0.1 ver

기획서

* 무기

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **종류** | **데미지** | **장전 시간**  **(sec)** | **장탄 수** | **범위** | **공격 속도**  **(쿨 타임)** |
| 샷건 | 0.4~2.8 | 1.0 | 2 | 0.7 | 2 |
| SMG | 1 | 1.0 | 30 | 1 | 3 |
| 저격소총 | 2.5 | 3 | 5 | 3 | 1 |

\*상대 수치로 표현함

1. 샷건

* 근거리 무기
* 전부 히트 시 강력한 데미지
* 발사 지점을 꼭지점으로 하는 원뿔 형태로 발사

가운데를 기점으로 1, 2, 3 범위로 구역을 나눈다

1의 데미지: 1.6

2의 데미지: 0.8

3의 데미지: 0.4

해당 구역에 충돌 판정 시 각각 데미지를 입힌다.

1. SMG

* 중거리 무기
* 공격속도가 빠르다.

1. 저격소총

* 원거리 무기
* Scope 없음
* 무기 종류 중 가장 긴 사거리와 느린 속도
* 스킬
* 16개 종류의 스킬
* Main효과가 실제 해당 스킬의 발동 효과
* 스킬에 다른 스킬을 조합할 수 있고 조합한 스킬의 Sub효과가 적용됨
* 모든 스킬을 조합할 수 있지 않고 추가 ‘제한 사항’ 이 들어 갈 수 있음

표 양식

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 스킬 이름 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 메인 스킬을 설명하는 칸 | | 서브 스킬을 설명하는 칸 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| 100 dmg/sec | 0.5 sec | 1.0 sec | 100M  30°~90° |
| **이펙트** | | | |
| 스킬의 이펙트를 설명하는 칸 | | | |

각 스킬에 대한 설명을 다음과 같은 양식으로 할 것임

위의 양식은 Sample이다.

체력을 %로 데미지 1은 기본 체력 기준 1%의 체력을 공격한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 내구력 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 플레이어의 체력을 2배로 증가 | | (구조물) 체력이 존재하는 투사체의  체력을 30% 증가  (지속형) 지속시간 동안 작용하는 스킬의 지속시간을 20% 증가. | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | None | None | None |
| **이펙트** | | | |
| 예정된 스킬의 이펙트 없음 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 보호막 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 플레이어에게 30의 보호막을 생성,  3.0 sec 동안 피격되지 않을 경우  보호막만큼 체력 회복  보호막이 끝난 뒤부터 쿨 타임 계산 | | 서브 스킬을 설명하는 칸 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 10.0 sec | 0.5 sec | 플레이어 주위 |
| **이펙트** | | | |
| 플레이어를 흐릿한 구 모양 이펙트로 둘러쌈 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 보호벽 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 피해를 흡수하는 보호벽을 생성,  보호벽의 체력 40  최대 지속시간 5.0 sec  설치형 | | (범위형) 해당 범위에 보호벽 생성 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 12.0 sec | 1.0 sec | 100M  30°~90° |
| **이펙트** | | | |
| 반 구 형태를 이루는 반투명한 보호막 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 회복 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 잃은 체력 비례 40% 회복 | | (범위형) 범위 내의 아군을 대상으로 잃은 체력 비례 20% 회복 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 8.0 sec | 0.2 sec | None |
| **이펙트** | | | |
| 플레이어를 주위로 반짝이는 녹색 빛 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 기절 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 범위 내의 적에게 1.0 sec 동안 조작 불가 부여 | | (범위형) 범위 내의 적에게 0.5 sec 동안 조작 불가 부여  (공격) 대상 적에게 0.8 sec 동안 조작 불가 부여 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 8.0 sec | 0.6 sec | 1M |
| **이펙트** | | | |
| 돌덩어리가 떨어지는 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 가속 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 플레이어의 이동속도를 3.0 sec 동안  50% 증가. | | (범위형) 범위 내의 적에게 2.0 sec 동안  조작 불가 상태 부여  (공격형) 공격받은 대상은 1.0 sec 동안  조작 불가 상태 부여 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 5.0 sec | 0.1 sec | None |
| **이펙트** | | | |
| 예상   1. 플레이어 뒤를 얇은 선 도형을 따라가게 하여 속도감을 나타낸다 2. 플레이어 아래에 회전하는 가속 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 감속 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 범위 내의 대상들의 이동 속도를 4.0 sec 동안 30% 감소 | | (범위형) 범위 내의 대상들의 이동 속도를 1.0 sec 동안 20% 감소  (공격형) 대상의 이동 속도를 2.0 sec 동안 20% 감소  (방어형) 공격한 대상의 이동 속도를 2.0 sec 동안 20% 감소 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 7.0 sec | 1.0 sec | 3M |
| **이펙트** | | | |
| 위와 아래에 범위 크기만한 검은 원 평면 모양 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 밀어내기 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 사용자가 바라보는 방향의 대상들을  4M 밀어냄 | | (범위형) 작용점으로부터 2M 밀어냄  (공격형) 대상을 2M 밀어냄  (구조물) 적이 통과 불가능하게 됨 (변경가능) | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 5.0 sec | 0.2 sec | 60° |
| **이펙트** | | | |
| 여러 겹의 파형이 플레이어 기준으로 원형으로 퍼져 나가는 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 당기기 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 플레이어가 조준하고 있는 대상을 사용자 방향으로 3M 당김 | | (범위형) 범위내 대상들을 1M 당김  (공격형) 대상을 2M 당김 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | 7.0 sec | 1.0 sec | 5M |
| **이펙트** | | | |
| 희망: 자석이나 로봇 팔 모양 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 강화 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 일반 공격의 위력 20% 증가 | | (범위형) 사거리 20% 증가  (위력형) 효과 20% 증가 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| Non | None | None | None |
| **이펙트** | | | |
| X | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 흡혈 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 적에게 가한 모든 피해 량의 10% 만큼 체력 회복 | | (공격형) 적에게 가한 모든 피해양의 5% 만큼 체력 회복  (방어) 받은 피해양의 15% 비율만큼 내구도/체력 회복 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| None | None | None | None |
| **이펙트** | | | |
| 흡혈이 성공했을 시 플레이어 주위에 짧게 붉게 반짝이는 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 유탄 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 적에게 3M 구형 범위 피해를 줄 수 있는  유탄 투사체를 발사 | | X | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| 20 dmg | 6.0 sec | 0.4 sec | 3M |
| **이펙트** | | | |
| 미사일 보양 투사체가 날라 가 폭발 이펙트를 발생 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 저격 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 처음 부딪히는 적에게 피해를 주는 사거리가 긴 빠른 직사 공격 | | X | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| 40 dmg | 4.0 sec | 3.0 sec | 5M |
| **이펙트** | | | |
| 붉은 레이저 이펙트 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 돌진 | | | |
| **Main** | | **Sub** | |
| 플레이어가 보는 방향으로 4M 거리  130%의 속도로 이동, 이동하는 동안 조작 불가 충돌하는 오브젝트에게 피해 충돌하면 멈춘다. | | (발사형) 투사체의 속도를 20% 증가 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| 20 dmg | 5.0 sec | 0.2 sec | 4M |
| **이펙트** | | | |
| 플레이어를 빛나게 하고 충돌시에 충돌 이펙트 빌보드 or 파티클로 처리 | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | | | |
| 독 | | | |
| **Main** | | **sub** | |
| 사용자 기준 거리 내에 적에게  3.0 sec 동안 피해 줌 | | (범위형) 범위 내의 적에게 2.0 sec 동안 10 dmg/sec의 피해를 입힘  (공격형) 대상에게 2.0 sec 동안 20 dmg/sec의 피해를 입힘 | |
| **데미지** | **쿨 타임** | **캐스팅 타임** | **범위** |
| 10 dmg/sec | 4.5 sec | 1.0 sec | 2M |
| **이펙트** | | | |
| 녹색 이펙트, 지속 딜 동안 해골 이펙트 | | | |