9

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 플레이어 특성 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 September 5

저자: 김나단

문서 버전 관리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.0.0 | 개요 작성  기본 사항 작성 | 김나단 | 18-02-12 |
| 1.1.0 | 무기 선택 특성 작성  상태이상 종류 작성 | 김나단 | 18-02-13 |
| 1.2.0 | 근접 무기 전체 레벨 특성 작성 | 김나단 | 18-02-15 |
| 1.3.0 | 원거리 무기 전체 레벨 특성 작성 | 김나단 | 18-02-17 |
| 1.4.0 | 마법 무기 전체 레벨 특성 작성 | 김나단 | 18-02-17 |
| 1.4.1 | 근접 특성 수치 변경 | 김나단 | 18-03-09 |
| 1.5.0 | 플레이어 특성 전체 개편 | 김나단 | 18-07-10 |
| 1.5.1 | 특수 특성 17레벨 모델 모양 설명 변경  기존: 체스 말 -> 변경: 장난감 태엽 | 김나단 | 18-07-11 |
| 1.5.2 | 방어 특성 모델 변화를 견갑 -> 상체 방어구 -> 신발 -> 페밀리어로 통일 | 김나단 | 18-07-11 |
| 1.6.0 | 플레이어 일반 공격력 및 스킬 밸런스 적용  미니언 밸런스 적용  남겨뒀던 구 기획 문서 부분 제거 | 김나단 | 18-09-05 |
| 1.7.0 | 7레벨 특성 변경  12레벨 특성 변경 | 김나단 | 18-09-06 |

문서 버전 관리

목차

[개요 3](#_Toc506640353)

[1. 문서 컨셉 3](#_Toc506640354)

[기본 사항 4](#_Toc506640355)

[0. 가정 사항 4](#_Toc506640356)

[1. 특성 옵션 5](#_Toc506640357)

[2. 특성 레벨 6](#_Toc506640358)

[무기 선택 특성 7](#_Toc506640359)

[0. 기본 사항 7](#_Toc506640360)

[1. 근접 무기(검) 8](#_Toc506640361)

[2. 원거리 무기(활) 9](#_Toc506640362)

[3. 마법 무기(스태프) 10](#_Toc506640363)

[근접 무기 특성 11](#_Toc506640364)

[7레벨 특성 11](#_Toc506640365)

[12레벨 특성 12](#_Toc506640366)

[17레벨 특성 13](#_Toc506640367)

[21레벨 특성 14](#_Toc506640368)

[원거리 무기 특성 15](#_Toc506640369)

[7레벨 특성 15](#_Toc506640370)

[12레벨 특성 16](#_Toc506640371)

[17레벨 특성 17](#_Toc506640372)

[21레벨 특성 18](#_Toc506640373)

[마법 무기 특성 19](#_Toc506640374)

[7레벨 특성 19](#_Toc506640375)

[12레벨 특성 20](#_Toc506640376)

[17레벨 특성 21](#_Toc506640377)

[21레벨 특성 22](#_Toc506640378)

[참고 자료 23](#_Toc506640379)

[1. 자료 출처 23](#_Toc506640380)

# 개요

## 문서 컨셉

1. 이 문서는 게임에 적용할 플레이어의 특성을 명시하기 위해 작성한다.
2. 팀원이 기본 적인 게임을 이해한 것으로 가정한다.
3. 간결하게 작성하는 것을 기본으로 한다.
4. 필요에 따라 추가적인 설명을 할 수 있다.

## 용어

1. 페밀리어: 플레이어를 따라다니는 장비를 말한다.

# 기본 사항

## 가정 사항

1. 특성에서 선택이 가능한 경우들을 옵션이라고 한다.
   1. 다음 그림의 경우 3개의 옵션을 가지고 있는 것이다.



그림 1 히오스 특성 선택

1. 각 레벨 당 선택 가능한 옵션은 3가지이다.
2. ~~선택하는 옵션마다 다음 중 한 가지를 적용한다.~~

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ~~모델 변화~~ | ~~무기 외형 변화~~ | ~~텍스처 변화~~ |

1. 옵션을 선택하는 경우 캐릭터의 외형을 변경한다.

## 특성 옵션

1. 특성의 옵션은 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| **옵션** | **내용** |
| 공격 | 공격력, 공격 속도, 공격 범위 |
| 방어 | 방어력, 체력, 이동속도 |
| 특수 | 특수 효과 부여 및 강화, 재사용 대기시간 감소 |

1. 특성의 선택에 따라 다음의 변화가 적용된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **옵션** | **내용** |
| 공격 | 무기 모델 변경 |
| 방어 | 갑옷 모델 추가 및 변경 |
| 특수 | 투구 모델 또는 장신구 추가 및 변경 |

## 특성 레벨

1. 특성 선택 가능 레벨은 다음과 같다.
   1. 특성은 총 5번 선택이 가능하다.
   2. 각 특성 별 선택 가능한 옵션은 3가지이다.

무기 선택

공격 / 방어 / 특수

공격 / 방어 / 특수

공격 / 방어 / 특수

공격 / 방어 / 특수

LV. 2

LV. 7

LV. 12

LV. 17

LV. 21

# 무기 선택 특성

## 기본 사항

1. 선택 가능한 옵션은 다음 세 가지 이다.
   1. 근접 무기(검)
   2. 원거리 무기(활)
   3. 마법 무기(스태프)
2. 선택한 무기에 따라 스킬이 결정된다.
3. 스킬은 각 무기마다 네 개가 존재한다.
4. 스킬 사용에 따른 상태이상의 종류는 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **내용** |
| 이동 불가 | 이동이 불가능한 상태가 된다.  이동 이외의 모든 행동이 가능하다. |
| 감속 | 이동 속도가 30% 감소 한다. |
| 기절 | 모든 행동이 불가능 하게 된다. |
| 출혈 | 일정 시간 동안 일정량의 체력이 감소한다. |
| 파열 | 방어력이 감소하여 피해 량이 증가한다. |

## 근접 무기(검)

1. 무기 형태
   1. 그래픽 기획-캐릭터 그래픽-플레이어-기본 검을 사용한다.
   2. 텍스처를 사용하지 않는 경우 (33, 33, 33)로 설정한다.
   3. 공격력은 기존의 0.9배로 적용한다.
2. 사용 스킬
   1. 강타
      1. 강하게 내려찍어 전방 원형 범위에 피해를 입힌다.
      2. 일반 공격력 기준 113% 적용
   2. 발도
      1. 검을 크게 휘둘러 전방 180도 범위에 피해를 입힌다.
      2. 일반 공격력 기준 127% 적용
   3. 돌진
      1. 현 위치에서 전방으로 강하게 지르는 공격을 한다.
      2. 일반 공격력 기준 142% 적용
   4. 저지
      1. 검을 내려찍어 원형 범위 내 적에게 피해를 입힌다.
      2. 일방 공격력 기준 230% 적용

## 원거리 무기(활)

1. 무기 형태
   1. 그래픽-캐릭터 그래픽-플레이어-기본 활을 사용한다.
   2. 텍스처를 사용하지 않는 경우 Albedo를 (188, 96, 43)로 적용한다.
   3. 공격력은 기존의 1.4배로 적용한다.
2. 사용 스킬
   1. 폭탄 화살
      1. 대상에게 폭탄이 부착된 화살을 발사한다.
      2. 대상에게 도달하면 폭탄이 폭발하여 대상 주위 원형 범위에 피해를 준다.
      3. 일반 공격력 기준 112% 적용
   2. 대왕 화살
      1. 거대한 화살을 발사하여 경로 상에 있는 적에게 피해를 준다.
      2. 일반 공격력 기준 90% 적용
   3. 부메랑 화살
      1. 일정 거리를 이동 후 돌아오는 화살을 발사하여 경로 상에 피해를 준다.
      2. 일반 공격력 기준 82% 적용
      3. 돌아올 때 30% 증가된 데미지를 적용한다.
   4. 톱날 화살
      1. 회전하는 화살을 발사하여 경로 상의 적에게 피해를 입힌다.
      2. 일반 화살의 속도와 이동 거리가 절반이다.
      3. 일반 공격력 기준 230% 적용

## 마법 무기(스태프)

1. 무기 형태
   1. 그래픽-캐릭터 그래픽-플레이어-기본 지팡이를 사용한다.
   2. 텍스처를 사용하지 않는 경우 Albedo를 (219, 58, 0)로 적용한다.
   3. 공격력은 기존의 1.5배로 적용한다.
2. 사용 스킬
   1. 빨간 펜
      1. 선택 위치에 불타는 공을 던진다.
      2. 해당 위치에 도달한 이후 폭발하여 원형 범위 내에 피해를 입힌다.
      3. 일반 공격력 기준 102% 적용
   2. 파란 펜
      1. 선택 위치를 따라 얼음이 발생하여 피해를 입힌다.
      2. 선택 위치에 도달한 경우 선택 위치의 원형 범위 내 적에게 ‘이동 불가’ 상태를 부여한다.
      3. 일반 공격력 기준 115% 적용
   3. 노란 펜
      1. 선택 위치를 따라 전기가 발생하여 피해를 입힌다.
      2. 선택 위치의 원형 범위 내의 적에게 ‘기절’ 상태를 부여한다.
      3. 일반 공격력 기준 129% 적용
   4. 그냥 지우개
      1. 해당 범위에 일정 시간동안 작은 지우개를 떨어뜨린다.
      2. 지우개에 적중한 적에게 피해를 입힌다.
      3. 일반 공격력 기준 164% 적용

# 근접 무기 특성

## 7레벨 특성

1. 공격
   1. ‘강타’ 스킬 공격력 30% 증가
   2. 무기 ‘메이스’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 방어력 50% 증가
   2. 오른쪽 어깨 방어구 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. 시야 반경 50% 증가
   2. 얼굴 부위에 안경 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 12레벨 특성

1. 공격
   1. 일반 공격력 25% 증가
   2. 무기 ‘브로드 소드’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 방어력 150% 증가
   2. 상체 방어구 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘발도’ 스킬 쿨타임 50% 감소
   2. 머리 부위에 선그라스 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 17레벨 특성

1. 공격
   1. 발도 공격력 40% 증가
   2. 무기 ‘톱’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 이동속도 30% 증가
   2. 신발 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘저지’ 스킬 재사용 대기 시간 50% 감소
   2. 머리에 장난감 태엽 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 21레벨 특성

1. 공격
   1. 모든 공격력 50% 증가
   2. 체력 30% 감소
   3. 무기 ‘사브르’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 체력 100% 증가
   2. 이동속도 15% 감소
   3. 페밀리어 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘발도’ 재사용 대기 시간 90% 감소
   2. ‘발도’ 공격력 60% 감소
   3. 머리 부위에 아이스크림 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

# 원거리 무기 특성

## 7레벨 특성

1. 공격
   1. 일반 공격력 10% 증가
   2. 무기 ‘컴파운드 보우’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 5% 확률로 공격 회피
   2. 어깨 방어구 모델 적용 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. 시야 반경 50% 증가
   2. 얼굴 부위에 안경 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 12레벨 특성

1. 공격
   1. 공격 속도 10% 증가
   2. 무기 ‘비뢰골’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 회피율 10% 증가
   2. 상체 방어구 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘폭탄 화살’ 쿨타임 50% 감소
   2. 머리 부위에 선그라스 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 17레벨 특성

1. 공격
   1. 현재 체력 수치에 따라 공격속도 증가
   2. 감소한 체력 1%당 공격속도 0.5%증가
   3. 무기 ‘바나나’ 모델로 변경
2. 방어
   1. ‘부메랑 화살’사용 시 3초간 이동속도 50% 증가
   2. 신발 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘톱날 화살’ 재사용 대기 시간 50% 감소
   2. 머리에 장난감 태엽 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 21레벨 특성

1. 공격
   1. 모든 공격 속도 25% 증가
   2. 모든 공격력 10% 증가
   3. 체력 30% 감소
   4. 무기 ‘아제노스의 전투검’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 모든 공격 범위 25% 증가
   2. 일반 공격 속도 20% 증가
   3. 체력 50% 감소
   4. 페밀리어 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘대왕 화살’ 재사용 대기 시간 90% 감소
   2. ‘대왕 화살’ 공격력 60% 감소
   3. 머리에 아이스크림 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

# 마법 무기 특성

## 7레벨 특성

1. 공격
   1. ‘빨간 펜’스킬 공격력 30% 증가
   2. 무기 ‘연필 지우개’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 3% 확률로 공격 흡수
   2. 흡수한 공격력의 10% 만큼 HP 회복
   3. 어깨 방어구 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. 시야 반경 50% 증가
   2. 얼굴 부위에 안경 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 12레벨 특성

1. 공격
   1. 일반 공격 범위 40% 증가
   2. 무기 ‘번개 모양 지팡이’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 공격 흡수율 7% 증가
   2. 흡수 HP 전환 율 15% 증가
   3. 상체 방어구 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘빨간펜’ 스킬 쿨타임 50% 감소
   2. 머리 부위에 선그라스 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 17레벨 특성

1. 공격
   1. 현재 체력 수치에 따라 ‘빨간펜’ 스킬 공격력 증가
   2. 감소한 체력 1%당 공격력 2% 증가
   3. 무기 ‘시계탑’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 이동속도 30% 증가
   2. 신발 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘파란펜’스킬 재사용 대기 시간 50% 감소
   2. 머리에 장난감 태엽 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

## 21레벨 특성

1. 공격
   1. 모든 공격 범위 50% 증가
   2. 모든 공격력 10% 증가
   3. 체력 50% 감소
   4. 무기 ‘롤리팝’ 모델로 변경
2. 방어
   1. 피격 시 25% 확률로 회피
   2. 피격 시 25% 확률로 체력 흡수
   3. 체력 30% 감소
   4. 페밀리어 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)
3. 특수
   1. ‘파란펜’ 재사용 대기시간 90% 감소
   2. ‘파란펜’ 공격력 60% 감소
   3. 머리에 아이스크림 모델 추가 (방어구 모델 기획서 확인)

# 참고 자료

## 자료 출처

1. 그림1 히오스 특성 선택

<http://wizeprophet.tistory.com/81>