**1. 기획**

액션 RPG로 기획. 전투를 중시하며, 전투의 조작 난이도와 스트레스가 높음. 대신 기존 게임에서는 어려운 빠르고 격렬한 전투가 가능.

**조작법**

**핫 키와 커멘드 시스템 혼용 (던파식)**

WASD+마우스로 조작하는 TPS,FPS게임은 많습니다. 문제는 유저에게 빠르게 사용가능한 스킬 키를 주기 힘들다는 점입니다. 오버워치의 경우 기본공격+스킬4개+근접공격+재장전+점프= 8개 정도만을 제공합니다. 마찬가지로 배틀그라운드는 10개정도(전투중 사용하는 키 한정), 사이퍼즈는 9개입니다.

그런데 RPG게임은 캐릭터가 사용가능한 스킬이 수십가지입니다. WoW처럼 느린 게임은 페이지를 구분해 수십개의 키를 사용하지만, wasd키를 누르다가 p키처럼 멀리 떨어진 스킬을 누를 수 있는 느린 게임에서나 가능한 일입니다. 테라는 space키로 연계스킬을 미리 설정하거나, 블레이드앤소울은 현재 캐릭터 상태에 따라 사용가능한 스킬들을 제시하는 식으로 좁은 자판 공간을 활용합니다. 특정한 조건에서만 스킬을 사용할 수 있어 유저의 자유도를 제약하거나, 빠른 반응성을 희생합니다. 트레이드오프 관계라는 뜻입니다.

철권은 조이스틱과 키 몇 개로 100가지가 넘는 커멘드를 제공합니다. 던파도 다른 RPG처럼 스킬 퀵슬롯을 제공하나, 커멘드를 보조적으로 활용해 30+@개 스킬 정도는 무리없이 사용합니다. 두 게임 모두 빠른 전투로 유명한 게임이고, 앞서 말한 트레이드오프 중 두가지 모두를 얻었음은 자명합니다. 대신 카메라 조작을 포기했습니다. 또한 커멘드시스템을 WASD+마우스에 직접 도입하기엔 단축키 사용까지 맡은 왼손 피로가 너무 크기 때문에 간단한 커멘드 10개정도가 한계입니다.

그래서 마우스를 포기하고 던파처럼 오른손에 이동키를 배치했으며, 카메라회전은 대부분 자동조준으로 대체했습니다. 마우스를 사용하지 않기 때문에 본 게임의 조작법은 플레이스테이션 게임류와 비슷합니다. 다크소울을 예시로 들자면, 카메라 자유회전이 가능하기는 하지만, 대부분의 경우 락온모드로 카메라 자동추적을 사용하는 것을 생각하면 됩니다. 커멘드시스템이 필요하기 때문에 고정된 카메라방향을 취할 수는 없습니다. (던파, 철권은 좌/우 대칭 커멘드만 고려하면 되지만, 모든방향 이동/공격이 가능한 게임에서는 불가능)

카메라 회전이 자유롭지 않다 보니, 복잡한 지형이나 물량공세로 오는 적에게는 좀 문제가 있습니다. (포 아너처럼 미니온 처리할수도 있지만, 콘솔 컨트롤러보다 카메라 조작이 몇배는 더 어렵습니다)

**스텟 계산 방식 (전투시스템)**

**시간단위 회피/명중**

대다수의 게임에서 ‘회피’는 “맞았는데 안 맞았다고 박박 우기기”입니다. 5%확률로 적의 공격을 회피한다면, 맞고 나서도 데미지와 효과를 안 받는 방식입니다. 아니면 ‘회피’라고 하면서 순간적으로 무적이 되는 다크소울이나 몬스터헌터 같은 게임도 있습니다만, 맞아 놓고 안 맞았다고 우기는 건 똑같습니다. 명중개념도 이런 회피를 얼마나 억제하느냐의 개념 정도입니다.

다수의 공격을 자동조준으로 한다면, 상대의 동체시력보다 빠르게 움직여서 조준이 빗나가는 장면 묘사가 가능합니다. 제 기획에서, 회피와 명중률은 ‘시간’단위입니다.

예를 들어 내 명중이 0초, 상대의 회피가 1초라면, 상대를 공격할 때 1초 전의 위치데이터만을 가지고 여기에 예측사격 알고리즘으로 공격할 수 있습니다. 상대가 멈춰서 공격을 시도하지 않고 계속 회피기동만 한다면 공격을 명중시키기 매우 어렵다는 듯입니다. 단순한 이동을 계속하면 점점 예측력이 좋아지는 버프, 제자리에서 좌우로 흔들면 알고리즘이 무력화되는 문제 등 여러가지 세부조정을 할 예정이지만, 확정사안은 아니며 실전테스트가 필요해서 제대로 구현하지는 못했습니다.

**2가지 속성만 인정: 빠른/느린 공격**

화/수/명/암 등등 여러가지 속성공격/방어 개념은 널리 퍼져 있습니다. 특정한 종류의 적은 수속성 공격에 약하다던가 하는 방식입니다. 문제는 모든 캐릭터가 사용가능한 옵션이 아니라는 점입니다. 예를 들어 던파의 런처 직업군은 이런 속성문제의 결정체입니다. 직업 컨셉상 무속성/화속성/명속성 공격만 가능합니다. 충분히 넓은 선택지라는 개념이 없습니다. 같은 컨셉의 레이저 공격인데 레이저라이플, 세틀라이트빔 (다른 직업군이긴 하지만) G시리즈는 속성이 각자 다릅니다. 화약폭발이 무속성인지 화속성인지는 예송논쟁보다 심각합니다. 메이플스토리 같은 경우엔 초창기 기획에 나온, 10가지 이상의 속성시스템은 거의 버려졌습니다.

위와 같은 연금술 컨셉의 속성표는 TRPG(Table RPG)에서는 허용가능한 내용이고, 컨셉에 충실합니다. 하지만 대부분의 컴퓨터 게임에서 일관성, 직관성, 전략을 다 포기하는 상황입니다. 본 기획에서는 2가지 속성만을 지원합니다. 빠른 공격과 느린 공격입니다.

최소한 빠른공격 / 느린공격은 모든 캐릭터가 공유 가능한 컨셉입니다. 한 캐릭터의 스킬군 내에 연타공격, 단타공격이 안 섞일 수는 없습니다. 더군다나 무기교체로 공격속도가 변하는 등 여러가지 조정이 가능합니다.

공격/방어 스텟은 서로 상충되는 스텟이며, 그 계산방식엔 +-방식과 \*%방식이 있습니다. +-방식은 스타크래프트의 방어력 계산방식이고, \*%는 레벨링이 가능한 일반적인 게임들의 방식입니다. 본 기획은 2가지를 섞어 씁니다. +-스텟은 변하지 않게 속성의 역할을 맡기고, 레벨과 장비 업그레이드로는 \*%스텟만 변하는 식입니다.

예를 들어 얇은 방어구를 입어서 +-방어력이 -50인 적에게 DPS100짜리 공격을 할 때는 빠른 단타공격일수록 유리하고, 무거운 중갑을 입어서 방어력이 +50인 적에게는 무거운 공격이 유리합니다.

더군다나, 이는 앞서 말한 초 단위 회피/명중 개념과 조합이 좋습니다. 경장갑은 +-방어력에 페널티 받는 대신 회피에 보너스를 받고, 중장갑은 회피와 피격면적에 페널티를 받는 대신 강력한 장갑을 두르는 식으로 특성화가 가능합니다.