**[기획 의도]**

* 이소메트릭 뷰의 장점을 살리는 전투 : 보스 몬스터 공격의 범위 표시, 이펙트 표현, 전방향 스킬 모션
* 무기와 스킬의 다양성 (지점 스킬, 캐스팅 스킬, 돌진 스킬, 등등)
* 전략적인 전투: 타이밍 맞게 뭘 한다 or 무기별로 다른 방향을 가지고 공략한다 등등
* 실시간 동기 전투 방식으로 액션성을 보여줌

**[조작법]**

* 3인칭 이소메트릭 뷰 : 마우스 우클릭 이동, 좌클릭 공격,
* ASDF: 스킬 사용
* R: 무기 스위칭
* T: 탈 것 소환
* G: 상호작용
* Space: 대쉬
* 마우스 위치: 해당 방향으로 공격
* CTRL: 특정 보스 패턴 파훼? 타이밍 맞게 사용하는 카운터?. 실패 시 에고 감소?

**[전투 방식]**

* 실시간 동기 전투
* 액션성을 위한 연계형 공격? 모션 캔슬 가능?
* 지향: 로아, 던파
  + 빠른 전투
  + 보스 몬스터: 패턴/페이즈형
  + 일반 몬스터: 핵앤슬래시

**[무기 스위칭]**

* 무기의 스킬 갯수를 줄이고 여러 무기를 사용하게 만든다.
* 주 무기 슬롯 / 보조 무기 슬롯에 무기를 장착한다.
* 보조 무기의 능력치는 주 무기로 등록된 무기의 능력치에 따른다.
* 종류가 다른 무기를 전투에 활용한다.
* 재료를 모아 장비를 제작하는 시스템   
  -> 여러 곳을 돌아 다양한 재료를 획득하고 얻은 재료로 장비를 제작하게 만든다.  
  -> 재료를 꾸준히 소모하게 만든다.)
* 다양한 전투 경험을 제공하고 자신에게 맞는 스타일을 찾아 캐릭터를 육성하게 만든다.
* 공격을 적중하면 게이지가 차고 게이지가 꽉 차면 무기를 변경할 수 있다.
* 무기를 변경하면 피해를 주며 스위칭된다.   
  Ex) 검 -> 방패 : 방패가 하늘에서 떨어지며 바닥에 꽂혀 충격파를 방출하고 피해를 입힌다..

**[게이지]**

**# 에고**

* 에고가 다 떨어지면 월요일로 돌아간다.
* 스킬 사용에 필요한 자원이다.  
  -> 의논 필요
* 의논 결과: MP도입.

**# 이드** (무기 스위칭에 필요한 게이지)

* 이드: 원자아, 본능/쾌락등을 의미한다.
* 적을 공격할수록 이드가 채워진다. (더 본능적으로 변하고 쾌락을 원하게 된다. : 폭력성증가)
* 이드가 꽉 찬 경우 일정 시간 내에 무기를 스위칭 하여 이드를 소모해야 한다. (본능을 억누른다.)
* 기본 : 소모하지 못하면 본능에 휩싸여 충동 디버프에 걸린다. 이때 스킬 사용이 불가능하고 일반 공격만 한다. 받는 피해량이 150%증가하고, 속도/주는 피해량이 100% 증가한다.   
  \* 충동 디버프는 평화 상태에서 일정 시간이 지나야 사라진다. (정화 불가능)

\* 무기 스위칭을 하도록 유도

* 올인(가칭) : 이드가 꽉 찼을 때 충동 버프. 충동 버프: 스킬 쿨 50%감소, 속도/주는 피해량 50% 증가, 받는 피해 200%증가. 20초 지속. 충동 버프가 끝나면 탈진 디버프. 탈진 디버프: 스킬 사용 불가. 속도/주는 피해랑 50% 감소.  
  \* 버프/디버프는 지속시간이 있음  
  \* 무기 스위칭x, 하나의 무기가 너무 좋아서 얘만 쓰고 싶은 유저/숙련된 유저 에게 제공하는 선택지
* <기본/올인 시스템> 추가. : 유저가 원한다면 ‘올인’을 선택하여 무기 하나만 사용하고 충동 버프를 활용한다.
* 이드는 평화 상태, 상점 운영 등 전투 상태가 아닐 때 자동으로 소모되어 사라진다. (던전 나가면 다 사라짐)

**# HP, MP 게이지**

* 에고를 소모해서 HP, MP를 만들어 낸다. 던전 입장 시 등장.
* 유저가 원하면 에고를 추가로 소모하여 Max HP, Max MP를 증가시킨다.
* HP가 다 떨어지면 던전의 베이스 캠프로 이동. (최대 2회)

**[필요한 내용]** 전투 시스템 문서, 전투 프로세스 (강사님 자료 보고 추가할 것 추가하기)

* 전투 원페이지 기획서 간단하게 작성 (전투 흐름도)
* 평화 상태, 전투 상태
* 넉백, 슈퍼아머, 에어본, 등 전투 시 발생하는 피격 상태 정의
* **캐릭터 게이지 관련**
* 전투 프로세스
* **무기 스위칭(이드 게이지)**
* 스킬 범위 표현(캐릭터, 몬스터)
* 전투 관련 조작 키
* **공격 관련(스킬 캔슬, 데미지 타이밍 등)**
* **몬스터 AI ??**
* **데미지 계산식 등의 전투 관련 공식**

[11.15 추가]

# 스킬 기획 이전에 필요한 내용 (기본 전투 시스템)

- 상태 별 정의 및 조건 (평화 상태, 전투 상태, 피격 등등)

- 게이지 관련

- 전투 프로세스, 계산식

- 무기 스위칭 (코어 시스템)

- 스킬 시스템

- 범위 표현

- 스킬 캔슬 여부, 타격 타이밍 등 간단 정리 (세부 내용은 각각의 스킬에서 정의)

- 몬스터

# 스킬 관련

- 모든 무기에 4가지 스킬 보유 (등급에 따라 사용가능한 스킬의 차이가 없음)

- 단, 무기의 등급이 높을수록 업그레이드된 스킬이 많아짐

- S급 무기 : 모든 스킬 업그레이드

- A급 무기 : 3개 업그레이드

- B급 무기 : 2개 업그레이드

- C급 무기 : 1개 업그레이드

- D급 무기 : 0개 업그레이드

- 업그레이드는 트라이포드, 스킬트리 처럼 일부 바뀌거나 피해량 증가, 속도 증가 등 수치 변경 수준으로

# 시너지

- 멀티 플레이 게임은 아님. 나한테만 적용.

- 스위칭한 무기에 이득이 되는 것. (창술사처럼)

- 스위칭을 적극적으로 하게 만드는 것이 목적이기 때문에

# 무기 하나 올인

- 시스템의 명칭을 정해야 함

- 이때는 스위칭이 잠김.

- 단, 스위칭을 안해도 성능이 나와야 하기 때문에 그만한 효과가 있어야 함.

# 이드 시스템

- 이드 게이지를 채워 무기를 변환하거나 기본 공격을 강화한다.

- 본능 발현(Instict Expression): 이드 게이지가 한계치 차면 생기는 상태. 스킬 사용이 불가능 해 지고 기본 공격이 강화된다. 이후 디버프 발생.

- 본능 억제(Instict Control): 이드 게이지가 꽉 찬 후 무기를 스위칭하면 생기는 상태. 스킬이 강해진다.

# 본능 발현

- 기본 공격이 강화되는 방식을 선택할 수 있다?

- 검기 방출, 적을 끌어들임, 공격마다 hp회복, 보호막 및 면역 부여,