전투디자인

플레이시나리오

전투장소: 아포피스의 유해

-아포피스 컨셉

[이집트 신화](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EC%A7%91%ED%8A%B8%20%EC%8B%A0%ED%99%94)에 등장하는 거대한 독사. 아포피스는 [그리스어](https://namu.wiki/w/%EA%B7%B8%EB%A6%AC%EC%8A%A4%EC%96%B4)식 음역이며[[1]](https://namu.wiki/w/%EC%95%84%ED%8F%AC%ED%94%BC%EC%8A%A4#fn-1) [이집트어](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EC%A7%91%ED%8A%B8%EC%96%B4)로는 아펩(Apep), 아페피(Apepi), 아포피 정도로 불렀으리라 추정한다.

거대한 [코브라](https://namu.wiki/w/%EC%BD%94%EB%B8%8C%EB%9D%BC) 등 맹독을 지닌 독사의 형상을 한[[2]](https://namu.wiki/w/%EC%95%84%ED%8F%AC%ED%94%BC%EC%8A%A4#fn-2) [태양신](https://namu.wiki/w/%ED%83%9C%EC%96%91%EC%8B%A0) [라](https://namu.wiki/w/%EB%9D%BC(%EC%9D%B4%EC%A7%91%ED%8A%B8%20%EC%8B%A0%ED%99%94))의 숙적. 라가 하늘을 건너는 배에 올라타 하늘을 일주한 뒤 밤에는 지하세계를 통과하는데, 12시간으로 나뉜 밤의 제7시에 그를 공격한다.[[3]](https://namu.wiki/w/%EC%95%84%ED%8F%AC%ED%94%BC%EC%8A%A4#fn-3)

불사신에 가깝기에 태양신 라 혼자서 싸우기에는 무리가 좀 있다. 이 때문에 군신 [세트](https://namu.wiki/w/%EC%84%B8%ED%8A%B8(%EC%9D%B4%EC%A7%91%ED%8A%B8%20%EC%8B%A0%ED%99%94))도 이를 도와 '메헨'이라는 또아리를 튼 거대한 뱀의 형상으로 나타나 같이 싸운다. 라는 체력을 소진하면 아포피스의 배를 갈라 그 안에 들어가 빠른 속도로 체력을 회복한다. 이때가 밤이고 라와 아포피스가 싸울 때를 낮이라고 [이집트](https://namu.wiki/w/%EC%9D%B4%EC%A7%91%ED%8A%B8) 사람들은 생각했다. 아포피스는 마지막에는 늘 라(혹은 [호루스](https://namu.wiki/w/%ED%98%B8%EB%A3%A8%EC%8A%A4) 신)에게 퇴치되었다.

라와 동시기에 태어난 쌍둥이이자 세계의 양면을 상징한다고 할 수 있는 존재이며, 그 기원은 라의 탯줄이라고 한다. 빛과 질서, 창조를 상징하는 라와는 반대로 어둠과 카오스, 그리고 죽음을 상징하는 신격체. 이집트 신화를 통틀어 창조신이자 최고신인 라에게 유일하게 직접적으로 적대하며 대등한 힘을 지니기까지 한 존재이므로 이집트 신화의 [최종보스](https://namu.wiki/w/%EC%B5%9C%EC%A2%85%EB%B3%B4%EC%8A%A4)이자 절대악 포지션이라 볼 수 있는 존재이기도 하다. 동시에 라와 함께 이집트 신화의 최강자.

1. 유물의 파편과 시간제어

아포피스가 히드라라는 점, 삼사라의 유물이 시간을 돌리는 힘을 가지있는 유물이라는 점에 의거하여

뱀의 형태의 몬스터와 시간제어를 활용한 전투 혹은 퍼즐컨셉이 필요하다 생각함.

EX)  매우 빠른 이동속도와 독을 가진 몬스터 존재, 매우 빠르기 때문에 일반적인 방법으로는 사냥하기 극히 어려움(강한 피지컬로 사냥 할 수는 있음) 퍼즐을 이용하여 유적의 파편과 같은 느낌으로 힘을 얻으면 적 몬스터를 느려지게 할 수 있음.

1. 불교의 철학 -> 전투디자인

공과, 윤회

불교에서 중생들은 끝없는 희노애락의 고통속에 윤회하며 살아간다. 하지만 끝없는 정진을 통해 깨달음을 얻는어 해탈의 경지에 이르르면 윤회의 고리를 끊고 열반에 이를 수 있다.

이러한 깨달음을 얻기 위해서는 공의 사상을 먼저 이해해야한다. 공이란 없다라는 뜻이 아니다. 텅 빈 것을 의미하는게 아닌 모든 사물은 정의된 형과 식이 영원하지 않고 바뀐다는 무상의 개념을 따르고 있기 때문에 결국 모든 사물은 공이다라는 의미를 이야기한다.

연기와 인드라망

원인이 있으면 결과가 있고 그 결과는 다른 현상의 원인이 되기도 한다. 이러한 전제는 모든 우주 삼라만상의 사물 모든 것은 서로 연결되었다 라는 명제의 조건을 충족시키기에 충분하다.

모든 사물이 서로 영향을 끼치는 이러한 현상을 불교에선 인드라망이라 표현한다.

수백 수천 수만 수억개의 서로를 비추는 거울들이 망처럼 흩어져있다고 가정해보자

이러한 서로를 비추는 구슬의 모양을 만들어가는 것은 본인 스스로의 물질 뿐만아니라 구슬에 비치는 다른 구슬의 모습들이기도 하다.

흔히들 불가에서 깨달음을 얻기 위해 수련하시는 스님들이 하시는 말씀인 저 돌과 나무와 내가 다르지 않다. 라는 이야기는 결국 이러한 인드라 망에 대해서 말하고자 하는 이야기를 쉽게 표현한 것이다.

-인드라 망을 표현한 잠금장치해제

1. 1개의 빛을 발사하는 원형 구체(모양은 구체이지만 빛을 반사하는 방향은 1가지 방향)이 존재 혹은 거울

2.다른 여러개의 빛을 반사할 수 있는 구슬이 존재.

3.구슬의 방향을 조절하여 모든 구슬이 빛을 1번씩 반사할 수 있게 함

4.마지막으로 반사된 빛이 처음 구슬으로 돌아오면 잠금장치 해제?

-플레이어를 계속 카르마(업)을 없애는( 깨달음에 이르는 과정 중 하나이다. 과거의 후회에 잡혀있는 주인공이 윤회에서 벗어나기 위해 카르마를 지움) (연출식) 전투스테이지

1. 좀비?(인간?) 형상의 몬스터가 계속 나오고

2. 잡으면서 주인공은 낯익음을 느끼고

3. 그것은 죽은 자신의 동료들임을 깨닫고

4. 몬스터를 죽일 때 마다 동료들의 이름을 부르면서 동료들을 마음속에서 떠나 보내준다.

-함정: 일반적인 함정?(기능개발필요)

유물의 힘을 게이지화 해서 표현하고

여러 기타 함정에 죽었을 때 게이지가 남아있다면

함정에 의해 캐릭터가 죽었을 때

처음 스테이지 스타팅 포인트로 자동저장된 위치로 이동(부활)하고

게이지를 소모한다.

게이지를 회복하는 조건은 미정(추후 생각해보겠음)

스테이지를 진행하는 동안에 유물의힘을 사용하여 목숨을 일부로 버리고 진행해야하는 스테이지도 존재

EX) 플레이어가 죽을 수 밖에 없는 곳에 스위치를 둔다.

-지형지물을 이용한 전투 플레이

[젤다의 전설 야생의 숨결을 300시간하고 느낀 점](https://www.youtube.com/watch?v=KDvsEqjz1TU)

2분15초~

휠윈드 공격패턴을 가진 몬스터를 지형을 이용해서 스턴을 먹이는 플레이와 같이

지형지물을 이용해서 전투를 할 수 있는 플레이가 있었으면 함.

EX)

1, 스테이지에 중간중간 벽을  놓고 벽뒤로 숨으면 어그로 리셋

2. 구멍이 뚫린 벽 뒤에서 화살을 쏴 어그로를 안끌면서 몬스터를 처치(추후 활기능 추가 시)

3.