2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 편돌이**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 9. 27. 기획서 리메이크 진행중**

1. 전투 컨셉 5

**A.** 게임의 장르 5

**B.** **발열시스템** 6

**C.** 궁극기 시스템 7

**D.** 조작성 8

**E.** 게임의 핵심 요소 8

2. 플레이어의 설정 9

**A.** 기획의도 9

**B.** 스탯 9

**C.** 기본 애니메이션 리스트 9

**D.** 조작 설정 9

3. 지역 설정 10

4. 전투의 흐름 11

**A.** 기본 전투의 플로우 11

**B.** 회피 11

5. 스킬 12

**A.** 대기 12

**B.** 공격 대기 12

**C.** 공격 모션 12

**D.** 공격 충돌 12

**E.** 충돌 계산 12

**F.** 결과 출력 12

6. 스킬 발열 13

**A.** 대기 13

**B.** 공격 대기 13

**C.** 공격 모션 13

**D.** 공격 충돌 13

**E.** 충돌 계산 13

**F.** 결과 출력 13

7. 궁극기 14

**A.** 대기 14

**B.** 공격 대기 14

**C.** 공격 모션 14

**D.** 공격 충돌 14

**E.** 충돌 계산 14

**F.** 결과 출력 14

8. 전투의 15

# 전투 컨셉

## 게임의 장르

### **당신의 선택에 반응하는 액션 MMORPG**

### **가장 빠르게 반응하는 조작**

### **(서바이벌 프로젝트)**

### 전투 단계에서 발생할 수 있는 지루함을 **빠른 템포의 전투**로 극복

### 적은 준비동작과 후모션으로 **즉시 반응하는 액션**을 표현

### **연속타격**

### 마비노기 영웅전과 같이 기본공격을 베이스로 하고, 강한 공격과 스킬 **공격을 연계시키는 방식**을 통해 타격감 향상

### 스킬을 일정시간 내 계속해서 사용할 경우 스킬이 강화되는 시스템을 통해 플레이어에게 **‘공격의 쾌감’** 부여

### **공격에 따라 다르게 반응**

### 공격의 강도에 따라 다르게 반응하는 몬스터

### 전투스타일

### 일반 사냥 구간에서는 빠른 전투템포를 유지

### 중간보스 이상급 전투에서는 연계스킬을 활용한 **세밀한 컨트롤** 요구

## **발열시스템**

### 스킬을 **연속해서 사용**하면 강화되거나 다른 형태로 변이되는 시스템

### 스킬을 사용하면 게이지가 누적되어 **카운트가 증가**

### 카운트가 증가함에 따라 스킬 별 **고유한 효과** 발동

### 

### 스킬의 강화를 통해 지속적인 공격이 주는 고양감 유지

### 스택을 얼마나 잘 유지하느냐에 따라 플레이어의 능력 판가름

### 특정 스킬은 체인에 따라 스킬의 특성이 변화

### 

### 체인에 따라 다르게 적용되는 스킬로 컨트롤의 필요성 증대

### 1체인 : 적 모으기 / 2체인 : 밀쳐내기 / 3체인 : 정지시키기 등…

## **궁극기 시스템**



### 생성된 발열을 사용해 발동하는 직업 고유의 필살기

### 지정된 키를 누를 수록 사용 발열량 조절 -> **하이리스크 하이리턴**

### 변형 스킬의 사용을 위해, 발열을 감소시키는 역할로 활용 가능

## 조작성

### 기본 스킬의 갯수를 최대한 줄이자

### 여타 MMORPG의 진입장벽 중 하나는 수많은 스킬.

### 따라서 스킬의 갯수를 줄이고 기본 공격류의 의존도를 높임.

### 플레이어는 약공격, 강공격을 통해 스킬게이지를 모은다.

### 이렇게 모아진 스킬 게이지를 통해 플레이어는 스킬을 사용.

### 지나치게 단순화를 막기 위해 발열 시스템, 궁극기 시스템이 탑재

### 위 두 시스템을 어떻게 활용하느냐에 따라 난이도가 변화.

# 플레이어의 설정

## 스탯

### 기획의도

### 모든 데이터는 클라이언트와 서버에 올려져 검증 과정을 거친다.

### 대부분의 수치를 데이터화 하여 조작과 추가가 용이하게 한다.

### 구성요소

### 모든 데이터는 playerStat 테이블에 의해 관리된다.

### No

### class

### region

### name

### gender

### hp

### mp

### def

### str

### agi

### int

### health

### moveSpeed

### normalATT

### hardATT

### runSkill

### dodgeSkill

### skill1

### skill2

### skill3

### skill4

### skill5

### model

### playerStat 테이블

### 계산 공식

### 레벨업

### 레벨업에 따른 스탯 상승

## 기본 애니메이션 리스트

## 조작 설정

### 대기

### 걷기

### 달리기

### 공격

### 회피

### 아이템 사용

### 상호작용

### 대기

# 지역 설정

# 전투의 흐름

## 기본 전투의 플로우

### 대기

### 공격 대기

### 공격 모션

### 공격 충돌

### 충돌 계산

### 결과 출력

## 회피

# 스킬

## 대기

## 공격 대기

## 공격 모션

## 공격 충돌

## 충돌 계산

## 결과 출력

# 스킬 발열

## 대기

## 공격 대기

## 공격 모션

## 공격 충돌

## 충돌 계산

## 결과 출력

# 궁극기

## 대기

## 공격 대기

## 공격 모션

## 공격 충돌

## 충돌 계산

## 결과 출력

# 전투의