목차

1. 게임 개요

2. 게임 콘셉트

콘셉트 맵

메인 콘셉트

비주얼 콘셉트

플레이 콘셉트

3. 스킬 시스템

캐릭터 시스템 정의

캐릭터 시스템 개요

캐릭터 정의

캐릭터 개요

캐릭터 생성

캐릭터 생성 과정

캐릭터 생성 시점

커스터마이징

캐릭터 출력 구조

외형 파츠

본

캐릭터 애니메이션

캐릭터 상태 애니메이션

일반 이동 애니메이션

특수 이동 애니메이션

상호작용 이동 애니메이션

전투 애니메이션

리액션 애니메이션

기타 애니메이션

캐릭터 조작

캐릭터 화면 전환

캐릭터 이동 조작

캐릭터 전투 조작

캐릭터 파라미터

체력(HP)

아스트(AST)

버스트(BST)

공격력(ATK)

방어력(DEF)

공격 속도(ASPD)

이동 속도(MSPD)

필요 경험치(EXP)

캐릭터 전투 공식

충돌 체크

충돌 박스

오브젝트와의 충돌 체크

공격 충돌 체크

캐릭터 상호작용

오브젝트 상호작용

NPC 상호작용

텔레포트 상호작용

캐릭터 상태

상태 이상

사망

부활

1. 게임 개요

2. 게임 콘셉트

※ 본 항목은 게임의 전반적인 콘셉트의 이해를 돕기 위해 작성하였습니다.

※ 해당 내용이 불필요한 경우, 아래의 [건너뛰기] 버튼을 눌러 캐릭터 시스템 항목으로 바로 넘어가실 수 있습니다.

건너뛰기

콘셉트 맵

※ 게임의 콘셉트를 한눈에 파악할 수 있도록 구성하였습니다.

메인 콘셉트

* 콜론은 인류 조직 노바가 만든 초거대 우주 식민지(Spaceship Colony)이다.
* 행성혼 카르세돈은 원래 우주의 중심 행성이었으나 타락한 혼만 남은 존재로 콜론을 장악해 우주의 저승으로 만들고 저승의 신으로 다시 태어나려 한다.
* 아스트는 창조와 파괴의 힘을 가진 초월적 에너지다.

비주얼 콘셉트

* 아득한 미래, 과학과 초자연적인 현상이 결합한 듯한 특징을 가지고 있다.
* 콜론 안에 있는 모든 것은 아스트를 기반으로 작동한다.
* 전체적으로 어둡고 기하학적이며 폐쇄적인 분위기를 띤다.
* 구조물은 정제된 금속 재질로 이루어져 있으며 무채색 계열이 주를 이룬다.
* 붉은 경고등과 불규칙한 조명이 긴장감을 끌어올린다.
* 귀신이 출몰하며 공포감을 극대화한다.

플레이 콘셉트

1. 장르

* 3인칭 백뷰 시점에 캐릭터를 중앙으로, 캐릭터보다 약간 뒤·위에서 등을 비추며 카메라를 돌려 전투를 다이내믹하게 보여준다.
* 특정 커맨드 입력에 따라 다양한 콤보가 이어지며 타이밍과 반응이 중요하다.
* 간단한 조작만으로도 연속적인 공격이 가능해 화려하고 템포 있는 전투 경험을 제공한다.

1. 차별성

* 와이어는 단순한 이동 수단을 넘어 무기로도 적극적으로 활용한다.
* 벽과 지형을 활용해 공중에서 적에게 돌진하거나 와이어로 적을 끌어와 구속하는 등 다채로운 전투를 펼친다.
* 와이어 형태를 자유롭게 창, 채찍, 촉수 등으로 변형해 다양한 전투 스타일을 제공한다.
* 또한 거대한 보스와 싸울 때는 와이어로 공중에서 공격을 막아내거나 약점을 공격하는 등 특별한 전투도 가능하다.
* 이를 통해 플레이어는 지형과 전투를 자연스럽게 연결하는 유연한 전투 경험을 즐길 수 있다.

3. 스킬 시스템

스킬 시스템 정의

게임 내에서 사용하는 스킬 시스템 기획 문서이다.

스킬 시스템 개요

* 기획 단계에서 제시할 수 있는 캐릭터의 스킬에 대해 정의하고 설명한다.
* 게임 내에서 초반에 사용하는 스킬을 분류하는 기준에 대해 표기하고 분류 기준에 따라 스킬을 나누어 설명한다.
* 스킬의 능력치에 대해 설명한다.
* 스킬의 조작 및 관련된 상태 이상에 대해 설명한다.

스킬 정의

전투 상황에서 사용할 수 있는 능력을 의미한다.

스킬 개요

스킬은 다음과 같이 구성한다.

|  |  |
| --- | --- |
| 구성 | 설명 |
| 스킬 콘셉트 | 채찍, 단검, 레이저로 구분된 스킬 콘셉트에 대해 설명한다. |
| 스킬 분류 | 캐릭터가 사용하는 스킬들을 각각의 분류 기준에 따라 나눈다. |
| 스킬 상태 변화 | 스킬 사용을 통해 발생하는 모든 상태 변화에 대해 설명한다. |
| 스킬 데이터 | 스킬을 구성하는 데이터들에 대해 설명한다. |

스킬 콘셉트

캐릭터의 스킬은 채찍, 단검, 레이저 3가지 형태로 구분된다.

각 형태는 와이어 변형을 기반으로 하며 공격 방식과 전투 스타일에 따라 차별화된다.

1. 채찍
2. 채찍 정의

게임 내 캐릭터를 새롭게 생성하는 과정을 의미한다.

1. 채찍 종류

게임을 처음 실행하면 [새로운 게임] 버튼을 눌러 새로운 캐릭터를 생성할 수 있다.

1. 캐릭터 생성 과정 규칙

텍스트, 폰트, 스크린샷, 그래픽이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.게임을 처음 실행하면 [이어서 하기] 버튼이 없는 로비 화면을 먼저 띄운다.

[로비 화면 예시]