로스트아크의 액션 시스템

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일자 | 버전 | 내용 |
| 2022-01-10 | A 1.0v | 최초작성 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. 문서 개요

작성일(2022-01-10)기준, MMORPG게임 LOSTARK의 액션 시스템을 분석, 정리하여 문서화하여 정리한다.

선정이유 : LOSTARK는 PC플랫폼 MMORPG장르 중 최고의 인기를 누리고 있는 게임으로서 대중성 있는 게임의 게임 시스템을 역 기획한 문서를 작성하여 작성자의 게임 시스템에 대한 이해도를 보여주고자 하는데 있음

액션시스템을 정의함에 있어서 선행되어야 할 요소들을 정리하였다.

* 1. 캐릭터

캐릭터는 LostArk의 월드속에서 실질적으로 이야기를 만들어나가는 주체이다. 본 단락에서는 이러한 캐릭터의 움직임, 행동 등 캐릭터가 월드속의 다른존재들과 자연스럽게 상호작용하기위해 필요한 요소들을 기술한다.

모델링 : 로스트아크의 캐릭터들의 모델링 타입은 아래와 같이 분류할 수 있다

(2족보행, 4족보행, 기타)

* 1. 애니메이션

애니메이션은 캐릭터가 월드와 어떠한 상호작용을 하는지 사용자에게 직관적으로 전달 할 수 있는 수단이다. 따라서 캐릭터의 행위가 불러올 결과에 맞게 적절한 애니메이션을 선택하여 재생하여야한다.

애니메이션의 타입 : 루프, 1회성

어떠한 과정으로 애니메이션이 전환되고 재생되는지

* 1. 히트박스와 충돌박스

캐릭터가 월드와 실질적으로 상호작용하기 위해 필요한 물리구현에 필수적인 요소

히트박스 : 캐릭터의 공격과 피격 액션에서 사용됨

충돌박스 : 캐릭터의 이동과 위치선정 액션에서 사용됨

1. 이동 시스템

이동규칙과 충돌규칙

공간의 구현

이동 불가능 영역

1. 공격 시스템

공격이란 무엇인가? 피격, 타격이란 무엇인가?

디버프로 인한 피해는 타격시 옵션을 발동시키지 않음

1. 스킬 설계
2. 상호작용

상태전환이 일어나는지?