**캐릭터 기획**

작성자 : 김병훈

<던전 앤 드래곤즈> 스타일의 액션 RPG게임 캐릭터 구상

뷰 : 2D (좌->우) 횡스크롤, 하이앵글

**1. 캐릭터 설정**

이름 : 돌쇠

직업 : 노비

배경 설정 : 돌쇠는 김대감 집의 노비다. 평소 김대감의 가족들로부터 온갖 구박과 차별 대우를 받고 있었다. 어느 날, 부당한 사건으로 인해 김대감의 아들에 의해 부모가 죽임을 당한다. 이에 분노한 돌쇠는 김대감의 아들을 죽이고 그 집에서 뛰쳐나와 도주한다. 관청의 포졸과 김대감의 의뢰를 받은 추노꾼이 그를 뒤쫓기 시작한다. 돌쇠는 관청에 들어가 노비문서를 불태우고 항구에 정박 중인 외국 선박에 몸을 숨겨 조선을 떠나는 여정을 시작한다.

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

무기 : 두 개의 낫과 절굿공이

**2. 캐릭터 데이터 속성 설계**

**\* 주요 Status 구성**

**1) 근력(STR)**

0 ~ 100

근접 공격 시 상대에게 주는 데미지에 영향.

근접 무기의 공격력과 시너지.

들 수 있는 장비 무게의 한계 관여.

근력이 높으면 지력에 페널티 발생.

**2) 지력(INT)**

0 ~ 100

기술 숙련도에 영향.

지력이 높으면 근력에 페널티 발생.

**3) 체력(VIT)**

0 ~ 100

내성, 회복속도, HP, 방어력 영향

체력이 높으면 민첩에 페널티 발생.

**4) 민첩(AGI)**

0 ~ 100

이동과 공격의 빠르기, 회피 성공률 영향

민첩이 높으면 체력에 페널티 발생.

**5) 손재주(DEX)**

0 ~ 100

원거리 공격 시 명중률 관여.

아이템 제조 성공률에 영향.

손재주가 높으면 운에 페널티 발생.

**6) 운(LUK)**

0 ~ 100

치명타와 회피 확률을 높이고 지속성(독)공격과 상태이상 등에 걸릴 확률을 감소.

아이템 제조 성공률에도 관여하지만 몬스터의 아이템 드랍 확률에는 관여하지 않음.

운이 높으면 손재주에 페널티 발생.

**\* 초기 캐릭터 생성시 능력치 구상(예시)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 직업명 | 레벨1 Status | | | | | |
| 근력(STR) | 지력(INT) | 체력(VIT) | 민첩성(AGI) | 손재주(DEX) | 운(LUK) |
| 노비 | 9 | 1 | 8 | 2 | 7 | 3 |

**3. 동작리스트**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 동작 | 상세분류 | 설명 | 예상 소모 프레임 |
| Idle | Idle | 캐릭터 우측면 숨을 쉬는 듯이 | 3f 반복 |
| Idle Move | Right | 캐릭터 우측면 – 전진 | 5f 반복 |
| Left | 캐릭터 우측면(좌우반전) – 후진 | 5f 반복 |
| up | 캐릭터 후면  숨겨진 장소, 던전, 문 입장시 페이드 아웃 | 5f 반복 |
| down | 캐릭터 전면 | 5f 반복 |
| Run | 전진, 후진 달리기 | 5f 반복 |
| Idle jump | Jump | 점프 | 5f |
| Run & Jump | 달리기 중 점프 키 입력.  도약 점프 | 5f + 5f |
| Idle Attack | Normal Attack | 낫을 휘두른다. | 3f |
| Move & Attack | 걸으며 낫을 휘두른다. | 3f |
| Jump & Attack | 점프 상태에서 낫을 휘두른다. | 3f |
| Double Attack | 낫 두 개를 번갈아 휘두른다. | 3f 첫 공격+ 3f 연속공격 모션 |
| Special Attack | 등에 매고 있던 절굿공이로 풍차돌기 | 3f(준비) + 5f (액션, 3회 반복) |
| Throw Attack A | 투척형 무기(표창류)를 꺼내 던진다. 팔을 짧게 휘둘러 투척 | 5f |
| Throw Attack B | 투척형 무기(폭탄류)를 꺼내 던진다. 팔을 큰 궤적으로 돌려 투척 | 5f |
| Idle Hit | Upper Hit | 상체 피격. 상체를 뒤로 젖힌다. | 3f |
| Lower Hit | 하체 피격. 상체를 앞으로 젖힌다 | 3f |
| Fire Hit | 불공격에 의한 피격  불 탄다. | 3f |
| Ice Hit | 얼음 마법 공격에 의한 피격  몸이 언다. | 1f 프레임 정지  (+얼음 효과 3f 오버랩) |
| Stun | 선 채로 기절. | 3f 반복 |
| Falling | 몸이 떠오르는 피격  큰 데미지의 피격시  몬스터의 연속공격 중 마무리 피격시  HP 완전 소비시 – Landing으로 연결 | 날아가 뻗는 모션 7f  일어나는 모션 +5f |
| Landing | 사망, HP 완전 소비  Falling 이후 땅에 쓰러진 모습  大자로 뻗는다.(옆모습) | 날아가 뻗는 모션 후 1f 추가  사망시 프레임 3회 반복 후 페이드 아웃 |
| Idle  Defend |  | 방어 자세를 취한다. 피격으로얻는 데미지의 상쇄.  피격 중 방어시 한 대 맞고 막기는 가능하나 연속공격 피격 도중 막기는 불허. | 3f |
| Idle Victory |  | 미션 완료시 | 3f |
| Idle Use item | Pick up | 필드에 떨어진 아이템을 줍는다.  허리를 굽혀 줍기 모션 | 5f |
| Use Portion | 포션을 사용한다.  허리춤에서 병을 꺼내 마시는 모션  아이템에 의한 효과 발동 모션 | 7f |

**4. 캐릭터 FSM 설계**

