플레이어 캐릭터 기획

목차

1. 개요

2. 플레이어 시스템

3. 플레이어 능력치

3.1. 능력치 상세

4. 플레이어 능력 강화

5. 플레이어 동작

1. 개요

이 문서는 플레이어 캐릭터와 관련된 사항을 정리한 문서입니다. 추후 수정될 수 있습니다.

2. 플레이어 시스템

캐릭터의 능력은 아래 다섯가지로 이루어진다

|  |  |
| --- | --- |
| 명칭 | 용도 |
| 생명력 | 캐릭터의 체력수치를 결정 |
| 마력 | 캐릭터의 마나수치를 결정 |
| 공격력 | 캐릭터의 공격에 영향 |
| 방어력 | 캐릭터의 방어에 영향 |

능력치는 캐릭터의 파라미터에 일정 공식을 사용해 결정된다

파라미터에 따른 능력 수치 변화는 ‘캐릭터 파라미터 표’ 를 참조

플레이어 캐릭터 성장

캐릭터 성장은 전투 종료 후 얻는 자원을 소모해 이루어진다.

캐릭터 성장 단계는 레벨(Lv)로 구분된다.

캐릭터의 최대 성장 가능 레벨은 100이다.(추후 변경 가능)

레벨업 필요 경험치

레벨업을 위한 소모 자원 양은 경험치 테이블에 따라 결정된다

경험치 테이블은 별도로 정리된 문서를 참조한다.

플레이어 레벨에 능력 성장

전투 종료 시 입힌 데미지에 비례해 경험치를 획득한다.

경험치 획득 이후 이뤄지는 정비단계에서 레벨업 UI로 이동할 수 있다.

레벨업 UI에서 성장 가능 파라미터 하나를 선택해 올릴 수 있다.

3. 플레이어 파라미터 – 추후 별도 파일에 상세 설명

플레이어 캐릭터에 할당된 여러 변수에 대해 설명

|  |  |
| --- | --- |
| 명칭 | 용도 |
| Player\_Hp | 체력. 수치가 0이하로 내려갈 시 게임오버 판정 |
| Player\_Mp | 마나. 플레이어 캐릭터가 스킬을 사용할 때 소모되는 자원 |
| Player\_Vgr | 생명력. 플레이어 체력 수치 계산에 사용 |
| Player\_Mpg | 마력. 마나 회복 속도. |
| Player\_Atk | 공격력. 플레이어가 적 캐릭터를 공격할 시, 가하는 데미지 계산에 사용 |
| Player\_Def | 방어력. 플레이어가 피격 시, 감소될 생명력 수치 계산에 사용 |
| Player\_Spd | 속도. 플레이어의 기본 이동속도 |
| Player\_CurExp | 경험치. 레벨업을 위한 자원 |
| Player\_NextExp | 필요 경험치. 레벨업을 위해 필요한 경험치 양 |
| Player\_Lv | 레벨. 플레이어 성장 단계 |

모든 능력치는 정수형 데이터이며 일정 수식에 계산되어 인게임에서 적용된다.

필요 수식 및 파라미터 데이터 문서 참조

4. 플레이어 능력치 성장

플레이어가 전투를 종료했을 경우 보스에게 입힌 데미지 수치에 비례해 PlayerExp를 획득한다. 획득하는 PlayerExp양은 공식에 따라 결정된다.

이후 전투을 재시작 하기 전 정비시간이 주어지며 이때 PlayerExp를 소모해 성장 가능 파라미터를 +1 올린다.

소모되는 PlayerExp는 PlayerLv 수치를 일정 수식에 적용한 값으로 결정된다. 상세는 필요 경험치 테이블을 참조한다.

5. 플레이어 동작

플레이어가 캐릭터를 조작할 수 있는 동작 정리

기본동작

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 상세 | 비고 |
| 걷기 | 키보드 입력 방향대로 느리게 이동 |  |
| 뛰기 | 키보드 입력 방향대로 빠르게 이동 | 쉬프트키 길게 누를 시 사용 |
| 기본공격 | 마우스 왼쪽 입력 시 공격 | 2연속까지 가능 |
| 방어 | 마우스 오른쪽 입력 시 마나를 소모해 방어 | 캐릭터 방어력에 따라 마나 소모량 결정 |
| 회피 | 스페이스바 입력 시 키보드 입력 방향으로 순간적으로 빠르게 이동 | 회피 애니메이션 중 몆프레임간 무적 |

스킬

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 상세 | 비고 |
| 스킬1 | 원거리 약한공격 |  |
| 스킬2 | 근거리 강한공격 |  |
| 스킬3 | 체력 일부 회복 |  |