<게임 소개>

저희가 만들 게임을 한마디로 표현하자면 자신의 캐릭터를 설정하고 적도 입맛대로 만들어 그 적을 쓰러뜨리는 게임입니다. 다음은 게임내에서 캐릭터를 설정하는 화면입니다.

설정가능한 것들을 알려드리자면 먼저 플레이어 캐릭터부터 방어 관련해서 방패의 종류, 체력, 공격을 막았을 때 얼마나 피해를 받는지 나타내는 막는 정도, 막기와 패링 키 통합, 패링속도, 회피 판정, 회피 속도와 점프유무 등이 있습니다.

공격 관련해서는 무기의 종류, 공격력, 공격 속도, 이동 속도, 달리기 속도등이 있습니다.

적 캐릭터는 체력, 공격력, 그로기 조건, 공격 패턴 선택, 그 패턴의 공격 속도와 공격 타이밍, 패링 가능 여부, 패턴 빈도, 패턴 조건 등이 있습니다.

다음은 멀티 플레이 선택창입니다. 플레이어는 멀티 플레이 하기전에 보시는 거와 같이 방패와 무기를 선택하고 매칭을 잡습니다. 싱글 플레이와 다르게 세부수치들은 무기와 방패별로 고정되어있습니다.

그리고 저희 게임의 특징 중 하나인 프리셋 기능인데 보시는 거와 같이 프리셋을 온라인 상에 저장하거나 불러오는 것이 가능하게 할 예정입니다.

다음은 저희 게임의 전투시스템의 핵심인 패링과 회피의 예시입니다.

저희는 맵을 콜로세움의 형태로 만들 예정입니다. 일단 저희가 만들 캐릭터의 크기의 맞춰 지름이 80m이고 벽의 높이가 20m인 경기장을 만들 생각입니다.

플레이어 캐릭터는 보시는 거와 같이 성인 남성에 맞춰 사이즈를 설정하였는데 키는 1.8m 가로세로 0.42X0.20m이고 할 수 있는 행동들과 착용가능한 무기 방패들은 다음과 같습니다.

적 캐릭터는 소형, 중형, 대형이 있고 각각의 특징들은 보시는 거와 같습니다.

기존 소울라이크 류의 게임들은 죽은 후 마지막에 들른 화톳불에서 부활 후 지도 없이 다시 길을 찾아가야 되는 불편함 존재하는데 저희 게임은 다른 소울라이크류 게임과 달리 이러한 불편한 점들을 제거하고 전투시스템에만 집중가능하도록 만들 것입니다. 그리고 다른 시뮬레이터와 달리 직접 캐릭터를 조종하며 플레이 합니다.