드림캐쳐\_회피

담당자 : 강일구

목차

[드림캐쳐\_회피 1](#_Toc18252437)

[**1. 문서 개요** 3](#_Toc18252438)

[**1.1 문서 목적** 3](#_Toc18252439)

[**1.2 문서 내역** 3](#_Toc18252440)

[**2. 회피 개요** 4](#_Toc18252441)

[**2.1 기획의도** 4](#_Toc18252442)

[**2.2 용어 명칭 정리** 4](#_Toc18252443)

[**2.3 회피 기본 규칙** 4](#_Toc18252444)

[**2.4 UI 출력 규칙** 5](#_Toc18252445)

[**2.5 테이블** 5](#_Toc18252446)

[**2.6 구현 목록** 5](#_Toc18252447)

[**3. 회피 시스템 개요** 6](#_Toc18252448)

[**3.1 플로우** 6](#_Toc18252449)

[**3.2 UI 플로우** 7](#_Toc18252450)

[**3.3 회피 출력 순서** 7](#_Toc18252451)

[**3.4 UI 출력 순서** 7](#_Toc18252452)

[**3.5 그래픽 표기** 8](#_Toc18252453)

[**3.6 예외처리** 9](#_Toc18252454)

[**4. 그래픽 제작 요청 목록** 9](#_Toc18252455)

[**4.1 UI** 9](#_Toc18252456)

[**4.2 이미지에 대한 리스트 업 및 파일 명 / 사용 될 수 있는 UI 이미지 개수 추론하기** 9](#_Toc18252457)

[**4.3 애니** 9](#_Toc18252458)

[**4.4 이펙트** 9](#_Toc18252459)

[**4.4.1** **캐릭터 목록** 9](#_Toc18252460)

[**4.4.2** **Ui 목록** 9](#_Toc18252461)

1. **문서 개요**
   1. **문서 목적**

* 회피 동작의 기획의도와 기본 규칙에 대한 설명
* 구현과 관리를 위해 필요한 데이터 값에 대해 설명
* 필요한 그래픽 리스트에 대한 설명
  1. **문서 내역**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성일자 | 작성자 | 내용 | 비고 |
| 19.08.27 | 강일구 | 초안작성 |  |
| 19.08.30 | 강일구 | 카메라 이동 내용 제거 / 처리 방식 추가 및 UI 내용 업데이트 | 연출 변경 |
|  |  |  |  |

1. **회피 개요**
   1. **기획의도**

* 플레이어가 회피를 통해서 패턴을 파훼 할 수 있도록 제작
* 회피의 중요도를 높이고 선택을 할 수 있도록 하기 위해 회피에 제한을 생성함
* 다양한 방향으로 회피 할 수 있도록 4방향 형태의 회피를 구성
* 자주 사용할 수 있는 회피 동작을 개발
* 너무 많이 낭비 하지 못하도록 쿨타임을 만들고 회피 타이밍을 만들 수 있도록 제작
* 순간이동 하는 형태를 통해 캐릭터 컨셉을 부각 시킨다.
  1. **용어 명칭 정리**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 내용 | 비고 |
| 회피 카운트 | 회피를 할 수 있는 횟수 |  |
| 회피 카운트 쿨타임 | 횟수 횟수가 줄어들었을 때 도는 쿨타임 |  |
| 회피 쿨타임 | 모든 회피 횟수를 소비 했을 때 작동하는 쿨타임 |  |

* 1. **회피 기본 규칙**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 명칭 | 조작 키 | 내용 | 비고 |
| 전방 회피 | SpaceBar | 방향 입력 없이 회피 시 | W |
| 전방 회피 | W+SpaceBar | 전방으로 회피 하는 키 | W = W |
| 후방 회피 | S+SpaceBar | 후방으로 회피 하는 키 | S = S |
| 우측면 회피 | D+SpaceBar | 우측면으로 회피 하는 키 | WD, SD = D |
| 좌측면 회피 | A+SpaceBar | 좌측면으로 회피 하는 키 | WA, SA = A |

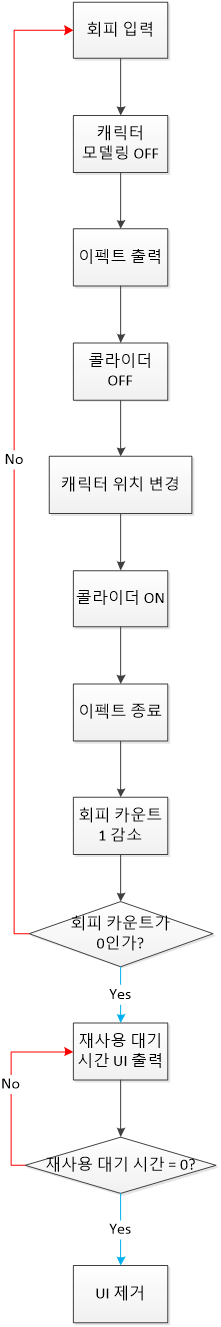
* 방향키를 통해 회피를 입력 받을 방향을 지정한다.
* 방향키를 입력 받지 않고 Spacebar만 입력 받을 경우 전방으로 회피 한다.
* 회피를 입력 받으면 해당 방향으로 플레이어 캐릭터를 (MissRange) 값만큼 이동한다.
* 회피의 쿨타임은 두개의 종류가 있다.
* 회피 카운트를 위한 (CountCoolTime) 값과 전체를 소비한 후 충전 되는 (MissCooltime)값
* 회피는 총 (MaxMisscount)값 만큼 가능하며 회피 횟수 소비 후 재사용 대기 시간 동안 재사용 불가
* 회피 카운트가 0이 되면 MissCooltime 쿨타임을 통해서 횟수를 충전 함
* MissCooltime이 0이 되면 회피 카운트를 (MaxMisscount)값 만큼 재충전함
* 회피 이동 중 플레이어는 피해를 입지 않는다.
* 피해를 입지 않는 시간은 (MissTime) 값을 통해서 조절한다.
* 회피 횟수가 0이 되어 있는 상태에서 (MissCooltime) 값만큼 시간이 지나면 횟수를 1 올려준다.
* 재사용 시간이 0이 되면 회피 횟수를 다시 (MaxMisscount) 값만큼 채우며 이펙트를 출력한다.
  1. **UI 출력 규칙**
* 회피 횟수는 UI로 표기한다.
* 이미지
* 표기 하는 내용에 대한 설명
* UI 내용에는 회피 카운트와 재사용 대기 시간을 표기한다.
* 재사용 대기 시간은 (MissCooㄹltime) 값을 통해서 조절하며 UI로 표기한다.
* 사용 할 값들에 대한 설명
  1. **테이블**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 데이터 명칭 | 내용 | 데이터 형 | 비고 |
| MissRange | 회피 이동 거리 | 실수형 |  |
| MaxMisscount | 회피 가능 카운트 | 정수형 |  |
| CountCoolTIme | 회피 카운트 충전 시간 | 실수형 |  |
| MissCooltime | 회피 재사용 시간 | 실수형 |  |
| MissTime | 회피 시 피해를 입지 않는 시간(콜라이더 OFF 시간) | 실수형 |  |

* 1. **구현 목록**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구현 명칭 | 내용 | 비고 |
| UI 출력 | MaxMissCount / CountCoolTIme / MissCoolTime 값을 활용한 구현 |  |
| 위치 변경 | 플레이어 캐릭터 위치 변경 |  |
| 이펙트 출력 | 작동 시작 이펙트 작동 후 이펙트 |  |
| 모델링 ON/OFF | 이동 시 모델링 Off / 이동 후 모델링 On |  |
| 콜라이더 ON/OFF | 피격 판정을 제거하기 위한 기능  이동 시 콜라이더 Off / 이동 후 콜라이더 On |  |
| 회피를 위한 데이터 | 기회자가 조정 할 수 있는 데이터 |  |

1. **회피 시스템 개요**
   1. **플로우**

****

* 1. **UI 플로우**
  2. **회피 출력 순서**
* 회피 입력을 받으면 플레이어 캐릭터 모델링을 off 시킨다
* 플레이어 캐릭터의 콜라이더를 OFF 시킨다.
* 회피 카운터를 1 감소 시킨다.
* 이펙트(이펙트 명)를 플레이어 캐릭터가 회피 입력한 위치에 출력한다.
* 캐릭터의 위치 값을 (MissRange) 값만큼 이동 시킴
* 캐릭터 위치 변경 후 이펙트(이펙트 명)를 출력시킨다.
* 캐릭터 위치 변경 후 캐릭터 모델링을 On 시킴
* MissCountCoolTIme 값을 감소시킴
* MissCountCoolTIme 값이 0일 경우 회피 카운트를 1증가 시킴
* MissCooltime가 0이 되면 회피 카운트를 MaxMissCount 값만큼 증가 시킨다.
  1. **UI 출력 순서**
  2. **그래픽 표기**
* 전체 구성 및 구현 내용

<https://www.youtube.com/watch?v=ibqpgzSzf8U> 쿼터뷰

디아블로 마법사 순간이동 (레퍼런스)

* UI 출력
  1. **예외처리**
* 회피 거리 값에 오브젝트가 있을 경우 오브젝트를 통과하지 않는다.
* 회피 횟수는 초기 상태에 MAX값에서 시작한다.
* MissTime 동안은 공격을 받지 않는다.

1. **그래픽 제작 요청 목록**
   1. **UI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 명칭 | 파일명 | 내용 | 비고 |
| 회피 카운트 UI | Main\_UI\_Miss\_count | 회피 카운트를 표기 하는 UI |  |
| 회피 카운트 쿨타임 | Main\_UI\_Miiss\_CountCoolTIem | 회피 카운트의 쿨타임 UI |  |
| 회피 쿨타임 | Main\_UI\_Miiss\_CoolTIem | 회피 전체의 쿨타임 |  |

* 1. **이미지에 대한 리스트 업 및 파일 명 / 사용 될 수 있는 UI 이미지 개수 추론하기**
  2. **애니**
* **애니를 따로 출력하지 않음**
  1. **이펙트**
     1. **캐릭터 목록**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구분 | name | Local\_name | 출력 조건 | 내용 | 담당자 | 비고 |
| 플레이어 | PC\_Effect\_Missing\_001 | 회피 시작 | 회피 시작 | 회피 입력 시 출력 | - |  |
| PC\_Effect\_Missing\_002 | 회피 종료 | 회피 종료 | 회피 종료 위치에 출력 | - |  |

* + 1. **Ui 목록**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구분 | name | Local\_name | 출력 조건 | 내용 | 담당자 | 비고 |
| UI | UI\_Effect\_CoolTIme\_001 | 쿨타임  완료 이펙트 | 쿨타임 종료 | 쿨타임 종료 시 | - |  |