**프로젝트 FP**

**주제 및 기획**

내용

[1. 게임 소프트웨어 개요 2](#_Toc129038973)

[2. 게임 소프트웨어의 개발 동기 및 목적 2](#_Toc129038974)

[3. 기초 기획 3](#_Toc129038975)

1. 게임 소프트웨어 개요

-장르: RPG

-세부 장르: 무협 턴제

-장르의 선택 이유

1. 턴제: 게임의 룰을 익히기가 쉽고,
2. RPG: 유저에게 전략적인 요소로 어필(캐릭터 조합, 스킬 조합 등)
3. 기술적 이유: 구현 용이성 (전반적인 게임시스템 구성에 있어 혼자 개발을 진행할 때 가장 쉬운형태)

-싱글 플레이 지원

-온라인 플레이 랭킹 지원??(미정)

-스토리 진행 형식 게임(메인스토리와 각 서브스토리 존재)

-플레이어의 선택에 따라 세부 스토리 영향(향후 추가 예정)

1. 게임 소프트웨어의 개발 동기 및 목적

-거의 대부분의 게임은 RPG

-무협 게임은 잘 개발이 안되기도 하고, 대부분의 솔로 플레이 게임들은 판타지의 경우가 많음

-주니어 개발자의 입장에서 비교적 쉬운 개발 난이도를 지닌 턴제를 병행

-따라서 소규모 개발에 적합한 형태로 설계를 하기 위해 턴제 rpg로 개발

1. 기초 기획
   1. **시스템**

-전투: 턴제 진행, 2d 사이드뷰

* 공격: 일반 공격
* 자세: 공격에 특수효과 및 캐릭터 상태에 추가 능력 부여, 자세는 한 번에 하나씩 적용(기수식에 따른 특수 기술 사용)
* 초식: 기수식에 따른 무공 사용 가능(하나의 기수식에 3개의 기술 사용 가능)
  + 태세를 사용하지 않고 사용시, 능력 감소(-50%)(사용 후 태세 적용)
  + 태세가 선언되어 있지 않다면, 본인이 등록한 각 태세의 초식 중 하나를 대표 초식으로 사용(대표 초식은 본인이 등록)
* 방어: 데미지 방어 (데미지 100% 방어)
  + 상대 공격, 자신의 자세, 상대의 자세 등에 따라 변동
  + 자신보다 경지가 높은 적의 공격은 방어 확률 감소(자신의 Lv – 상대의 Lv -20)
* 각 행동은 한번의 턴을 사용
* 전투 능력치: 체력, 기력, 외공, 내공, 속력, 방어력(대체표현 필요), 저항력(대체표현 필요), 내성(독, 전격, 화염 등)
* 소지품 사용: 소지품을 사용(회복, 상태이상 해제, 기력 회복, 상태이상 부여 등)
* 전투 인원은 아군 4, 적군 4 총 8인
* 데미지 계산은 각 계산식에 따라 결정(기술은

-비전투: 2d 사이드뷰

* 방향키로 전후좌우(각도에 따라서 방향은 조정 예정) 이동 및 점프(점프 이동이 가능한 지역 추가는 고려)
* 플레이어 조작 캐릭터는 필드에 하나만 등장
* 전투는 랜덤 인카운터(전투 필드)와 상호작용(비전투/전투 필드)으로 발생
* 파티 구성은 동료가 있는 지역, 있던 지역에 가야 조정 가능(편의 기능 개선 필요)
* 지역 단위 이동 기능(각 지역의 핵심 도시)
* 하나의 지역에 여러 필드 존재
* 지역 구분은 통상 무협에서 실시하는 구분(섬서, 광동, 하남 등)
* 비전투 상황에서는 퀵슬롯에 등록한 아이템 사용 가능(퀵슬롯 최대 5개)
* 목적지 안내 제공(방향 안내 기능 제공)
* 임무(퀘스트)를 제공하는 NPC 위에는 물음표, 수취하는 NPC 위에는 느낌표 표기
* 숙박으로 시간 흐름
* 길은

-그외 기타

* 초식은 스킬트리 구조로 학습하고, 순서에 차이가 있을 뿐 실질적으로 모두 학습 가능
* 스킬 등록시에는 드래그&드랍으로 옮기는 방식과 우클릭을 이용해 등록하는 방식 사용
* 각 스탯의 보너스 포인트에 따른 증가치(보너스 스탯은 레벨당 5씩 제공)
  + 체력: 1p 당 10
  + 기력: 1p 당 5
  + 외공: 1p 당 3
  + 내공: 1p 당 3
  + 속력: 1p 당 1
  + 방어력: 1p 당 3
  + 저항력: 1p 당 3
* 캐릭터의 기본 레벨 상한은 20(20 단위로 삼류/이류/일류/절정/초절정)
  + 영약(단약), 전투 횟수, 고위 npc(자신보다 높은 경지)와의 대화를 이용해 상한 돌파 가능
    - 상한 돌파 시에는 확률 존재(셋 중 둘을 채우면 확정, npc와의 대화, 영약, 전투 횟수 순의 확률, 90 70 50)
    - 상한 돌파 실패 시 내상 혹은 심마(85%, 15%) 상태 돌입
  + 특수 임무를 통해서 상한 140레벨까지 돌파 가능(화경/현경)
  + 임무의 경우 기본 레벨 상한을 기준으로 설계
* 상태조정(버프/디버프)
  + 독/약: 상대방의 독 공격이나 아이템, 본인의 아이템 사용, 기관진식에 의한 피해
    - 일반 독: 해독 전까지 지속데미지(아이템으로 해독 전까지 지속 데미지, 전투 종료 후 10회 이동까지 지속 데미지 부여, 독의 종류에 따른 데미지 조정 실시)
    - 산공독: 해독 전까지 기력 사용 불가(전투 종료시 자동 해독)
    - ???: 일시적인 능력치 증가(+20~50%) 후 지속 시간 종료 후, 능력치 급감(-30~60%)과 지속 데미지 부여(턴 당 체력의 5~20%, 데미지 추가는
  + 점혈: 상대방 혹은 자신의 기술을 이용해 능력치 증감 및 상태이상 부여 가능
    - 버프형: 능력치 증가(5~20% 증가)후 지속 시간 종류 시 능력치 감소(-5~20%)
    - 디버프형: 능력치 감소(10~25% 감소) N턴(2~10)
    - 디버프 해제: 디버프형 점혈 해제
    - 상태이상 형: 행동 불가, 50% 확률 행동 제한
  + 심마: 모든 능력치 -20%, 50% 확률 행동 제한, 10% 확률 아군 공격
    - 고위 npc를 이용한 깨달음 혹은 레벨 상한 돌파를 성공한 경우 해제
  + 내상: 모든 능력치 -2/3/4/50%
    - 의원을 이용한 치료 및 게임 시간으로 n일간 사용 불가
    - 자신보다 경지가 높은 적의 공격 방어를 실패한 경우
  + 깨달음: 모든 능력치 +10%, 30%확률로 추가 행동 가능
    - 전투시, 상위 npc와의 교류 시 2% 확률로 획득
    - 5회 전투까지 유지
  1. **사용자 인터페이스**

-전투: 캐릭터 상태 및 행동 표시

* 현재 상태 표기(모든 캐릭터의 상태를 표기)
  + 아군은 체력/기력 버프, 디버프 표기
  + 적군은 체력 버프, 디버프 표기
  + 체력/기력은 바형태로 표기
* 플레이어 캐릭터에 진행 가능한 행동 목록 나열(캐릭터 우측)
  + 현재 플레이어 캐릭터 상태 표기
  + 공격 선택: 타겟 목록 출력
    - 타겟 목록 커서에 대응해 타겟 표시를 비주얼로 표기(화살표 등)
  + 방어 시 상태 변경 표시
  + 자세 선택: 등록해둔 자세 출력
    - 선택한 자세를 실행하면 버프 적용 내용 기술
  + 초식 선택: 현재 사용 가능한 초식 목록 출력
    - 자세가 있는 경우 해당 자세에 포함되는 초식 목록 나열(상단에 해당 자세 이름 표기)
    - 자세가 없는 경우 각 자세의 대표가 되는 초식 목록 나열(초식이름(자세))
  + 아이템 사용: 사용 가능한 아이템 목록 출력
* 모든 캐릭터는 피격 시 데미지 외부에 한 번 더 표기(공격자가 공격한 방향에 표기)
* 체력, 기력의 감소치는 감소치만큼 색변화를 준 뒤, 감소

-비전투: 필드 이동 및 기타 조정 인터페이스

* 우측 상단에 미니맵 표기
  + 지역명-필드명 표시
  + 미니맵은 탑뷰를 기준으로 지도표기 및 플레이어 위치를 중심으로 정렬
* 전체 지도: 단축키를 이용해 접근
  + 기본적으로 해당 필드 지도-지역 지도-전체 지도로 접근 가능
  + 지도에는 계층 구조 표기
  + 지도에서 해당 위치를 좌클릭 하면 하위 계층으로 이동 가능
  + 지도에서 우클릭을 하면 상위 계층으로 이동 가능
  + 지도는 스크롤 휠을 이용해서 확대-축소가 가능(휠업-확대, 휠다운-축소)
* 초식 관리: 단축키를 이용해 접근
  + 초식은 스킬트리 구조로 표기(세키로 스타일)
  + 습득하지 않은 초식을 좌클릭하면(혹은 그에 대응되는 키입력)획득 여부 확인
  + 초식 관리와 초식 등록을 하나의 창에서 모두 제어(좌측에서 초식관리 우측에서 각 문파에 맞는 이미지로 등록 칸 구성(예정))
* 상태 관리: 단축키를 이용해 접근
  + 상태창에서는 능력치를 더하는 방식(상승만 가능)
  + 상태창에서 표기할 능력치는 체력, 기력, 외공, 내공, 속력, 방어력(대체표현 필요), 저항력(대체표현 필요), 내성
  + 상승시킬 수 있는 능력치는 옆에 화살표 표기
  + 확정 버튼으로 스탯 상승 이전/이후 비교 및 재확인 작업 실시

-공통:

* 1. **화면 구성**
  2. **페이지 구성**

1. **세부 기획**
2. **세부 설계**