

2017 년 졸업작품 기획서

팀 NAME

# 자각 마녀

스크립트 및 스킴 구성

작성자: 전현우, 김민정

010 - 9822 - 8028, 010-7645-4351

wooloves@naver.com

**수정내역**

일자	내용	작업자
17.10.26	문서 초안 작성 시작	전현우
17.10.29	문서 세부 작성(스킬 위주)	전현우
18.08.08	캐릭터 외관 삭제	김민정
18.08.09	스킬 설정값과 로직 정리	김민정
18.08.10	캐릭터 및 스킬 구성 > 스크립트 및 스킬 구성 문서로 변경	김민정
18.08.11	검수 및 스킬 내용 추가 기입	전현우

1. 개요.....	4
A. 고려 사항.....	4
B. 캐릭터 구성 요소.....	4
C. 조작과의 연계.....	4
D. 스킬 구성 요소.....	4
2. 고려 사항.....	5
A. 기획 의도.....	5
B. 기술적인 고려.....	5
C. 한정된 시간.....	5
3. 캐릭터 구성 요소.....	6
A. 스크립트.....	6
B. 엔진 자체 설정.....	7
C. 캐릭터 외관 설정.....	8
4. 조작 연계.....	9
A. 컨트롤러.....	9
B. 주 컨트롤러.....	9
C. 부 컨트롤러.....	10
5. 스킬 구성 요소.....	12
A. 스크립트.....	12
B. 엔진 자체 설정.....	13
C. 스킬 설정.....	14

## 1. 개요

### A. 고려 사항

- i. 각 요소의 주의점을 알린다.
- ii. 추가적으로 고려할 부분을 설명한다.

### B. 캐릭터 구성 요소

- i. 캐릭터가 가져야 할, 요소들을 설명한다.

### C. 조작과의 연계

- i. 실제 플레이에서 해당 요소들이 어떻게 작용하는 지 설명한다.
- ii. 조작 버튼에 따라 어떤 요소들이 연계되는지 설명한다.
- iii. 실행되는 로직을 그림으로 표현한다.

### D. 스킬 구성 요소

- i. 스킬이 가져야 할, 요소들을 설명한다.

## 2. 고려 사항

### A. 기획 의도

기본적으로 첫 기획 의도인 컨트롤러를 활용하여 마법진을 그려서 마법을 부린다는 컨셉을 유지한다.

### B. 기술적인 고려

기술적으로 완전히 자유로운 도형 그리기는 쉽지 않다. 따라서, 이미 만들어진 틀을 유저가 그려 나가는 식의 기획을 통해, 구현한다. 이로 인한 게임의 재미성 소실을 고려, 추가 기획을 더한다.

### C. 한정된 시간

기획과 더불어, 한정된 시간의 구현에 대해 고려한다.

### 3. 캐릭터 구성 요소

#### A. 스크립트

##### i. Bool

###### Attack

현재 공격 버튼이 눌러 있는지 아닌지를 판단한다.

첫 true 처리와 동시에 skillmaker 를 생성한다.

###### Skill

현재 스킬이 발동 중인지를 판별한다.

True 일 경우 attack 을 처리하지 않는다.

###### ~~모드~~

~~현재 나의 mode 를 알린다.~~

~~모드는 타겟 추적과 공격 대응 2 개이므로 bool 로 처리한다.~~

>공격 대응 모드 제거

###### Menu

Menu 상태로 변경한다.

플레이를 일시 정지하며, Menu UI 를 활성화 시킨다.

##### ii. 수치

###### HP, MP

완전한 수치보단, 윗수로 판단한다.

###### ~~쿨타임~~

~~플레이에 주어진 속성들의 쿨타임을 update 한다.~~

>쿨타임 제거

###### 이동속도

캐릭터의 이동속도

##### iii. 기타

###### 플레이 속성

플레이에서 선택한 속성을 저장한다. 3 개의 배열로 이룬다.

###### 현재 속성

플레이어가 현재 사용할 속성을 저장한다.

### ~~방어 계수~~

~~플레이어의 방어 스킬의 각 계수를 저장한다.~~

### 버프 계수

버프 데이터를 저장한다. 버프의 능력과 남은 시간을 저장한다.

### 캐릭터를 향하는 공격의 수

플레이어를 향한 공격들을 저장한다. 모든 공격을 tag 에서 하나로 통일시킨 뒤, 일정 시간에 한번씩 오브젝트 검사를 하면 된다.

### 현재 플레이어의 타겟

플레이어의 타겟을 저장한다. 타겟을 정하는 로직은 플레이어의 전방 140 도를 기준으로 일정거리내의 있는 타겟 중 가장 가까운 타겟을 우선 순으로 선정하며, 타겟을 변경 할 시, 현재 선정된 타겟을 제외하고, 근처의 타겟을 저장한다.

## B. 엔진 자체 설정

### i. 충돌체

모든 충돌체는 Sphere 를 사용하도록 한다. 또한, 각 캐릭터의 신장에 맞게 조절하도록 한다.

### ii. 중력

모든 캐릭터는 동일한 중력의 영향을 받는다. 기본적으로 점프라는 요소를 넣지 않을 계획이지만, 맵의 변화로 인한 중력 작용의 여지가 있다.

### iii. 카메라

카메라의 경우 FPS 뷰를 사용하며, 오쿨러스의 시야각을 적극 활용한다.

### ㄷ. ~~캐릭터 외관 설정~~

각 캐릭터들은 서로 다른 신장, 초기 값을 가진다.

#수정 필요#->HP/ MP 기준에 따라 변경 요소

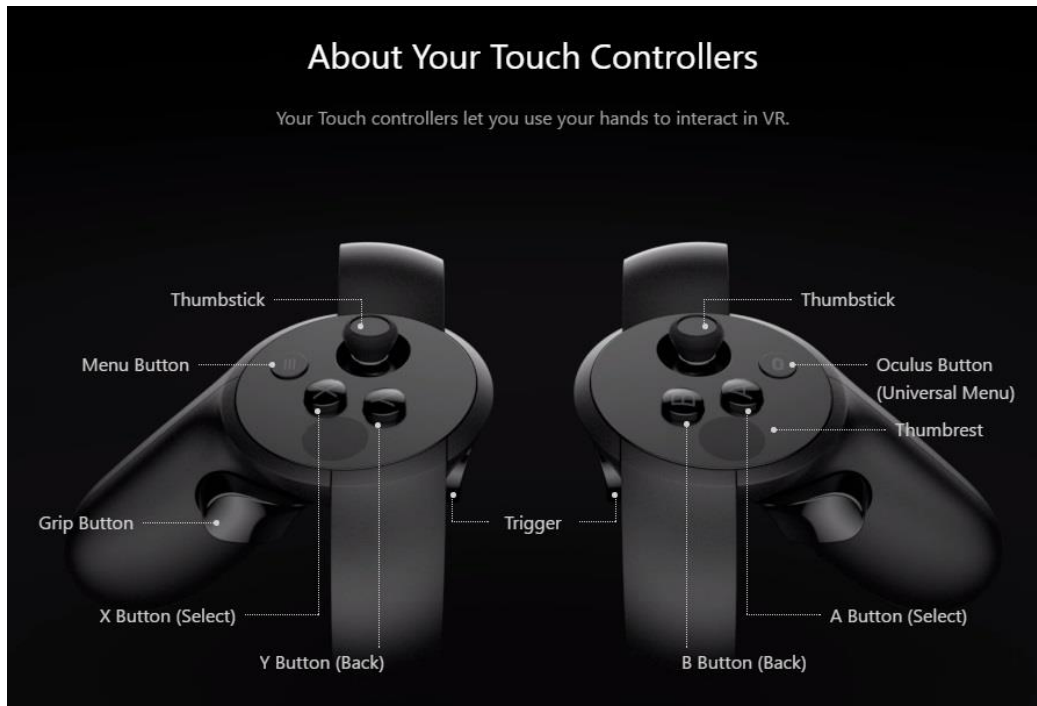
성명	성별	신장	싱글 플레이 초기 값 HP/MP	멀티 플레이 설정 값 HP/MP(이동속도)
전설	여성	165cm	5/5->8/8(EP 5 변화)	7/7(7)
델	남성	185cm	8/6	5/10(6)
베르베시	여성	150cm	6/7	9/5(7)
비제	남성	175cm	6/4	5/8(10)
세이관	여성	175cm	4/6	10/6(4)
칼리	여성	180cm	8/8	7/6(10)
아즈라	여성	165cm	10/10	7/7(7)

- 모든 설정 값은 몬스터&스테이지 문서에 정리



## 4. 조작 연계

### A. 컨트롤러



### B. 주 컨트롤러

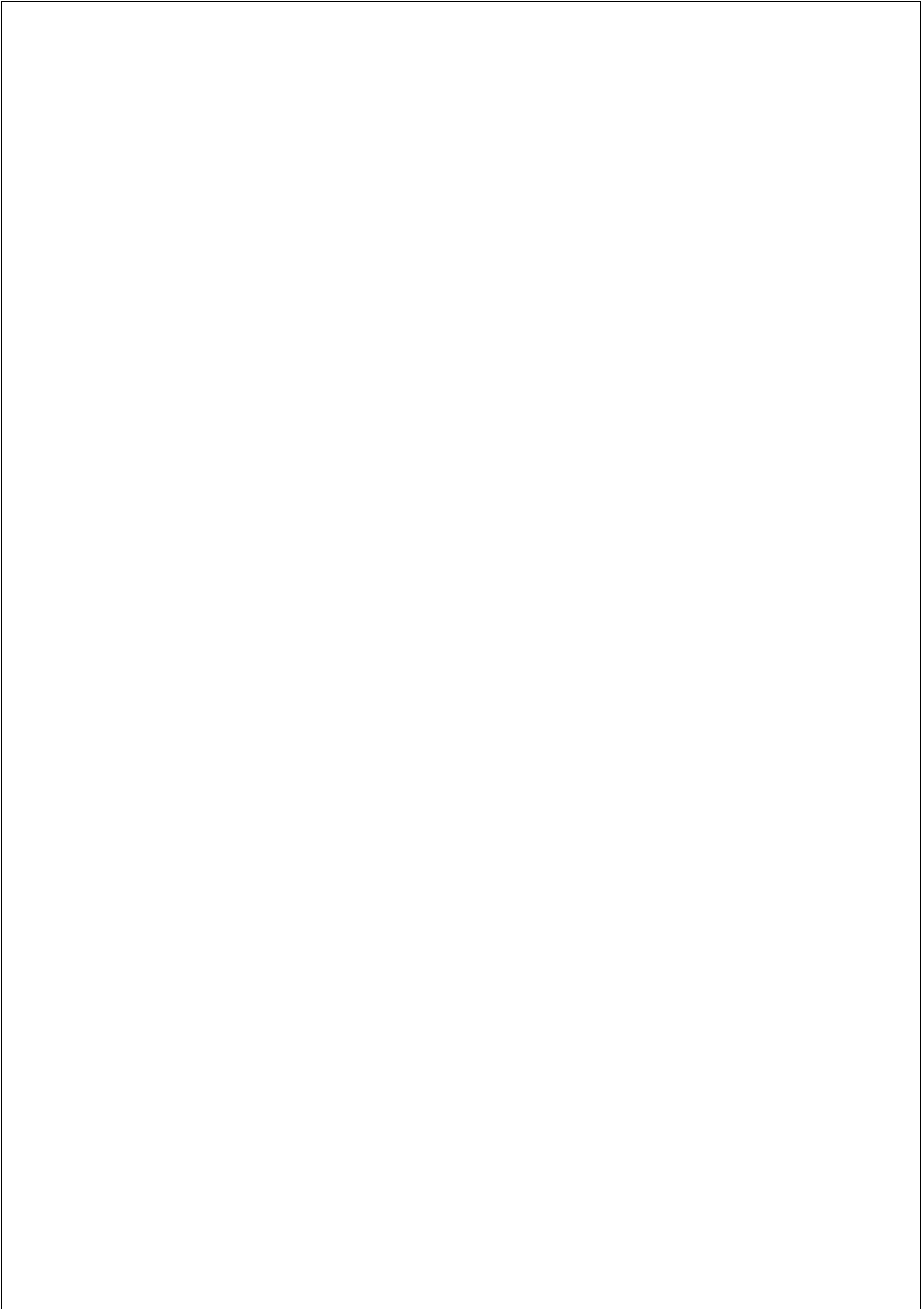


Thumbstick	메뉴에서 활성 상태를 이동시킨다. 타겟팅 상태를 다른 몬스터에게로 이동시킨다.
A button	캐릭터의 Attack 을 true 로 바꾸고, Skillmaker 를 인스턴싱 한다.
B button	-
Trigger	입력 시간 동안 로직 포인터를 활성화 시킨다. LTrigger 와 함께 사용 시 스킬 모션

### c. 부 컨트롤러



Thumbstick	캐릭터를 이동시킨다.
X button	오브젝트의 속성을 변화시킴을 감지하며, 위치를 트래킹 하여 좌 또는 우로 움직일 시 속성을 변경시킨다.
Y button	
Trigger	모드를 변경시킨다.
Menu Button	메뉴를 활성화 한다.



## 5. 스킬 구성 요소

### A. 스크립트

#### i. Skill\_maker

현재 스킬 속성

플레이어 인플레이에 들어가기 전 선택하는 속성들 중 플레이어의 현재 사용중인 스킬을 받아 저장한다.

Skill\_point

해당 속성의 포인트 오브젝트들을 생성하고 배열로 저장한다.

현재 인덱스 레벨

현재 인덱스 레벨에 따라서 포인트 오브젝트들을 활성화 시키며, 레벨 보다 낮은 선택되지 않은 포인트들은 비활성화 시킨다.

Last\_point

충돌된 마지막 point 를 저장한다. 이 포인트를 활용하여, 스킬 발동여부를 파악한다.

#### ii. Skill\_point

Turn

활성화 여부를 파악한다.

Skill

해당 포인트가 스킬을 가지고 있는지 아닌지를 판단한다.

#### iii. Skill

Target

현재 플레이어의 타겟을 저장한다. Target 은 배열로 처리하여, 우선 순위를 두어 스킬을 진행시킨다.

Mode

현재 플레이어의 모드를 저장한다. 플레이어의 모드가 변경

되어도 이미 발동된 스킬의 모드는 유지되게 한다.

Damege

현재 스킬이 가진 데미지를 저장한다. 몬스터의 공격 등으로 약화될 수 있는 영역으로서 10 이하 일시 해당 스킬은 파괴된다.

Characteristic

스킬의 속성을 저장한다. 속성의 따른 상성을 위함이다.

## B. 엔진 자체 설정

### i. 임팩트

스킬마다의 임팩트 설정을 달리한다. 스킬의 종류에 따른 임팩트를 개별적으로 구현한다.

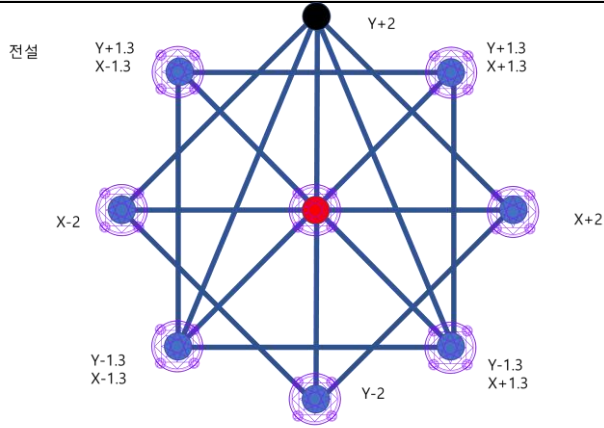





### C. 스킬 설정

- 아즈라를 제외한 다른 보스들은 플레이어와 같은 속성의 스킬을 모두 공유한다.
- 플레이어는 보스를 죽이면 그 보스가 가지고 있는 속성의 스킬을 획득할 수 있다.
- i. 설정 값
  - 플레이어가 사용하는 스킬들의 설정 값 정리
  - 보스들의 경우 스테이지&몬스터 문서에 분리
  - 기존 기획의 경우 쿨타임 값을 넣었으나 불필요성에 의해 제거
- 차징 스킬은 (min, max)값으로 들어갔으며 최대치로 차징이 완료되었을 경우 최소치에 1.5 배를 더한 값의 공격력을 가진다.
- 모든 도트 데미지는 추가 데미지는(도트 데미지) 5 이상의 값을 넘지 않는다.

스킬		1	2	3	4	5
아즈라	마나	10	20	30	45	80
	공격력	8,12	16.24	30.45	50,75	80,120
비제	마나	10	20	30	45	80
	공격력	10	20	40	60	100
세이관	마나	8	15	25	40	70
	공격력	10	18	40	58	95
베르베시	마나	10	25	30	50	80
	공격력	10	26	42	74	110
델	마나	10	20	40	45	80
	공격력	10	이속 1.6 증가	회복 2 배 증가	65	50%회복

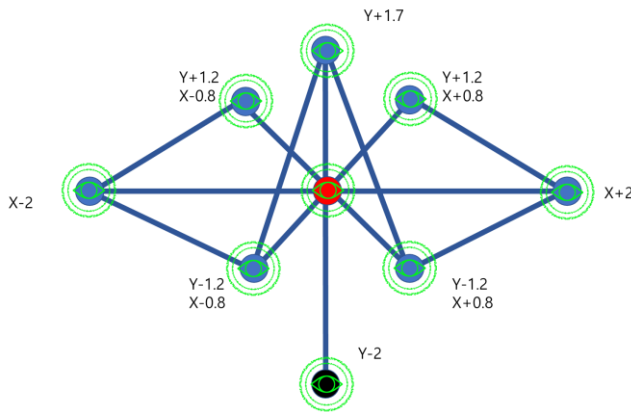

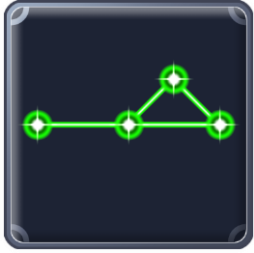



## ii. 로직&구성

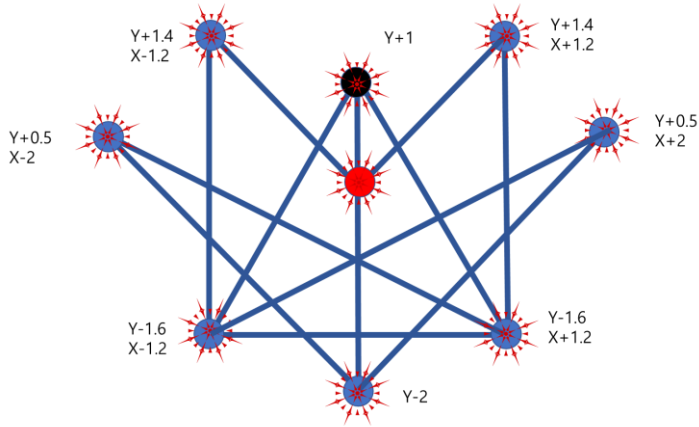




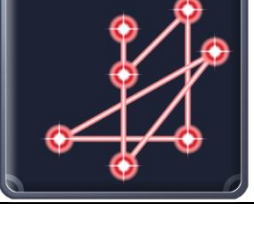
- 모든 로직은 중앙에서 시작  
기술적 요소&메뉴얼 문서 > 플레이 세부 기획 > 마법진
- 스킬 조작, 설정  
게임 플레이 UI 문서 > 전투 시스템> 전투 UI > 플레이어 > 스킬
- 아래 스킬은 획득 순서로 정리

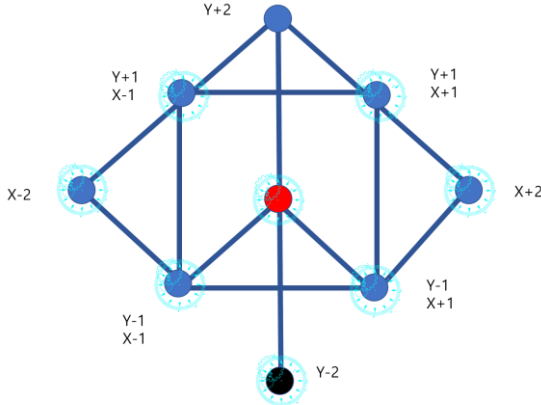





Azra		
<p>전설</p> 		
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상에게 마법구 하나를 날린다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이어를 중심으로 넓은 반경에 마법구를 배치한다.</li> <li>- 마법구들은 적을 타격하며 플레이어에게 모인다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상에게 마법 미사일 여러 발을 날린다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상을 중심으로 마법구를 넓은 반경으로 폭발시킨다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상을 중심으로 쉘(seal)을 크게 생성해 회전시킨다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>



Seiqwan		
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상에게 화살 한 발을 날린다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상에게 회전하는 작은 화살 18 발을 날린다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 하늘에 화살을 날려 타겟 지점에 범위 화살이 떨어진다</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플레이어의 일정 범위에 3 초간 범위 공격을 한다.</li> <li>- 마법을 그리면 바로 발동하는 즉발기</li> </ul>
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 지점에 강한 노란 번개를 내리친다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>

Vise		
		
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상에게 벼락을 내린다.</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일정 시간동안 공격에 전격 능력이 추가된다.</li> <li>- 전격 능력으로 상대 몬스터의 이동 속도를 저하시킨다.</li> <li>- 마법진을 그리면 바로 발동하는 즉발기</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 초간 플레이어 주변에 모든 적들에게 데미지를 입힌다.</li> <li>- 마법진을 그리면 바로 발동하는 즉발기.</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상에게 벼락을 내린다.</li> </ul> <p>//작업 못함</p>
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 타겟 대상을 중심으로 다발의 벼락을 내린다.</li> </ul>

Berbesi		
		
1		- 타겟 대상의 바닥에서 작은 가시를 솟아오르게 한다.
2		- 타겟 대상의 바닥에서 큰 가시를 솟아오르게 한다.
3		- 지면에 땅의 기운을 솟아오르게 하여 붉은 열기를 내뿜어 적에게 데미지를 준다
4		- 타겟이 된 몬스터 좌우에 붉은 아지랑이를 소환, 타겟에게 다가가며 데미지를 입힌다.
5		- 대지에 묵혀진 적색 기운을 소환시켜 적들에게 공격을 입힌다.

Del		
		
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일정 시간마다 MP 를 소모하며 범위공격을 한다.</li> <li>- 지속 가능</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 버프: 40 초동안 이동속도 1.5 배 증가한다.</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 버프: 40 초동안 Hp,Mp 회복속도 1.5 배증가한다.</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 발사체가 타격 대상에게 날아가 공격한다.</li> <li>- 차징 가능</li> </ul>
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 버프: 모든 버프 시간이 초기화, HP,MP 50%회복한다.</li> </ul>