회의록 정리

### 캐릭터의 행동에 관하여

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **입력 행동** | **조작키** | **설명** |
| **대쉬** | **Shift** | 스태미나를 사용하여 짧은 거리를 빠르게 이동 |
| **달리기 걷기 전환** | **Alt** | 달리기 걷기 전환할 수 있다. 달리기를 할 경우에는 스태미나를 소모한다 |
| **점프** | **Space** | 점프를 한다. |
| **근접 공격(채집)** | **마우스 좌클** | 마법석이 없을 경우 근접공격이 나간다. |
| **저격 공격** | **좌클릭 유지 + 우클릭** | 적을 조준하여 공격 |
| **수영** | **/** | 물에 들어가면 스태미나를 사용해 수면 위를 수영한다. |
| **기본 공격** | **마우스 우클릭** | 마법석이 있을 경우 적에게 유도되는 마법공격을 한다. |

**[ 전투 공방 레벨 설계 중 ]**

막기, 또는 패링의 역할을 할 수 있는 요소 기획 중

### 게임의 방향성 기획

#### 우리 게임의 용어 정리

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| **탑** | 워프 포인트, 맵 밝힘 |
| **캠프** | 몹들이 뭉쳐있고 모두 해치울 경우 배치되어 있는 상자가 열림 |
| **스태미나** | 스태미나 공유 **(육체적 특수 운동)** - 달리기 , 수영 , 근접 공격(채집) |
| **마나** | 마나 공유 **(마법적 공격 시전)** - 저격 공격 , 스킬 시전 |
| **퍼즐 기믹** | **맵에 배치 되어있는 퍼즐** 기믹 (아이템 획득) |
| **신수** | 각 원소를 대표하는 신수 존재, 클리어 시 신수가 사용한 원소 변경 능력을 획득 |

#### 사당

**사당**- 외관과 명칭으로 사당을 구분

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| **전투 사당** | 클리어 시 **마나 최대량 증가** |
| **퍼즐 사당** | 클리어 시 **스태미나 최대량 증가** |

#### 기믹

|  |
| --- |
| **1. 온도, 습도에 관한 퍼즐**  퍼즐과 관련 있는 신수가 주변에 있음  **2. 특정 기후가 되면 풀리는 퍼즐**  아이덴티티 같은 퍼즐 과거의 기후로 돌이키는 퍼즐이 대부분이다.  **3. 기후에 상관없는 퍼즐**  주변에 있는 난이도가 낮은 퍼즐 또는 특정 무기가 필요한 퍼즐들 |

**위 3 상황을 이용하여 기믹을 만들 예정**

#### 거래상

1. 맵 중 한 곳에 **랜덤으로 등장**
2. 스태미나, 마나, 특수 마법석, [인벤토리 저장공간](#_인벤토리) **중 한 개를 랜덤으로 거래한다.**

**(대가는 재료, 체력, 아이템 중 한개다.)**

1. 거래가 끝나면 거래상은 **다른 곳에 랜덤으로 생성**(플래이어 주변 X)

#### 퀘스트 부여 방법

1. NPC – 프로메, 각 지역의 NPC(신수 or 동물) 1명씩
2. 자문자답 (적과의 조우, 특정구역 진입, 아이템 획득&발견 등)

#### 인벤토리

1. 인벤토리 **최대치에 제한**이 있다
2. **거래상, 유적에서 인벤토리를 증가 아이템**을 얻을 수 있다.

**거래상**

* 인벤토리 증가 아이템 **거래 횟수제한 1번(이거 제한 풀리지 않았나?)**

**유적**

* **퍼즐이 뭉쳐 있는 건물 끝**에 가면 인벤토리 확장 아이템이 있다.

### 튜토리얼 (PPT참고)

