

전략적 팀 전투 상점 역기획서

박지윤



목차



목차



상점 개요



화면 상세 UI



상점 이용 방법



상점 플로우 차트



예외 처리



데이터 테이블

목차

1

상점 개요

2

화면 상세 UI

3

상점 이용 방법

4

상점 플로우 차트

5

예외 처리

6

데이터 테이블

상점 개요

■ 상점의 정의

라운드 기반 PvP게임 속에서 얻는 재화(골드)로 **챔피언 구매**, **상점 새로 고침**, **경험치 구매**가 이루어 지는 상점

■ 상점의 목표

원하는 챔피언이 없을 시 골드를 사용해 새로고침 하여 **상점의 챔피언 교체**

골드를 사용해 레벨 업을 하여 **더 많은 챔피언 배치** 및 **강한 챔피언 상점 출현 확률 높이기**

유저의 **현재 상황**을 알려주기



목차



상점 개요



화면 상세 UI



상점 이용 방법



상점 플로우 차트



예외 처리



데이터 테이블

화면 상세 UI

목차

상점 개요

화면 상세 UI

화면 상세 UI

상점 플로우 차트

예외 처리

데이터 테이블

■ 기본 구성_레벨 표시



| 항목 | 명칭 | 내용 |
|----|--------|--|
| 1 | 레벨 표시 | 현재 레벨 표시 |
| 2 | 경험치 수치 | 보유 경험치/다음 레벨까지 필요 경험치 - 다음 레벨까지 필요 경험치를 모으면 레벨 업 - 레벨 업 하면 보유 경험치 0으로 초기화 - 매 라운드가 시작할 때 +2 경험치 |
| 3 | 경험치 바 | 현재 레벨에 보유 경험치 표시 - 한 칸당 4 경험치 표시 - 보유 경험치는 밝은 민트로 채움 - 매 라운드가 시작할 때 +2 경험치 |

* [예외 처리]에 예외1 참고

화면 상세 UI

목차

상점 개요

화면 상세 UI

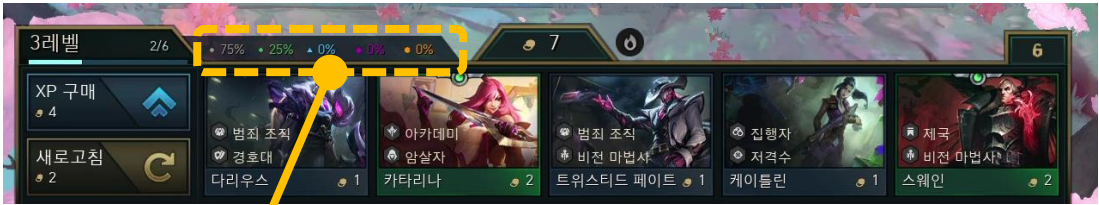
화면 상세 UI

상점 플로우 차트

예외 처리

데이터 테이블

■ 기본 구성_상점 확률



새로고침 될 때 마다 상점에 나오는 **챔피언의 확률**
 색깔로 챔피언 가격 표시 (단위:골드)

■ 상점 확률표

| 레벨/가격 | 1(회색) | 2(초록색) | 3(민트색) | 4(자주색) | 5(금색) |
|-------|-------|--------|--------|--------|-------|
| 1 | 100% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 2 | 100% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 3 | 75% | 25% | 0% | 0% | 0% |
| 4 | 55% | 30% | 15% | 0% | 0% |
| 5 | 45% | 33% | 20% | 2% | 0% |
| 6 | 25% | 40% | 30% | 5% | 0% |
| 7 | 19% | 30% | 35% | 15% | 1% |
| 8 | 15% | 20% | 35% | 25% | 5% |
| 9 | 10% | 15% | 30% | 30% | 15% |

화면 상세 UI

목차

상점 개요

화면 상세 UI

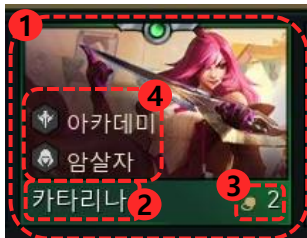
상점 이용법

상점 플로우 차트

예외 처리

데이터 테이블

■ 기본 구성_상점 목록



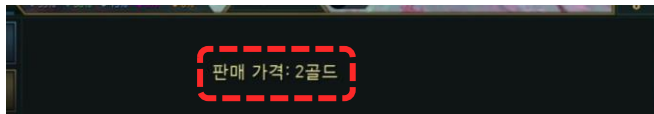
| 항목 | 명칭 | 내용 |
|----|--------|---|
| 1 | 전체 | 해당 챔피언의 가격에 맞는 색 의 태두리와 챔피언의 이미지 표시 |
| 2 | 챔피언 이름 | 해당 챔피언 이름 표시 |
| 3 | 가격 | 해당 챔피언 구매 시 필요한 가격 표시 |
| 4 | 시너지 | 해당 챔피언이 보유하고 있는 시너지 명칭 과 해당 시너지의 아이콘 표시 |

■ 챔피언 구매 완료



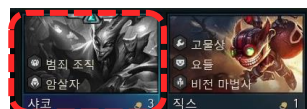
해당 챔피언이 있던 자리 **공란**

■ 챔피언 판매



해당 챔피언의 **가격** 표시

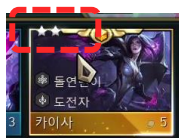
■ 챔피언 구매 불가



해당 챔피언의 이미지 **회색** 표시

* [예외 처리]에 예외2 참고

■ 챔피언 승급 가능



해당 챔피언의 테두리에 다음 승급 **별** 표시

* 1성 챔피언 3명 → 2성 챔피언 1명
2성 챔피언 3명 → 3성 챔피언 1명

화면 상세 UI

목차

상점 개요

화면 상세 UI

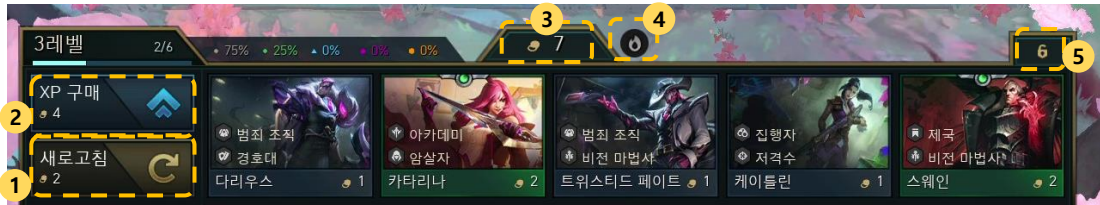
상점 이용법

상점 플로우 차트

예외 처리

데이터 테이블

기본 구성_기타



| 항목 | 명칭 | 내용 |
|----|-------|---|
| 1 | 새로고침 | 2 골드를 사용해 상점 목록을 새로고침 |
| 2 | XP 구매 | 4 골드를 사용해 4 경험치를 구매 |
| 3 | 자산 | 현재 보유중인 골드 총액 표시 |
| 4 | 연승/연패 | 연승 시:  빨간 불과 함께 연승 횟수 표시 연패 시:  파란 불과 함께 연패 횟수 표시 첫 시작(무연패연승):  숫자 없이 회색 불 자물쇠 잠김:  다음 라운드 시작 시 새로고침 없음 자물쇠 열림:  다음 라운드 시작 시 새로고침 |
| 5 | 상점 잠금 | |

골드 부족 시

→새로고침과 XP구매 회색으로 표시



상점 이용법



목차



상점 개요



화면 상세 UI



상점 이용법



상점 플로우 차트



예외처리



데이터 테이블

■ 기본 조작법

- 원하는 아이콘 마우스 **좌 클릭**
- 필요한 만큼의 골드가 없을 시 좌 클릭 작동 x ●

| 아이콘 | 클릭 시 |
|---------|----------------------|
| ● XP 구매 | XP 구매 |
| ● 새로고침 | 상점 새로고침 |
| ● 챔피언 | 해당 챔피언 구매 |
| 상점 잠금 | 해제상태->잠금 잠금상태->해제 |

■ 단축키

| 조작 | 단축키 |
|--------|-------------------|
| XP 구매 | 키보드 F |
| 새로고침 | 키보드 D |
| 챔피언 판매 | 해당 챔피언 좌 클릭+키보드 E |

상점 이용법

목차

상점 개요

화면 상세 UI

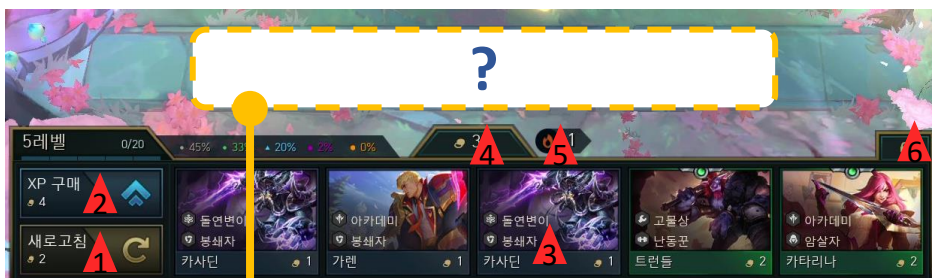
상점 이용법

상점 플로우 차트

예외 처리

데이터 테이블

정보



필요한 정보 위에 **마우스를 올려 두면**
해당 위치에 정보 표시

마우스 위치

| 항목 | 마우스 위치 | 표시창(?에 표시) |
|----|----------------|---|
| 1 | 새로고침 | <div> <p>새로고침 [D]</p> <p>상점을 새로고침해서 새로운 챔피언을 만나 보세요.</p> <p>새로고침 설명</p> </div> |
| 2 | XP 구매 | <div> <p>XP 구매 [F]</p> <p>4 XP를 획득해 레벨 업하세요. 레벨 업하면 팀 규모가 커지고 상점에서 더 강력한 챔피언을 구매할 수 있습니다. 매 라운드 시작마다 2 XP를 무료로 획득할 수 있습니다.</p> <p>4레벨까지 4</p> <p>경험치 구매 설명</p> </div> |
| 3 | 챔피언 (상점 목록) | <div> <p>천부적 재능</p> <p>대상이 사이라와 인접해 있다면 겐으로 원형 범위를 배어 범위 내의 모든 적에게 공격력의 175%만큼 물리 피해(총: 149)를 입히고 10의 방어력을 감소시킵니다. 방어력 감소 효과는 중첩될 수 있습니다.</p> <p>대상이 사이라와 인접하지 않을 경우 사이라가 같은 효과를 가진 강화 사격을 대상에게 발사해 20의 마나를 얻습니다.</p> <p>해당 챔피언의 스킬 설명</p> </div> |
| 4 | 자산 | <div> <p>획득 가능한 총 골드 4</p> <p>기본 골드 획득 +3 이자 (최대 5) +0 연승/연패 +0 승리당 골드 +1</p> <p>현재 유저의 상태에 맞는 다음 라운드 시작 시 획득 가능한 총 골드 설명 (이자는 매 10 골드 당 1골드 씩, 최대 5골드)</p> </div> |
| 5 | 연승/연패 | <div> <p>연승</p> <p>연속으로 승리 또는 패배한 라운드 수에 따라 매 라운드 추가 골드를 획득합니다.</p> <p>2-3 +1 4 +2 5+ +3</p> <p>연승/연패 시 얻을 수 있는 골드 설명</p> </div> |
| 6 | 상점 잠금 | <div> <p>현재 상점 판매 목록을 잠급니다.</p> <p>현재 상점 판매 목록의 잠금을 해제합니다.</p> <p>상점의 현재 잠금상태 표시 및 잠금 사용 설명</p> </div> |

상점 플로우 차트



목차



상점 개요



화면 상세 UI



상점 이용법



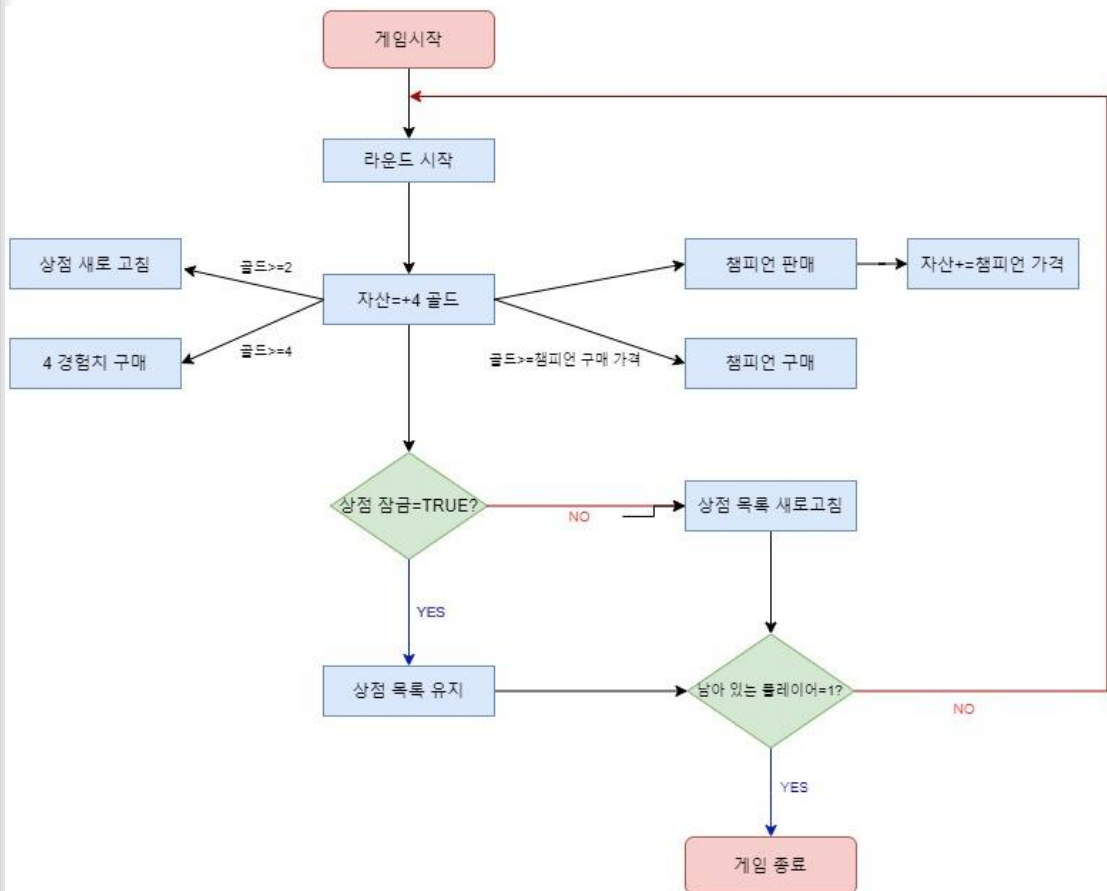
상점 플로우 차트



예외 처리



데이터 테이블



예외 처리



목차



상점 개요



화면 상세 UI



상점 이용법



상점 플로우 차트



예외 처리



데이터 테이블

■ 예외 처리 항목

- 1 챔피언 구매 시 챔피언을 보관하는 **대기석이 만석**일 시
챔피언 구매 불가
(챔피언 구매 시 필요한 골드가 부족한 경우와 같은 화면)
- 2 **9레벨**이 되면 **경험치 구매 불가**
 - 경험치 수치는 “최대”로 표시
 - 경험치 바는 비활성화

데이터 테이블



목차



상점 개요



화면 상세 UI



상점 이용법



상점 플로우 차트



예외 처리



데이터 테이블

■ 챔피언 데이터 테이블

| 정의 | 변수 이름 | 데이터 타입 | 세부 설명 | 연결 변수 |
|---------------|-----------|--------|------------------------|-----------|
| 1골드 챔피언 | Cham_1 | int | 챔피언 가격 1골드 | 재화 테이블/자산 |
| 1골드 챔피언 구매 불가 | Cham_1_un | bool | 1골드 챔피언 구매 시 필요한 골드 부족 | 재화 테이블/자산 |
| 2골드 챔피언 | Cham_2 | int | 챔피언 가격 2골드 | 재화 테이블/자산 |
| 2골드 챔피언 구매 불가 | Cham_2_un | bool | 2골드 챔피언 구매 시 필요한 골드 부족 | 재화 테이블/자산 |
| 3골드 챔피언 | Cham_3 | int | 챔피언 가격 3골드 | 재화 테이블/자산 |
| 3골드 챔피언 구매 불가 | Cham_3_un | bool | 3골드 챔피언 구매 시 필요한 골드 부족 | 재화 테이블/자산 |
| 4골드 챔피언 | Cham_4 | int | 챔피언 가격 4골드 | 재화 테이블/자산 |
| 4골드 챔피언 구매 불가 | Cham_4un | bool | 4골드 챔피언 구매 시 필요한 골드 부족 | 재화 테이블/자산 |
| 5골드 챔피언 | Cham_5 | Int | 챔피언 가격 5골드 | 재화 테이블/자산 |
| 5골드 챔피언 구매 불가 | Cham_5_un | bool | 5골드 챔피언 구매 시 필요한 골드 부족 | 재화 테이블/자산 |

■ 재화 데이터 테이블

| 정의 | 변수 이름 | 데이터 타입 | 세부 설명 | 연결 변수 |
|----------|------------|--------|--------------------|------------------|
| 자산 | Gold_total | Int | 현 보유 총 골드 | |
| 라운드 골드 | Gold_round | int | 매 라운드 당 지급하는 4골드 | |
| 새로고침 | Gold_re | int | 새로고침 시 필요한 2골드 | |
| 새로고침 불가 | Gold_re_un | bool | 새로고침 시 필요한 골드 부족 | |
| XP 구매 | Gold_XP | int | 경험치 구매 시 필요한 4골드 | 경험치 테이블/추가 XP 구매 |
| XP 구매 불가 | Gold_XP_un | bool | 경험치 구매 시 필요한 골드 부족 | |

데이터 테이블


 목차


 상점 개요


 화면 상세 UI


 상점 이용법


 상점 플로우 차트


 예외 처리


 데이터 테이블

■ 경험치 데이터 테이블

| 정의 | 변수 이름 | 데이터 타입 | 세부 설명 | 연결 변수 |
|-------------------|-----------|--------|--------------------------|---------------|
| 총 경험치 | exp_total | Int | 현재 레벨에서 보유한 총 경험치 | |
| 추가 XP 구매 | exp_get | int | 경험치 구매 시 얻는 경험치 | 재화 테이블/ XP 구매 |
| 레벨 업 경험치 (1 to 2) | exp_12 | int | 레벨 1에서 2로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (2 to 3) | exp_23 | int | 레벨 2에서 3로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (3 to 4) | exp_34 | int | 레벨 3에서 4로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (4 to 5) | exp_45 | int | 레벨 4에서 5로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (5 to 6) | exp_56 | int | 레벨 5에서 6로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (6 to 7) | exp_67 | int | 레벨 6에서 7로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (7 to 8) | exp_78 | int | 레벨 7에서 8로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |
| 레벨 업 경험치 (8 to 9) | Exp_89 | int | 레벨 8에서 9로 레벨 업 시 필요한 경험치 | |

■ 기타 데이터 테이블

| 정의 | 변수 이름 | 데이터 타입 | 세부 설명 | 연결 변수 |
|--------|------------|--------|------------------|--|
| 상점 잠금 | Store_lock | bool | 상점의 잠금 여부 확인 | |
| XP 구매 | Gold_XP | int | 경험치 구매 시 필요한 4골드 | 경험치 테이블/ 추가 XP 구매 |
| 대기석 부족 | Bench_full | bool | 대기석 만석 확인 | 챔피언 테이블/ 1골드 챔피언 구매 불가 챔피언 테이블/ 2골드 챔피언 구매 불가 챔피언 테이블/ 3골드 챔피언 구매 불가 챔피언 테이블/ 4골드 챔피언 구매 불가 챔피언 테이블/ 5골드 챔피언 구매 불가 |