임시 기획

SF 탑뷰 로그라이크 RPG

* **배경 설정**
* 메인 스토리
* 전쟁 진행중 / 전쟁통에 마비된 (?) 워프 중계기 몰래 재활성해서 적 모성에 워프 폭탄
* 레벨 디자인과 연계 <-> 일반 난이도의 행성 노드 = 설치형 중계기  
  엘리트 난이도의 행성 노드 = 시설형 중계기 [ 적군이 점령 혹은 기타 상태 ]
* 시설형 중계기의 경우 미션 완료시 아군이 점령 -> 주시도 대폭 상승
* 게임 플로우
* 크게 개인용 수송선 ( 로드아웃 레벨 ) / 임무 수행할 행성, 인카운터용 행성 ( 메인 레벨 ) 로 나눔
* 로그라이크의 장르적 특성 – 절차적 맵 생성
* 로드 아웃 레벨에서 -> 갈수 있는 메인 레벨들을 확인 할 수 있고 -> 그 중 하나를 골라 진입하는 형식
* 이 메인 레벨의 리스트는 절차적으로 생성되고 최초 게임 세이브 파일이 생성될 때 저장됨.
* 이 메인 레벨에서의 지형들도 절차적으로 생성되며 이것은 해당 메인 레벨에 진입 할 때 정해짐. 메인 레벨 내에서의 세이브는 불가능 하게 할 예정.
* 메인 레벨에서 적과의 전투 / 루팅 / 미션 클리어 ( 중계기 관련 및 기타 서브 오브젝트 )를 통한 최종 목표까지의 도달이 주 목적
* 메인 레벨들 중에는 꼭 전투를 해야하는 곳만 있는 게 아닌 상점이나 별도의 인카운터가 존재하는 행성 들도 만들 예정.
* 인카운터 예시 -> [ + = 플레이어에게 이득, - = 플레이어에게 손해 ]
* 미지의 생명체 조우 – 랜덤 [+-]
* 같은 목적으로 먼저 파견되었던 팀의 흔적 or 시체 발견 – 아이템 or 정보 [+]
* 적국이 아군 부대에 대한 주시 레벨에 따라 현상금을 매김 - 현상금 사냥꾼 출현, 레벨이 액수에 따라 높아짐 [-]
* **시스템**
* 장비 / 능력
* 무기
* 총기 / 원거리 무기
* 무기 타입 분류
* 저격형
* 밸런스형
* 근접형
* 기타
* 무기 어태치먼트
* 옵틱 - 옵틱 정도만 모딩 했을 때 직접적으로 모델에 보이도록
* 반동 관련
* 탄창 관련
* 조준 시 안정성
* 특수 기능 추가
* 기타
* 투척 / 소모품
* 공격용
* 수류탄 계열
* 데미지형
* 특정 타입 무력화형
* CC형
* 기타
* 회복용
* 힐 킷 계열
* HP / 쉴드 회복
* 탄약 수급
* 기타
* 장비 / 능력
* 전투 보조
* 무음화
* 가속 계열
* 에임 어시스트
* 투사체 방어 / 요격
* 탄약 소모 감소
* 쉴드 ( HP와 같은 형태 )
* CC
* 적 하이라이트
* 유틸
* 인카운터를 유리하게 바꿔주는 장비
* Ex ) 외계 언어 통역기
* 워프 가능한 행성 수 증가
* 워프 전에 행성 스캔해서 정보 획득
* 적군으로 위장
* 장비 옵션
* 데미지
* 방어 - 퍼센트 단위로 감소 / 타입별 상성 ?
* 속도 증가
* 반동 - 마우스 커서 위치가 흔들리는 형식으로
* 정확도 - 마우스 커서 위치로 정확히 총알이 갈 확률
* 옵틱의 배율 - 마우스 커서 근처를 확대, 해당 지점을 화면의 센터로 -> 해제시 원상태로 복구
* 기타 특수 옵션
* 벽넘어 투시
* 에임 서포트
* 조작
* 인 게임 내 조작
* 이동
* 퀵 밀리
* 상호작용
* 멀티를 위한 핑 시스템
* 워프 장치 조작
* 중계기가 있는 행성으로만 워프 가능
* 행성 내 미션
* 메인 ( 중계기 )
* 서브 미션 ( 인카운터나 행성 특징에 따른 기타 미션 – 보너스 보상 혹은 메인 미션을 위한 선행조건 [ 난이도 상승을 위한 요소 ] )
* 로컬 원주민들의 의뢰
* 가진 장비의 능력으로 추가 정보를 획득하기 위해 별도의 오브젝트와 반응
* 적
* 타입 구분
* 전투형
* 데미지 위주
* 메즈 위주
* ~
* 보조
* 정찰 –> 경보
* AI – 어려운 적일수록 행동 패턴 다양화
* 사운드에 반응
* 엄폐물 사용
* 체력 낮을 때 퇴각해서 어그로 핑퐁
* 은폐 사용 가능할 시 사용
* **레벨 디자인**
* 최초 장비
* 프리셋 3개 중 선택 가능 ( 확정 X )
* AR 1 [ 화력형 AR ] + ~
* AR 2 [ 반동 잡기 쉬운 AR ] + ~
* SMG + ~
* 장비 티어
* FTL 과 같이 캐릭터 스탯은 없고 장비, 부품 업그레이드를 상점 or 루팅하는식으로
* 희귀도에 따른 세분화 ( 일반 / 특별 / 희귀 )
* 높은 희귀도 일수록 한가지 플레이 컨셉에 맞는 성능으로 최적화
* 저티어 장비는 능력치 합 10, 능력치 분배가 6 / 4
* 고티어 장비는 능력치 합 10+2 에 9 / 3 같은 식으로
* 적/섹션 관련
* 적 모성에 가까워 질수록 적 레벨 증가
* 워프 수가 증가할수록 (시간이 지날수록) 적의 경계도가 높아져 적 레벨 / 물량 증가
* 경계도가 어느정도 높아지면 적측에서 추적자 파견 (어려움)
* **구현 체크리스트**
* 게임 오브젝트
* 오브젝트와의 인터랙션 ⭕
* 플레이어블
* 캐릭터
* 플레이어 캐릭터 ❓ ( 리소스 더 필요함 )
* 적 캐릭터 ❓ ( 리소스 더 필요함 )
* 소환물 ❌
* 언플레이어블
* 아이템
* 장비 / 탄약 ( 바닥에 뿌리거나 하는 것도 생각하여 ) ❓ ( 복잡한 기능 X )
* 무기 ⭕ ( 특수한 계열의 무기를 제외한 기본형의 무기 OK )
* 미션 용 오브젝트 ⭕
* 어태치먼트 ❓ ( 복잡한 기능 X ex 옵틱 )
* 투사체 ⭕
* 데이터
* 캐릭터 관련 로딩 ⭕
* 로딩 스크린 ❓ ( 별도의 모듈화 진행 해야함 )
* 게임 플로우
* 레벨간 Travel ⭕
* 스테이지 절차적 생성 ❌
* 메인 레벨 절차적 생성 ❓ ( 기반만 갖춰놓음 )
* ( -- 메인 레벨 난이도에 따른 적 스폰 까지의 구현 )
* 메인 레벨
* 적 관련
* 전투 ⭕ -
* 루팅 ⭕ - 드랍 테이블 ( 데이터 테이블 화 ) 을 만들어 구현
* 미션 진행
* 스테이지 컴플리트 후 로드아웃으로 돌아가기 ⭕
* 복잡한 미션 오브젝트 ❌
* 추적자 ❌
* 비 전투 레벨
* 상점 ❌
* 랜덤 인카운터 ❌
* 로드 아웃 레벨
* 장비 세팅 ❓ ( 기반 O )
* 세이브 & 로드 ⭕ ( 현재까지 구현한 기능들에 대한 데이터들 기록 OK )
* UI
* 타이틀 ⭕ ( 새 게임 / 로드 정도의 비주얼 요소를 제외한 구현 )
* 로드아웃 ⭕ ( 장비 착용 / 어태치먼트 장착 같은 현재까지 구현한 캐릭터와의 인터랙션 요소의 구현 )
* 메인 레벨 ❓ ( 기반 O, 좀 더 유저가 편리하게 사용할 만한 기능 ex 핑 )
* 적 관련 ❓ ( HP 게이지 정도만의 표시 / 데미지 수치 등의 표기 필요 )
* 미션 관련 ❓ ( 기반 O, 후에 추가될 미션 오브젝트들에 관련된 것 구현 )
* 인벤토리 UI ❓ ( 인터랙션 관련하여 드래그 & 드랍 같이 편의 기능의 구현 필요 )
* 옵션 ❌