

무스베스 보스전



2021.07.05



Version	User	Description of Version	Date Complete
1	나성규	무스베스 보스 기획 초안	2021.08.06

1. 목적

- a. 일반 몬스터 무스베스를 보스로 만들기 위한 방법 정의
- b. 보스전에서 필요한 최소한의 재미적 요소 극대화
- c. 보스에게 필요한 애니메이션 클립 제작

2. 개요

- a. 보스 패턴 설명
 - b. 애니메이션 클립 제작 리소스 설명
-

무스베스 보스
만들기 정의

- 본 문서가 필요하다 생각한 이유
 - 시나리오가 변경 됨에 따라 무스베스는 일반 몬스터에서 보스 몬스터가 되었다.
 - 기존 무스베스 애니메이션 클립으로는 보스전에서 느끼고자 하는 재미적 요소를 만들기 어렵다.
 - 보스에게서 필요한 패턴의 다양성, 연출적 표현이 필요하다.
- 보스화 변경 방법
 - 기존 공격 패턴에 분기를 만들어 패턴 대응책을 만든다.
 - 기본 공격에서 키 애니를 잡아 횡공격 2종을 만든다.

보스전 재미
요소 극대화

- 유저는 자신의 캐릭터의 성장 확인과 패턴 공략하는 재미를 보스전에서 느끼길 원한다.
- 패턴 공략의 재미 정의
 - 유저는 액션 게임에서 상대의 패턴에 맞는 대응책을 생각하고 선택하는 재미가 있다.
 - 예) 정면 공격만 하는 무스베스 > 사이드로 회피해서 사이드만 공략 > 횡공격 사이드 대응책 > 막기 or 회피 > 안전하지만 데미지는 들어오는 막기, 플레이 실력에 자신 있을 시 회피
- 유저의 보스 패턴 학습화에 대한 대응 패턴을 만들어 공략하는 재미를 강화시킨다.

보스전 공격 패턴

- 근접 공격 시

- 시작 및 종료

- 몬스터가 4m 이내의 플레이어를 인식하면 공격한다.
 - 플레이어가 4m 벗어 나거나 사망 시 종료한다.

- 사용 조건

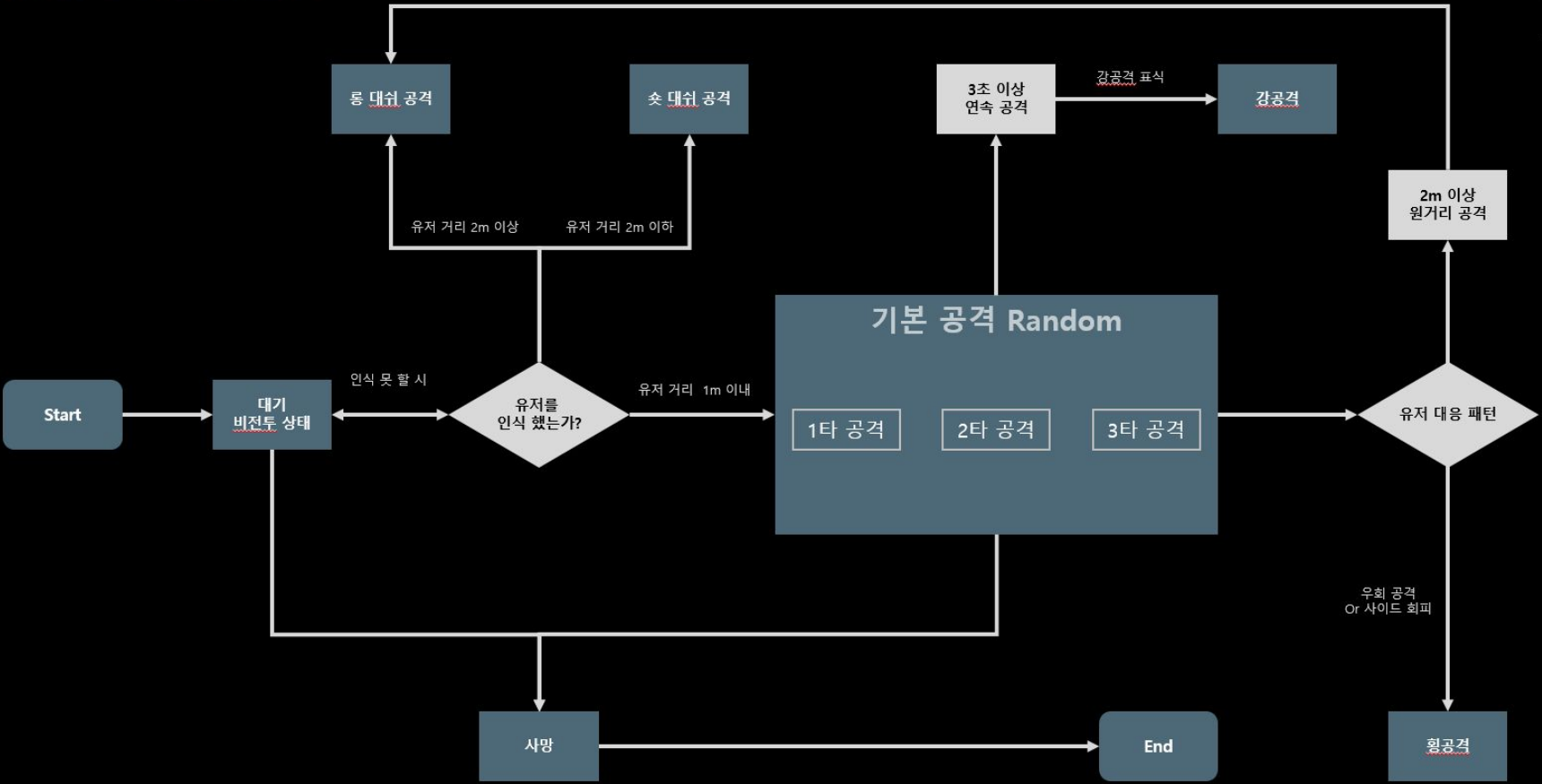
- 패링 공격을 맞을 시 사용이 중단된다.
 - 2m 거리를 벗어날 시 슛대쉬, 롱대쉬 공격으로 넘어간다.
 - 플레이어를 인식하기 전까지는 공격하지 않는다. (암습 등 특수 상황이 있을 수 있음)
 - 플레이어가 정면 시야 90도에서 벗어날 시 횡공격을 한다.



Musves Pattern Flow

= 무스베스

= 유저



보스전
필요 리소스

횡공격 BA_L0_01 (원본 리소스 파일명 BA_F0_01)



시작 키 프레임 정면 샷
(공격 궤적 방향 참고)



키 끝 프레임 정면 샷



키 끝 프레임 탑뷰 샷

공격 범위 프레임 시간 도표

□ Musves_BA_L0_01



- 1.범위 좌측 90도
- 2.공격 범위 2m
- 3.발 위치 $R > R$

2m

공격 BA_R0_01 (원본 리소스 파일명 BA_F0_02)



시작 키 프레임



공격 궤적 방향 프레임

공격 범위 프레임 시간 도표

□ Musves_BA_R0_01



- 1.범위 우측 90도
- 2.공격 범위 2m
- 3.발 위치 $R > L$

2m

리소스는 추후
추가될 예정