

BossLocker

레이드 형식의 액션 슈팅 게임

2015180048 김홍일
2013184048 양태윤
2015184042 조소연

BossLocker

01

개요

- BossLocker

02

게임 소개

- 특징
- 프로세스
- 조작법
- 영웅
- 룬
- 보스
- 그래픽 컨셉

03

상세 디자인

- 대기방
- 전투 - 진입
- 전투 - 영웅
- 전투 - 카메라
- 전투 - UI
- 전투 - 메뉴

04

레벨 디자인

- 영웅
- 룬
- 패시브 특성
- 보스 / 스테이지



개요

B

BossLocker

O

레이드 형식의 액션 슈팅 게임

S

Window PC (DirectX 11)

S

Quarter View + Action Shooting

L

Network Game (3player max)

O

C

K

팀 구성

E

클라이언트: 양태운

기획 & 서버: 김홍일

R

모델링 & UI: 조소연



게임소개

특징

B

쿼터 뷰 방식의 액션 탄막 슈팅 보스 레이드 게임

O

3명의 플레이어가 영웅중 하나를 골라 협동심을 발휘해야한다.

S

S

여러 스테이지에 걸쳐 보스(Boss)들을 물리치고 사물함(Locker)에
봉인하여 평화를 지킨다는 세계관

L

O

보스를 공략하기 전까지, 잡몹들을 잡아야 하는 지루한 과정을
생략하고 순수 보스만을 잡는다.

C

K

시종일관 빠른진행, 화려한 탄막, 물리 효과가 특징이다.

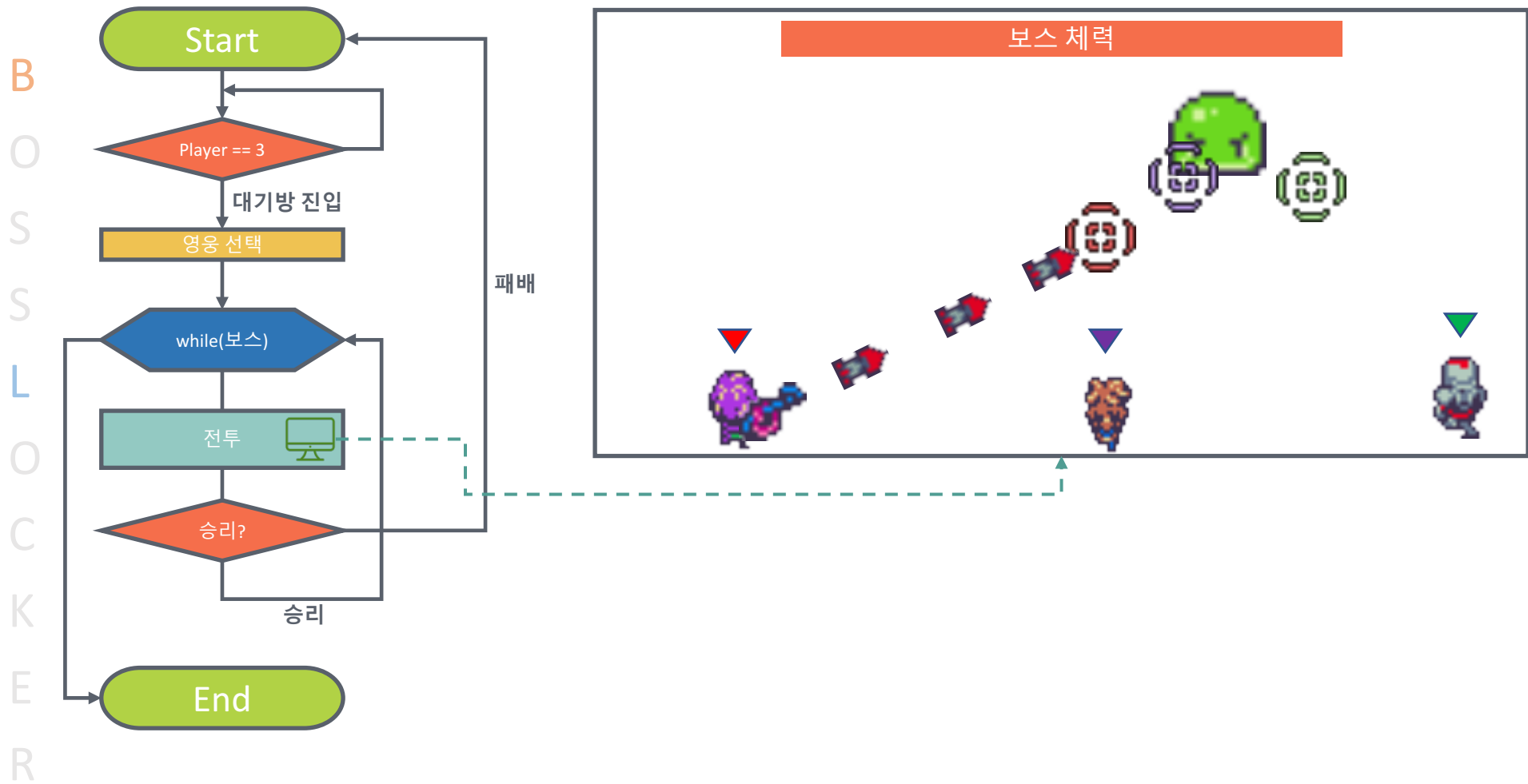
E

R

플레이어 개인의 컨트롤등 기량도 중요하지만 플레이어끼리의
팀워크가 맞지 않으면 점점 힘든 구조로 되어있다.



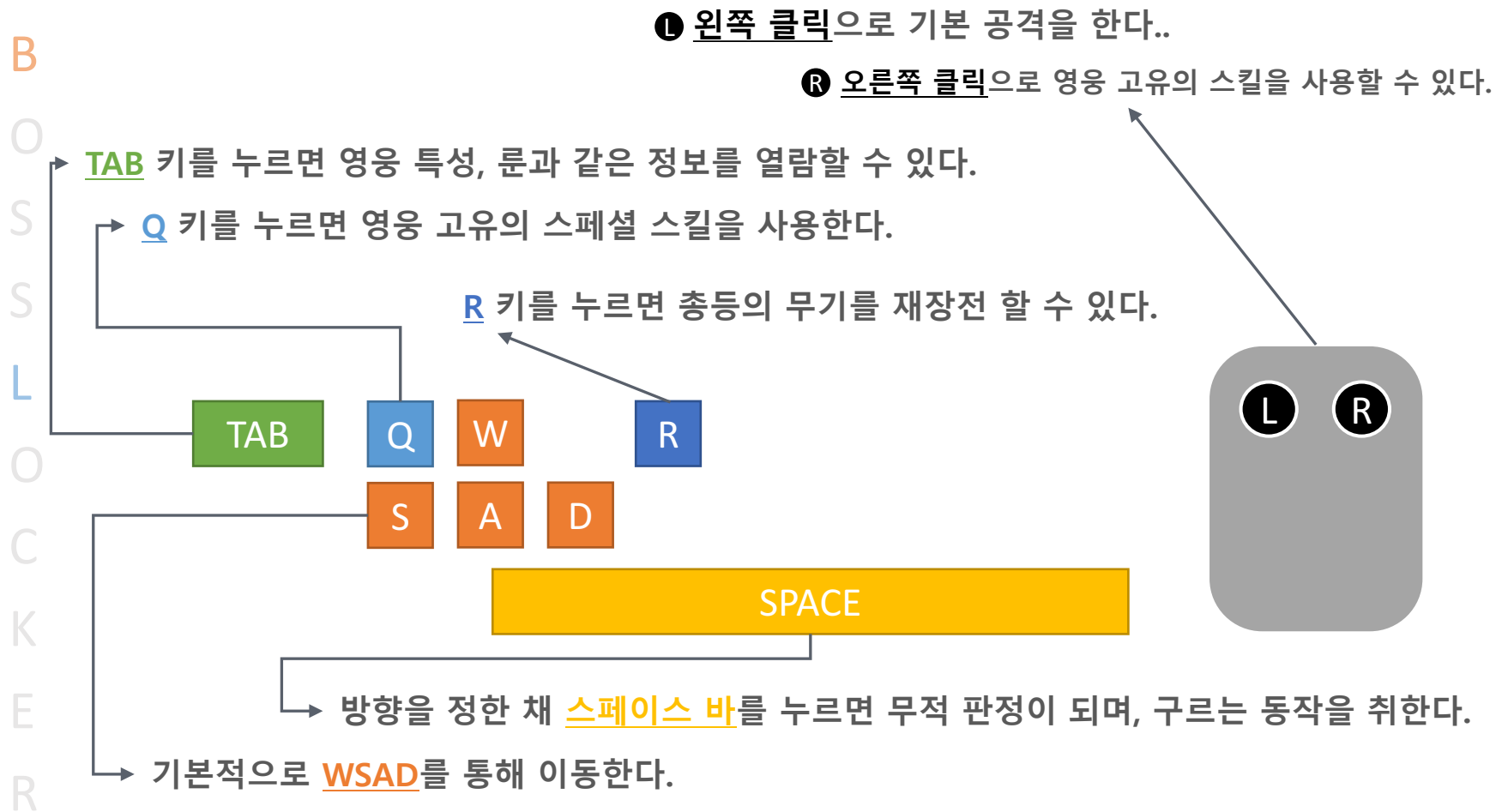
게임소개 프로세스





게임소개

조작법





게임소개

영웅

B



O

S

기본적으로 공격 / 유틸 / 보조 에 특화된 3종류의 영웅이 존재한다.

S

각 영웅의 무기와 고유 스킬 및 기본 시작 패시브 특성은 모두 다르다.

L

특정 조건이 만족되면 영웅 고유의 스페셜 스킬을 사용할 수 있다.

O

C

공격력, 방어력, 이동 속도, 공격 속도와 같은 다양한 패시브 특성들이 존재한다.

K

E

특정 조건 만족시 주어지는 포인트로 패시브 특성을 업그레이드 할 수 있다.

R



게임소개

룬

B



O

게임 상호작용에 여러가지 영향을 끼치며, RPG게임의 아이템과 같은 역할을 한다.

S

S

L

공격력 증가, 방어력 증가, 체력 회복률 증가등 다양한 효과가 존재한다.

O

랜덤한 시간마다 하늘에서 랜덤한 효과의 룬이 낙하한다.

C

K

영웅이 룬을 습득할시 인벤토리에 추가되며, 즉시 효과가 적용된다.

E

영웅의 특성에 따라 누가 룬을 습득하느냐 판단하는 것도 승리에 있어 중요한 전략이 된다.

R



게임소개

보스

B



O

S

5가지 이상의 다양한 보스와 이에 상응하는 스테이지가 존재한다.

S

각 보스는 여러가지 탄막, 이펙트등의 패턴으로 공격을 한다.

L

O

영웅이 구르지 않는 이상 피할 수 없는 패턴도 존재해 긴장감을 유발한다.

C

K

E

R

직접적으로 영웅의 체력을 깎는 물리적인 공격 외에도 특수한 상태 이상을 유발하는 공격도 한다.



게임소개

디자인 컨셉 1/2

B 영웅

O
S
S
L
O
C
K
E
R



보스



전체적으로 귀엽고 깜찍한 모델을 통해 밝은 이미지를 유지한다.



게임소개

디자인 컨셉 2/2

B 스테이지



각 스테이지 난이도와 보스 캐릭터의 컨셉에 맞춘다.

액션 슈팅게임의 특성답게 방해가 되는 오브젝트는 최소한으로 둔다.



게임소개

대기방

B

O

S

S

L

O

C

K

E

R



상세 디자인

전투 - 진입

B

O

S

S

L

O

C

K

E

R



스태이지에 영웅들이 먼저 출현한다.

10초간의 카운트다운 후 특정한 위치에 보스가 출현한다.



상세 디자인

전투 - 영웅

B

O

S

S

L

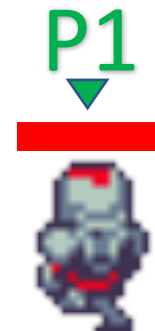
O

C

K

E

R



Quarter View시점에서 영웅은 기본적으로 마우스 커서의 방향을 바라본다.

영웅 위에는 체력바와 함께 P1~ P3 등 영웅 고유의 색깔로 이름을 표시한다.

영웅의 모든 조준점은 캐릭터 고유의 색깔이며, 전 플레이어에게 공유되어 좀 더 현장감을 높인다.



상세 디자인

전투 - 카메라

B

O

S

S

L

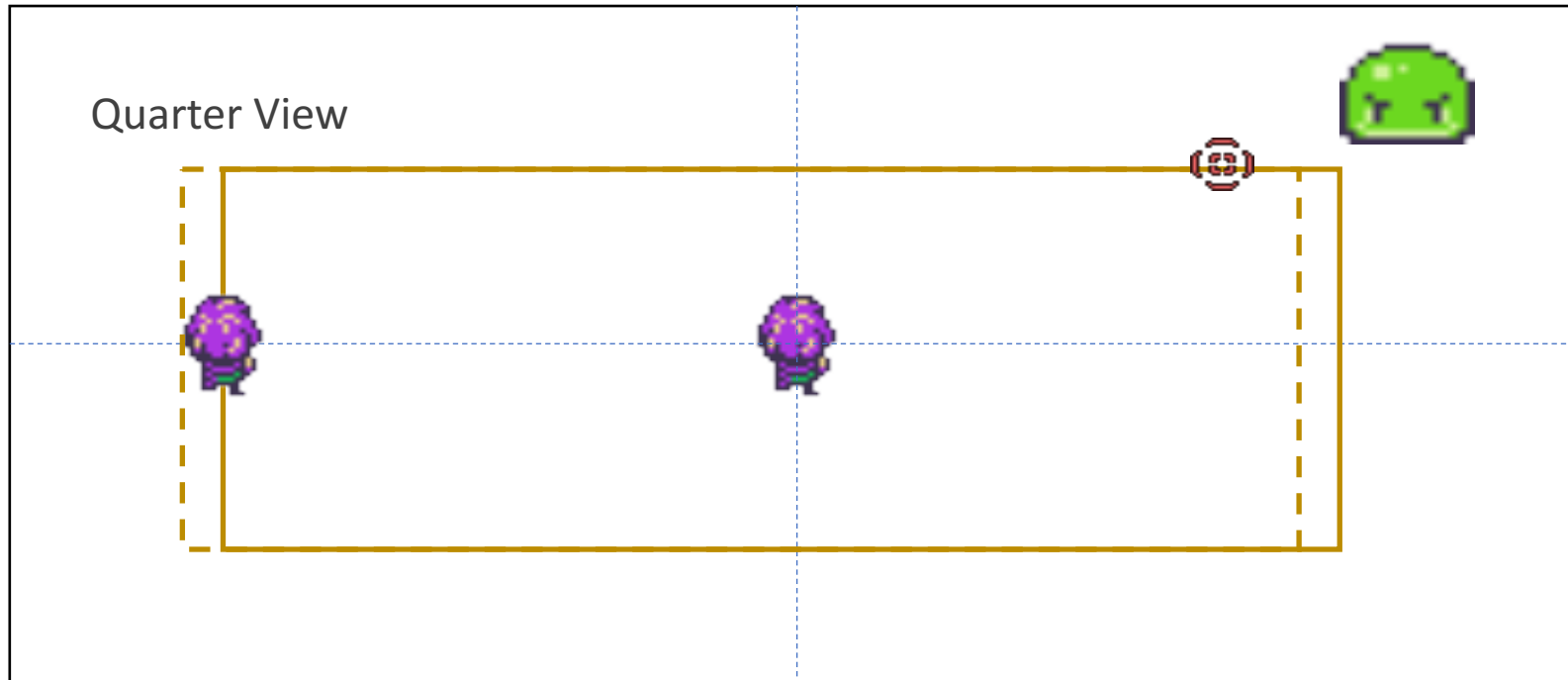
O

C

K

E

R



Quarter View 시점에서 카메라는 가상의 사각형 안에 고정되어 있다.
영웅이 가상의 사각형 지점을 넘어서면 카메라도 따라 움직인다.



상세 디자인

전투 - UI 1/2

B

O

S

S

L

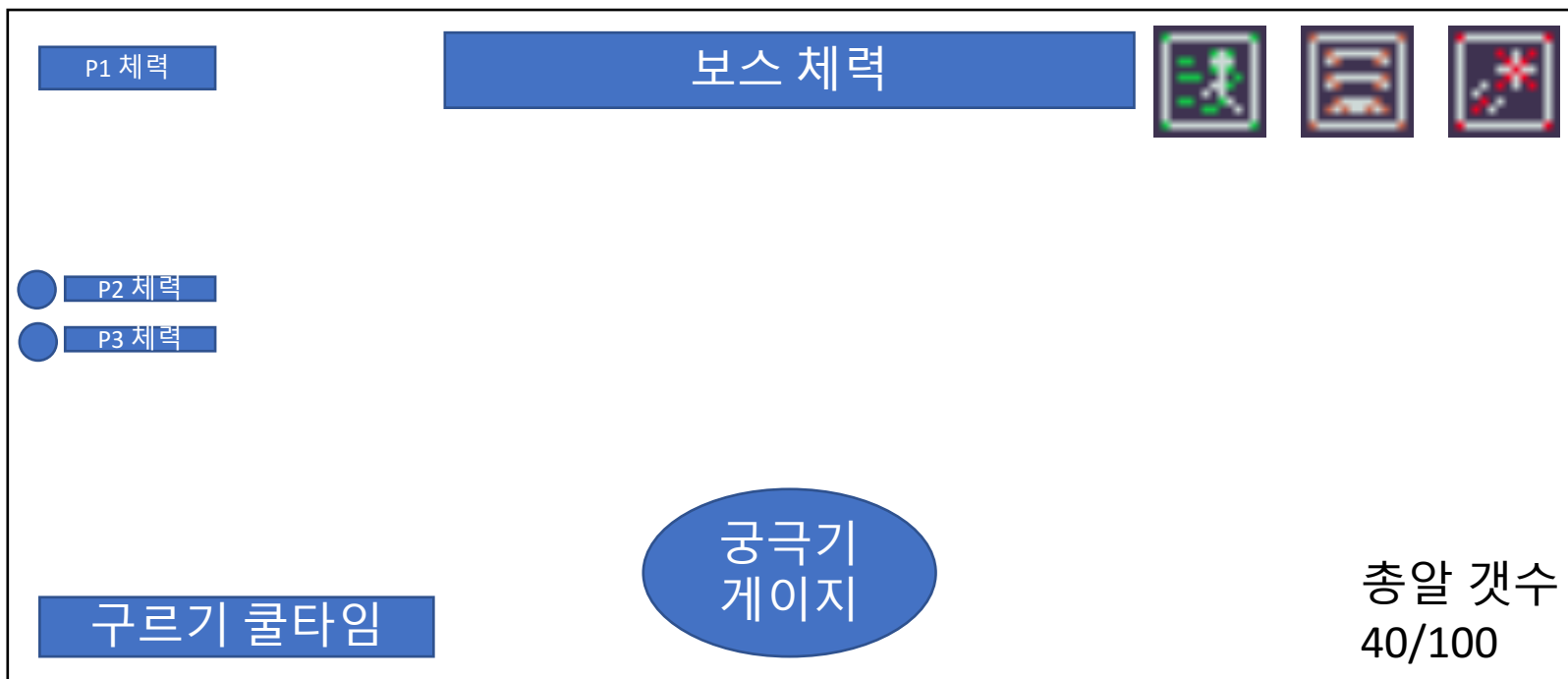
O

C

K

E

R



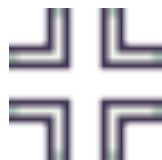
전투시 보여지는 기본 UI는 보스의 화려한 탄막을 피하기 위해 최소한으로 한다.



상세 디자인

전투 - UI 2/2

B



O

S

S

L

O

C

K

E

R

마우스 커서는 대기방 / 전투 중 / 상호 작용 모드에 따른 3가지 종류가 있다.

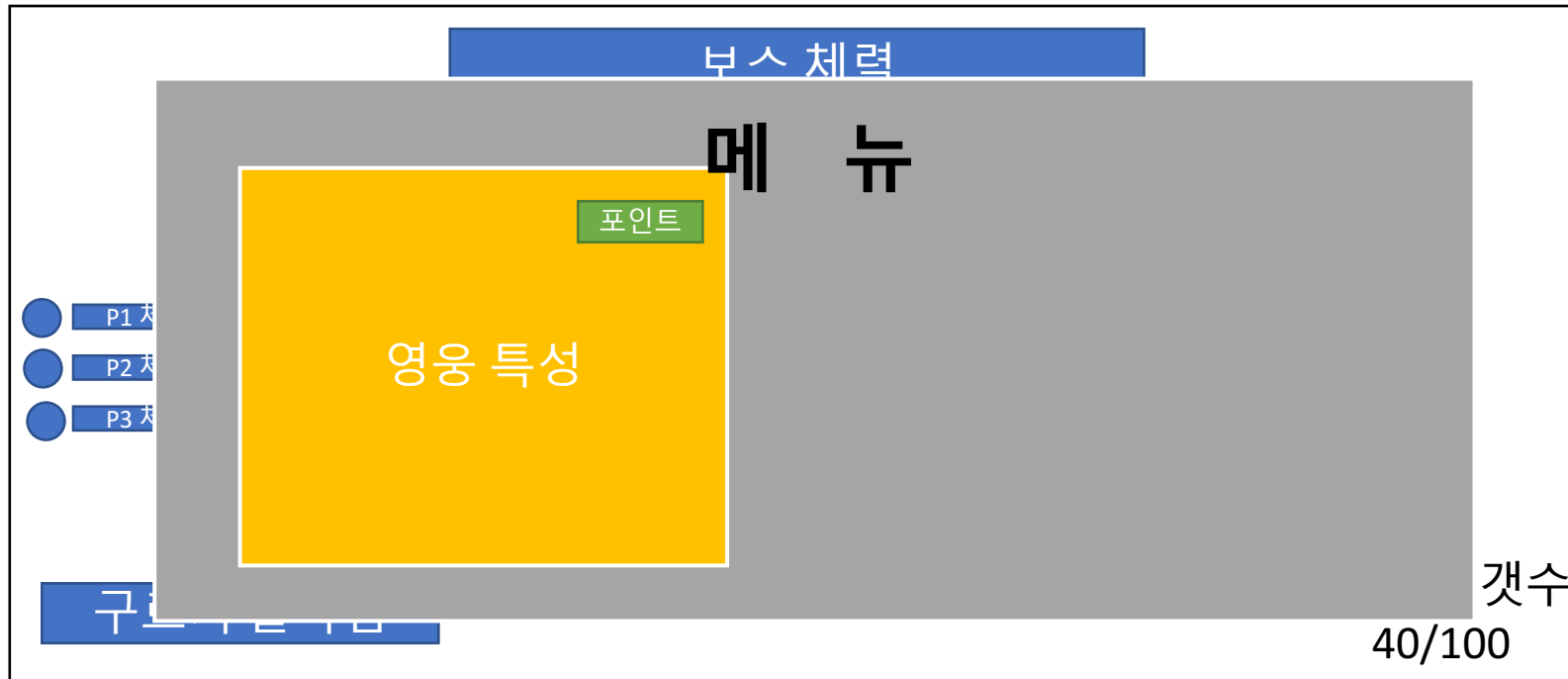
전투 중 마우스 커서는 영웅에 따라 다르다.



상세 디자인

전투 - 메뉴 1/2

B
O
S
S
L
O
C
K
E
R



TAB 키를 누른 동안에는 메뉴가 화면 Z축 제일 위에 뜬다.

메뉴에서는 영웅 패시브 특성 정보를 열람 가능하다.

포인트를 이용한 패시브 특성 분배가 가능하다.



상세 디자인

전투 - 메뉴 2/2

B

O

S

S

L

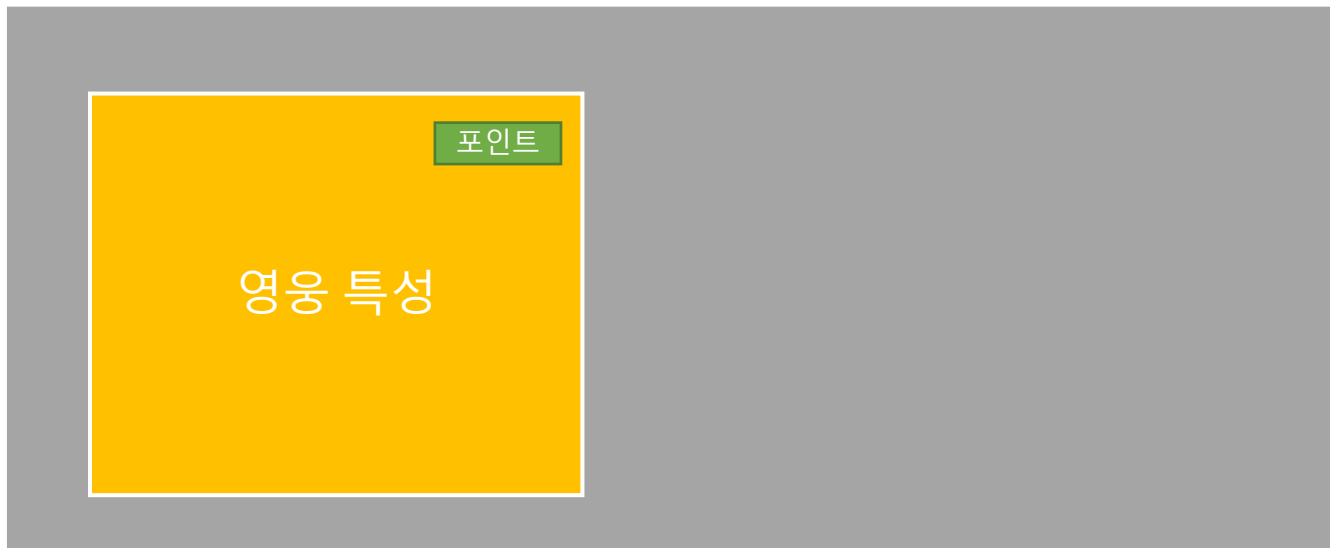
O

C

K

E

R



TAB 키를 누른 동안에는 메뉴가 화면 Z축 제일 위에 뜬다.



레벨 디자인

영웅 1/5

영웅의 특성

B 특성 정보창에서 확인할 수 있는 영웅들은 공통된 특성은 다음과 같다.

O	공격력	: 마우스 왼쪽 클릭을 통한 기본 영웅 공격시 몬스터에게 피해를 입히는 양
S	방어력	: 보스에게 피격시 보스 스킬의 공격력에서 감소되는 양 (보스 스킬의 공격력보다 높을 경우 1의 피해를 입는다.)
S	이동 속도	: XY평면상에서 이동 단축키를 눌렀을 시 한번에 이동하는 거리
L	체력	: 영웅의 최대 체력의 양 룬을 통한 성장 영역
O	공격 속도	: 다음 공격을 위해 소모되는 대기 시간
C	구르기 속도	: 다음 구르기를 위해 소모되는 대기 시간
K	체력 회복	: 초당 자동으로 회복되는 체력의 양
E	크리티컬	: 기본 공격력의 2~5배의 피해를 입히는 크리티컬 공격 발동의 확률
	사정거리	: 기본 공격의 유효 범위
R	탄환 수	: 재장전 전 까지 기본 공격 가능한 횟수



레벨 디자인

영웅 2/5

각 영웅의 시작 특성

B

O

S

S

L

O

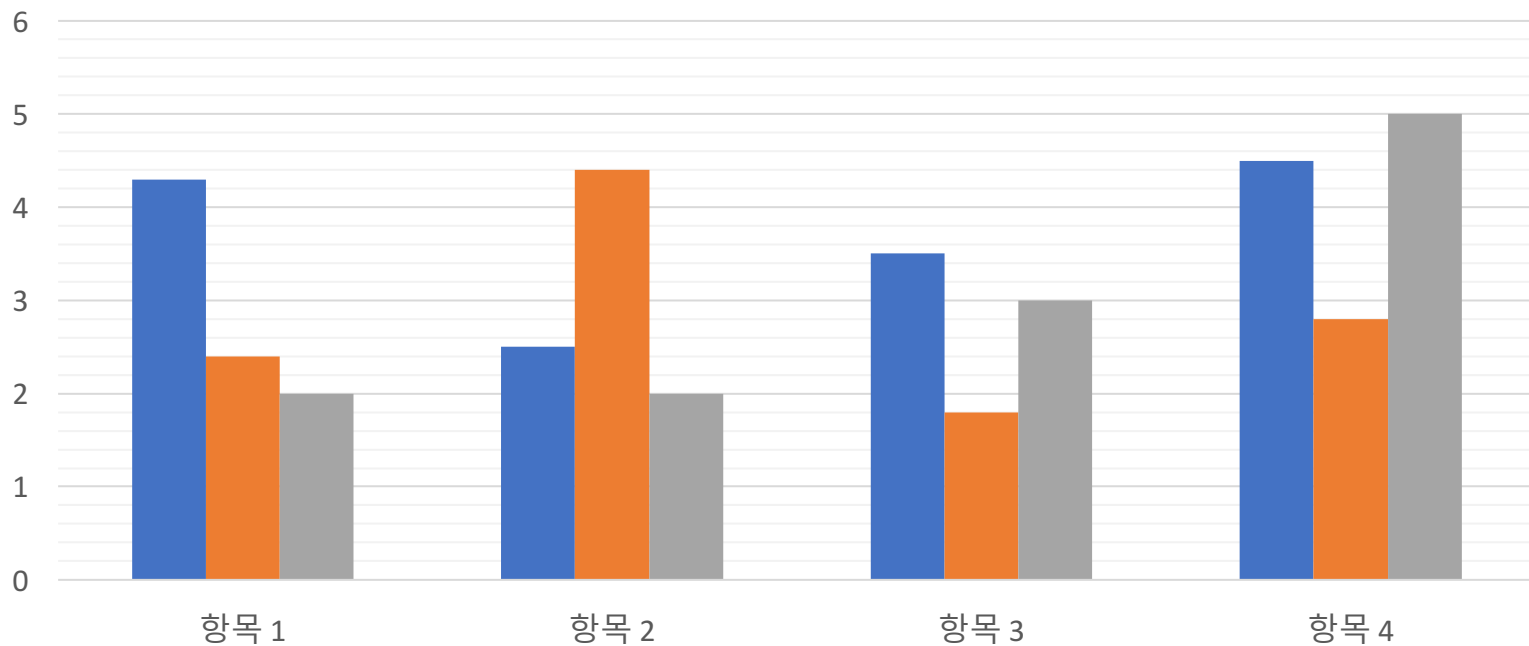
C

K

E

R

■ 계열 1 ■ 계열 2 ■ 계열 3





레벨 디자인

영웅 3/5

공격형

B 공격형 영웅은 중간 속도와 중간 사정거리를 가지며, 높은 공격력과 많은 탄환수를 바탕으로 메인 공격을 담당한다.

S 기본 패시브 특성 : 피격시 30% 확률로 공격을 회피하며 1초간 무적이 된다.

S 기본 스킬 : 기를 모아 적을 맞추면 보스가 뒤로 밀려나는 넉백 효과를 일으킨다.

L

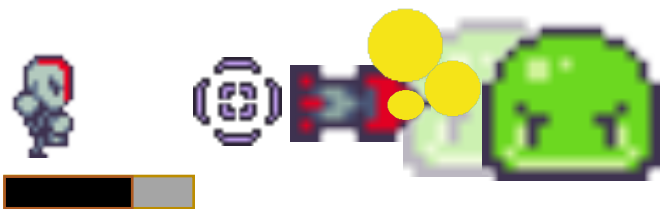
O

C

K

E

R



기를 모은 게이지와 넉백 범위는 비례한다.

기를 모으는 동안에는 이동 속도가 반 줄어든다.

스페셜 스킬 : 5초간 공격력 2배, 방어력 2배, 구르기 속도 2배, 체력 회복량 2배 조사이언 모드가 된다.



레벨 디자인

영웅 4/5

유틸형

B 유틸형 영웅은 비교적 빠른 공격 속도와 이동 속도 그리고 짧은 사정거리를 가지며, 근접에서 더 강한 공격이 특징이다.

S 기본 패시브 특성 : 3번 연속 공격 성공시 치명타가 발동하며, 탄환이 곧바로 재장전 된다.

S 기본 스킬 : 자신의 체력을 소모하여 제자리에 지뢰를 설치한다.

L 보스가 지뢰를 밝을 시 자동으로 폭파한다.

O 지뢰의 공격은 아군 영웅들에게도 유효하다.



E 스페셜 스킬 : 5초간 구르기가 순간이동으로 바뀌며 구르기 사용 시간이 무효화된다.
R 무제한 총알 수와 모든 기본 공격에 크리티컬이 적용된다.



레벨 디자인

영웅 5/5

보조형

B 보조형 영웅은 비교적 느린 공격 속도와 넓은 사정거리를 가지며,
O 높은 체력을 바탕으로 아군의 체력 회복등의 보조를 담당한다.

S 기본 패시브 특성 : 공격 성공시 30% 확률로 공격력 만큼 체력을 회복한다.

S 기본 스킬 : 자신의 체력을 소모하여 아군 영웅의 체력을 회복시킨다.

L

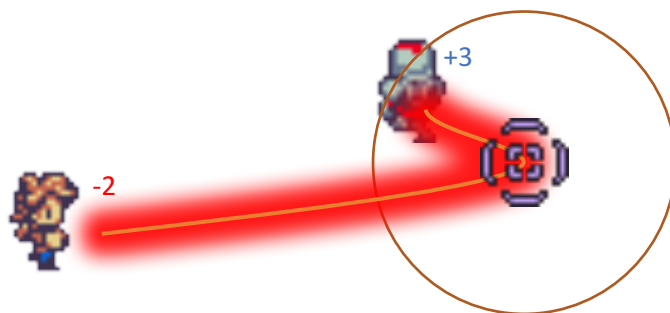
O

C

K

E

R



조준점 보다 좀 더 넓은 유효 범위를 가지며, 자유 곡선을 가진다.

초당 2의 체력을 소모하여 3의 체력을 회복시킨다.

스페셜 스킬 : 모든 영웅의 체력을 100% 회복시키고, 상태 이상 버프를 해제한다.



레벨 디자인

룬

B 룬은 아이템형, 버프형 두 가지가 존재한다.

스테이지에서 1분에 한번씩 랜던함 위치에 랜덤한 룬이 낙하한다.

아이템 형: 영웅의 인벤토리에 습득되며, 영웅의 특성에 지속해서 관여한다.
중복해서 습득 가능하며, 모든 효과는 중첩된다.

- 공격의 룬: 공격력 +1
- 방어의 룬: 방어력 +1
- 신속의 룬: 이동 속도 +1
- 체력의 룬: 최대 체력 +1

버프 형: 즉시 효과가 적용되며, 일반 게임의 포션과 같다.

- 체력 : 습득한 영웅의 체력이 최대 체력의 50% 만큼 회복된다.
- 명상 : 습득한 영웅의 모든 이상 상태가 무효화된다.

O
S
S
L
O
C
K
E
R



레벨 디자인

패시브 특성

B 패시브 특성은 특수한 효과를 추가할 수 있다.

매 스테이지 승리시 5포인트가 주어지며, 다양한 패시브에 포인트 ..

아 이건 좀 나중에 하자..

O
S
S
L
O
C
K
E
R



레벨 디자인

보스 / 스테이지 1/5

Lv. 1

B 갓둔 갓

O

S 갓둔: 갓

S

L

O

C

K

E

R



레벨 디자인

보스 / 스테이지 2/5

Lv. 2

B 갓둔 갓

O

S 갓둔: 갓

S

L

O

C

K

E

R



레벨 디자인

보스 / 스테이지 3/5

Lv. 3

B 갓둔 갓

O

S 갓둔: 갓

S

L

O

C

K

E

R



레벨 디자인

보스 / 스테이지 4/5

Lv. 4

B 갓둔 갓

O

S 갓둔: 갓

S

L

O

C

K

E

R



레벨 디자인

보스 / 스테이지 5/5

Lv. 5

B 갓둔 갓

O

S 갓둔: 갓

S

L

O

C

K

E

R

