2017년 졸업작품 기획서

팀 NAME

**자각 마녀**

**캐릭터 및 스킬 구성 문서**

작성자: 전현우,김민정

010 – 9822 – 8028, 010-7645-4351

wooloves@naver.com

**수정내역**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일자 | 내용 | 작업자 |
| 17.10.26 | 문서 초안 작성 시작 | 전현우 |

1. 개요 3

**A.** ***캐릭터 구성 요소*** 3

2. 게임 컨셉 4

**A.** ***세계관*** 4

**B.** ***전체 스토리*** 4

3. 게임 시스템 6

**A.** ***기본 설정*** 6

**B.** ***스테이지/에피소드 설정*** 6

**C.** ***세부 설정(스킬 중심)*** 7

4. 캐릭터 9

**A.** ***캐릭터 개요*** 9

**B.** ***캐릭터 설명*** 11

5. 스테이지/에피소드 20

|  |
| --- |
| **개요** |

## ***캐릭터 구성 요소***

### 캐릭터가 가져야 할, 요소들을 설명한다.

## ***스킬 구성 요소***

### 스킬이 가져야 할, 요소들을 설명한다.

## ***고려 사항***

### 각 요소의 주의점을 알린다.

### 추가적으로 고려할 부분을 설명한다.

## ***조작과의 연계***

### 실제 플레이에서 해당 요소들이 어떻게 작용하는 지 설명한다.

### 조작 버튼에 따라 어떤 요소들이 연계되는지 설명한다.

### 실행되는 로직을 그림으로 표현한다.

|  |
| --- |
| **캐릭터 구성 요소** |

## ***스크립트***

### Bool

### Attack

### 현재 공격 버튼이 눌려 있는지 아닌지를 판단한다.

### 첫 true처리와 동시에 skillmaker를 생성한다.

### Skill

### 현재 스킬이 발동 중인지를 판별한다.

### True일 경우 attack을 처리하지 않는다.

### 모드

### 현재 나의 mode를 알린다.

### 모드는 타겟 추적과 공격 대응 2개이므로 bool로 처리한다.

### 수치

### HP, MP

### 완전한 수치보단, 횟수로 판단한다.

### 쿨타임

### 플레이에 주어진 속성들의 쿨타임을 update한다.

### 이동속도

### 캐릭터의 이동속도

### 기타

### 플레이 속성

### 플레이에서 선택한 속성을 저장한다. 3개의 배열로 이룬다.

### 현재 속성

### 플레이어가 현재 사용할 속성을 저장한다.

### 방어 계수

### 플레이어의 방어 스킬의 각 계수를 저장한다.

### #회의 필요 전부 방어로 볼지 방어도 특성을 고려할지#

### 버프 계수

### 버프 데이터를 저장한다. 버프의 능력과 남은 시간을 저장한다.

### 캐릭터를 향하는 공격의 수

### 플레이어를 향한 공격들을 저장한다. 모든 공격을 tag에서 하나로 통일시킨 뒤, 일정 시간에 한번씩 오브젝트 검사를 하면 된다. 또한, 공격 대응 모드일 때만 사용하면 된다.

## ***엔진 자체 설정***

### 충돌체

### 중력

### 카메라

|  |
| --- |
| **스킬 구성 요소** |

## ***스크립트***

### Skill\_maker

### 현재 스킬 속성

### Skill\_point

### 현재 인덱스 레벨

### Last\_point

### 

### Skill\_point

### Turn

### Skill

### Skill

### Target

### Mode

### Damege

### Characteristic

### 

## ***엔진 자체 설정***

### 임팩트

### 

|  |
| --- |
| 고려 사항 |

|  |
| --- |
| **조작과의 연계** |