

ETERNAL GUARDIANS

개요

1. 게임 제목

- Eternal Guardians

2. 버전

- 0.02.051

3. 문서의 내용

- 게임 시스템 작업 및 변경 내용

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 공식 적용

1. 공격 공식 적용
 - 공격자의 각 타입별 최종 공격력 적용.
2. 방어 공식 적용
 - 방어자의 각 타입별 피해감소율 적용.
3. 피해 공식 적용
 - 방어자가 입는 피해량 공식 적용.
4. 기타 공식 적용
 - 공격 프레임 공식 적용
 - 이동 속도 공식 적용
 - 스킬 쿨타임 공식 적용
 - 상태이상 효과 시간 공식 적용

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 캐릭터 상세 정보



1. 캐릭터의 기본 스탯 적용

- 힘(STR), 민첩(DEX), 지능(INT), 건강(CON)

2. 캐릭터 상세 정보 능력치 적용

- 레벨 및 이름, 전투력, 공격력, 방어력, 생명력, 공격속도증가, 치명확률, 치명피해, 스킬피해, 스킬쿨타임감소, 이동속도증가, 화속성 공격력, 빙속성 공격력, 뇌속성 공격력, 화속성 방어력, 빙속성 방어력, 뇌속성 방어력

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 몬스터 상태 정보

1. 몬스터 능력치 적용

- 레벨
- 힘
- 민첩
- 지능
- 건강
- 공격력
- 방어력
- 생명력
- 초당 공격회수
- 공격속도
- 치명확률
- 스킬피해
- 스킬쿨타임 감소
- 이동속도
- 화속성 공격력
- 빙속성 공격력
- 뇌속성 공격력
- 화속성 방어력
- 빙속성 방어력
- 뇌속성 방어력

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ AI 작업

1. 몬스터 AI 추가

- 몬스터 인식거리에 따른 행동방식 추가 (몬스터가 플레이어와 인식거리 이상 떨어져 있을 때에는 자유행동 상태에 있다가 인식 거리 안에 들어왔을 때 플레이어를 공격하고 플레이어가 다시 인식거리를 벗어나게 되면 몬스터는 다시 자유행동 상태로 돌아간다.)
- 공격속도 및 이동속도관련 아이템능력에 따른 Animation처리(공격속도, 이동속도가 변경 되는 경우 플레이어의 관련 Animation 속도가 같은 비율로 변경되도록 처리)
- 중보스 이상 몬스터의 Hit 타입 공격이 플레이어에게 적중 시 플레이어의 상태이상 이 적용되어 플레이어는 행동 제약을 받도록 처리
- 중보스 이상 몬스터는 플레이어로부터 공격을 받아도 플레이어에게 강제로 방향 전환하지 않고 자신의 행동을 하도록 처리

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 초월던전



1. 초월 던전의 각 Wave 완료 시 다음 Wave 진행까지의 대기시간 알림 표시 적용
 - 대기 시간 카운트 다운 및 설명 표시.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 던전



1. 캐릭터 데미지 적용

- 데미지 공식이 적용된 체력 소모 처리.

2. 중보스 이상 급 몬스터의 게임화면 상단 HP 게이지 표시 적용

- 중보스 이상의 몬스터는 플레이어가 타격 시 게임화면 상단에 플레이어와 같은 메인 HP UI를 표시.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 길드전



1. 길드전에서의 각 플레이어들의 머리 위에 팀 별 HP UI 표시

- 블루팀, 레드팀으로 구별할 수 있는 각 팀 별 색깔로 표시되는 HP UI를 표시.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 가방 아이템



1. 가방 카테고리 변경

- 오른쪽 가방 UI 카테고리가 전체, 무기, 방어구, 장신구 4가지로 구분된다.

2. 아이템 정렬

- 종류 - 무기 > 투구 > 상의 > 하의 > 장갑 > 신발 > 목걸이 > 반지 순서로 정렬한다.
- 전투력 - 1차 종류 별로 구분한 뒤 파트 별로 전투력을 비교하여 정렬한다.
- 별 등급 - 전투력이 같을 때 ★이 높은 순서로 정렬한다.

3. 아이템 슬롯 정보

- 아이템 강함 - 장착중인 아이템과 비교하여 높고 낮음을 보여준다.
- 비교 전투력 - 장착중인 아이템의 전투력과 비교하여 높고 낮은 수치를 보여준다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 가방 아이템



1. 아이템 장착

- 아이템 정보 - 가방 UI에서 아이템을 미착용 아이템을 선택하면 착용중인 아이템과 비교하여 능력치를 보여준다.
- 아이템 착용 - 선택한 아이템 정보창 에서 장착 버튼을 클릭하면 선택한 아이템으로 교체 된다.
- 무기 아이템만 외형적으로 파츠가 바뀌고 나머지 아이템은 장착 하더라도 외형이 변하지 않는다.
- 강화, 초월, 제련, 승급 컨텐츠는 준비중.

2. 아이템 판매

- 미장착 아이템을 선택하면 선택한 아이템의 정보창이 뜬다.
- 판매 버튼을 클릭하면 착용중인 아이템을 판매할 수 있다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 가방 아이템



1. 아이템 해제

- 착용중인 아이템을 선택하면 선택한 아이템의 정보창이 뜬다.
- 해제 버튼을 클릭하면 착용중인 아이템이 해제된다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 아바타 시스템 적용



1. 아바타 아이템 파츠

- 머리, 몸통, 망토 3개 파츠를 아바타 시스템으로 변경하여 3D 상의 파츠 교체가 되도록 적용
- 아바타 아이템을 확인하기 위해 투구, 갑옷, 망토 한 개씩 보유하고 있는 상태.
- 오른쪽 아바타 슬롯 UI에서 아바타 아이템을 선택하면 왼쪽에 보이는 캐릭터의 파츠가 교체되어 바로 확인할 수 있다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 아바타 시스템 적용



1. 아바타 구매

- 보유하지 않은 아바타를 선택하면 구매 창이 뜨고 아이템을 구매할 수 있다.
- 아바타 아이템을 구매하면 바로 착용 상태가 된다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 아바타 시스템 적용



1. 아바타 착용

- 오른쪽에 보이는 아바타 슬롯 UI에서 보유하고 있는 아바타 아이템을 선택하면 장착할 수 있는 창이 뜨고 장착 버튼을 클릭하면 선택한 아바타 파츠가 교체된다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 아바타 시스템 적용



1. 보유 항목만 보기

- 왼쪽 하단에 보이는 보유 항목만 보기 버튼을 클릭하면 보유하고 있는 아바타 아이템만 따로 확인할 수 있다.

게임 시스템 작업 및 변경 내용

◆ 에디터



1. 캐릭터 레벨업

- 상단 캐릭터 얼굴 UI에 있는 레벨업 버튼을 클릭하면 50 레벨까지 올릴 수 있다.

2. 던전 진입 열쇠

- 상단 재화 UI에 있는 열쇠 +버튼을 클릭하면 열쇠가 추가된다.

3. 골드

- 상단 재화 UI에 있는 골드 +버튼을 클릭하면 골드가 추가된다.

4. 젬

- 상단 재화 UI에 있는 젬 +버튼을 클릭하면 젬이 추가된다.