 게임 플레이 |

저자: 강태규

목차

[1. 플레이어 캐릭터 2](#_Toc508674682)

[2. 보스 몬스터 3](#_Toc508674683)

1. 게임 플레이

* 개발 우선도가 낮은 연구목적과 관련이 낮은 항목은(추)를 앞에 붙였다.
* 조작은 모바일 게임으로 모두 터치로 수행된다.
  + 자세한 조작은 UI 기획서 참고.
* 앱을 시작하면 게임을 시작하기 전에 보스 몬스터를 선택 할 수 있다.
* (추)보스 몬스터를 선택 한 후에는 플레이어 캐릭터(이하 PC)들의 장비를 선택 할 수 있다.
* 보스 몬스터와 장비 선택을 마치면 게임을 시작할 수 있다.
* 게임이 시작되면 100m X 100m의 원형 맵의 중앙에 선택한 보스 몬스터가 나타난다.
* 플레이어는 4명의 PC를 보스 몬스터와 장애물과 겹치지 않는 위치에 스폰 설정을 할 수 있다.
  + `별도의 설정을 하지 않을 경우 랜덤한 위치에 스폰된다.
* 스폰이 완료되면 게임은 일시정지 되며 PC에 대한 지시를 내릴 수 있게 된다.
* 플레이 버튼을 누르면 PC들은 내려진 지시를 수행하며 반 자율적으로 전투를 한다.
  + 일시정지 버튼을 누르면 다시 지시를 내릴 수 있는 상태가 된다.
  + 만약 기타 사유에의 의해서 지시를 수행할 수 없는 경우 지시사항들을 전부 취소하고 가장 가까운 장애물로 이동한다.
  + 이때 보스는 게임 룰에 어긋나지 않는 선에서 인공지능에 의해 움직인다.
* 보스의 체력이 0이하가 되거나, 모든 PC의 체력이 0이 되면 게임이 종료되며 클리어, 실패 결과가 나오며 (추)다음화면에서 통계를 보여준다.
* 결과를 확인하면 다시 보스를 선택하는 화면으로 넘어온다.

1. 게임 룰

* PC의 공격, 스킬을 사용하면 보스 몬스터의 Hate가 상승한다.
  + 이때 탱커는 Hate의 상승 량이 1.5배 보정된다.
  + 힐러에 한해서 회복을 시키는 경우에도 Hate가 상승한다.
* 보스의 패턴 중 1개를 제외하고는 전부 쿨 타임을 가지며 쿨타임이 끝날 때 까지 해당 패턴은 사용할 수 없다.
* 보스는 일부 예외로 지정된 패턴을 제외하고는 반드시 Hate가 제일 높은 PC를 공격해야 한다.