오토전투 기획서

**Ver. 0.1.0**

**본 문서의 내용은 자신의 미래를 위해 작성 하는 것이므로 엄중한 취급 및 관리를 부탁 드립니다.**

목차

[1. 타 게임 오토전투 분석 3](#_Toc24018762)

[1.1 간략 정리 3](#_Toc24018763)

[1.2 라스트 오리진 오토 플로우 차트 3](#_Toc24018764)

[1.3 세븐나이츠 오토 플로우 차트 4](#_Toc24018765)

[1.4 판타지워 택틱스R 플로우 차트 4](#_Toc24018766)

[2. 기획 4](#_Toc24018767)

[2.1 기획게임 간략소개 4](#_Toc24018768)

[2.2 초기 게임 오토전투 플로우 차트 4](#_Toc24018769)

[2.3 개선 오토 전투 플로우 차트 4](#_Toc24018770)

문서 버전 기록

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 날짜 | 소요시간 | 설명 |
| 0.1.0 | 2019-11-07 |  | 기초 기획안 설정 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. 타 게임 오토전투 분석
   1. 간략 정리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **게임명** | **라스트 오리진** | **세븐나이츠** | **판타지워 택틱스R** |
| **장르(Genre)** | **TRPG** | **TRPG** | **TRPG** |
| **플랫폼** | 모바일 | 모바일 | 모바일 |
| **출시일** |  |  |  |
| **오토 방식** | 1번 고정 | 랜덤전투 | 순차적 사용 |
| **캐릭터의 순서** | 캐릭터의 스텟에 따라 순차적 사용 | 캐릭터의 스텟에 따라 순차적 사용 | 유저가 미리 정해둔 순서에 따라 사용 |

* 1. 라스트 오리진 오토 플로우 차트

캐릭터의 현재 AP값

캐릭터의 행동력값

캐릭터 스킬의 AP값

캐릭터 스킬의 사거리값

몬스터의 위치값

캐릭터의 위치값

종료

시작

행동력에 따른 AP회복

캐릭터의 현재 AP값이 10보다 큰가?

1번 스킬의 사거리 내에 적 이 있는가?

현재AP-1번 스킬 AP

2번 스킬의 사거리 내에 적 이 있는가?

현재AP-2번 스킬 AP

데이터 요청

임시 전투 DB

데이터 출력

데이터 입력

DB

데이터 출력

전투 플로우 차트

* 1. 세븐나이츠 오토 플로우 차트

플로우차트에서 필요한 데이터 종류

영웅의 스킬정보값

영웅의 약점 공격 확률 값

유저의 선택값

캐릭터의 상태값

플로우차트의 순서 설명

* 1. 판타지워 택틱스R 플로우 차트

캐릭터의 현재 마나

캐릭터의 위치 정보

캐릭터의 이동력

스킬 정보 (소모 마나, 사정거리, 스킬 가능 여부)

이전 턴 스킬 사용 정보

시작

데이터 요청

임시 전투 DB

데이터 출력

가장 가까운 몬스터의 후방으로 이동 합니다.

캐릭터 데이터

임시 전투 DB

캐릭터 데이터

종료

캐릭터가 각성스킬을 사용 할수 있는가?

이전 전투에 3번 스킬을 사용 하였는가?

3번 스킬을 사용가능한 마나인가?

3번 스킬 사정거리 내에 적이 있는가?

2번 스킬 사정거리 내에 적이 있는가?

1번 스킬 사정거리 내에 적이 있는가?

각성스킬 사정거리 내에 적이 있는가?

2번스킬을 사용가능한 마나인가?

대기

4번 스킬 사용

3번 스킬 사용

2번 스킬 사용

1번 스킬 사용

현재 캐릭터 위치에서 몬스터의 후방영역으로 이동가능한가?

스킬 사정거리내에 몬스터가 있는가?

가장 가까운 몬스터로 이동 합니다.

1. 기획
   1. 기획게임 간략소개

* 게임의 문제점에 대한 내용을 집중적으로 분석하고 그 문제점을 가설을 세워서 검증하는 방법으로 진행해야 한다.
  1. 초기 게임 오토전투 플로우 차트
* 게임의 문제점에 대한 내용을 집중적으로 분석하고 그 문제점을 가설을 세워서 검증하는 방법으로 진행해야 한다.
  1. 개선 오토 전투 플로우 차트