**전투 시퀀스 분석 기획서**

Project βis

Team. 뭇별: 별무리

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2025.06.23 | 기초 내용 작성 | 차경환 |

1. 목차

[1. 문서 수정 기록 2](#_Toc201567778)

[2. 목차 3](#_Toc201567779)

[3. 개요 4](#_Toc201567780)

[3.1. 기획 의도 4](#_Toc201567781)

[3.2. 기획 목표 4](#_Toc201567782)

[3.3. 단어 정의 및 설명 4](#_Toc201567783)

[4. ㅇ 5](#_Toc201567784)

1. 개요

본 문서는 Project βis(이하 프로젝트 비스)의 전투 시스템 역기획서이다.

* 1. 기획 의도
  2. 기획 목표
  3. 단어 정의 및 설명

**속도 주사위Speed Dice(이하 SD)**란 캐릭터가 카드를 사용하여 전투에 참여할 수 있게하는 시스템 수단이다. 플레이어는 SD에 카드를 등록하여 사용할 수 있다.

**라운드Round**란 프로젝트 비스 전투의 사이클을 규격화한 전투 사이클 최소 단위이다. 전투는 하나 이상의 라운드로 나눌 수 있다.

**행동 선언**이란 시스템 상으로 등록한 카드 사용을 확정짓는 시스템 행위를 의미한다. 플레이어는 인터페이스를 조작하여 행동 선언을 하고, 플레이어가 해당 라운드에서 시스템 상 등록한 카드 사용을 확정하게 된다.

**대항**이란 적대 캐릭터의 공격 주사위를 공격 주사위로 상대하는 상황을 의미한다.

**대응**이란 적대 캐릭터의 공격 주사위와 수비 주사위를 수비 주사위로 상대하는 상황을 의미한다.

**합**이란 두 캐릭터가 대항, 대응, 일방 공격 등, 캐릭터가 카드의 주사위를 활용하는 순간을 의미한다.

**이니셔티브**란 SD값이 결정된 이후 카드 사용을 플레이어가 결정하는 전투 시퀀스 과정의 일부를 의미한다. SD에서 속도 수치가 결정된 직후부터, 행동 선언을 하기 전까지의 시스템 과정 전체를 의미한다.

**다카드Dacard**란 하나의 캐릭터가 ‘두 개 이상의 카드’를 ‘같은 대상’에게 ‘시스템 상으로 같은 순간’에 ‘연속해서 사용하게 되는 시스템 상황’을 처리하는 전투 기술을 의미한다. SD의 수치값과 대상이 같으면 서로 다른 카드를 시스템 상 같은 순간 연속해서 사용해야하는 상황에서 이게 시스템적으로 하나의 카드 행동으로 처리되는 개념이다.

**결전ShowDown**이란 두 캐릭터가 서로 다카드로 지정했을 때의 시스템 상태이다.

**심상**이란 캐릭터에 존재하는 전투 자원의 일종이다.

**심류**란 심상 자원의 변화나 수치값에 따라 전투에 영향을 주는 특수한 버프 및 디버프이다.

**역기류**란 심류의 일종으로, 전투에 부정적 영향을 주는 특수한 디버프이다.

1. 전투 시퀀스 전체 다이어그램

System

Monster

Character

Player

Character

전투 시작 판정

전투 시스템에 전달

라운드 시작 판정

아군 SD 속도 값 설정

적 SD 속도 값 설정

전투 시스템에 전달

SD 셋팅 판정

적 AI 행동 결정

전투 시스템에 전달

플레이어의 카드 사용

라운드 종료 판정

합 진행

합 시작 판정

합 성사 판정

합 종료 판정

전투 결과 반영

전투 결과 반영

행동 선언 판정

전투 종료 판정

아군 행동 결정 판정

행동 충돌 분류

적 행동 결정 판정

카드 SD에 적용

전투 시스템에 전달

행동 선언 결정

전투 시스템에 전달

행동 큐 리스트 우선순위 정렬

이니셔티브

1. 판정

**판정**이란 전투 시퀀스에서 다양한 전투 시스템 작업을 처리하는 분기점을 의미한다.

전투에서 여러 번의 판정이 존재하고, 전투 시스템은 이 판정 분기점에서 다양한 작업을 처리하고 적용한다.

* 1. 판정 작업

**판정 작업**은 판정에서 처리되는 시스템 작업을 의미한다.

판정에서는 시스템에서 필요한 작업을 진행한다.

판정에서 진행하는 작업은 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 명칭** | **설명** |
| 전투 셋팅 | 캐릭터의 위치, 스탯 초기값 등 전투에 영향을 주는 수치값을 재조정하는 작업 |
| 캐릭터 패시브 | 캐릭터의 패시브 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 버프 & 디버프 | 캐릭터의 버프, 디버프 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 심상 처리 | 심상의 변동과 수치를 고려해 심류와 역기류를 처리하는 작업 |
| 카드 효과 | 카드의 다양한 효과-적중 시, 합 승리 시, 합 패배 시, 기타 특수효과-를 적용하는 작업 |
| 합 결과 적용 | 합으로 인해 발생한 피해와 보상을 캐릭터에게 적용하는 작업 |
| 승리 판정 확인 | 전투의 승리 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |
| 패배 판정 확인 | 전투의 패배 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |

* 1. 판정 종류

|  |  |
| --- | --- |
| **판정 명칭** | **설명** |
| 라운드 시작 판정 | 라운드가 시작할 때 진행하는 판정 |
| SD 셋팅 판정 | 모든 캐릭터의 SD 수치값이 결정되는 순간 진행하는 판정 |
| 행동 결정 판정 | SD에 카드를 등록해서 사용할 준비를 마쳤을 때 진행하는 판정 |
| 행동 선언 판정 | 플레이어가 행동 선언을 결정한 순간 진행하는 판정 |
| 합 시작 판정 | 두 캐릭터가 연속하는 합을 시작하기 전 진행하는 판정 |
| 합 성사 판정 | 두 캐릭터가 합을 하는 순간 진행하는 판정 |
| 합 종료 판정 | 두 캐릭터의 연속하는 합이 끝난 순간 진행하는 판정 |
| 라운드 종료 판정 | 라운드가 종료할 때 진행하는 판정 |

1. 시퀀스 해설

시퀀스의 진행을 절차적인 단락으로 나눠 해설하는 단락이다.

* 1. 라운드 시작

모든 전투는 라운드로 이뤄져 있고, 라운드 시작은 전투 사이클의 가장 기초적인 절차이다.

라운드 시작은 **라운드 시작 판정**이 진행된다.

라운드 시작 판정에서는 다음과 같은 판정 작업이 진행된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 명칭** | **설명** |
| 전투 셋팅 | 캐릭터의 위치, 스탯 초기값 등 전투에 영향을 주는 수치값을 재조정하는 작업 |
| 캐릭터 패시브 | 캐릭터의 패시브 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 버프 & 디버프 | 캐릭터의 버프, 디버프 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 심상 처리 | 심상의 변동과 수치를 고려해 심류와 역기류를 처리하는 작업 |
| 승리 판정 확인 | 전투의 승리 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |
| 패배 판정 확인 | 전투의 패배 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |

* 1. SD 속도 값 결정

이니셔티브 과정 전 모든 캐릭터는 자기 SD의 수치값을 결정한다.

SD의 속도값이 결정될 때 **SD 셋팅 판정**이 진행된다.

SD 셋팅 판정에서는 다음과 같은 판정 작업이 진행된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 명칭** | **설명** |
| 캐릭터 패시브 | 캐릭터의 패시브 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 버프 & 디버프 | 캐릭터의 버프, 디버프 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 심상 처리 | 심상의 변동과 수치를 고려해 심류와 역기류를 처리하는 작업 |
| 승리 판정 확인 | 전투의 승리 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |
| 패배 판정 확인 | 전투의 패배 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |

* 1. 행동 결정

플레이어는 이니셔티브 과정에서 어떤 SD에 어떤 카드를 배정할 지 결정할 수 있다.

이 과정에서 플레이어는 몇 번이고 카드 사용 내용 결정을 수정할 수 있다.

플레이어가 SD에 카드를 등록할 때 **행동 결정 판정**이 진행된다.

플레이어가 SD 카드 등록을 취소하고 다시 결정해도, 행동 결정 판정이 진행된다.

즉, 행동 결정 과정에서, 플레이어의 조작에 따라 행동 결정 판정은 여러 번 진행될 수 있다.

■■■ e.g. ■■■

캐릭터1은 SD1과 SD2를 가지고 있다고 가정하자.

캐릭터1이 카드1과 카드2를 사용하고자 카드1, 카드2를 SD1에 등록하면 카드가 2번 등록되었으므로 행동 결정 판정을 2번 진행한다.

만약에 플레이어가 결정한 사항이 마음에 안들어 카드2 사용을 취소했다고 가정하자.

플레이어가 등록 취소한 카드2를 SD2에 등록하면 카드가 1번 등록되었으므로 행도 결정 판정을 1번 진행한다.

이대로 행동 선언을 했다고 가정하면, 플레이어의 조작으로 행동 결정 판정은 총 3번 진행된 것이다.

■■■ e.g. end ■■■

행동 결정 판정에서는 다음과 같은 판정 작업이 진행된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 명칭** | **설명** |
| 캐릭터 패시브 | 캐릭터의 패시브 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 버프 & 디버프 | 캐릭터의 버프, 디버프 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 심상 처리 | 심상의 변동과 수치를 고려해 심류와 역기류를 처리하는 작업 |
| 승리 판정 확인 | 전투의 승리 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |
| 패배 판정 확인 | 전투의 패배 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |

* 1. 행동 선언

모든 캐릭터의 카드 사용 방식을 결정한 플레이어는 행동 선언을 한다.

행동 선언이 결정될 때 **행동 선언 판정**이 진행된다.

행동 선언 판정에서는 다음과 같은 판정 작업이 진행된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **작업 명칭** | **설명** |
| 캐릭터 패시브 | 캐릭터의 패시브 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 버프 & 디버프 | 캐릭터의 버프, 디버프 효과를 적용하고 갱신 사항을 적용하는 작업 |
| 심상 처리 | 심상의 변동과 수치를 고려해 심류와 역기류를 처리하는 작업 |
| 승리 판정 확인 | 전투의 승리 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |
| 패배 판정 확인 | 전투의 패배 조건을 만족하는지 확인하는 작업 |

* 1. 행동 큐 리스트 정렬

행동 선언 후 SD에 등록된 카드는 행동 큐 리스트에 등록된다.

행동 큐 리스트는 우선순위에 맞게 행동이 정렬된다.

* 1. 합 진행

행동 리스트가 정렬된 이후 행동 큐 리스트에 적재된

SD의 속도값이 결정될 때 SD 셋팅 판정이 진행된다.

SD 셋팅 판정에서는 다음과 같은 판정 작업이 진행된다.

* 1. 라운드 종료