문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 게임 플레이 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2017 November 14

저자: 강태규

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.0.0 | 초안 작성 | 김나단 | 17-10-23 |
| 1.1.0 | 초안 작성 – 개요, 플레이 환경 | 강태규 | 17-11-03 |
| 1.2.0 | 오타수정, 내용 추가- | 강태규 | 17-11-14 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[개요 3](#_Toc498457036)

[1. 문서 컨셉 3](#_Toc498457037)

[2. 가정 사항 3](#_Toc498457038)

[게임 컨셉 4](#_Toc498457039)

[3. 장르 4](#_Toc498457040)

[4. 플레이 인수 4](#_Toc498457041)

[플레이 환경 5](#_Toc498457042)

[1. 사용 장비 5](#_Toc498457043)

[게임 플레이 6](#_Toc498457044)

[1. 게임 목표 6](#_Toc498457045)

[2. 게임 플레이 – 맵 6](#_Toc498457046)

[3. 게임 플레이 – 건물 7](#_Toc498457047)

[4. 게임 플레이 – 영웅 7](#_Toc498457048)

[5. 조작법 7](#_Toc498457049)

개요

1. 문서 컨셉
   1. 이 문서는 팀원들이 게임 플레이를 이해하고 기타 상세 기획을 작성하는 데에 도움이 되도록 한다.
2. 가정 사항
   1. 이 문서는 게임 발안자가 아닌 발안자의 팀원이 제안서를 보고, 설명을 듣고 작성한 것이다. 발안자의 의도와는 다를 수 있어 작성 후 발안자의 검수를 받아 수정한다.
   2. 아직 게임 플레이가 확정되지 않고 논의중의 있는 부분은 ‘(미정)’을 맨 앞에 붙이고 논의중인 사안을 전부 기록한다.

게임 컨셉

1. 장르
   1. 장르는 AOS(또는 MOBA)장르의 PVP게임이다.
2. 플레이 인수
   1. 최대 2:2, 총 4인 플레이를 지원한다.
   2. 최소 2인 이상의 유저를 요구한다.

플레이 환경

1. 사용 장비
   1. PC는 초고속 인터넷과 연결이 되어있어야 한다.
   2. 마우스와 키보드를 컨트롤러로 사용한다.
   3. 그래픽 카드는 GTX9XX이상의 다이렉트 12X를 지원하는 그래픽카드 사용을 권장한다.

게임 플레이

1. 게임 목표
   1. 유저들은 2팀으로 나누어 서로 경쟁을 한다.
   2. 각 팀은 주어진 영웅과 NPC의 건물과 라인 몬스터를 이용하여 상대 진영을 파괴한다.
   3. 어느 한 팀이 상대편 진영 안쪽에 있는 핵을 파괴하면 게임이 종료되며 파괴한 팀은 승리하고 파괴 당한 팀은 패배한다.
2. 게임 플레이 – 맵
   1. 플레이어는 쿼터 뷰 시점으로 조작한다.
   2. 플레이어는 정사각형의 맵에서 서로 반대되는 위치의 모서리에서 시작한다.
   3. (미정)맵은 하나 또는 2개의 길로 서로의 본진이 이어져 있다.
      1. (미정)하나의 길은 지그재그로 그려져 있으며 라인 몬스터는 그 길을 따라 이동한다.
      2. (미정)2개의 길은 타원을 이루듯이 그려져 있으며 라인 몬스터는 그 길을 따라 이동한다.
      3. 라인 몬스터는 기존의 타 게임보다 훨씬 많이 몰려온다.
   4. 길과 길 사이의 부분은 중립지역으로 채워져 있다.
      1. 중립 지역에는 중립 몬스터가 있다.
      2. 중립 몬스터를 쓰러트리면 점령지역이 활성화 된다.
      3. 점령지역을 점령하면 일정시간동안 중립 몬스터가 소환되어 길을 따라 이동하며 라인 몬스터를 돕는다.
      4. 점령이 끝날 때까지 상대방은 점령지역을 빼앗거나 할 수 없다.
      5. 일정 시간이 지나면 다시 점령지역이 비활성화 되며 중립 몬스터가 소환된다.
      6. 특정 중립 몬스터는 자신을 잡은 영웅에게 버프를 준다.
      7. 중립 몬스터는 경험치를 주지 않는다.
3. 게임 플레이 – 건물
   1. 길 위에는 각 진영별로 2개씩 총 4개의 방어타워가 세워져 있다.
      1. 방어 타워는 공격을 받으면 데미지를 입고 내구도가 0이하가 되면 파괴된다.
      2. 방어 타워를 파괴할 때 마다 파괴한 측의 라인 몬스터는 강해지고 잡혔을 때 상대에게 제공되는 경험치가 증가한다.
      3. 방어 타워는 기본적으로 라인 몬스터를 우선적으로 공격한다.
      4. 단, 사정거리 내에서 적의 영웅이 아군의 영웅을 공격할 경우 해당 영웅을 공격한다.
      5. (미정) 방어 타워는 탄약제한을 가지고 일정 시간마다 탄약이 보충된다.
   2. 본진 한 가운데에는 크레파스가 있다.
      1. (미정)크레파스를 지키는 방어타워가 2개 설치되어 있다.
      2. (미정)크레파스를 매우 내구도가 많으며 스스로 공격한다.
4. 게임 플레이 – 영웅
   1. 플레이어가 조종하는 캐릭터를 영웅이라고 칭한다.
   2. 영웅은 레벨업을 하면 특성을 선택할 수 있다.
      1. 특성을 선택하여 장비와 스킬을 강화하거나 바꿀 수 있다.
   3. 영웅은 모든 공격 수단은 범위공격을 한다.
5. 조작법
   1. 마우스를 화면의 가장자리로 가져가면 화면이 스크롤링 된다.
   2. 마우스를 지면에 오른쪽 클릭을 하면 해당 위치로 영웅이 이동한다.
   3. 중립 또는 적대적인 영웅/유닛/건물 위에 오른쪽 클릭을 하면 영웅이 해당 타겟을 공격한다.
   4. 키보드 Q,W,E,R키를 사용하여 스킬을 사용할 수 있다.
      1. 범위 스킬인 경우 해당 스킬 키를 누르고 마우스 왼쪽 클릭으로 해당 위치에 사용이 가능하다.
      2. 즉효성 스킬은 해당 스킬 키를 누르면 바로 사용이 된다.
   5. 키보드 A키를 누르고 지면에 왼쪽 클릭을 하면 해당 위치로 이동한다. 만약 이동중에 시야안에 적대적인 객체가 들어온다면 해당 객체를 향해 이동하며 공격한다.
   6. 키보드 S키를 누르면 모든 움직임을 중단한다.
   7. 마우스 스크롤을 위로 굴리면 시점이 확대, 아래로 굴리면 축소가 된다.