**액션 RPG캐릭터 기획**

작성자 : 김병훈

- D&D에 한국인 캐릭터를 생각해봄.

이름 : 돌쇠

컨셉 : 김대감 집 머슴이다. 온갖 구박과 부당한 일에 화에 참지 못하고 김대감 집으로부터 뛰쳐나왔다. 추노꾼을 피해 산 건너 바다 건너 계속 가다보니 이상한 곳으로…… 그곳에서 몇 가지 에피소드(미정)를 통해 영웅으로 추대 받는다.

외형 : 각진 얼굴, 건장한 체구. 흰색 한복바지를 입었다. 짚신을 신었다. 조선시대 상투. 절굿공이를 등에 매고 있다. 두 손에 주 무기인 낫을 하나씩 들고 있다.

무기 : 두 개의 낫과 절굿공이

동작리스트

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 동작 | 상세분류 | 설명 | 예상 소모 프레임 |
| 대기 |  |  | 3f 반복 |
| 이동 | 좌우상하 |  | 5f 반복 |
| 점프 |  |  | 3f |
| 공격 | 일반타격 | 낫을 휘두른다. | 3f |
| 이동 중 공격 | 낫을 휘두른다. | 3f |
| 연속공격 | 낫 두 개를 번갈아 휘두른다. | 3f 첫 공격+ 3f 연속공격 모션 |
| 특수기술 | 등에 매고 있던 절굿공이로 풍차돌기 | 3f(준비) + 5f (액션, 3회 반복) |
| 활공격 |  | 5f |
| 투척공격 |  | 5f |
| 피격 | 상단피격 |  | 3f |
| 하단피격 |  | 3f |
| 불 공격에 의한 피격 |  | 3f |
| 얼음 마법 공격에 의한 피격 |  | 3f |
| 몸이 공중에 떠오르는피격 | 큰 데미지의 공격, 콤보 공격의 마무리 피격시 | 날아가 뻗는 모션 7f  일어나는 모션 +5f |
| 방어 |  | X 포즈 | 3f |
| 스탠 |  | 헤롱헤롱 | 3f 반복 |
| 쓰러짐 |  | 大자로 뻗는다.(옆모습) | 날아가 뻗는 모션 마지막 프레임 0.5초 지속  사망시 프레임 3회 반복 후 사라짐. |
| 아이템사용 | 포션 사용 | 꿀꺽꿀꺽 | 5f |

동작조건(FSM)

