전투 기획서

**Ver. 0.1.1**

**본 문서의 내용은 자신의 미래를 위해 작성하는 것이므로 엄중한 취급 및 관리를 부탁드립니다.**

목차

[1. 개요 3](#_Toc25064384)

[1.1 게임소개 3](#_Toc25064385)

[1.2 기획의도 3](#_Toc25064386)

[1.3 배경정보 3](#_Toc25064387)

[1.4 전투 진행 요약 4](#_Toc25064388)

[2. 전투 시스템 5](#_Toc25064389)

[2.1 전투에서 사용되는 데이터 5](#_Toc25064390)

[2.2 컨텐츠 5](#_Toc25064391)

[2.3 캐릭터 배치 5](#_Toc25064392)

[2.4 스킬 자동 선택 시스템 6](#_Toc25064393)

[2.5 타겟 선택 시스템 8](#_Toc25064394)

[2.6 데미지 계산 시스템 9](#_Toc25064395)

문서 버전 기록

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 날짜 | 소요시간 | 설명 |
| 0.1.0 | 2019-11-07 | 12시간 | 기초 기획안 설정 |
| 0.1.1 | 2019-11-14 | 4시간 | 기획안 수정 |
|  |  |  |  |

1. 개요
   1. 게임소개

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **내용** | **설명** |
| 장르 | SRPG | 전략적 사고를 통한 게임의 진행을 한다. |
| 플랫폼 | 모바일 | 간단한 조작으로 전략적 행동을 구상하도록 한다. |
| 타겟 유저 | 전략적 재미를 좋아하는 유저 | 전략을 구성하는 것에 즐거움을 가지는 유저 |
| 게임 플레이 | 턴 전투 | 유저는 유저의 턴에 자신의 가지고 있는 캐릭터를 활용하여 전투를 한다. |

스테이지 내의 단계

자동

배속

설정

기본

1

대기

2

정보창



캐릭터 배치

조작 버튼

* 화면 중앙에 캐릭터가 배치가 되어있고 하단에 조작 버튼, 상단에 정보창을 배치하도록 한다.
* 유저가 사용가능한 최대 가능한 캐릭터의 수는 6개이다.
* 캐릭터순서는 행동력을 기준으로 우측에서 좌측으로 배치를 한다. (행동력 값이 클수록 우측으로 배치한다.)
* 각 캐릭터는 같은 행의 적을 우선 공격하고 같은 행에 적이 없을 경우 제일 좌측 열의 적을 우선 공격한다.
  1. 기획의도
* 유저는 캐릭터의 구성과 배치, 조작을 통해 전략을 설계하는 경험을 제공한다.
* 자동 전투와 수동 전투의 차이를 두게 하여 유저의 캐릭터 구성을 바꾸도록 하여 다양한 스킬과 캐릭터를 수집하도록 유도한다.
  1. 배경정보

**전투 임시 DB**: 전투를 시작할 때 서버에서 가져와서 클라이언트에 저장합니다. 전투 종료 후에는 결과를 서버에 전송한다. 내용은 초기화 한다.  
해당 전투에서 사용되는 캐릭터정보, NPC정보를 저장한다. (전투 중 HP, 스킬로 인한 스텟 변화 등)

|  |  |
| --- | --- |
| **임시 DB 예시** | |
| 스킬 UID | 각 캐릭터와 몬스터가 가지고 있는 스킬의 식별자 |
| 스킬 행동력 소모 값 | 캐릭터와 몬스터의 스킬의 행동력 소모값 |
| 스킬 타입 | 스킬의 타입 값 |
| 스킬 공격력 값 | 스킬의 공격력 값 |
| 스킬 사용 정보 값 | 이전 턴에서 사용한 스킬 정보값 |
| 스킬 범위 | 스킬의 적용 범위 값 |
| 스킬 치명타 | 스킬의 개별 추가 치명타 데미지 |
| 스킬 적중률 | 스킬 적중률 |
| Hp | 캐릭터와 몬스터의 Hp |
| 위치 정보 값 | 캐릭터와 몬스터의 위치 좌표값 |
| 방어력 | 캐릭터와 몬스터의 방어력 |
| 치명타 확률 | 캐릭터와 몬스터의 치명타 확률 |
| 캐릭터 상태 값 | 전투 중 캐릭터가 받고 있는 버프 상황 |
| 현재 행동력 값 | 현재 전투에서 사용가능한 행동력 값 |

* 1. 전투 진행 요약

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내용 | 설명 | 기획의도 |
| 컨텐츠 선택 | 유저가 플레이 하고자 하는 컨텐츠를 선택한다. | 기존의 SRPG 게임처럼 보상과 경험에 따라 선택하도록 한다. |
| 캐릭터 배치 | 선택한 컨텐츠에서 유저가 원하는 캐릭터를 선정하여 배치한다. | 배치의 위치에 따라 우선 공격하는 대상이 다르기에 유저의 배치에 대한 전략을 생각하도록 한다. |
| 스킬 선택 | 오토와 수동 조작이 존재한다. | 배치된 위치와 스킬의 종류에 따라 유저의 스킬의 선택을 다양하게 한다. |
| 타겟 선택 | 사용할 스킬의 타겟을 자동 선정한다. | 자동적으로 타겟을 선정하여 유저의 조작의 편의성을 준다. |
| 데미지 처리 | 같은 영역을 공격하게 되면 추가 데미지를 준다. | 유저의 스킬 사용에 다양한 선택을 하도록 한다. |

1. 전투 시스템
   1. 전투에서 사용되는 데이터

[플로우 차트에서 사용되는 데이터(클릭하면 임시 DB로 연결됩니다.)](https://1drv.ms/x/s!AoSSH1TTGcaUhJsTsUSDCwVOgd5LRA?e=i2m6L3)

* 캐릭터의 스킬 행동력 소모 값
* 캐릭터의 위치 정보 값
* 캐릭터의 스킬 타입
* 캐릭터의 스킬 공격력 값
* 캐릭터의 상태 값
* 이전 턴 스킬 사용 정보 값
* 현재 행동력 값
  1. 컨텐츠
* 컨텐츠의 종류로는 일반 던전, 레이드, 전술훈련(PVP)가 있다.
* 일반 던전의 보상은 경험치, 재료를 제공한다.
* 레이드의 보상은 장비, 경험치를 제공한다.
* 전술훈련(PVP)의 보상은 재료, 장비를 제공한다.
* 각 경험치, 장비, 재료를 사용하여 캐릭터를 성장시킨다.
  1. 캐릭터 배치
* 유저는 기본적으로 가로 4 세로 3의 필드에 캐릭터를 배치한다.



* 일반전투와 레이드의 경우 최대 6개의 캐릭터가 사용되고 PVP의 경우 최대 5개의 캐릭터가 사용한다.
* 레이드는 유저 캐릭터 5개와 친구 캐릭터 1개를 이용하여 전투가 가능하고 친구의 캐릭터의 경우 한번 사용할 경우 일정시간동안 사용이 불가능하게 한다.
* 유저는 미리 캐릭터의 위치를 저장하여 사용이 가능하도록 한다.
* 같은 이름을 가진 캐릭터는 중복 배치가 불가능하다.
* 같은 이름을 가진 캐릭터의 다른 타입을 지닌 경우 동시에 배치가 불가능하다.   
  (Ex: A캐릭터의 타입이 기동, 경장, 중장이 있다. A캐릭터의 중장, 기동, 경장을 동시에 배치할 수 없다.)
* 같은 이름을 가진 캐릭터의 등급이 다른 경우에도 동시에 배치가 불가능하다.   
  (Ex: A캐릭터의 등급이 1등급, 3등급, 5등급을 가지고 있더라도 A캐릭터의 1등급, 3등급, 5등급을 동시에 배치할 수 없다.)
  1. 스킬 자동 선택 시스템

**기획의도**

* 유저가 선택한 스킬을 우선적으로 사용한다.
* 이전 턴에 사용한 스킬은 사용이 안 하도록 설정한다.
* 캐릭터 중에 HP가 30%미만인 캐릭터가 존재하면 회복 스킬을 먼저 사용한다.
* 버프 스킬을 먼저 사용한다.
* 행동력이 낮은 스킬을 우선적 사용 설정
* 각 행에서 캐릭터(아군, 적군)의 수가 가장 많은 행에 있는 캐릭터의 스킬을 사용한다.
* 공격력이 높은 스킬을 사용한다.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 내용 | 분류 | 점수 | 분류 | 점수 | 분류 | 점수 |
| 이전 턴에 사용한 스킬 | 미 사용 | 4 | 사용 | 0 |  |  |
| 회복 스킬 | HP30% | 4 | 없음 | 0 |  |  |
| 버프 스킬 | 유 | 3 | 무 | 0 |  |  |
| 행동력 순위 | 1~4 | 3 | 5~8 | 2 | 9~12 | 1 |
| 같은 행에 있는 캐릭터 수 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2이하 | 1 |
| 공격력 순위 | 1~4 | 3 | 5~8 | 2 | 9~12 | 1 |
| 점수 플로우 차트 | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 스킬 선택 플로우 차트 | |
| 선정  기준 | * 점수 플로우 차트에 따라 점수를 선정하고 점수가 높을수록 먼저 사용하도록 구성한다. * 유저가 스킬을 선택을 하게 되면 선택한 스킬을 우선적으로 사용하도록 한다. * 유저가 선택한 스킬의 행동력 값이 사용 가능한 행동력값보다 클 경우 행동력을 보충하도록 설정한다. |
|  | |

* 1. 타겟 선택 시스템

|  |  |
| --- | --- |
| 타겟 선정 플로우 차트 | |
| 기획의도 | * 스킬을 사용하는 캐릭터의 같은 행의 NPC를 우선적으로 선택한다. * 같은 행에 NPC가 없을 경우 제일 좌측 열의 적을 우선적으로 선택한다. * 유저가 스킬을 선택하거나 오토로 스킬이 사용이 될 때 자동적으로 타겟을 선정하는 플로우 차트 |
|  | |

* 1. 데미지 계산 시스템
* 스킬이 사용한 다음 타겟에게 적용되는 데미지를 계산하는 플로우 차트

|  |
| --- |
| 데미지 계산 플로우 차트 |
|  |