
UEFN SkillRun 전투 시스템

History

2024.02.20 문서 생성

2024.03.06 1차 작성

목차

01 개요 및 기획 의도

02 기본 조작 및 이동 시스템

03 공격 시스템

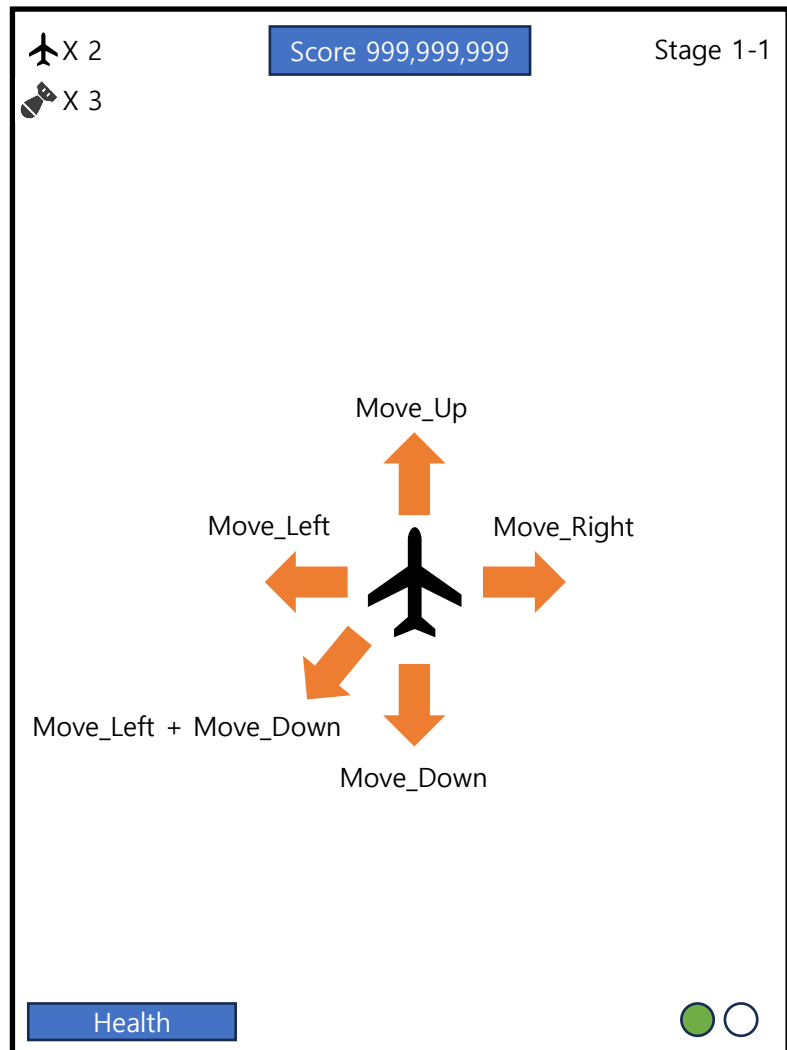
04 슈퍼 웨폰 시스템

05 무장 데이터 테이블

개요 및 기획의도

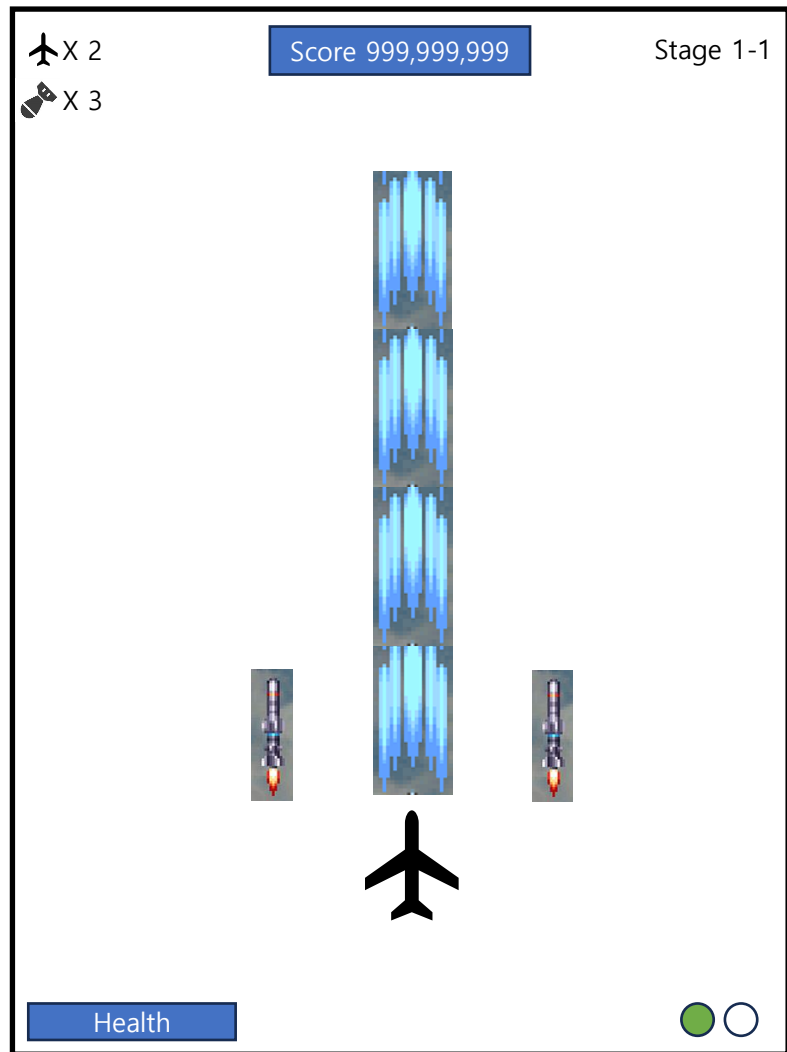
- 이 문서에서는 UEFN ShootingRun의 전투 시스템에 대해 서술한다.
- 이동, 공격, 슈퍼 웨폰 시스템에 대해 서술한다.
- 슈팅게임에서 기본적으로 필요한 전투 시스템의 디자인에 대해 서술한다.

기본 조작



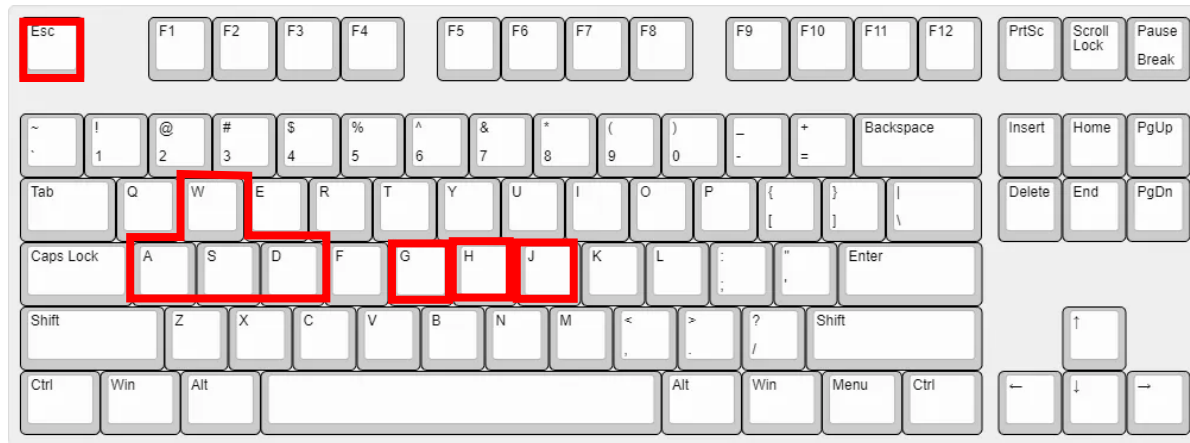
- 플레이어 오브젝트는 사전에 정의된 PlayerInput을 입력함에 따라 동작한다.
- Move_Up
플레이어 오브젝트가 앞으로 이동한다.
- Move_Down
플레이어 오브젝트가 뒤로 이동한다.
- Move_Right
플레이어 오브젝트가 오른쪽으로 이동한다.
- Move_Left
플레이어 오브젝트가 왼쪽으로 이동한다.
- 이동 키를 동시에 입력할 경우 대각선 방향으로 이동한다.
- 대각선 이동을 할 수 없는 2개 이상의 이동키가 입력되면 가장 마지막에 입력된 이동 키 입력을 우선으로 한다.
예시) Move_Up과 Move_Down이 동시에 입력되고 Move_Down이 더 나중에 입력되면 Move_Down을 입력받는다.

기본 조작



- **Weapon**
기체에 장착된 기본 무장과 특수 무장을 발사한다.
1회 입력하면 1회 발사한다. 지속 입력하면 입력을 종료할 때까지 계속 발사한다.
- **Weapon_Charged**
특수 무장을 충전한다. 충전이 완료된 후 키를 떼면 발사한다.
- **SuperWeapon**
플레이어 오브젝트에 장착된 슈퍼 웨폰을 발사한다.

사전에 정의할 기본 이동 조작



WASD : 플레이어 오브젝트 이동

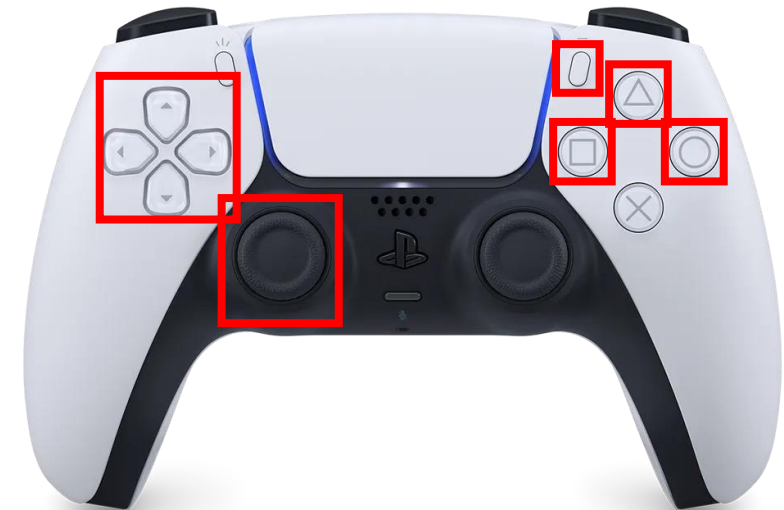
G : 기본 공격

H : 특수 무장 충전

J : 슈퍼웨폰

Shift : 점프

ESC : 메뉴



십자키 : 플레이어 오브젝트 이동

L 아날로그 스틱 : 플레이어 오브젝트 이동

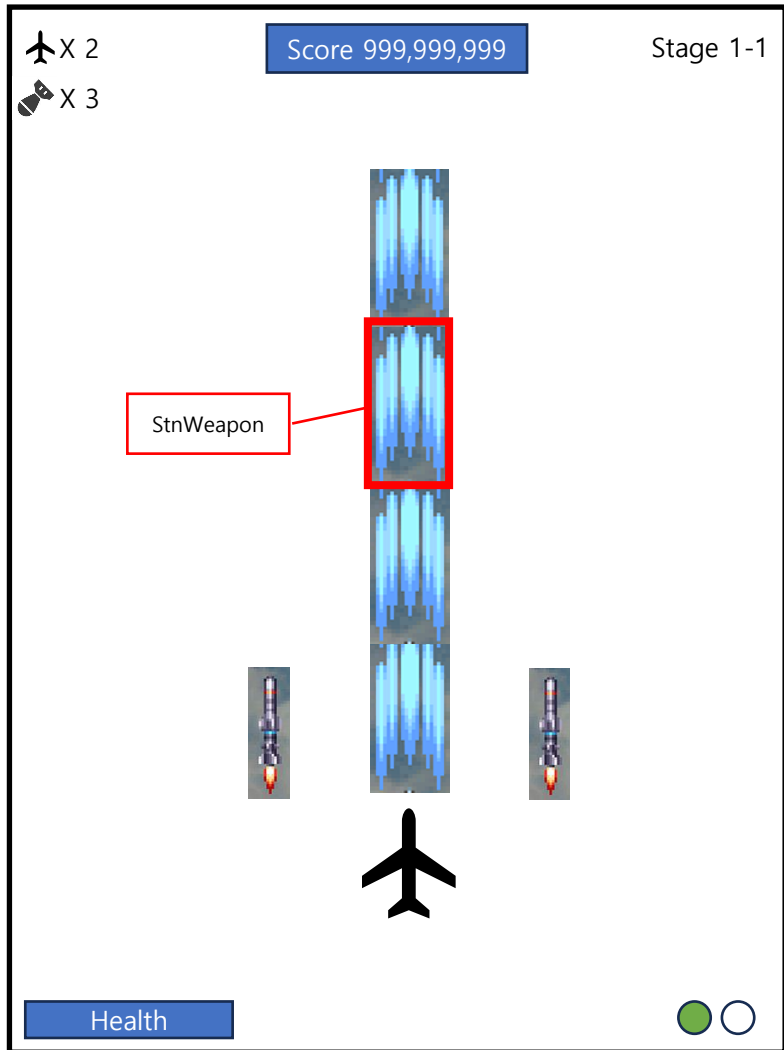
○ : 기본 공격

□ : 특수 무장 충전

△ : 슈퍼웨폰

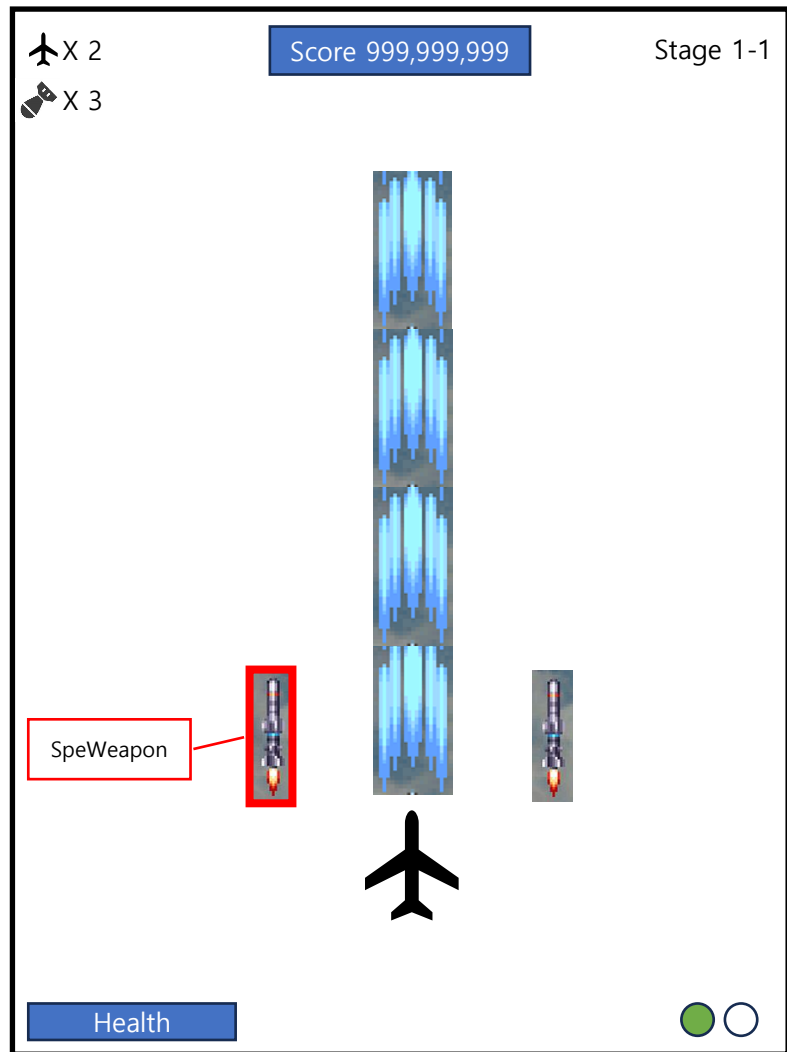
메뉴 버튼 : 메뉴

기본 무장



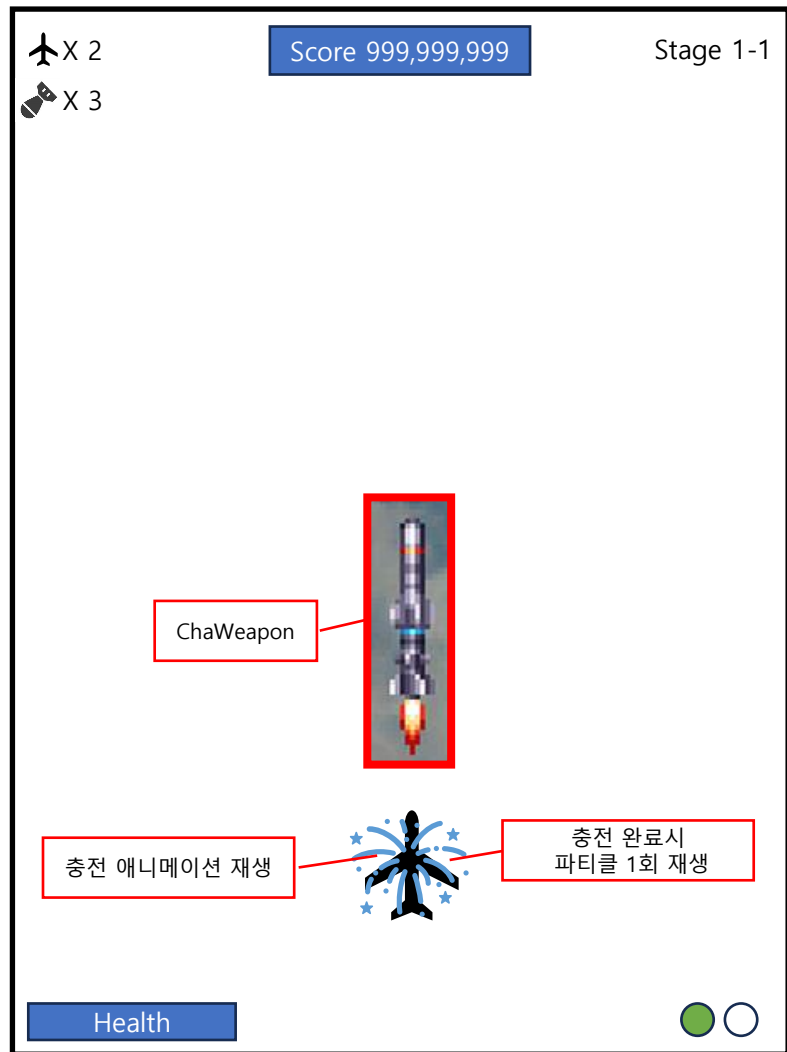
- 기본 무장(Standard Weapon)은 기체에 장착된 기본 무장을 뜻한다.
- 플레이어가 PlayerInput -> Weapon을 입력하면 공격을 실행한다.
- 공격을 실행하면 사전에 설정된 탄막의 형태에 따라 탄막이 발사된다.
- 1회 입력하면 1회분의 탄막을 발사하며, 지속적으로 입력하고 있으면 입력이 종료될 때까지 탄막을 발사한다.
- 기본 무장은 Stnweapon_Cooldown에 설정된 쿨다운을 가진다.
- PowerUp 아이템을 획득하면 기본 무장이 강화된다.
(PowerUp 아이템은 [아이템 기획서](#) 참조)
- 기본 무장은 최대 2단계까지 강화할 수 있다.
- 기본 무장은 플레이어 오브젝트가 PowerUp 아이템을 통해 강화되어 있지 않은 상태에서는 1 단계 기본 무장이 발사된다.
- PowerUp 아이템을 1회 획득하면 2단계 기본 무장이 발사되며, PowerUp 아이템을 2회 획득하면 3단계 기본 무장이 발사된다.
- 기본 무장이 강화되면 사전에 설정된 각 단계에 맞는 형태의 탄막으로 형태가 변경된다.
- 기본 무장은 각 1회의 타격마다 사전에 설정된 수치의 데미지를 적 오브젝트에게 가한다.
([#Weapon 무장 데이터 테이블](#) 참조)
- 기본 무장은 충전 공격 키가 입력되고 있거나, 슈퍼 웨폰에 설정된 입력 방지 시간 동안은 입력해도 작동하지 않는다.
- 기본 무장과 특수 무장은 동시에 발사된다.

특수 무장



- 특수 무장(Special Weapon)은 기체에 장착된 기본 무장을 뜻한다.
- 플레이어가 PlayerInput -> Weapon을 입력하면 공격을 실행한다.
- 공격을 실행하면 사전에 설정된 탄막의 형태에 따라 탄막이 발사된다.
- 1회 입력하면 1회분의 탄막을 발사하며, 지속적으로 입력하고 있으면 입력이 종료될 때까지 탄막을 발사한다.
- 특수 무장은 Speweapon_Cooldown에 설정된 쿨다운을 가진다.
- PowerUp 아이템을 획득하면 특수 무장이 강화된다.
(PowerUp 아이템은 [아이템 기획서 참조](#))
- 특수 무장은 최대 2단계까지 강화할 수 있다.
- 특수 무장은 플레이어 오브젝트가 PowerUp 아이템을 통해 강화되어 있지 않은 상태에서는 발사되지 않는다.
- PowerUp 아이템을 1회 획득하면 1단계 특수 무장이 발사되며, PowerUp 아이템을 2회 획득하면 2단계 특수 무장이 발사된다.
- 특수 무장이 강화되면 사전에 설정된 각 단계에 맞는 형태의 탄막으로 형태가 변경된다.
- 특수 무장은 각 1회의 타격마다 사전에 설정된 수치의 데미지를 적 오브젝트에게 가한다.
(#Weapon 무장 데이터 테이블 참조)
- 특수 무장은 충전 공격 키가 입력되고 있거나, 슈퍼 웨폰에 설정된 입력 방지 시간 동안은 입력해도 작동하지 않는다.
- 기본 무장과 특수 무장은 동시에 발사된다.

충전 공격



- 충전 무장(Charged Weapon)은 기체에 장착된 기본 무장을 뜻한다.
- 플레이어가 PlayerInput -> Weapon_Charged를 입력하면 충전을 시작한다.
- 충전이 완료된 후 입력을 종료하면 사전에 설정된 충전 무장이 발사된다.
- 충전 무장은 Chaweapon_Cooldown에 설정된 쿨다운을 가진다.
- PowerUp 아이템을 획득하면 충전 무장이 강화된다.
(PowerUp 아이템은 [아이템 기획서 참조](#))
- 충전 무장은 최대 2단계까지 강화할 수 있다.
- 충전 무장은 플레이어 오브젝트가 PowerUp 아이템을 통해 강화되어 있지 않은 상태에서는 발사되지 않는다.
- PowerUp 아이템을 1회 획득하면 1단계 충전 무장이 발사되며, PowerUp 아이템을 2회 획득하면 2단계 충전 무장이 발사된다.
- 충전 무장이 강화되면 사전에 설정된 각 단계에 맞는 형태의 탄막으로 형태가 변경된다.
- 충전 무장은 각 1회의 타격마다 사전에 설정된 수치의 데미지를 적 오브젝트에게 가한다.
(#Weapon 무장 데이터 테이블 참조)
- 충전 무장 키를 입력하여 충전 상태로 진입하면, 기본 무장과 특수 무장의 발사가 정지된다.
- 충전 무장 키를 입력하여 충전 상태로 진입한 상태에서, Weapon키와 SuperWeapon키를 입력하면 즉시 충전이 정지되고 키 입력을 받아들인다.

기본 무장, 특수 무장, 충전 공격 강화 도식

Powerup 아이템 0회 획득시

기본 무장
1단계

Powerup 아이템 1회 획득시

기본 무장
2단계

Powerup 아이템 2회 획득시

기본 무장
3단계

특수 무장
작동하지 않음

특수 무장
1단계

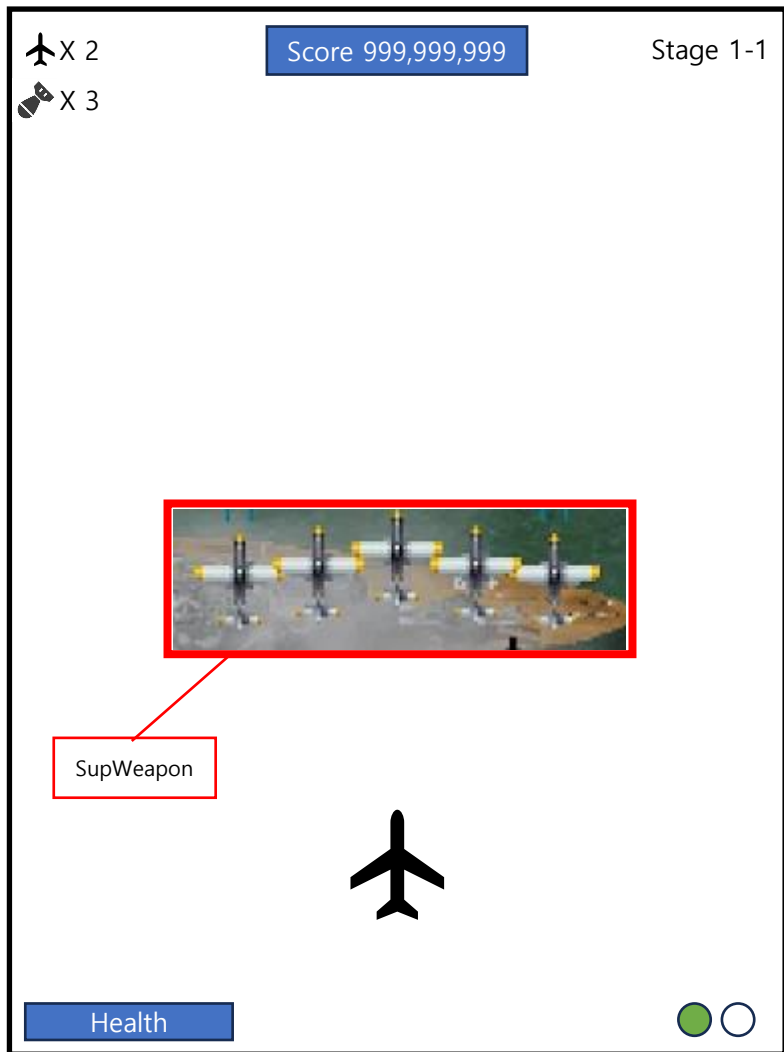
특수 무장
2단계

충전 무장
작동하지 않음

충전 무장
1단계

충전 무장
2단계

슈퍼 웨폰



- 슈퍼 웨폰 (Super Weapon)은 기체에 장착된 강력한 무기를 뜻한다.
- 플레이어가 PlayerInput -> SuperWeapon을 입력하면 슈퍼 웨폰을 발사한다.
- 사전에 설정된 슈퍼 웨폰이 발사된다.
- 슈퍼 웨폰은 Supweapon_Cooldown에 설정된 쿨다운을 가진다.
- 슈퍼 웨폰은 사용 횟수에 제한이 있다. Supweapon_Count에 설정된 수치만큼 슈퍼 웨폰 사용이 제한되며, SuperWeapon 아이템을 1회 획득하면 횟수가 1회 증가한다.
(SuperWeapon 아이템은 [아이템 기획서 참조](#))
- 슈퍼 웨폰은 PowerUp 아이템을 통한 강화 효과의 영향을 받지 않는다.
- 슈퍼 웨폰은 각 1회의 타격마다 사전에 설정된 수치의 데미지를 적 오브젝트에게 가한다.
(#Weapon 무장 데이터 테이블 참조)
- SuperWeapon키를 입력하면, 다른 모든 입력 행동에 우선해서 입력을 받는다.
- 충전 무장 키를 입력하여 충전 상태로 진입한 상태에서, Weapon키와 SuperWeapon키를 입력하면 즉시 충전이 정지되고 키 입력을 받아들인다.

무장 데이터 테이블

[illegible]

End of Document
