

Team-Ace

권진혁

Description of this document

총괄 요약/개요 – PVP, 5vs5 1 인칭 액션 슈팅, SF 적 섬멸전 게임이며 주 타겟층은 10 대 후반에서 30 대 후반을 바라보고 있다. 해당 프로젝트는 PVP 요소 콘텐츠만 설명하며 PVE 콘텐츠는 추후에 추가할 계획이며 언리얼 엔진을 기반으로 제작할 계획이다.

게임 플레이 – 상대방을 모두 사살 혹은 폭탄을 설치해 목표 지점을 폭파하는 것을 목표, 사용자 인터페이스, 총 10 라운드를 진행 5 라운드 이후 공수교대, 1 인칭 슈팅게임

게임 역학 –준 밀리터리적 전투방식에 SF 적 요소들을 추가한 방식의 전투가 될 것이다.

게임 요소 – 거대 테러리스트 조직 Shadow(그림자)의 활동으로 여러 국가의 안보가 위협에 빠진상황 이에 대항하기 위해 각 국의 요원들을 모아 Team-Ace 라는 조직을 결성하였다 팀워크 형성을 위해 5VS5 팀매치 훈련을 시작한다

캐릭터는 현재 도베르만, 레오나, 네이쳐, 바이오, 빌런, 루나 가 있다.

위치, 세계 구축, 레벨 디자인, 컨셉 아트, Cut-scene 연출 등을 포함합니다.

리소스 – 여기에는 모든 2D 및 3D 모델, 음악, 음향 효과 등이 포함됩니다.

기타 – 추가 사항에는 인터페이스, AI 시스템(인공 지능), 기술 정보 및 게임 아트가 포함될 수 있습니다.

Index

| | |
|---|-------------------------------------|
| Description of this document..... | 2 |
| Index..... | 3 |
| 1. Game Overview | 4 |
| 2. Gameplay and Mechanics | 5 |
| 2.1. Gameplay | 6 |
| 2.2. Mechanics | 6 |
| 2.2.1. Physics | 7 |
| 2.2.2. Movement..... | 7 |
| 2.2.3. Objects | 8 |
| 2.2.4. Actions..... | 8 |
| 2.2.5. Combat | 8 |
| 2.2.6. Economy..... | 8 |
| 2.2.7. Screen Flow..... | 8 |
| 2.3. Other Important Gameplay Aspects | 10 |
| 2.3.1. Game Options | 10 |
| 2.3.2. Saving and Replaying | 10 |
| 2.3.3. Easter Eggs and Cheats | Error! Bookmark not defined. |
| 3. Setting, Story and Characters | 10 |
| 4. Levels | 13 |
| 5. Game Interface | 14 |
| 6. Artificial Intelligence (AI) | 16 |
| 7. Technical Aspects | 17 |
| 7.1. Target Hardware..... | 17 |
| 7.2. Game Engine Development..... | 17 |
| 7.3. Network Requirements..... | 17 |
| 8. Game Art | 18 |

1. Game Overview

Team-Ace 는 캐릭터들의 스킬 및 궁극기 그리고 맵마다 존재하는 특수요소들을 이용해 섬멸전이 메인으로 1 인칭 액션 슈팅 및 SF 적 요소가 들어간 게임이다

타겟층은 10 대 후반에서 최대 40 대 초반 사이 또 발로란트, 베일드 엑스퍼트, 레인보우 식스 시즈 게임을 많이 플레이한 유저들을 대상으로 서비스를 한다.

어쨌든 게임 개요는 게임의 궁극적인 목표와 게임에 대한 영감을 자세히 설명하는 게임 개념으로 시작합니다. 그런 다음 게임의 장르를 설명해야 합니다. 예를 들어 스포츠 게임, 슈팅 게임, SF 게임 또는 기타 장르인지를 명시합니다.

게임 진행 방법은 게임시작 > 라운드 대기시간에 총기 및 장비를 구매 > 라운드 시작 > 전투 > 폭파 및 해체 > 라운드 종료 > 라운드 대기시간 의 형식으로 총 10 라운드 진행하며 5 라운드 이후 공격과 수비 진형이 바뀌며 다시 라운드를 진행한다.

인게임 인터페이스는 화면 중앙 맨하단에 HP 및 AP, 스킬 및 궁극기 창을 표시,

좌측 하단에는 사용중인 총기 및 장전된 탄약의 수 및 남은 탄약과 장비들을 볼 수 있는 창을 표시

좌측 상단은 미니맵을 배치,

우측 상단은 킬로그를 표시하며(표시 예시 1Player>사살할 때 사용한 무기 혹은 스킬 이미지 표시 > 2Player)

화면 중앙 상단에 플레이어들의 캐릭터 표시 및 라운드 남은 시간 표시

화면 정중앙에 게임 혹은 라운드 승패 표시

플레이어가 게임을 진행하는 방법을 자세히 설명하는 게임 흐름을 요약에 포함하는 것도 중요합니다. 여기에는 게임플레이 인터페이스와 전체 게임 자체가 포함됩니다.

사막의마을에 현대적 공사중인 모습을 섞은 배경으로 해당 마을 양쪽 끝에는 각 여러 국가의 안전을 위협하는 무기가 한쪽에는 해당 무기를 발동시키는 무기코드가 위치해있으며 맵 중앙에 높은 타워를 설치 해당 타워 안에는 상대방의 위치를 추적해주는 기계(위치 추적기)가 있다.

-폭탄설치 지점이 A 와 B 가 있으며 맵 중앙 부근에 위치 추적기가 있다.

2. Gameplay and Mechanics

Team-Ace 는 A 또는 B 로 이지선다형 게임이 아닌 A 또는 B 혹은 C 같은 새로운 보기를 추가하여 유저들의 고정된 게임진행방식을 바꾸고자 하며 맵 마다 존재하는 특수요소들로 새로운 다양한 방향을 제시하고자한다

게임 플레이와 메커니즘은 게임 디자인 문서에서 가장 중요한 부분 중 일부입니다. 여기에서 게임에 대한 모든 것을 설명하고 GDD 를 읽는 모든 개발팀원에게 제공해야 합니다.

-총기 및 장비들은 사실적인 묘사를 추구한다



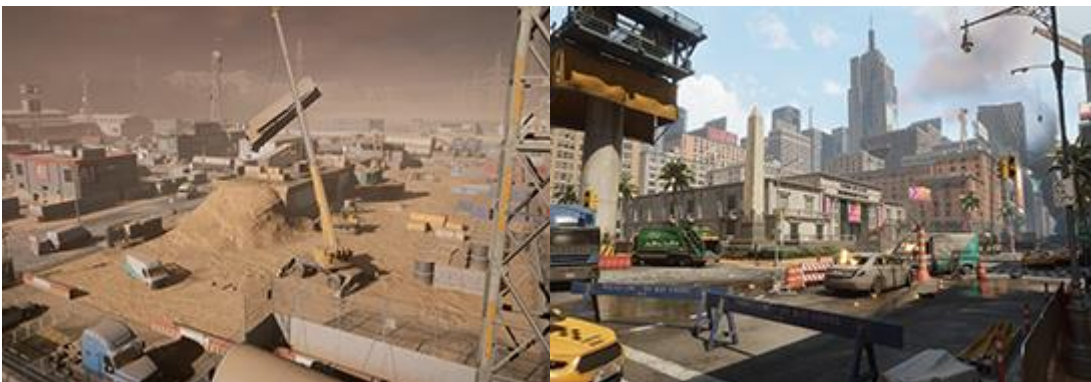
(총기 예시)

-캐릭터들은 8 등신의 사실적인 묘사를 원한다.



(캐릭터 예시)

-맵의 전체적 분위기는 빛이 많고 레벨들이 사실적이지만 세세한 디테일은 살리지 않고



(맵 예시)

일반 텍스트는 게임에 대한 모든 것을 정확하게 전달할 수 없기 때문에 몇 가지 시각적 요소, 기본적인 그래픽 및 모델/예제를 사용하여 요점을 보다 효과적으로 설명하는 것이 가장 좋습니다.

2.1. Gameplay

플레이어 미션

미션에는 일일미션과 주간미션으로 나누어지며 일일미션 2 개 주간미션 2 개가 랜덤으로 부여된다.

일일미션의 경우

1. 게임을 5 회 플레이하기
2. 랜덤의 총으로 10~25 회 달성
3. 스킬로 2000 의 피해 입히기
4. 상점에서 총기를 5 번 구매하기
5. 폭탄 설치 및 해체하기
6. 장갑판 구매 20 회

주간미션의 경우

1. 궁극기 20 회 사용하기
2. 총 20000 의 피해 입히기
3. 폭탄을 소지한 적 5 회 처치
4. 랜덤한 요원 5 회 플레이하기
5. 한 라운드에 3 명 이상의 적 처치하기

모든 미션의 보상은 플레이어 경험치로 정한다.

게임 플레이에는 최종 플레이어의 관점에서 모든 것이 포함됩니다. 즉, 게임의 진행 상황을 설명하는 것으로 시작해야 합니다. 전체 게임의 시작점부터 설정까지 그리고 각 챕터의 내용 측면에서 플레이어의 진행에 어떤 영향을 미칠지 포함되어야 합니다.

또한 미션, 사이드 미션 및 챌린지 구조를 자세히 설명해야 합니다. 다양한 난이도를 포함한다면 각 난이도에서 게임에 어떤 영향을 미칠지 설명해야 합니다. 게임에 퍼즐이 포함된 경우 퍼즐 구조를 설명해야 합니다.

마지막으로 게임의 다양한 목표와 전반적인 플레이 흐름을 설명해야 합니다. 예를 들어, 게임의 목표는 좋은 평판을 쌓고, 월드 지도의 각 지점을 방문하고, 잃어버린 보물을 찾는 것일 수 있습니다. 또한 각 목표가 게임 플레이어의 게임 흐름에 어떤 영향을 미치는지 설명해야 합니다.

2.2. Mechanics

게임 기본 규칙

1. 폭탄설치 가능한 지역은 A 혹은 B 또는 맵마다 추가되는 C 등이 있으며 해당 지역에 폭탄을 들고있으면 설치가 가능한 범위가 보인다.
2. 폭탄 설치시간은 8 초이며 해체시간은 7 초이다
(일정 캐릭터는 폭탄 설치 및 해체시간을 줄일 수 있다.)
3. 폭탄이 터진데 걸리는 시간은 30 초가 소요된다
4. 폭탄을 폭파 및 해체로 승패를 결정하지만 상대방을 다 사살할 경우에도 승패를 결정한다.
5. 캐릭터마다의 스킬에는 각각의 재사용 대기 시간이 있으며 궁극기의 경우 상대방을 사살할 경우 게이지가 1 칸씩 차오른다(궁극기의 게이지 칸 수는 캐릭터마다 다르게 적용)

6. 라운드 시작 전 일정범위 내에서 움직일 수 있는 20 초에 준비시간을 적용한다
(총기 및 장비류 구매 및 수비팀의 수비지역 방어세팅을 위한 시간)
7. 섬광탄류를 제외한 나머지는 팀원에게 피해를 줄 수 없다
8. 맵마다 다른 특수요소는 사용횟수가 정해진 것과 그렇지 않은것으로 나뉜다.
(텔레포트의 경우 제한없음, 위치추적기의 경우 라운드마다 1 번 사용이 가능하다, 궁극기 충전기의 경우 3 라운드마다 1 번 사용이 가능하다.)
9. 라운드별 시간은 2 분 30 초로 제한하며 시간종료 시 폭탄설치 및 팀사살을 못한경우 수비팀의 승리로 인정한다
10. 폭탄이 설치된 경우 라운드 시간은 멈춘다
11. 라운드 승리 시 2500 코인을 패배시 1500 코인을 지급한다.
12. 상대방 사살 시 200 코인을 지급하면 라운드 승패 코인과 별도로 지급한다

특수요소 작동법

-위치추적기

위치추적기 같은 경우 해당 기계에 상호작용 키를 눌러 5 초간 유지 시 즉시 작동이된다.

-텔레포트

해당 기계는 작동방법은 캐릭터가 포탈을 통과하는 즉시 작동되며 해당 포탈과 연결된 반대편 포탈로 나온다.

-궁극기 충전기

충전기의 경우 상호작용 키를 눌러 10 초간 유지 시 작동되며 일정 범위 내에 있는 모두에게 효과가 부여된다.

게임 메커니즘은 단순히 게임의 명시적 및 암시적 규칙입니다. 여기에는 게임 시스템, 게임 월드, 게임을 구성하는 모든 것들이 서로 상호 작용하는 방식을 포함합니다. 대부분의 경우 이 섹션은 가장 길 수 있습니다. 특히 실생활과 다른 판타지, SF 배경의 게임이라면 각 메커니즘이 기획자가 구상하는 게임 월드에서 어떻게 작동하는지 설명해야 하기 때문입니다.

아래 내용들은 게임 메커니즘 섹션에서 언급해야 할 핵심 사항입니다.

2.2.1. Physics

Team-Ace 게임 속 물리학은 현실배경과 똑같이 적용한다.

게임 세계를 설정하기 위해 게임의 물리학을 설명하는 것이 중요합니다. 실생활을 배경으로 하거나 그에 가깝다면 이 부분은 쉽게 완성할 수 있습니다. 그러나 판타지 세계, 만화 세계 또는 새로운 우주를 구성하는 경우 각각의 경우에 물리학이 어떻게 작동하는지 설명해야 합니다.

2.2.2. Movement

물체의 움직임은 게임의 물리학과 직접적으로 관련됩니다. 물리 요구 사항을 나열한 후에만 이 섹션에서 시작할 수 있습니다.

2.2.3. Objects

이 부분은 각 개체를 집을 수 있는 방법, 이동 방법 및 모양에만 중점을 둡니다.

2.2.4. Actions

이동

W: 앞으로 이동, A: 왼쪽으로 이동, S: 뒤쪽으로 이동, D: 오른쪽으로 이동, L Shift: 달리기, L Ctrl: 앉기, Space: 점프

전투

Num 1: 주무기, Num 2: 보조무기, Num 3: 근접 무기, G: 무기 버리기, R: 재장전, Q: 시그니처 스킬, E: 얼티밋 스킬, 왼쪽 마우스 클릭: 슈팅, 오른쪽 마우스 클릭: 조준, V: 근접공격

특수행동

F: 상호작용, M: 맵 on/off, Tab: 상황판, on/off, J: 무기살펴보기, 마우스, 휠클릭: 핑 표시

게임설정

F1: 게임플레이 도움말 표시

2.2.5. Combat

일부 게임에는 전투나 충돌이 포함되지 않지만 전투 메커니즘을 설명해야 하는 게임이 있습니다.

2.2.6. Economy

Ace 코인 획득방법 – 실제의 돈을 요구하며 9900 원에 10000 개의 Ace 코인 구매가능하다.

Ace 코인 사용처 – 총가 및 캐릭터 스킨 구매, 배틀패스 구매 및 등급업, 캐릭터 잠금 해제

요원코인 획득방법 – 플레이어 레벨업 시 획득 가능하며 랩업 시 500 코인씩 획득한다

요원코인 사용처 – 신규캐릭터 잠금 해제를 위해 사용되는 코인

크레딧 획득방법 – 게임 라운드 종료시, 상대방을 죽였을 경우,

크레딧 사용처 – 인게임에서 사용되는 화폐로 총기 및 장비를 구매하는데 사용되는 화폐.

2.2.7. Screen Flow

게임 메인화면

플레이, 훈련장, 요원, 로드아웃, 상점, 설정 순으로 버튼을 배치

-플레이

플레이 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 대기실 화면이 나오고 중앙하단에 매칭 버튼 배치

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

화면 정중앙에 플레이어의 정보를 배치 양 옆으로 팀원초대 버튼 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 훈련장, 요원, 로드아웃, 상점, 설정 순으로 버튼 배치

매칭 버튼 클릭 시 매칭 버튼 위치에 타이머가 돌아가는 것으로 변경

게임 매칭 시 로딩화면 이후 게임진입

-훈련장

훈련장 버튼 클릭 시 '훈련장으로 들어가시겠습니까.' 작은 창을 보여주며 아래에 확인 버튼 배치

확인버튼 클릭 시 로딩화면 이후 훈련장 진입

좌측하단에 채팅창 배치

-요원

요원 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 캐릭터들의 아이콘들이 나열된 창 진입

캐릭터 아이콘 클릭 시 해당 캐릭터가 화면에 나오며 숙련도 및 스킨선택 버튼이 우측중앙에 나열

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

잠겨있는 캐릭터 아이콘의 경우 아이콘에 자물쇠 아이콘이 나와있으며 해당 아이콘 클릭 시 하단에 잠금해제 버튼 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 플레이, 훈련장, 로드아웃, 상점, 설정 순으로 버튼 배치

나가기버튼 우측 맨하단에 배치

-로드아웃

로드아웃 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 총기들의 이미지 버튼이 나열된 창 진입

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

각 이미지 클릭 시 정중앙에 해당 총기 이미지 배치 총기 주변에 파츠선택 버튼 배치

파츠선택 시 우측 혹은 좌측에 작은 창으로 변경 가능한 파츠 나열

해당 화면에서 우측하단에 저장 버튼 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 플레이, 훈련장, 요원, 상점, 설정 순으로 버튼 배치

나가기버튼 우측 맨하단에 배치

-상점

상점 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 상점 창 진입

현재 판매중인 상품들의 이미지를 배치

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 플레이, 훈련장, 요원, 로드아웃, 설정 순으로 버튼 배치

나가기버튼 우측 맨하단에 배치

2.3. Other Important Gameplay Aspects

게임 플레이와 메커니즘을 설명하는 것도 중요하지만 다음을 포함하여 게임의 몇 가지 추가 측면을 설명하는 것도 중요합니다.

2.3.1. Game Options

모든 게임 옵션과 다양한 경우에 게임 플레이 및 메커니즘에 미치는 영향을 언급해야 합니다. 예를 들어 일부 게임에서는 게임의 물리학을 변경하여 플레이할 수 있습니다.

2.3.2. Saving and Replaying

저장, 자동 저장, 재생, 체크포인트 및 임무 재시작이 어떻게 작동하는지 자세히 설명하는 것이 중요합니다.

3. Setting, Story and Characters

코드명: 레오나

성별: 여

쉐도우에 소프트타겟 테러로 인해 부모님을 잃었던 레오나는 테러리스트 쉐도우 대테러팀 Team-Ace 에 모집 소식을 듣자

바로 지원했으며 그녀의 궁극기 사일런트에는 그들에 대한 분노가 서려있다.

패시브: 경고(상대방이 자신을 조준할 경우 화면에 알람이 뜬다)

시그니처 스킬: 쇼트밤(함정을 설치하고 슬로우 및 소량의 피해를 준다)

궁극기: 사일런트(사용 5 초후 자신의 주위 40m 안에 있는 적들에게 무력화 효과를 7 초간 부여)

코드명: 도베르만

성별: 남

델타포스의 도베르만 그가 Team-Ace 의 리더이며 해당 팀을 조직한 이유는

그것이 자신의 조국과 국민들을 지키는 일이기 때문이다.

도베르만이 맡은 모든 임무에는 성공이라는 도장뿐이었다.

패시브 스킬: 숙달(총기반동 제어효과 부여, 재장전 속도 증가)

시그니처 스킬: 보급(즉시 방탄판 50 을 채운다)

궁극기: 상대방의 얼티밋 스킬 하나를 초기화 시킨다

코드명: 네이처

성별: 남

일본 용병단에서 지원한 네이처는 Team-Ace 에서 커리어를 쌓아 본업으로 돌아가서 더 많은 페이를 받는 것을 목표로 하고있다.

네이처는 적들에게 혼란을 주고 그 사이의 틈을 파고드는 전략을 매우 좋아한다

패시브: 가볍게(권총 혹은 기관단총을 착용 시 이동속도가 10% 증가한다)

시그니처 스킬: 착란탄(적에게 이명과 섬광탄효과를 주는 수류탄을 던진다)

궁극기: 비밀감추기(즉시 8 초간 은신상태가 되며 공격 시 은신효과가 바로 풀린다)

코드명: 바이오

성별: 남

SAS 에서 의무병으로 근무하던 바이오 그는 도베르만과 친분이있었고

바이오의 실력을 누구보다 잘알던 도베르만이 권유하여 Team-Ace 에 들어오게되었다.

패시브: 자연치유(3 초간 피해가 없을때 초당 체력 2 를 회복한다)

시그니처 스킬: 회복(5m 안에있는 천천히 팀원을 회복한다)

궁극기: 강화(자신을 포함한 주변 아군들의 방탄판을 10 초간 1 초당 5 를 채워준다)

코드명: 빌런

성별: 여

국가의 부름을 받고 웨도우에 관한 정보를 듣는 빌런은 듣던 중 익숙한 이름을 듣는다.

‘코드명: 바이퍼’ 그녀는 의심하며 모니터 속 사진을 보고 자신의 오빠가 어쩌서 테러리스트 집단에 속한건지 ‘바이퍼’에게 직접 답을 듣고자 Team-Ace 에 들어간다.

패시브: 폭탄제조자(폭탄 설치 및 해체 시간이 3 초 감소한다)

시그니처 스킬: 테르밋 (+자 모양으로 터지는 테르밋 수류탄을 던진다)

궁극기: 레킹볼 (전방으로 레킹볼을 굴려 적군에게 피격 시 터지며 즉사한다)

코드명: 나르샤

성별: 여

루나는 네이처와 같은 용병단에 있었으며 네이처의 권유로 같이 오게되었다.

Team-Ace 에서 최고의 저격수라는 별명을 얻으며 팀에 합류하게 된다.

패시브: 집중(상대방의 소리 증폭)

시그니처 스킬: 포착 (적들의 흔적을 볼 수 있다)

궁극기: 비장의 한발 (단 한발의 총알이 어떠한 벽이든 관통이 된다)

Team-Ace 게임 내 맵은 모두 같은 곳에서 이루어지는 한 공간이다.

이 맵들은 훈련을 위해 제작된 특수한 세트장이라고 생각하면 이해하기 쉽다.

커다란 건물안에 모든 벽은 LED 판으로 덮혀있으며 이것들로 환경을 비춘다.

내부의 오브젝트 들은 컴퓨터로 세팅을 하면 자연스럽게 바뀌는 것이다.



(예시이미지)

이 섹션은 게임 세계, narrative 및 스토리 설정에 중점을 둡니다. 여기에는 배경 이야기, 진행 중인 이야기, 프롤로그, 에필로그, 줄거리 요소, 게임 진행 및 컷 장면이 포함됩니다. 컷신에는 대본, 줄거리, 스토리보드, 배우의 설명과 설정이 포함됩니다.

이 섹션에는 게임 세계에 대한 설명과 모양과 느낌도 포함되어 있습니다. 예를 들어 게임이 산을 기반으로 하는 경우 각 지역이 어떻게 생겼는지, 그리고 나머지 세계와 어떤 관련이 있는지 설명해야 합니다.

또한 각 영역에 어떻게 연결되고 어떤 수준에서 사용될 것인지 설명해야 합니다.

마지막으로 모든 게임 캐릭터, 뒷이야기, 외모, 성격, 특성, 애니메이션, 능력 및 다른 캐릭터와의 관계에 대해 작성해야 합니다. 이때 주인공을 먼저 하고, 주인공과 직접적인 관련이 있는 인물들이 뒤따라야 합니다.

4. Levels

튜토리얼

게임 첫 입장 시 자동으로 훈련장으로 이동 훈련장에서는 캐릭터를 움직이는 방법 및 스킬 사용방법 궁극기의 내용을 간단히 알려준다.

1. 이동 조작키를 이용해서 목표 지역까지 움직이기
2. 상점 키를 사용하여 총기 및 장비 구매하기
3. 세워진 과녁에 총기 및 스킬 사용
4. 드랍된 폭탄을 들고 지정된 지역으로 가 폭탄 설치
5. 폭탄 해체

순서로 진행 5 단계 완료 시 메인 화면으로 넘어가진다.

플레이어 레벨

레벨은 캐릭터의 레벨은 없으며 플레이어 레벨이 존재 1 부터 시작 100 이상은 1 레벨로 바뀌며 레벨 주변에 색깔 테두리를 추가 현재 500 레벨까지만 구현할 것.

Ex) 레벨 1~100 – 테두리없음

레벨 101~200 – 흰색

레벨 201~300 – 노랑색

캐릭터의 레벨 대신 숙련도로 대체 숙련도는 해당 캐릭터로 게임을 진행할때마다 기본 100 씩 쌓인다

1 만, 5 만, 10 만, 20 만 숙련도 마다 보상지급

(20 만 숙련도를 다 쌓았을 경우 초기화 되지 않는다.)

5. Game Interface

게임 메인화면

맨 상단에 플레이, 훈련장, 요원, 로드아웃, 상점, 설정 순으로 버튼을 배치

우측 맨 상단에 나가기 버튼 배치

화면 중앙에 게임 속 랜덤한 맵의 영상을 배치

-플레이

플레이 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 대기실 화면이 나오고 중앙하단에 매칭 버튼 배치

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

화면 정중앙에 플레이어의 정보를 배치 양 옆으로 팀원초대 버튼 배치

좌측하단에 채팅창 배치

우측 맨 하단에 돌아가기 버튼 배치

맨 상단에는 훈련장, 요원, 로드아웃, 상점, 설정 순으로 버튼 배치

매칭 버튼 클릭 시 매칭 버튼 위치에 타이머가 돌아가는 것으로 변경

게임 매칭 시 로딩화면 이후 게임진입

-훈련장

훈련장 버튼 클릭 시 '훈련장으로 들어가시겠습니까.' 작은 창을 보여주며 아래에 확인 버튼 배치

확인버튼 클릭 시 로딩화면 이후 훈련장 진입

좌측하단에 채팅창 배치

-요원

요원 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 캐릭터들의 아이콘들이 나열된 창 진입

캐릭터 아이콘 클릭 시 해당 캐릭터가 화면에 나오며 숙련도 및 스킨선택 버튼이 우측중앙에 나열

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

잠겨있는 캐릭터 아이콘의 경우 아이콘에 자물쇠 아이콘이 나와있으며 해당 아이콘 클릭 시 하단에 잠금해제 버튼 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 플레이, 훈련장, 로드아웃, 상점, 설정 순으로 버튼 배치

우측 맨 하단에 돌아가기 버튼 배치

-로드아웃

로드아웃 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 총기들의 이미지 버튼이 나열된 창 진입

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

각 이미지 클릭 시 정중앙에 해당 총기 이미지 배치 총기 주변에 파츠선택 버튼 배치

파츠선택 시 우측 혹은 좌측에 작은 창으로 변경 가능한 파츠 나열

해당 화면에서 우측하단에 저장 버튼 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 플레이, 훈련장, 요원, 상점, 설정 순으로 버튼 배치

우측 맨하단에 돌아가기 버튼 배치

-상점

상점 버튼 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 상점 창 진입

현재 판매중인 상품들의 이미지를 배치

우측 상단에 소지중인 Ace 코인 및 요원코인 정보란 배치

좌측하단에 채팅창 배치

맨 상단에는 플레이, 훈련장, 요원, 로드아웃, 설정 순으로 버튼 배치

우측 맨 하단에 돌아가기 버튼 배치

-설정

설정버튼을 클릭 시 별도의 로딩화면 없이 설정창이 켜지며

상단에는 그래픽, 키보드 및 마우스설정, 사운드 설정 버튼을 배치한다.

나가기버튼을 우측 맨 하단에 배치

도움말

게임 내에서 F1 키를 누를 시 도움말이 화면 상단에서 약 5cm 정도의 창이 내려오며

화살표 ← → 키를 이용해 페이지를 넘길 수 있으며 ESC 을 통해 창을 닫을 수 있다.

첫 화면에는 현재 플레이 중인 캐릭터의 스킬 및 궁극기의 내용을

두번째 페이지에는 게임 조작법을 키보드 이미지를 통해 설명하고

세번째 페이지에서는 게임 내 크레딧 사용방법 및 획득 방법을 설명한다.

사운드

메인화면, 플레이, 요원, 로드아웃, 상점, 설정 모두 BGM 은 같으며 반복 루프한다.



T.A Lobby

BGM_rap-trap.wav 해당 음악을 BGM 으로 사용한다.

게임 인터페이스는 다양한 경우에 플레이어가 화면에서 보게 되는 것입니다. 모든 게임의 시각 시스템에는 HUD 가 포함될 수 있습니다. HUD 가 무엇을 보여줄지, 어디에 놓을지, 글꼴, 아이콘 및 애니메이션이 어떤 모습일지 설명해야 합니다.

또한 다양한 경우에 어떤 메뉴가 표시되는지, 카메라 모델과 각도는 어떻게 되는지 설명해야 합니다.

또한 게임의 제어 시스템을 설명해야 합니다. 여기에는 플레이어가 게임을 제어하는 방법, 어떤 명령이 있을 것인지, 버튼이 어떻게 작동하는지에 대한 정보가 포함됩니다.

마지막으로 포함될 모든 오디오, 음악 및 음향 효과를 나열하는 것이 중요합니다. 또한 도움말 시스템이 있는 경우 플레이어를 지원하는 방법을 설명해야 합니다.

6. Artificial Intelligence (AI)

게임의 AI 는 NPC 가 다양한 경우에 반응하고 행동하는 방식입니다. 보다 현실적인 접근을 제공하기 위해 상대방과 적 AI 가 다른 경우에 어떻게 반응하는지 설명해야 합니다.

또한 동물, 식물 및 기타 시스템을 포함하여 아군 및 기타 비 전투 캐릭터를 위한 AI 시스템을 설정해야 합니다.

마지막으로 지원 AI 에 대한 프로그래밍을 설명해야 합니다. 이는 경로 찾기, 플레이어 감지, 충돌 감지, 적중 감지 등에 사용됩니다.

7. Technical Aspects

게임 디자인 문서의 두 번째 마지막 부분은 게임의 기술적 측면을 자세히 설명합니다. 이것은 반드시 게임 자체에 관한 것은 아니지만 플레이어 기반에 대한 게임의 기술적 요구 사항을 설명하는 것을 목표로 합니다.

다음은 설명에 중점을 두어야 하는 몇 가지 기술적인 측면입니다.

7.1. Target Hardware

Team-Ace 는 PC 를 대상으로 한다.

이 부분은 전반적인 게임 요구 사항에 중점을 둡니다. 게임이 어떤 종류의 하드웨어를 대상으로 하는지 설명해야 합니다. 최소 요구 사항과 권장 요구 사항을 나열하는 것이 가장 좋습니다. 요구 사항에는 예상 게임 크기 및 호환성 정보가 포함되어야 합니다.

7.2. Game Engine Development

게임이 새로운 게임 엔진을 기반으로 하는 경우 게임 엔진이 어떻게 개발되었으며 어떤 하드웨어 및 소프트웨어가 사용되었는지 설명해야 합니다.

7.3. Network Requirements

이 부분에서는 특히 게임에 멀티플레이어 구성 요소가 있는 경우 전반적인 네트워크/인터넷 요구 사항을 설명합니다.

기술적 측면은 필요한 전체 작업을 추정하는 좋은 방법입니다.

8. Game Art

게임 디자인 문서의 마지막 섹션에서는 사용 중인 게임 아트와 모델에 대해 자세히 설명합니다. 여기에는 캐릭터 모델, 건물, 개체, 환경 등 게임의 모든 주요 자산이 포함됩니다.

각 모델이 어떻게 개발되고 있는지, 누가 개발하는지, 외주 작업을 요청하는지 여부, 총 자산 수를 설명하는 것이 중요합니다. 또한 각 자산에 대해 의도한 스타일에 대한 아이디어를 제공해야 합니다.

향후 계획에 대한 아이디어를 제공하기 위해 준비되었거나 개발 중인 자산의 여러 스크린샷을 첨부하는 것이 가장 좋습니다.

이 섹션은 개발을 위한 벤치마크 역할을 하며 필요한 경우 자산을 수정하는 데 도움이 되는 기반 역할을 합니다.