2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 편돌이**

**스킬 시스템 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 11. 14. 초안 작성**

1. 기획의도 4

**A.** 기획의도 4

**B.** 시스템 컨셉 4

2. 스킬 시스템 개요 5

**A.** 개요 5

3. 스킬 자유분배 시스템 6

4. 스킬 장착 시스템 6

5. 스킬 강화 시스템 6

6. 스킬의 종류 6

7. 스킬 시스템 설정 6

**A.** 개요 6

**B.** 스킬명 6

**C.** 기타 테이블 설정 불라불라 6

**D.** 6

**E.** 6

**F.** 6

**G.** 6

**H.** 스킬명 6

8. 테이블 설정 6

# 기획의도

## 기획의도

### **비선형적인 스킬구조**를 통해 플레이어에게 성장 동선에 대한 **선택권을 준다.**

### 선택적인 스킬 사용을 통해 각 **전투마다 다른 플레이**를 만들 수 있도록 한다.

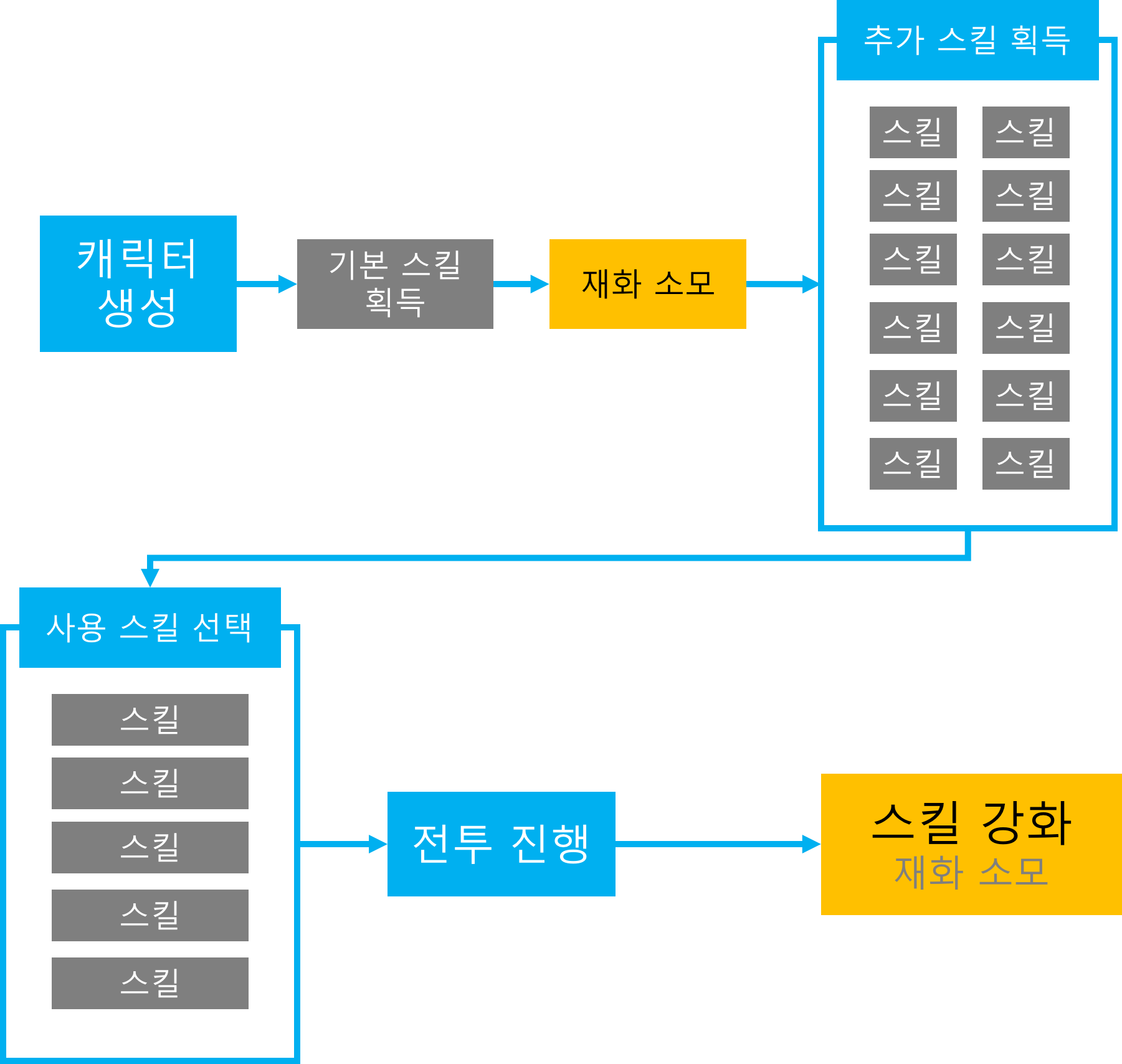
### 재화의 소모를 유도하고 후반 반복 플레이 요소를 부여한다.

## 시스템 컨셉

### PC는 재화를 지불하고 원하는 스킬을 획득할 수 있다.

### PC는 보유한 스킬 중 직접 선택한 스킬 만을 전투에서 활용할 수 있다.

### PC는 재화를 소모하여 특정 스킬을 강화시킬 수 있다.



# 스킬 시스템 개요

## 개요

### 스킬 자유분배 시스템

### 

### 플레이어는 재화를 사용해 자기가 원하는 스킬을 획득할 수 있다.

### 새로운 스킬의 획득에는 요구 재화 외에 설정된 조건이 없다.

### 스킬 장착 시스템

### 

### 플레이어는 보유한 스킬 중 한정된 스킬만 전투에 활용할 수 있다.

### 스킬 슬롯에 스킬 장착을 통해 스킬을 사용할 수 있게 된다.

### 스킬 강화 시스템

### 

### 플레이어는 재화를 소모해 스킬을 강화 할 수 있다.

# 스킬 자유분배 시스템

## 컨셉

### 플레이어는 본인의 선호도에 따라 배우고 싶은 스킬의 순서를 정할 수 있다.

## 정의

## 설정

## 예외처리

# 스킬 장착 시스템

# 스킬 강화 시스템

# 스킬의 종류

# 스킬 시스템 설정

## 개요

## 스킬명

## 기타 테이블 설정 불라불라

## 

## 

## 

## 

## 스킬명

# 테이블 설정