적사터 기술 시스템 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.04.06 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
| 2024.10.23 | 사용 단락에 조건 충족형을 상시 적용형으로 통합  목차 단락 추가 | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc191029141)

[2. 개요 3](#_Toc191029142)

[2.1. 개념 및 정의 3](#_Toc191029143)

[2.1.1. 행로 관련 3](#_Toc191029144)

[2.1.2. 상생 관련 4](#_Toc191029145)

[3. 행로 시스템 5](#_Toc191029146)

[3.1. 석반 쌓기 5](#_Toc191029147)

[3.2. 석반 기술 6](#_Toc191029148)

[4. 상생 시스템 7](#_Toc191029149)

[4.1. 백사 획득 7](#_Toc191029150)

[4.2. 상생 기술 7](#_Toc191029151)

[4.3. 기술 정보 8](#_Toc191029152)

[5. 사용 9](#_Toc191029153)

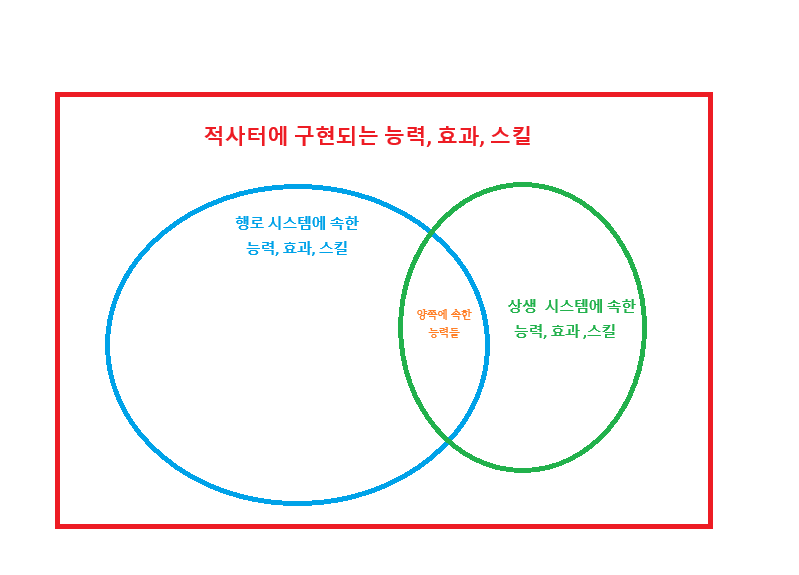
[5.1. 액티브 스킬형 9](#_Toc191029154)

[5.2. 상시 적용형 9](#_Toc191029155)

1. 개요

적사터 행로 및 상생 시스템 구현 요구사항이 정리된 기획 문서이다.

* 1. 개념 및 정의



* + 1. 행로 관련

‘행로’란 게임 상 캐릭터가 사용할 수 있는 능력, 효과, 스킬을 시스템으로 고유명사화한 것이다.

‘석반’은 일반적인 게임에서 레벨을 의미한다.

석반은 정수형 변수로 관리된다.

석반은 행로의 레벨이며, 각 석반은 행로마다 독립적으로 작용한다.

이하 문서에서는 직관성을 위해 **‘행로 레벨’**로 서술한다.

‘항사’는 일반적인 게임에서 경험치를 의미한다.

항사는 정수형 변수로 관리된다.

항사는 행로의 경험치이며, 각 항사는 행로마다 독립적으로 작용한다.

이하 문서에서는 직관성을 위해 **‘행로 경험치'**로 서술한다,

석반의 단계가 해금되는 것을 인게임에서 ‘석반을 쌓다’라고 표현한다.

이하 문서에서는 직관성을 위해 **‘행로 레벨업’, ‘행로 레벨업하다’**라고 서술한다.

* + 1. 상생 관련

‘상생’이란 항사와는 별개의 자원과 아이템으로 기술을 해금할 수 있는 스킬 시스템이다.

행로를 통해서 얻을 수 없는 모든 기술은 상생 시스템으로 분류한다.

반대로 행로 레벨에 존재하는 기술이 상생 시스템에 존재하는 경우도 존재한다.

‘백사’란 일반적인 게임에서 스킬 포인트를 의미한다.

백사는 정수형 변수로 관리된다.

백사는 상생 시스템에서 소모적으로 사용되는 자원이다.

이하 문서에서는 직관성을 위해 **‘상생 포인트'**로 서술한다,

1. 행로 시스템

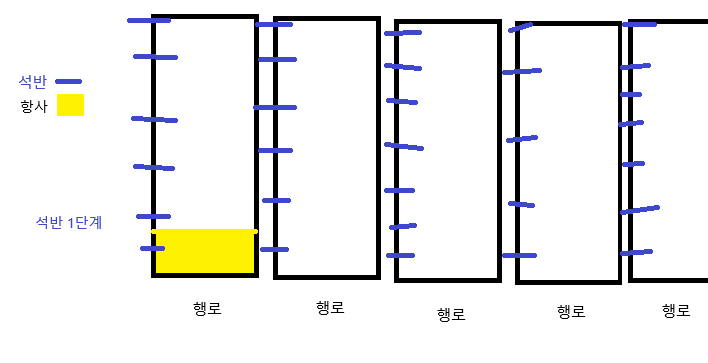
행로는 단순히 전투 기술 시스템이 아닌, 종합적인 기술을 스킬트리화한 것이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **행로 이름** | **설명** |
| 투로 | 전투와 관련된 기술과 능력을 얻을 수 있는 행로. |
| 탁로 | 아이템 습득과 제작과 관련된 기술과 능력을 얻을 수 있는 행로. |
| 풍로 | 이동과 관련된 기술과 능력을 얻을 수 있는 행로. |
| 교로 | Npc간 상호작용과 관련된 기술과 능력을 얻을 수 있는 행로. |
| 식로 | 육체와 관련된 기술과 능력을 얻을 수 있는 행로. |

행로는 항사와 석반이라는 행로 경험치, 행로 레벨이 존재한다.

행로 경험치와 행로 레벨은 모든 행로가 0부터 시작한다.

* 1. 석반 쌓기



행로의 기술은 기술이 포함된 행로 레벨에 도달했을 때 사용할 수 있다.

행로 레벨업은 다음과 같은 특징을 지닌다.

**모든 행로는 ‘항사’라는 경험치 수치를 획득해야 해금할 수 있다.** ‘항사’는 행로마다 별개로 취급한다.

e.g. ‘투로’의 경험치를 ‘탁로’의 경험치와 공유할 수 없으며, 둘은 시스템 상으로 별개의 변수로 구분된다.

**모든 행로 레벨은 능력 해금의 경험치 기준치가 각기 다르다.** 이 기준은 행로의 경험치 획득 한계치까지 단계가 존재한다.

e.g. ‘투로’의 레벨 1단계가 10의 경험치를 요구한다고 해서, ‘탁로’의 레벨 1단계가 똑같은 양의 경험치를 요구하지 않고, 별개의 요구수치가 존재한다.

**레벨의 요구치만큼 경험치를 모으면 자동적으로 그 단계의 능력이 해금된다.**

e.g. ‘투로’의 획득 경험치가 19이고 레벨 1단계가 10, 레벨 2단계가 20, 레벨 3단계가 30에 해금된다고 가정할 때, 3의 경험치를 추가로 얻으면 레벨 1단계, 레벨 2단계의 요구치를 넘어선다. 따라서 유저가 해금한 ‘투로’ 레벨은 1단계와 2단계이다.

* 1. 석반 기술

모든 행로 레벨은 레벨에 해당하는 기술이 존재한다.

플레이어는 해금된 레벨의 기술 중 원하는 기술을 선택해서 사용할 수 있다.

단, 레벨이 같은 기술은, ‘레벨의 기술 수/2(소수점 내림, 최소 1개)’ 개만큼 동시에 사용할 수 있다.

e.g.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1단계 | 기술1 | - | - | - | - |
| 2단계 | 기술2 | 기술3 | - | - | - |
| 3단계 | 기술4 | 기술5 | 기술6 | 기술7 | - |
| 4단계 | 기술8 | 기술9 | 기술10 | 기술11 | 기술12 |

만약 어떤 행로의 레벨을 4단계까지 해금했고, 행로의 레벨 별 기술이 다음과 같다면 동시에 사용할 수 있는 기술의 수는 다음과 같다.

1단계 : 1개

기술이 하나이므로 1/2를 내려 0이지만, 사용할 수 있는 기술은 최소 1개이므로 1개의 기술이 사용 가능하다.

2단계 : 1개

기술이 둘이므로 2/2 = 1이다. 따라서 최대 1개의 기술이 동시에 사용 가능하다.

3단계 : 2개

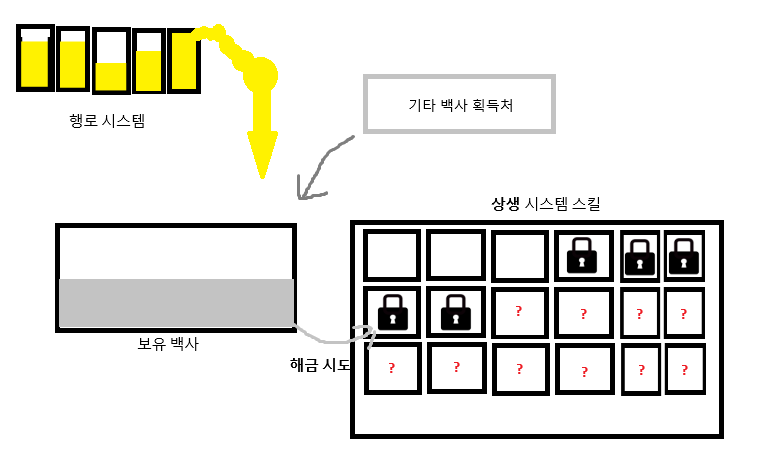
기술이 넷이므로 4/2 = 2이다. 따라서 최대 2개의 기술이 동시에 사용 가능하다.

4단계 : 2

기술이 다섯이므로 5/2 = 2.5이다. 소수점을 내리므로 최대 2개의 기술이 동시에 사용 가능하다.

따라서, 이 행로를 4단계까지 레벨업한 플레이어가 다른 조건을 무시하고 최대로 동시에 사용 가능한 기술의 수는 1+1+2+2=6, 최대 6개의 기술을 동시에 사용할 수 있다.

1. 상생 시스템



* 1. 백사 획득

상생 포인트는 크게 2가지 방법으로 습득한다.

첫 번째 방법은 상생 포인트 자체를 습득하는 방식이다.

상생 포인트를 보상으로 받거나 습득하면 받은 수치값만큼 상생 포인트가 증가한다.

두 번째 방법은 행로 시스템의 초과된 행로 경험치로 습득하는 방식이다.

행로 경험치를 한계치를 넘어 습득하면, 초과된 행로 경험치는 상생 포인트로 변환된다.

e.g. 투로의 항사 한계치가 100이고, 투로의 항사 획득량이 110일 때, 10의 백사가 증가한다.

* 1. 상생 기술

플레이어는 상생 시스템에서 기술을 습득할 수 있다.

**상생 시스템의 기술은 각 기술마다 습득에 필요한 상생 포인트, 아이템이 정해져 있다.**

e.g. 스킬1은 상생 포인트 10만 써서 습득할 수 있다면, 스킬2는 상생 포인트와 아이템1이 3개 필요하는 등 스킬마다 필요한 습득 재료가 다르다.

단, 모든 상생 기술은 습득 시 상생 포인트를 필요로 한다.

**플레이어는 상생 포인트, 아이템 등을 소모해서 기술을 습득할 수 있다.**

만약 습득한 기술이 행로 시스템에도 존재하는 기술이라면, **행로 시스템에서도 행로 레벨을 올릴 필요 없이 해당 기술을 사용할 수 있다.**

또한 동일 행로의 동일 레벨에서 사용 가능한 기술 횟수를 차지한다.

e.g. ‘투로’ 레벨 2단계(기술 개수 4개)와 상생 시스템에 있는 기술을 상생으로 습득했을 때, ‘투로’ 레벨 2단계가 아니더라도 해당 기술을 사용할 수 있다.

단, 나중에 ‘투로’ 레벨 2단계를 달성하면 동시에 사용 가능 스킬 2개중 1개를 차지한 것으로 간주한다.

행로 시스템이 레벨 별 기술 횟수제한이 있는 것과 달리, **상생 시스템에서 습득한 기술은 제한 없이 해금한 기술을 사용할 수 있다.**

* 1. 기술 정보

기술 정보는 플레이어가 상생 시스템에서 대상 기술에 접근 가능한 정도를 정의한 개념적인 용어이다.

상생에 등록된 기술은 미확인, 발견, 습득 가능이라는 기술 정보로 분류된다.

습득 가능 상태의 기술만 플레이어가 습득할 수 있다.

미확인, 발견, 습득 가능은 아이템의 미확인, 설계 없음, 제작 가능의 개념과 대칭적인 개념(=비슷한 개념)이다.

**미확인(아이템의 미확인과 대칭)**

플레이어가 상생 시스템 UI에서 정보 확인 불가, 습득 불가한 기술 정보을 말한다.

**발견(아이템의 설계 없음과 대칭)**

플레이어가 상생 시스템 UI에서 요구 상생 포인트 및 재료를 제외한 정보 확인 가능, 습득 불가한 기술 정보를 말한다.

**습득 가능(아이템의 제작 가능과 대칭)**

플레이어가 상생 시스템 UI에서 모든 정보 확인 가능, 습득 가능한 기술 정보를 말한다.

1. 사용

행로, 상생 시스템으로 획득한 각 기술은 사용 방법이 정해져 있다.

* 1. 액티브 스킬형

액티브 스킬형은 플레이어의 조작법 중 스킬 1~4 조작키를 통해 사용 가능한 기술들이다.

액티브 스킬형은 조작키에 배정해야만 사용할 수 있다.

즉, 액티브 스킬은 한 번에 4 가지만 사용할 수 있다.

* 1. 상시 적용형

상시 적용형은 기술 사용 시 자동으로 적용되는 기술을 의미한다.

플레이어가 상시 적용형 기술을 선택하면, 해당 기술은 자동으로 효과가 적용된다.

상시 적용형 기술 중에는 특정 조건에 만족해야 효과가 발동하는 기술이 존재한다.

플레이어가 조건을 만족시키면 자동으로 기술이 시전된다.