SSU(Solar System Universe)

게임 배경

* 태양계 배경 : 행성별 특징
* 행성별 특징은 행성의 한자이름에서 따 왔으며 각 행성별 보스는 행성의 신으로 설정
  + 수성(Mercury - 헤르메스) : 물 속성
  + 금성(Venus - 아프로디테) : 철 속성
  + 지구
  + 화성(Mars - 아레스) : 불 속성
  + 목성(Jupiter - 제우스) : 나무 속성
  + 토성(Saturn - 크로노스) : 흙 속성
  + 천왕성(Uranus - 우라노스)
  + 해왕성(Nuptune - 포세이돈)
* 이동은 포탈 같은 방법을 이용

게임 특징

* 각 행성마다 스테이지로 구성된 RAID시스템
* 협동/팀플을 이끌어 내기 위해 퍼즐시스템을 도입
  + - * 퍼즐시스템은 협동력을 키울 수 있는 것들로 만든다
      * Ex) 그림 조각이 있으면 모아서 맞추는 형식

MMO로서의 특성(길드)

* 속성(물, 불, 흙, 철, 빛, 어둠)별로 길드가 있음
* 길드의 속성마다 서로 상성이 있고 몬스터에서도 그 상성이 적용됨
* 길드전이 있으며 서로 상성이 달라 유리하고 불리한점이 있기 때문에 2~3개의 길드를 묶어서 길드전을 하도록 한다.
* 길드의 버프 효과로 초보자들이 쉽게 육성을 할 수 있도록 한다.
* 길드 내 커뮤니티로 유저들이 많은 정보들을 얻도록 한다
* 길드 내 클랜을 만든다(다른 게임에서의 길드가 클랜인 느낌)

길드의 선택방법

* 길드는 유저가 처음 게임을 시작할 때 선택을 할 수 있도록 한다
* 한쪽의 길드에 유저가 몰리는 것을 막기위해서 길드의 밸런스를 맞추도록 노력을 해야한다

연구과제

* 동접 5000
* 퍼즐시스템
* 그림조각이 있으면 모아서 맞추는 식
* 인공지능
* 몬스터들의 AI를 구현한다
* 레이드의 파티 구성에 따라 레이드의 AI패턴을 바꾼다.

ex) 마법사가 많으면 마법저항력이 올라간다.

* 자체 엔진을 만들자
* 뷰포트상에서 보면서 만드는것이 좋을 것이기 때문이다
* 배경에서 만들어야 할 것들이 많기 때문이다
* 자신만의 스킨을 만들 수 있도록 한다

ex) 겟앰프드의 스킨제작, 슈퍼액션히어로 가면제작