

Proj-cube 기획서

읽기 전 안내

일반적인 얇은 글씨체는 간단한 설명, **두꺼운** 글씨체는 중요 설명, 취소선이 그어져 있는 글씨체는 아직 정해지지 않은 기획 사항입니다.

간단한 게임 설명

3d 탑다운 쿼터뷰 로그라이크 메트로베니아 배틀로얄

게임 진행

게임 플레이어의 전체적인 진행 방식

- 1 메인 메뉴** : 메인 메뉴에서 사용할 직업 및 특성(룬)을 지정한 뒤, 매치메이킹 or 방 생성 등을 통해 멀티플레이어 서버(CS)에 접속한다.
- 2 대기** : 인원(솔로 기준 8)이 모두 로딩 완료 될 때 까지 로딩 화면 혹은 로딩 레벨(맵)이 나온다.
- 3 게임 시작** : 게임이 시작되고, 생성 가능 위치 중, 랜덤한 위치에 생성된다.
- 4 파밍** : 여러 방으로 이루어진 맵을 이동하며 무기나 아이템을 파밍한다. 무기는 최대 4개를 파밍할 수 있으며, 각각 한 개의 무기 스킬을 가진다.
- 5 전투 및 성장** : 적 플레이어와 만나거나, 방에 존재하는 몬스터와 만나 전투를 하며 성장한다. 레벨이 높아질수록 플레이어의 능력치 계수가 상승하며, 스킬이 강력해진다.
- 6 방 제거** : 가장자리의 두 칸 내지의 방의 연결 부위가 제거된다. 모든 연결이 제거된 방은 파괴된다.
- 7 승자 결정** : 마지막까지 살아 남은 사람이 승리한다. 1~3등까지 보상을 받는다.

스킬/무기

플레이어가 사용 가능한 스킬을 획득하거나 변경하는 시스템.

- 1 **무기** : 기본적으로 무기 스킬을 한 가지씩 보유하고 있는 아이템이다. 최대 4개를 보유할 수 있으며, 강화 모듈을 찾아 강화할 수 있다. 무기 장착 슬롯은 4개(Q,W,E,R)가 존재하는데,
- 2 **스킬** : 기본적으로 무기에 할당되어 있는 무기 스킬을 의미한다. 무기 설명에서 언급했듯이 최대 4개를 보유할 수 있으며, 무기가 강화됨에 따라 스킬도 강화된다. 최대 4레벨까지 강화된다.
- 3 **특수 스킬** : 일반 스킬과 결은 같지만, 가장 우측에 존재하는(R키) 슬롯에 스킬을 배치하면 "특수 스킬"로 적용된다. "특수 스킬"은 5레벨까지 강화가 가능하고, 특수 형태로 변형된다.
- 4 **패시브 스킬** : 자신의 직업, 혹은 캐릭터에 따라 변경된다. 어떠한 계수 혹은 스택을 가지며, 게임 내에서 레벨을 올리거나 특수한 행동을 하여 쌓아갈 수 있다. (플레이 방식의 차이를 만들어내는 요소)
- 5 **특수 능력(F)** : 직업 혹은 캐릭터 별로 상이한 특수 능력을 가진다. 사용 시 스킬과 같이 고유한 효과가 발현된다.
- 6 **미니맵(M)** : 미니맵 UI가 화면에 크게 띄워진다.
- 7 **게임 요약(Tab)** : 게임의 전반적인 정보가 화면에 띄워진다.

전투

전투 시 플레이어가 사용가능한 기능의 나열 및 키 바인딩 서술

- 1 **일반공격(대상 우클릭)** : 선택한 대상에게 기본 공격(원거리 투사체 혹은 근접 히트박스 등)을 시 행한다. 피격시 공격력 계수에 비례한 피해를 입힌다. 기본 공격은 가장 오른쪽에 사용중인,
- 2 **스킬(QWER)** : 선택한 대상 혹은 어떠한 위치로 스킬을 발사하거나 생성, 발현한다. 스킬에 따라 효과나 피해량은 다르고, R스킬의 경우 보다 강력한, "특수 스킬"로 강화된다.
- 3 **패시브 스킬(상시 적용)** : 자신의 직업, 혹은 캐릭터에 따라 변경된다. 어떠한 계수 혹은 스택을 가지며, 게임 내에서 레벨을 올리거나 특수한 행동을 하여 쌓아갈 수 있다. (플레이 방식의 차이를 만들어내는 요소)
- 4 **특수 능력(F)** : 직업 혹은 캐릭터 별로 상이한 특수 능력을 가진다. 사용 시 스킬과 같이 고유한 효과가 발현된다.

UI

플레이어가 게임 내에서 볼 수 있는 게임 인터페이스

- 1 **체력바** : 현재 체력의 상태를 시각적으로 보여주는 체력바 UI. 직업과 무기에 따라 상이하다.
- 2 **스킬 슬롯** : 플레이어가 사용 가능한 스킬을 배치하거나, 배치한 스킬을 확인할 수 있는 스킬 슬롯 UI이다.
- 3 **미니맵** : 플레이어가 활동하는 월드를 간소화하여 보여주는 미니맵 UI. 디스플레이의 우상단에 위치한다.

능력치(계수)

플레이어가 가지는 여러 능력치 계수

- 1 **체력** : 플레이어가 모두 소모하면 사망하는 능력치. 직업과 무기에 따라 상이하다.
- 2 **공격력** : 플레이어가
- 3 **방어력** :
- 4 **레벨** : 플레이어가 플레이하며 쌓아가는 레벨. 그냥 레벨이다. 1에서 시작하여 최대 19까지 올라간다. 레벨이 올라갈 시, 강화 포인트가 쌓이고, 스킬은 4레벨까지, 특수 스킬은 4레벨까지, 패시브 스킬은 3레벨까지 강화 가능하다. 특수 스킬의 5레벨 성장은 특수한 재료가 필요하다.
- 5 **공격속도** : 플레이어의 일반 공격의 속도를 증가시킨다.

상태

플레이어가 게임 내에서 가지게 될 수 있는 상태

- 1 **사라짐** : 플레이어가 지정 불가능하게 되며, 잠시 월드상에서 보이지 않게 된다.
- 2 **스킬 슬롯** : 플레이어가 사용 가능한 스킬을 배치하거나, 배치한 스킬을 확인할 수 있는 스킬 슬롯 UI이다.
- 3 **미니맵** : 플레이어가 활동하는 월드를 간소화하여 보여주는 미니맵 UI. 디스플레이의 우상단에 위치한다.

직업군(보류)

1 체 :

무기

플레이어가 사용가능한 무기 (수정하여 계산기처럼 사용 가능한 부분은 회색으로 표시함.)

1	명칭	검	계수	레벨	/	데미지	쿨타임	사거리	타겟팅
	아이콘	그냥 칼사진	100	4	스킬	190	6	1.5m	YES
				5	특수	285	50	1m	YES
				10	일반	150	-	1m	YES
	스킬 프리뷰	지정 대상에게 큰 피해	스킬	지정 대상에게 적중 시, 20/40/60/80+공격력(110%)의 피해를 입힙니다. (쿨타임 : 9/8/7/6)					
	일반 공격 프리뷰		특수	지정 대상에게 적중 시, 35/60/85/110/135+공격력(150%)의 피해를 입히고, 플레이어가 0.5초간 사라짐 상태가 된 후, 대상 기준으로 주변 5m 이내의 모든 플레이어에게 20%감소된 피해를 입힙니다. (쿨타임 : 65/60/55/50/45)					
			일반 공격	지정 대상에게 적중 시, [플레이어 레벨]*10+공격력(50%)의 피해를 입힙니다.					

아이템

플레이어가 사용가능한 아이템 (수정하여 계산기처럼 사용 가능한 부분은 회색으로 표시함.)

1	이름					
	자료					

|