하나만 제대로

-> 창작 게임의 전투 파트만

필요 포폴

* 간단 게임 개요 문서
* 전투 시스템 (Word)
  + 전투 프로세스
  + 전투 원페이지 기획서 간단하게 작성 (전투 흐름도)
  + 상태 정의 (평화, 전투, 피격[넉백, 슈퍼아머, 에어본 등] 상태)
  + **캐릭터 게이지 관련**
  + **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**
* 캐릭터 전투 디자인 (PPT or Excel)
* 데이터 테이블 (Excel)
* (여유 되면) 엔진 프로토타입

**# 내가 만들고 싶은 게임**

* **액션 RPG**
  + 액션성이 높고 전투가 역동적인 게임
  + 평타 위주의 전투는 비선호.
  + 화려한 이펙트가 동반된 전투를 선호.
  + ex) 검은신화:오공, 로아, 검은사막
  + 확실히 소울라이크는 우선순위가 낮음.
* **선호 플랫폼: PC, 콘솔**
  + 모바일은 수집형 RPG의 전투 시스템(상성, 전략) 정도?
  + 수집형 RPG는 대부분 여캐라서 내 기준 멋있는 스킬이 많이 없음.
* **실사풍 선호**
  + 간지 나는 카툰풍은 인정
  + 하지만, 사실상 대부분의 카툰풍은 수집형 RPG에서 채용하는 스타일이고 여캐가 많아서 간지보다는 귀여움, 이쁨, 섹시를 강조함.
* **멋있는 스킬**
  + 검은사막의 도사, 던파의 남레인저, 로아의 브레이커/스트라이커 등
  + 보통 남캐
* **만들고 싶은 게임의 시점: 3D 백뷰**
  + 장점: 캐릭터의 액션이 잘 보이고 몰입감이 높음. AAA급 게임은 보통 3D 백뷰로 이루어짐.
  + 단점: 몬스터의 공격 범위 표현이 안되고 스킬 연출이 한정적. (영역을 지정하고 그 영역에 공격을 하는 스킬의 영역 표현, 이펙트 연출 등등)
* **가장 만들고 싶은 캐릭터 컨셉: 동양풍 검사**
  + 검을 사용하는 캐릭터는 너무 많음.
  + 차별성을 두면서 독특한 특색이 있어야 하는데…
* **동양풍 캐릭터 컨셉**
  + 환도 : 환도를 사용하며 검술을 여러가지 사용하는 검술의 달인 캐릭터
  + 부채 : 부챗대를 피뢰침으로 삼아 적에게 꽂아 번개를 방출하는 캐릭터
  + 곰방대 : 거대한 곰방대를 둔기로 휘두르며 연기를 뿜어 공격하는 캐릭터
  + 부적 : 부적을 통해 여러 속성 공격을 하는 캐릭터
  + 탈 : 여러가지 탈을 바꿔가며 소환을 하거나 자신의 스탯을 바꾸는 캐릭터
  + 호패 : 호패를 무기로 사용하는 호패술
  + 태권도를 사용하는 캐릭터
* **서양풍 캐릭터 컨셉**
  + 서양 신화 모티브의 캐릭터들 (오딘, 토르, 제우스 등)
  + 용인족 캐릭터
  + 방패 : 양 손에 방패 하나 씩 착용 후 인력과 척력을 사용하는 캐릭터 (방패 깨진 캡틴 아메리카 같은 느낌)
  + 묵시록의 4기사, 아서왕 같은 컨셉
  + 마족 캐릭터
  + 전투 마법사