알약 전사

통합 기획 문서

목차

[1. 게임 플레이 방법 4](#_Toc530009153)

[1.1. 기본 진행 방식 4](#_Toc530009154)

[1.2. 게임 규칙 4](#_Toc530009155)

[1.2.1. 점수제 게임 4](#_Toc530009156)

[1.2.2. 데스매치 게임 4](#_Toc530009157)

[2. 조작 5](#_Toc530009158)

[2.1. 이동과 회전 5](#_Toc530009159)

[2.2. 공격 5](#_Toc530009160)

[2.2.1. 재장전 5](#_Toc530009161)

[2.2.2. 자동 조준 기능 5](#_Toc530009162)

[2.3. 무기 변경 6](#_Toc530009163)

[2.4. 아이템 사용 6](#_Toc530009164)

[3. 플레이어 캐릭터의 종류와 상성 7](#_Toc530009165)

[3.1. 근거리 7](#_Toc530009166)

[3.2. 중거리 8](#_Toc530009167)

[3.3. 원거리 8](#_Toc530009168)

[4. 무기 9](#_Toc530009169)

[4.1. 탄창 9](#_Toc530009170)

[4.2.1. 장전식 9](#_Toc530009171)

[4.2.2. 충전식 9](#_Toc530009172)

[4.2. 근거리 9](#_Toc530009173)

[4.3. 중거리 9](#_Toc530009174)

[4.4. 원거리 9](#_Toc530009175)

[5. 아이템 11](#_Toc530009176)

[5.1. 입수 방법 11](#_Toc530009177)

[5.2. 게임 내 생성 11](#_Toc530009178)

[5.2.1. 생성 규칙 11](#_Toc530009179)

[5.3. 종류 11](#_Toc530009180)

[6. 인게임 UI 12](#_Toc530009181)

[6.1. 캐릭터 12](#_Toc530009182)

[6.2. 조준점 12](#_Toc530009183)

[6.3. HP 13](#_Toc530009184)

[6.4. 무기 UI 13](#_Toc530009185)

[6.5. 카트리지 14](#_Toc530009186)

[6.6. 부스터 15](#_Toc530009187)

[6.7. 미니맵 15](#_Toc530009188)

[6.8. 점수 현황 16](#_Toc530009189)

[6.9. 팀원 현황 16](#_Toc530009190)

[6.10 아이템 17](#_Toc530009191)

[7. 스테이지 18](#_Toc530009192)

[7.1. 스페이스 콜로니 18](#_Toc530009193)

[7.2.1. 공간 규격 18](#_Toc530009194)

[7.2.2. 오브젝트 18](#_Toc530009195)

[7.2.3. 이벤트 19](#_Toc530009196)

[7.2. 우주 공간 20](#_Toc530009197)

[7.2.1. 공간 규격 20](#_Toc530009198)

[7.2.2. 오브젝트 20](#_Toc530009199)

[7.2.3. 이벤트 21](#_Toc530009200)

1. 게임 플레이 방법

1.1. 기본 진행 방식

- 최대 4 : 4 팀 대결 구도로 전투하게 된다.

- 플레이어는 자신의 캐릭터를 움직이고 적절한 무기를 적절한 타이밍에 사용함으로써 상대 캐릭터들을 처치한다.

- 규칙에 의거하여 먼저 승리 조건을 만족한 팀이 승리한다.

1.2. 게임 규칙

* + 1. 점수제 게임

- 상대방 캐릭터를 처치할 때마다 팀의 점수가 5점 오른다.

- 팀의 점수가 먼저 100점이 된 팀이 승리한다.

* + 1. 데스매치 게임

- 모든 상대방 캐릭터를 처치하면 승리하는 방식

- 각 플레이어는 처음 시작할 때의 목숨과 2번의 리스폰 총 3번의 스폰 기회를 갖는다.

- 먼저 더 이상 스폰 될 팀원이 없게 된 팀이 패배한다.

1. 조작



<키보드와 마우스 사용>

2.1. 이동과 회전

- 키보드의 ‘W’, ‘A’, ‘S’, ‘D’ key : 플레이어 캐릭터의 전후좌우 이동

- 마우스 이동 : 플레이어 캐릭터 회전

- 마우스 좌클릭 : 공격

2.2. 공격

- 근거리 무기인 경우 휘두르기

- 중거리 및 원거리 무기인 경우 총알 발사

* + 1. 재장전

- 키보드 ‘R’ key : 장전식 무기 탄창 재장전

* + 1. 자동 조준 기능

-

2.3. 무기 변경

- ‘Q‘ key : 상위 무기 변경 (3->2, 2->1, 1->3)

- ‘E’ key : 하위 무기 변경 (1->2, 2->3, 3->1)

2.4. 아이템 사용

- 키보드 상단 1, 2, 3 숫자 key : 해당 칸의 소지 중인 아이템 사용

1. 플레이어 캐릭터의 종류와 상성

< 캐릭터 >: 로봇 형태를 한, 플레이어가 조종할 수 있는 오브젝트

- 단위: 1

- 키: 20m

- 폭: 20m

- 부스터 게이지: 100(%)

3.1. 근거리

주로 근거리 무기를 사용하는 타입의 캐릭터. 빠른 속도로 적에게 접근할 수 있는 것이 특징

- 중거리 캐릭터를 공격하는 경우 공격력 5% 추가 계산

- 근거리 무기를 사용하는 경우 공격력 5% 추가 계산

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 체력 | 200 | 방어력 | 20 |
| 시야 | 30 | 자동 조준 보정 거리 | 10 |
| 속도 | 전진 | 5/s (8/s) | |
| 후진 | 4/s (6/s) | |
| 수직 이동 | 4/s (6/s) | |
| 부스터 소모량 | 수직 이동 | 8%/s | |
| 수평 이동 | 5%/s | |

3.2. 중거리

주로 중거리 무기를 사용하는 타입의 캐릭터. 짧은 시간에 높은 화력의 공격을 하는 것이 특징

- 원거리 캐릭터를 공격하는 경우 공격력 5% 추가 계산

- 중거리 무기를 사용하는 경우 공격력 5% 추가 계산

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 체력 | 150 | 방어력 | 15 |
| 시야 | 40 | 자동 조준 보정 거리 | 20 |
| 속도 (부스터 시) | 전진 | 3/s (5/s) | |
| 후진 | 3/s (5/s) | |
| 수직 이동 | 3/s (5/s) | |
| 부스터 소모량 | 수직 이동 | 7%/s | |
| 수평 이동 | 7%/s | |

3.3. 원거리

주로 원거리 무기를 사용하는 타입의 캐릭터. 시야가 넓고 공격할 수 있는 거리가 먼 것이 특징

- 근거리 캐릭터를 공격하는 경우 공격력 5% 추가 계산

- 원거리 무기를 사용하는 경우 공격력 5% 추가 계산

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 체력 | 100 | 방어력 | 10 |
| 시야 | 50 | 자동 조준 보정 거리 | 30 |
| 속도 | 전진 | 2/s (4/s) | |
| 후진 | 2/s (3/s) | |
| 수직 이동 | 2/s (3/s) | |
| 부스터 소모량 | 수직 이동 | 5%/s | |
| 수평 이동 | 8%/s | |

1. 무기

플레이어 캐릭터는 근거리, 중거리, 원거리 무기를 각각 하나씩 소지한 채로 시작한다.

4.1. 탄창

* + 1. 장전식

- 무기에 탄창이 있고, 안에 총알이 남아있는 경우에만 공격할 수 있는 타입

- 총알을 전부 소모하면 자동으로 재장전 된다.

- 플레이어가 원할 때 ‘R’ key를 눌러 재장전 할 수 있다.

* + 1. 충전식

- 시간이 지남에 따라 무기가 충전되고, 100% 충전이 되었을 경우 공격할 수 있는 타입

- 공격하고 난 뒤에 충전량이 다시 0%가 된다.

4.2. 근거리

칼 또는 몽둥이의 형태를 한 무기. 접근 상태에서 강한 일격을 날리는 폭력배 타입

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 사정 거리 | 3 | | |
| 공격력 | 40 | 공격 속도 | 2회/s |

4.3. 중거리

자동 소총의 형태를 한 무기. 일정 거리에서 빠르게 공격할 수 있는 타입

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 사정 거리 | 10 | | |
| 공격력 | 12 | 공격 속도 | 4회/s |

4.4. 원거리

저격총의 형태를 한 무기. 멀리 떨어진 곳에서 상대를 공격할 수 있는 암살자 타입

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 사정 거리 | 20 | | |
| 공격력 | 10 | 공격 속도 | 2회/s |

1. 아이템

- 게임 내에서 캐릭터의 능력을 강화하는 등 플레이에 도움이 되는 4가지 오브젝트

- 최대 3개까지 소지할 수 있다.

5.1. 입수 방법

- 대기실에서 보급받는다

본 게임 시작 전 대기실에서 아이템을 3개까지 보급받을 수 있다.

* 게임 내에서 랜덤 생성된 아이템을 획득한다

5.2. 게임 내 생성

* + 1. 생성 규칙

- 기본적으로 20초에 두 개씩 랜덤 위치에 생성된다.

- 장애물을 격파할 때 생성된다.

- 한 번에 5개까지 게임 안에 존재할 수 있다.

5.3. 종류

1. 인게임 UI



<게임 플레이 시 HUD 전경 (해상도1920\*1080 기준 48\*27셀)>

* 1. 캐릭터

(중앙 하단 12\*9)

플레이어가 조작하는 캐릭터가 화면에 보이는 위치이다.

* 1. 조준점

(정중앙 1\*1)

공격 시 총알이 뻗어 나가는 방향을 표시한다.

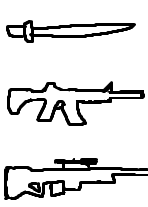
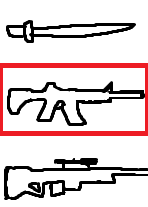
* 1. HP

(좌측 중단 1\*7 반투명)

플레이어 캐릭터의 현재 남은 HP 정보를 표시하는 세로 슬라이드 막대

* 1. 무기 UI

(우측 하단 5\*6 반투명)



<무기 UI 예시> <사용중인 무기 UI 예시>

* 1. 상단, 중단, 하단으로 3등분되어 각각 현재 착용한 근거리, 중거리, 원거리 무기를 표시한다.
  2. 현재 사용중인 무기에 빨간 테두리로 강조 표시한다
  3. 카트리지

****(우측 중단 1\*7)

<장전형 카트리지 UI 예시>



<재장전 중인 카트리지 UI 예시>



<충전형 카트리지 UI 예시>

현재 카트리지에 남아있는 총알 또는 무기의 충전 상태를 표시한다.

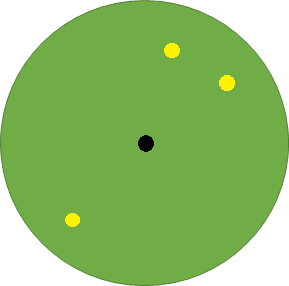
* 1. 장전형인 경우 총알의 개수만큼 작은 네모 모양의 UI를 표시한다.
  2. 장전형인 경우 카트리지 재장전 중에는 재장전 UI를 표시한다.
  3. 충전형인 경우 충전된 양만큼 세로 슬라이더가 상승하는 UI를 표시한다.
  4. 부스터

(우측 중단 2\*7)

현재 남아있는 부스터 게이지를 표시하는 세로 슬라이드 막대

* 1. 미니맵

(우측 상단 7\*7)



<미니맵 UI 예시>

* 1. 게임 월드상의 X, Z좌표를 이용해 2D화면으로 캐릭터들의 위치를 표시한다.
  2. 항상 화면 정중앙에 검정색 점으로 플레이어 캐릭터 위치를 표시한다.
  3. 항상 화면 정북쪽이 플레이어 캐릭터가 바라보는 방향이 되도록 표시한다.
  4. 노란색 점으로 적들의 위치를 표시한다.
  5. 점수 현황

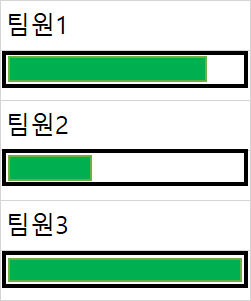
(중앙 상단 8\*2)



<점수 현황 UI 예시>

* 1. 점수제 게임의 경우 각 팀의 점수를 표시한다.
  2. 데스매치 게임의 경우 각 팀의 적 처치 수를 표시한다.
  3. 팀원 현황

(좌측 중단 4\*6)



<팀원 현황 UI 예시>

플레이어와 같은 팀인 다른 플레이어의 이름과 HP 정보를 표시한다.

6.10 아이템

(좌측 중단 1.5\*4.5)



<아이템 슬롯 예시> <아이템 소지중인 아이템 슬롯 예시>

* 맨 위가 1번, 중앙이 2번, 아래가 3번 아이템 슬롯이다.
* 아이템 습득 순으로 1번 슬롯부터 저장된다.

1. 스테이지
   1. 스페이스 콜로니

평지인 지면이 깔려 있고, 장애물이 되는 높은 건물들이 줄지어 있는 근미래적 도시 형태의 스테이지

* + 1. 공간 규격

(기준: 캐릭터 크기(20m) = 1)

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 60 |
| 세로(Z축 너비) | 60 |
| 높이(Y축 너비) | 40 |

* + 1. 오브젝트
       1. 장애물

캐릭터, 총알과 충돌체크가 되는 오브젝트

* + - * 1. 건물

- 근미래적 양식의 빌딩 오브젝트.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 3~5 |
| 세로(Z축 너비) | 3~5 |
| 높이(Y축 너비) | 10~30 |

* + - * 1. 보급품

- 작은 컨테이너 상자 형태의 오브젝트

- 총알에 의해 파괴될 수 있다.

- 파괴된 자리에 아이템을 생성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 1 |
| 세로(Z축 너비) | 1 |
| 높이(Y축 너비) | 1 |
| 체력 | 50 |

* + 1. 이벤트
       1. 중력 변화
* 캐릭터와 보급품 오브젝트에 대해서 스테이지 전체적으로 중력이 작용한다.
* 이 중력의 세기가 시간별로 랜덤하게 바뀌게 된다.
  1. 우주 공간

새까만 바탕에 별들이 쏟아질 듯 그려져 있고, 지형의 역할을 하는 별들이 군데군데 위치한 바닥이 없는 형태의 스테이지

* + 1. 공간 규격

(기준: 캐릭터 크기(20m) = 1)

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 60 |
| 세로(Z축 너비) | 60 |
| 높이(Y축 너비) | 40 |

* + 1. 오브젝트
       1. 장애물
          1. 소행성

- 바닥이 없는 우주 공간에서 지형의 역할을 한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 10~20 |
| 세로(Z축 너비) | 10~20 |
| 높이(Y축 너비) | 5~15 |

* + - * 1. 우주 쓰레기

- 처음 스테이지를 생성할 때 지정된 위치에 생성되어 지정된 코스를 따라서 떠돌아다니는 기계파편처럼 생긴 쓰레기 덩어리

- 총알에 의해 파괴될 수 있다.

- 파괴된 자리에 아이템을 생성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 1~2 |
| 세로(Z축 너비) | 1~2 |
| 높이(Y축 너비) | 1~2 |
| 체력 | 50 |

* + - * 1. 운석

- 랜덤한 위치에 생성되어 랜덤한 방향으로 빠르게 이동하는 작은 암석형태의 오브젝트.

- 스테이지의 한쪽 끝에서 생성되어 반대편 끝에 도달하면 사라진다.

- 플레이어와 충돌하거나 총알에 의해 파괴될 수 있다.

- 충돌한 플레이어는 고정 피해를 입는다.

- 파괴된 위치에 아이템을 생성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 가로(X축 너비) | 1 |
| 세로(Z축 너비) | 1 |
| 높이(Y축 너비) | 1 |
| 체력 | 10 |
| 공격력(고정 피해) | 10 |

* + 1. 이벤트
       1. 서든 데스

- 게임 시작 후 10분이 지났을 때 발현한다.

- ‘운석’오브젝트를 무수히 많이 생성한다.