2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 편돌이**

**전투 시스템 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 12. 15.**

1. 문서 컨셉 4

**A.** 기획의도 4

**B.** 문서 개요 4

# 문서 컨셉

## 기획의도

### 속도감 있는 전투에 어울리는 전투 시스템을 기획한다.

### 다대일 전투에서 발생하는 호쾌한 타격감을 느낄 수 있도록 한다.

## 문서 개요

### 플레이어의 공격 실행에 따른 플로우 차트를 작성한다.

### 각 순서에 따른 상세 판단 자료를 정의한다.

### 공격의 종류에 대하여 설정한다.

### 근거리, 원거리 등의 종류에 대해서 정의한다.

### 공격 범위에 대한 설정을 한다.

### 넘어짐, 밀려남, 기절 등의 상태이상에 대하여 설정한다.

### 공격 판단에 필요한 요소를 정의한다.

### 피격 시 어떤 식으로 출력을 진행할 것인가에 대해 설정한다.

### 공격의 표현 방법을 정의한다.

### 피해 혹은 이로운 효과에 따라 표기 방법을 정의한다.

# 공격 플로우 차트

# 

## 공격 대상 발견

### PC가 공격 가능한 대상을 발견한 상태이다.

### PC의 카메라에 공격 가능한 대상이 존재할 경우 출력 방식을 결정한다.

## 공격 가능 여부 판단

### PC, 대상, 월드 등의 상태에 따라 공격이 가능한 상태인지 판단한다.

### 공격이 불가능한 상태였을 경우 표기 방식에 대하여 정의한다.

## 공격 실행

### PC가 대상에게 공격을 실행했을 경우에 대해 정의한다.

### 단일 적, 다수의 적에 피격했을 때의 경우에 대해 정의한다.

## 공격 충돌

### PC가 실행한 공격이 대상에게 충돌했을 때에 대해 정의한다.

### 공격, 스킬에 따라 어떤 방식으로 충돌이 진행되는지에 대하여 설정한다.

## 충돌 계산

### PC가 행한 공격에 따라 계산이 필요한 것들을 정의한다.

### 스테이터스, 공격, 스킬의 수치에 따라 계산값을 출력한다.

## 결과 출력

### PC가 행한 공격에 따라 결과값을 출력하는 방식을 정의한다.

## 공격 종료

### PC가 공격을 완료한 상태이다.

# 공격 대상 발견

## 상태 정의

### PC가 공격 가능한 대상을 발견한 상태이다.

### PC의 카메라에 공격 가능한 대상이 존재할 경우 출력 방식을 결정한다.

## 개요

### 화면상에 공격 가능한 대상이 있을 경우 빠르게 인지 가능한 UI를 출력한다.

### 여러 대상의 적을 대상으로 해야 할 경우에 대하여 설정한다.