RPG 게임 기획

참고

마녀의 샘

해리포터 마법사 연합

던전 엔 파이터

마녀의 샘에는 스킬을 커스터마이징 하는 시스템이 있다.

재료를 조합해 점차 강력한 마법진을 획득하고 그것을 조합해 스킬의 성능을 올리는 행위를 하면서 캐릭터의 능력치를 올린다.

해리포터 마법사 연합에서는 플레이어가 기술을 직접 마법진을 그리는 방식을 이용해 공겨과 방어를 번갈아 가며 플레이 한다. 물론 초반에는 ai를 상대하기 떄문에 패턴을 그리는 행위를 어떻게 보면 타이밍만 잘 맞춰서 하면 되기 때문에 난이도 측면에서는 어려움이 없다.

던전 앤 파이터의 스킬 기능 중에 스킬창이 있지만 해당 스킬창에 스킬을 등록하기 않고 커맨드키를 이용해 스킬을 사용할 수 있다. ‘로드 오브 레인져’라는 아이템은 이런 점을 활용해 스킬창을 비우면 비울수록 효율을 극대화 할 수 있어 해당 아이템을 사용하는 유저는 스킬의 커맨드를 모두 외워서 스킬창을 사용하지 않는 경우도 있다.

현제 기획하고 있는 게임은 기본적인 RPG의 모습을 띈다. 왼쪽에는 조이스틱 UI가 존재하고 그것을 조작해 캐릭터를 조작한다. 하지만 오른쪽에 기본 공격 UI는 없다. 대신에 공격을 위한 UI를 대신해 스킬 활성화 버튼을 누르면 매트리스 처럼 슬로우 모션으로 사용자가 스킬을 사용할 수 있는 시간을 만들어 준다. 짧은 시간안에 마법진을 그릴 시간을 주고 그 시간에 그린 마법진에 따라 스킬이 시전된다. 이때 마법은 기술 종류 중에 커스텀을 통해 마법진을 그리지 않아도 스킬을 사용할 수 있는 방식이 있는데 마법진을 직접 그리는 것 보다 효율은 좋지 않다. 또한 고급 마법으로 갈수록 마법진을 사용해 스킬을 사용하면 추가 보너스 데미지 또는 버프를 획득할 수 있도록 설계할 수 있다. ( 마법진을 직접 그릴필요는 없지만 일반적으로 사용할때보다 높은 효율을 보여준다. )