**오베론의 안식처 역 기획서 ver.1.0**



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **김주형** |
| **버전** | **수정된 내용** | | **수정한 날짜** |
| 0.1 | 초안 작성 | | 2010-08-05 |
| 0.3 | 스테이지 컨셉 및 맵 이미지 제작 | | 2010-08-07 |
| 0.5 | 존1 ~ 보스존 구성도 | | 2010-08-08 |
| 0.7 | 급전, 원거리 몬스터 AI | | 2010-08-10 |
| 0.9 | 클로킹 몬스터 AI | | 2010-08-11 |
| 1.0 | 전체적으로 보완 수정 | | 2010-08-12 |
|  |  | |  |
|  |  | |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. **스테이지 컨셉** |

▪ 시나리오 컨셉

템패레의 해안에 인공적으로 깎아진 절벽이 펼쳐지는 구간이 있다. 이 절벽에서 해안을 향해 서 있는 거대한 동상은 강한 힘으로 귀족을 누르고 집권하려고 한 어둠 기사단 군주, 오베론의 동상이라고 전해진다. 그의 힘은 매우 강력했지만, 세상과 타협을 몰랐고 믿었던 동생과 부하의 배신으로 결국 죽임을 당한다. 비록, 오베론은 세상에서 사라졌으나 그를 따르는 자였던 클로우맨이 이 지역에 오베론의 동상을 세우고, 어둠의 힘에 대한 연구와 인간에 대한 복수를 꿈꾸고 있다.

▪ 플레이 컨셉

스테이지를 진행하는데 있어 일정 시간 동안 모든 몬스터를 처치하지 못하면 경험치가 없는 몬스터를 추가 생성하여 플레이어에게 디스어드밴티지를 준다. 추가로 전진 플레이를 하는데 있어 후방 몬스터를 생성하여 시간 경과에 긴장감을 더해준다.

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. **스테이지 구성도 (엑스퍼트)** |

|  |
| --- |
| **전체 구성도** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\맵 그림\01.jpg |

|  |  |
| --- | --- |
| **존1 참고 이미지** | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\맵 그림\Zone_1.jpg | |
| **조건** | **출력** |
| 오베론의 안식처 로딩 시 | 오베론의 안식처 배경 리소스를 불러온다. |
| 오베론의 안식처 로딩 시 | A-1 위치에 플레이어 캐릭터 정보를 불러온다. |
| 오베론의 안식처 로딩 시 | **몬스터 그룹1** 생성한다. |
| 난입허용 체크 후 입장  플레이어 입장 후 1분 경과 시 | 난입 기능을 활성화 시킨다. |
| 플레이어 입장 후 10초 경과 시 | 피로도를 감소 시킨다. |
| 50% 확률 | 아이템 상자를 생성한다. |
| 아이템 상자 오픈 시 | **몬스터 그룹2** 생성한다. (포위 몬스터)  아이템 상자 드랍 정보를 불러온다. |
| 키 몬스터(길리어스)를 제거 시 | 존2 실행 시킨다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **존2 참고 이미지** | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\맵 그림\Zone_1.jpg | |
| **조건** | **출력** |
|  | 피로도를 감소 시킨다. |
|  | 존2 문을 개방한다 |
|  | **몬스터 그룹1** 생성한다. |
| 33% 확률 | 마나 성소 생성한다. |
| 50% 확률 | 아이템 상자를 생성한다. |
| 존 2로 입장 시 | 타이머를 실행한다. |
| A-2 위치에 입장 시 | **몬스터 그룹2** 생성한다. (후방 몬스터) |
| **몬스터 그룹1** 모두 제거 시 | **몬스터 그룹3** 생성한다. |
| **몬스터 그룹3** 모두 제거 시 | **몬스터 그룹4** 생성한다. |
| 아이템 상자 오픈 시 | **몬스터 그룹5** 생성한다. (포위 몬스터)  아이템 상자 드랍 정보를 불러온다. |
| 타이머 4분 초과 시 | **몬스터 그룹6** 생성한다. (경험치 없음) |
| 모든 몬스터 제거 시 | 타이머를 초기화 시킨다.  존3 실행 시킨다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **존3 참고 이미지** | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\맵 그림\Zone_1.jpg | |
| **조건** | **출력** |
|  | 피로도를 감소 시킨다. |
|  | 존3 문을 개방한다 |
|  | **몬스터 그룹1** 생성한다. |
| 존 2에 마나 성소가 없을 시 확률 33% | 보라색 성소를 생성한다. |
| 50% 확률 | 아이템 상자를 생성한다. |
| 존 3로 입장 시 | 타이머를 실행한다. |
| A-3 위치에 입장 시 | **몬스터 그룹2** 생성한다. (후방 몬스터) |
| 아이템 상자 오픈 시 | **몬스터 그룹3** 생성한다.  아이템 상자 드랍 정보를 불러온다. |
| 타이머 4분 초과 시 | **몬스터 그룹4** 생성한다. (경험치 없음) |
| 모든 몬스터 제거 시 | 타이머를 초기화 시킨다.  존4 실행 시킨다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **존4 참고 이미지** | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\맵 그림\Zone_1.jpg | |
| **조건** | **출력** |
|  | 피로도를 감소 시킨다. |
|  | 존4 문을 개방한다 |
|  | **몬스터 그룹1** 생성한다. |
|  | 회전다리를 실행 시킨다. |
| 존 2에 마나 성소가 없을 시  존 3에 보라색 성소가 없을 시 | 체력 성소를 생성한다. |
| 50% 확률 | 사악한 이계의 기운를 생성한다. |
| 50% 확률 | 아이템 상자를 생성한다. |
| 아이템 상자 오픈 시 | **몬스터 그룹2** 생성한다. (포위 몬스터)  아이템 상자 드랍 정보를 불러온다. |
| 몬스터 그룹1 모두 제거 시 | **몬스터 그룹3** 생선한다. |
| 키 몬스터 제거 시 | 레바를 활성화 시킨다. |
| 레바를 작동 시키면 | 파티 체크용(A-5) 포탈 활성화  난입자 보스존 진입용(A-4) 포탈 활성화 |
| A-5 위치에 모든 플레이어 입장 시 | 존5 실행 시킨다. |

|  |  |
| --- | --- |
| **존5 (보스존) 참고 이미지** | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\맵 그림\Zone_1.jpg | |
| **조건** | **출력** |
|  | 피로도를 감소 시킨다. |
|  | 보상 상자(OFF) 생성한다. |
| 사악한 이계의 기운 오브젝트가 생성 안됐거나  생성되고 제거 안될 시 | **몬스터 그룹1**에 일반 보스를 생성한다. |
| 사악한 이계의 기운 오브젝트 제거 시 | **몬스터 그룹1**에 퍼팩트 보스를 생성한다. |
|  | **몬스터 그룹2** 생성한다. |
| 플레이어 4인 입장 시 | **몬스터 그룹3** 생성한다. |
| 일반 보스 제거 시  퍼팩트 보스 제거 시 | 모든 몬스터를 제거 한다.  보상 상자를 ON 시킨다.  클리어 화면(점수계산)를 불러온다. |
| 보상 상자 오픈 시 | 보상 드랍 정보를 불러온다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. **몬스터 AI** |

|  |
| --- |
| **근접 몬스터 AI** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\근접몬스터.jpg |

|  |
| --- |
| **원거리 몬스터 AI** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\근접몬스터.jpg |

|  |
| --- |
| **클로킹 몬스터 AI** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\근호형 포폴\근접몬스터.jpg |