게임제목 : YB

게임 개요

장르 : 경영

플랫폼 : 게임 목표: 자신의 야구팀을 세계 최고의 구단으로 만들어야 한다

설명: 야구팀을 운영하는 구단주가 되어 최고의 야구팀을 들어야한다.

화면비율: 16:9비율 사용(640x360)

게임 특징

* 플레이어가 직접 야구팀을 운영하며 관리하는 경영 시뮬레이션
* 훈련, 경기를 통한 선수들의 성장
* 선수들의 능력치와 전략을 통한 시뮬레이션

게임 시스템

**선수모집과 판매**

* 무작위의 등급과 능력치를 가진 선수 생성
* 판매가격은 등급과 능력치에 비례하여 상승
* 선수는 재화를 소모하여 능력치를 상승시킬 수 있다.
* 능력치는 등급에 따라 최대 능력치가 결정된다.

▼등급 별 최대 능력치 표

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 공격력 | 방어력 | 인기도 | 숙련도 |
| A | 600 | 500 | 500 | 500 |
| B | 580 | 480 | 480 | 480 |
| C | 560 | 460 | 460 | 460 |
| D | 540 | 440 | 440 | 440 |

▼등급별 판매 배율

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A | B | C | D |
| 1.45 | 1.3 | 1.15 | 1.0 |

▼판매 가격 계산식

**(공격격)+(방어력)+(숙련도)/3+(인기도\*1.3)\*(등급)**

**훈련**

* 플레이어는 재화를 소모하여 선수를 훈련시키며 능력치를 강화를 할 수 있다.
* 훈련 재화를 소모하며 훈련의 종류에 따라 변동하는 능력치가 달라진다.

**컨디션**

* 선수는 훈련을 하며 컨디션이 하락한다.
* 컨디션이 낮을 수록 부상확률이 증가하며 기본 능력치에 영향을 준다.
* 이 컨디션은 휴식을 진행하여 회복을 할 수 있다. (7~15)

▼컨디션 수치 별 부상확률, 능력치 가산 배율

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0~20 | 20~40 | 41~60 | 61~80 | 81~100 |
| 부상 확률 | 80% | 40% | 20% | 5% | 0% |
| 능력치 배율 | 0.9 | 0.95 | 0 | 1.05 | x1.1 |

**구단**

* 보유중인 선수들의 인기도에 따라 구단의 지명도가 결정됨
* 지명도는 선수를 모집할 때 높은 등급의 선수가 나올 확률을 증가 시킨다.
* 일정 지명도 이상을 달성하면 더 많은 재화를 사용하는 높은 등급의 선수를 모집할 수 있는 상위 단계의 모집이 개방

▼모집 단계별 등급 확률표

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E |
| 상급 모집 | 10% | 40% | 30% | 20% | 0% |
| 중급 모집 | 6% | 29% | 35% | 30% | 0% |
| 기본 모집 | 3% | 7% | 40% | 40% | 0% |

~~지명도가 높을 수록 모집하는 선수의 초기 최소 능력치가 상승합니다.~~

**일정**

* 구단의 일정을 계획, 수행한다.
* 일정의 수행에 따라 게임내 시간 경과
* 게임내 시간은 1년을 기준으로 360일의 일정을 수행한다.
* 평균적으로 한번에 3일간의 일정을 선택하며 3일의 일정을 수행한 후 리그 일정으로 넘어간다.

**경기 시뮬레이션**

* 양팀 선수들의 능력치를 비교하며 공격과 방어를 시뮬레이션
* 공격 성공 확률을 계산하며 경기 내용을 중계함
* 공격 시 타자의 공격력이 상대팀의 방어력과 차이가 클수록 공격 성공 확률 증가
* 방어 시 투수의 숙련도, 방어력과 상대팀의 방어력 차이만큼 첫 공격 성공 확률 감소
* 상대팀의 첫 공격이후 공격성공 확률은 팀 평균 방어력과 비교

▼공격력과 방어력의 차이에 따른 공격 성공 확률

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ~40 | 41~50 | 51~60 | 61~70 | 71~80 | 81~90 | 91~ |
| 공격성공확률 | 10% | 15% | 20% | 25% | 30% | 35% | 40% |

**리그**

* 일정 진행 시 일정 주기로 리그 경기를 진행
* 매월 1일부터 3일을 간격으로 리그 경기를 진행한다
* 소속 리그와 리그 순위에 따라 지명도 증가
* 리그 우승 시 상위 리그 진출과 함께 지명도 최대치 증가

▼리그 순위에 따른 추가 지명도

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 순위 | 1등 | 2등 | 3등 | 4등 | 5등 | 6등~ |
| 지명도 | 30+ | 20+ | 15+ | 10+ | 5+ | 0 |

**재화**

* 게임의 주요 재화는 “골드” 이며 선수 모집, 일정을 진행하며 소모한다.
* 매달 30일에 선수 월급, 일정진행 비용을 “구단 운영비"로서 차감한다.

**▼각 선수 매월 차감액**

**(숙련도)\*(인기도)/2\*(등급)**

* 리그 경기가 끝날 때 마다 구단의 인지도 선수들의 인기도를 계산하여 재화를 획득한다.

**▼경기 종료 후 획득 재화량**

**(팀 평균 인기도)+(인지도)\*5**