2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 편돌이**

**플레이어 조작 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 12. 4. 초안 작성 시작**
2. **2016. 12. 12. 초안 작성 완료**

1. 문서 컨셉 4

**A.** 기획의도 4

**B.** 개요 4

2. 플레이어 조작 5

**A.** 달리기 5

**B.** 공격 7

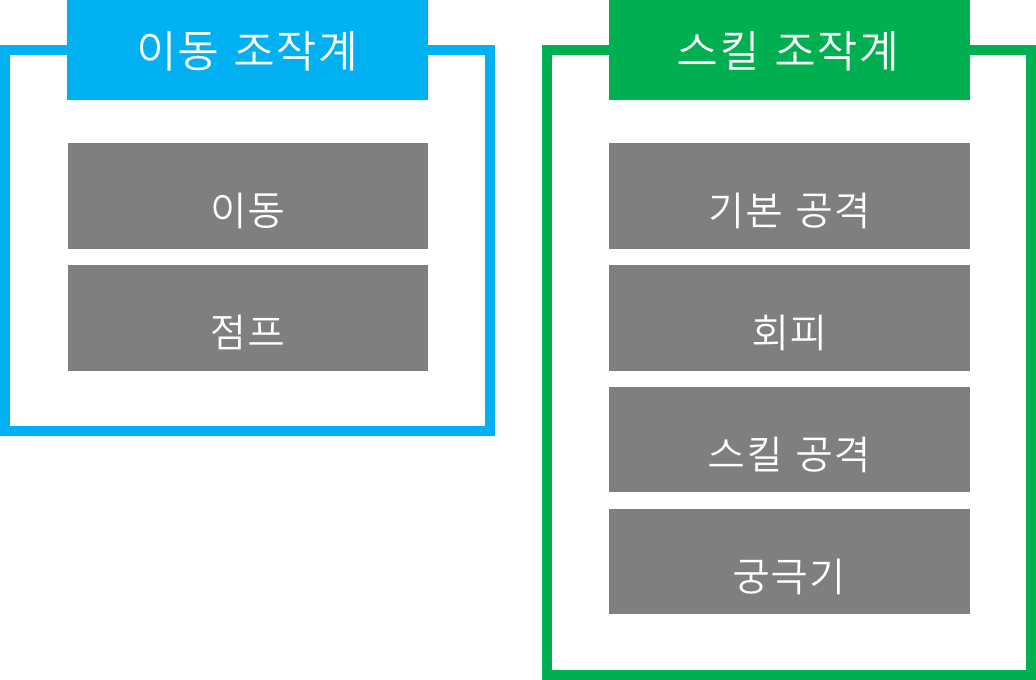
# 문서 컨셉

## 기획의도

### 플레이어의 피로도를 줄이고, 게임 컨셉에 맞는 타격감을 느끼기 위해 키보드만 사용해 모든 조작을 할 수 있는 조작계를 만든다.

## 개요

### 키보드 조작 기반의 플레이어 조작계를 만든다.

* + - 1. 

# 플레이어 조작

## 달리기

### 플레이어는 키보드의 화살표를 이용해 캐릭터를 이동할 수 있다.

### 이동 시 캐릭터 진행 방향을 바라보며 달리는 애니메이션 재생한다

### 이동속도는 스테이터스에서 정의된 값을 사용한다.

### 이동은 가속도와 관계 없이 즉시 정의된 속도로 이동한다.

### 이동속도가 상승하면 같은 비례로 애니메이션 재생 속도도 빨라진다.

### 

### 방향키를 이용해 이동중 멈출 경우 가속도와 관계 없이 즉시 행동을 멈춘다.

### 특정 방향으로 이동 중 반대방향의 키 입력시 입력 무시한다.

### 예를 들어 오른쪽으로 이동 중 왼쪽을 누르면 왼쪽 입력 무시

### 이동조작이 불가능한 경우는 다음과 같다.

### 회피동작 중인 경우

### 공격 / 스킬 사용중인 경우

### 예외로 공격중 ‘방향’을 바꾸는 것은 허용된다.

### 상태이상 스킬에 걸려있는 경우

### 강타수치에 따라 밀려나거나 넘어진 경우

### 두 개의 키를 조합하여 대각선 이동이 가능하다.

### 

### 3개 이상의 키 입력이 될 경우, 마지막 키의 입력을 무시

### 2개의 키 입력을 하다가 하나를 중단하면 남은 키의 입력 출력

### ex)

### 플레이어가 **전투모드**에 돌입한 경우 전투모드용 달리기 애니메이션 재생

### **전투모드는 플레이어가 피해를 입히거나 피해를 입으면 진입한다.**

### 5초간 해당 행위를 하지 않을 경우 평상모드로 전환된다.

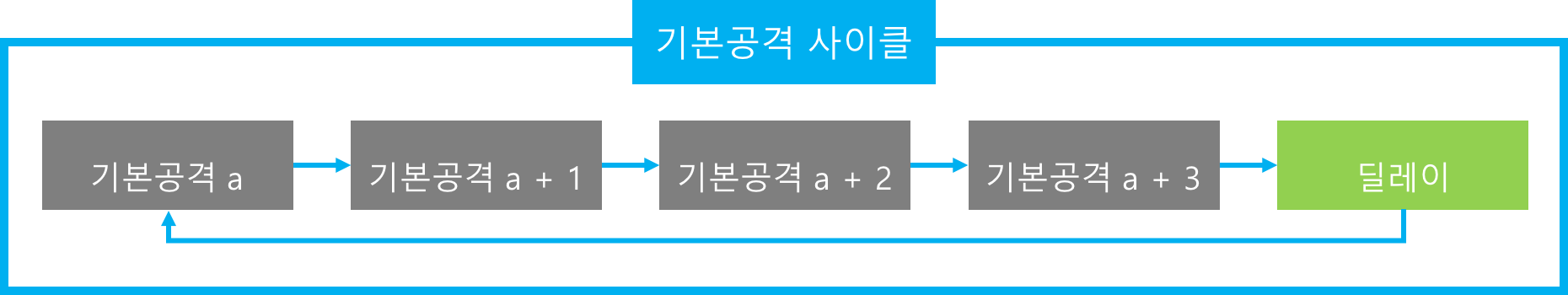
## 공격

### 플레이어는 S 버튼을 통해 기본공격을 실행할 수 있다.

### 각 공격에 따라 스킬에서 설정한 애니메이션이 재생된다.

### 기본공격의 종류와 횟수는 직업에 따라 다를 수 있다.

### 기본공격의 횟수에 따라 연속공격을 실행할 수 있다.



### 기본공격 a의 애니메이션 종료 이후 0.2초 안에 다시 기본공격을 실행하면 기본공격 a + 1을 실행한다.

### 기본적인 기본공격의 동작은 캔슬을 할 수 있다.

### 

### 한 사이클의 기본공격 이후 딜레이 동안 다시 기본공격으로 캔슬할 수 없다

### .

## 회피

### 플레이어는 A 버튼을 통해 회피동작을 실행할 수 있다.

### 스킬에서 정의된 것에 따라 정해진 거리를 이동한다.

### 플레이어가 보고 있는 방향을 향해 실행된다.

### 회피동작은 어떤 공격(기본공격 / 스킬공격) 중에도 해당 애니메이션을 캔슬하고 바로 사용할 수 있다.

### 회피동작 도중 모든 아이템을 사용할 수 없다.

### 회피동작 도중 피해를 입었을 경우, 누적 강타수치에 의해 넘어지거나 밀려날 상황이 아니라면 피해를 받고 피격 애니메이션을 재생하지 않는다.

## 점프

### 플레이어가 스페이스바(spacebar)를 누르면 제자리 혹은 최초 입력 방향으로 점프를 할 수 있다.

### 점프는 어떤 자원도 소모하지 않는다.

### 점프에 따른 체공 시간은 config.xml의 jump에서 정의하며, 정의된 시간(초)만큼 동안 0.5m만큼 상승하며 jump 애니메이션을 재생한다.

### 점프 도중 다른 방향으로 이동은 불가능하지만, 방향키를 누를 시 점프의 이동 방향은 유지 하면서 플레이어가 보고 있는 방향만 방향키의 방향으로 바뀐다.

### 점프 도중에는 playerSkill에 정의된 일부 스킬 이외에는 모든 행동이 불가능하다.

### 점프 도중에 공격을 당할 경우, 즉시 해당 공격 power에 맞는 애니메이션을 재생한다. 단, 예정 점프 착지 지점으로 이동하면서 애니메이션을 재생한다.

### 만약 점프를 할 때 플레이어의 위치에 천장 등이 있어 0.5m 만큼 점프를 하지 못할 경우, 애니메이션을 더 빠르게 재생해서 즉시 점프 동작을 마치고 바닥으로 착지한다.

### 실제 공중 체공시간보다 애니메이션 시간을 약간 더 길게 설정하여, 바닥에 닿았을 때 착지 동작과 동시에 약간 미끄러지듯이 이동한다.

## 