캡안서

게임방식

점수제와 데스매치가 있는데 쉬워보이는걸로 하던가 둘다 하던가

점수제

양쪽 팀이 일정치의 포인트를 가지고 상대의 기체를 격추시키면 상대방의 포인트가 줄어들고 한쪽 팀의 포인트가 0이하가 되면 반대쪽 팀이 이기는 형식

데스매치

플레이어 마다 리스폰 횟수가 정해져 있고 그 횟수를 모두 소모한 팀이 패배하는 방식

조작법

조작법은 wasd로 전후좌우 이동,

이동키를 두번 누르는 것으로 대쉬, q,e로 좌우 퀵대쉬,

space로 상승(상승시 부스터 사용), v키로 하강,

마우스 좌클릭 공격, 우클릭 유지 자동조준,

1,2,3 or 마우스 휠로 무기 변경,

탭키 누르면 사퍼 마냥 정보창 토글,

마우스 이동으로 카메라 회전,

원거리기체의 원거리 무장 경우 shift키를 누르면 줌인

기체

기체는 체력, 공격력, 방어력, 스피드, 부스터의 수치를 지니고 있어야하며

민첩성을 두어 강제적으로 반응을 조절 할 수도 있음(필요하면 넣고 아님 말고)

(ex. 민첩성이 낮은 기체는 공격을 눌러도 바로 하는게 아니라 일정 시간 뒤에 한다던가)

기체마다 시야거리가 다르고 자동조준 가능한 거리가 다름(원거리기체일수록 더 넓게 보고 멀리 자동조준가능)

기체의 종류

기체는 기본적으로 3종류가 있어야함.

근거리, 중거리, 원거리

근거리

체력, 방어력, 스피드가 높지만 원거리 무장이 부실한새끼, 실드를 가지고 있을 수도 있고, 부스터를 대쉬(수평)으로 가장 길게 사용할 수 있음.

중거리

근거리와 원거리를 적당히 잘 쓰까 넣은 새끼로 게임에서 자주 등장하는 전형적이 하이브리드 병신캐이지만 주로 폭딜 무장을 달고있음

원거리

체력, 방어력, 스피드가 제일 병신인 새끼. 원거리에서 짤짤이 넣는 졸렬한 놈들을 위한 놈으로 부스터를 점프(수직)용으로 가장 길게 사용(점프 높이가 젤 높다 이말이야)

무장의 종류

모든 기체는 기본적으로 3개의 무장을 가져야함.

근거리용 격투 무장

중거리용 견제 무장

각 무장은 기체의 특성별로 적용되는 공격력 배율이 달라야함.

기체 특성에 맞는 무장

근거리용으로 스피드 저하 같은걸 가진 제어무장이나

중거리용으로 미사일 런처 같은 폭딜 무장

원거리용으로 저격이 가능한 사거리 긴 무장

무장의 리로드 방식

각 무장은 충전식, 카트리지식 2가지 리로드 방식이 있고 근거리용 격투무장은 리로드가 적용되지 않음.

충전식

충전식은 시간이 지남에 따라 충전이 되어 일정 치 이상 충전되었을때 사용하는 방식

카트리지식

카트리지식은 현재 보유한 잔탄수를 모두 사용해야 리로드가 시작되는 방식.

기체의 정보

기체가 가져야 할 기초적인 정보는

체력, 공격력, 방어력, 스피드, 부스터,

대쉬시 부스터 소모량, 점프(상승)시 부스터 소모량,

1번무장의 정보, 2번무장의 정보, 3번무장의 정보,

기체의 타입(근,중,원),

시야거리, 자동조준 가능한 거리가 필요

부가적인 정보는

민첩성(적용할거라면), 필살기 공격력(필살기를 만든다면),

실드의 체력(실드가 있다면),

스킬에대한 정보(스킬을 만든다면)

무장의 정보

무장이 가져야할 기초적인 정보는

무장의 공격력 적용 배율,

무장의 공격타입(미사일?실탄?빔?), 무장의 리로드 타입,

무장의 리로드에 걸리는 시간(충전식 이라면 완충까지, 카트리지 식이라면 다 쏘고 난뒤 교체까지),

무장의 잔탄수가 필요

맵

맵은 기본적으로 큰 정육면체 안에 오브젝트들이 배치되는 식으로 큐브맵이 적용되어있음. (우주는 6면, 지상은 바닥을 제외한 5면+바닥은 하이트 맵을 이용하여 굴곡을 표현 하던가)

우주, 지상 2가지는 기본적으로 있어야 함.

우주 맵은 중력이 적용되지 않음.

+맵 안에 배치되는 오브젝트(벽)는 작은 큐브 여러개로 만들어서 공격맞은 부분만 파괴되는 식으로 하면 재밌을듯?

애니메이션

애니메이션은 기본적으로 걷기, 대쉬(전후좌우),

무장에 맞는 공격모션, 피격모션, 다운

정도는 있어야함

필살기를 넣는다면 필살기 모션까지? 모션짜집기로 만들어도 되고