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

# 명린:어둠을 밝히는 도깨비불

* 조선풍 액션 어드벤처 RPG
* 도사: 진리를 탐구하고 수련을 통해 자기 자신과 세상을 이해하려는 존재들
* 레벨을 올릴수록 다양한 도술(스킬)을 사용하게 된다.
* 검과 도 등을 사용하며 무예와 신체를 중요시하는 도사
* 에너지를 흡수하고 자신의 신체를 매개체로 마법을 사용하는 도사
* 주변의 에너지를 지배하며 정령을 다루거나 소환을 하는 도사
* 빠른 몸놀림을 바탕으로 기척을 숨기거나 적의 약점을 공략하는 도사

푸른 영혼,

영(靈): 신비롭고 초자연적인 무언가, 스킬(캐릭터 외부의 힘). 스킬은 외부의 존재로부터 배우고 획득할 수 있음.

혼(魂): 존재의 본질, 인간의 본성. 스탯(캐릭터 내부의 힘). 스탯은 캐릭터 자체가 성장하는 것.

**혼**은 죽음 이후에도 특정 방식으로 존재할 수 있지만, **영**은 일반적으로 **영적인 힘**이나 **정령적인 존재**로 변환됩니다.

죽으면 혼은 그대로 돌아오지만, 영은 영적인 존재가 되어 어딘가를 떠돌기 때문에 영을 보관할 곳이 필요하다. 영을 보관하는 곳은 곳곳의 세이브 포인트(화톳불, 축복, 별바라기 와 같은 느낌)로 설정.