

Project Andromeda

Game Battle System Document

Kyungjin Kim

목차

1. 개요

2. 전투

- 2.1. 전투 시작과 종료
- 2.2. 공격과 방어 규칙
- 2.3. 피해 및 회피 규칙
- 2.4. 상태 이상과 치유 규칙

3. 캐릭터 무기와 기술

- 3.1 무기 종류와 특정
- 3.2 캐릭터 기술과 스킬 설명
- 3.3 스킬 강화 및 무기 강화 설명

4. 전투 인터페이스 (UI)

- 4.1 전투 화면 구성 및 요소 설명 (플레이어 캐릭터 정보, 적 캐릭터 정보, 턴 제어 등)
- 4.2 무기 선택 및 교체 인터페이스
- 4.3 스킬 및 강화 재료 사용 인터페이스

5. 전투 시스템 테스트

- 5.1 전투 시나리오 테스트 방법
- 5.2 버그 리포팅과 이슈 처리 절차

1.개요

Project Andromeda에서 발생하는 전투와 관련된 제반 사항을 기록합니다. 보스 레이드, PVP, 스테이지 전투 등 세부적인 개별 시스템은 개별 문서를 이용해 표기하지만, 해당 문서에는 관련 개괄적 내용을 작성함으로써, 전체적인 시스템의 요지를 파악하도록 하는데 의미가 있습니다.

2.전투

2.1 전투 시작과 종료



2.1.1 전투 시작 전 모든 캐릭터들은 전투 대기 애니메이션으로 들어갑니다. 단 리더 자리에 있는 캐릭터는 출정 개시 애니메이션을 표출 뒤 인게임에 진입합니다.



2.2.2 전투의 시작은 공격과 이동은 자동으로 이동합니다.

2.2.3 캐릭터의 사거리내에 적이 존재 할 경우 자동으로 공격 합니다.



2.2.4 캐릭터 터치시 캐릭터 간 대열 이동이 가능하며, 캐릭터 머리 위로 후퇴 아이콘이 노출 되면서 아이콘 버튼 터치 시 캐릭터의 후퇴가 가능합니다.

2.2.5 캐릭터는 스킬도 같이 사용이 가능하며 노출 기준은 랜덤으로 잡히고 스킬 코스트는 자동으로 회복 됩니다.

2.2.6 게임 플레이는 2배속, 3배속으로 플레이 가능 하며 스킬은 수동 또는 자동으로 전환이 가능합니다.

2.2.7 게임 플레이 종료의 경우 모든 적이 전멸 되거나 또는 보스 캐릭터를 모두 전전 시켰을 때 게임 플레이가 종료 됩니다.



2.2.8 게임 종료 후 캐릭터의 승리 모션 연출과 더불어 우측 하단 통계 아이콘을 터치 후 캐릭터의 데미지 리포트를 확인 할 수 있는 기능 추가합니다.



데미지 리포트 예시



만일 전투에서 패배했을 경우 또는 모두 후퇴를 했을 경우 DEFEAT 텍스트 연출과 같이 플레이어 스태미나 (활동) 아이템을 반환 하도록 합니다.

2.2 공격과 방어

공격전과 방어전에는 4개의 클래스인 탱커, 딜러, 힐러, 서포터 등의 문서와 근접 캐릭터와 원거리 캐릭터 간의 공격또는 방어 구성 요소 입니다.

2.2.1 탱커 유닛

1. 근접 유닛

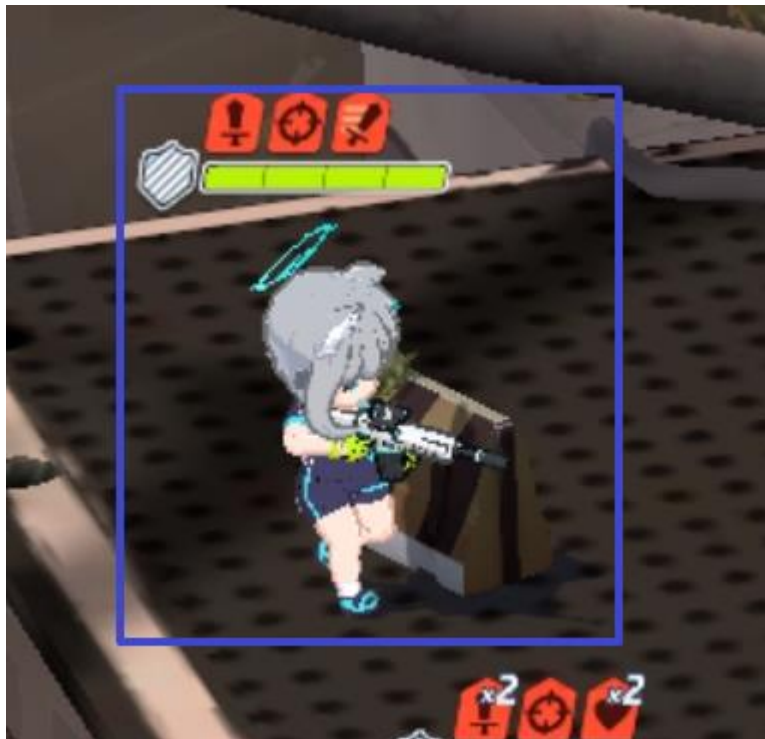


근접유닛은 도끼 또는 칼을 이용한 근접무기를 이용해 빨강색 각도내 공격범위를 이용해 공격을 진행합니다. 단 적과 플레이어 캐릭터 상관없이 쉴드 장치를 발동 시키고 등장합니다. 방어의 경우 방패를 이용해 방어도 같이 진행합니다.

2.기관단총 및 샷건병

근접 유닛과 다르게 샷건이나 기관단총을 이용하는 유닛으로 근접 유닛과 다르게 원거리 공격을 사용하는 점이 있으며, 근접 유닛과 같이 방패로 방어, 쉴드 장치가 캐릭터 등장시 발동합니다.

2.2.2 딜러 유닛



공통적인 역할 : 탱커의 후방지원 역할을 하고 있으며 돌격소총, 석궁병 등 원거리 무기를 들고 있습니다. 방어의 경우 장애물을 찾아 장애물로 이동 후 공격을 캐릭터 자신의 방어를 하고 장애물에서 공격하는 방식입니다.

2.2.3 힐러 유닛

공통적인 역할 : 탱커 및 딜러의 HP를 보충 하는 의무병 역할을 하고 있습니다.

공격과 방어는 딜러 역할을 맡은 캐릭터와 똑같이 진행 되며 방어력은 강력하고 공격이 약하다는 단점이 있습니다.

2.2.4 서포터 유닛

공통적인 역할 : 쉴드 버프를 시작으로 드론 등 화력지원 및 여러 아이템 보급 및 지원 사격을 해주는 역할을 할 수 있습니다.

2.3 피해 및 회피

2.3.1. 물리적 피해 : 근접 공격이나 원거리 공격으로 입히는 일반적인 물리 피해량은 공격력과 방어력을 기반으로 계산 됩니다.

계산 공식 : 물리적 실제피해량 = 물리적공격력 - 방어력

2.3.2 스킬 사용 등 치명 스킬 피해 : 치명 데미지량 = 기본데미지 * 치명타배수

2.3.3 물리적인 데미지를 입었을 때 (스킬) : 물리적인 스킬데미지 = (기본 + 추가데미지) - 추가 방어력

2.3.4 회피확률을 나타내는 공식 :

2.4 상태 이상과 치유 및 물자보급

캐릭터의 상태이상에는 스톤, 혼란, 느려짐, 시야제한 등이 존재하며 물자보급의 경우 서포터 클래스를 가진 캐릭터만 사용이 가능합니다.

2.4.1 스톤

일정시간 동안 캐릭터가 이동과 공격이 멈추는 스킬입니다. 애니메이션에는 기절하는 애니메이션이 들어가 있어야 하며 데미지가 들어 갑니다.

2.4.2 혼란

일정시간 동안 캐릭터가 혼란해 아무것도 못하는 현상입니다.

2.4.3 느려짐

일정시간 동안 적의 이동속도와 공격 속도가 느려지는 현상입니다.

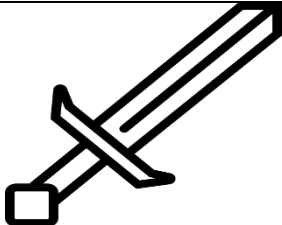
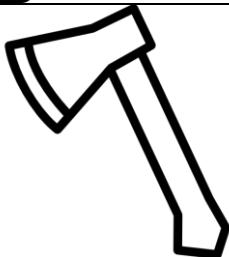

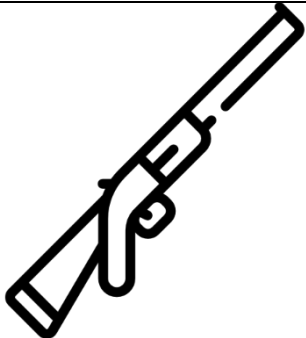

2.4.4 시야제한

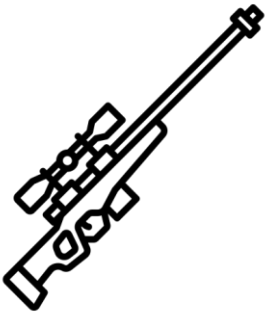
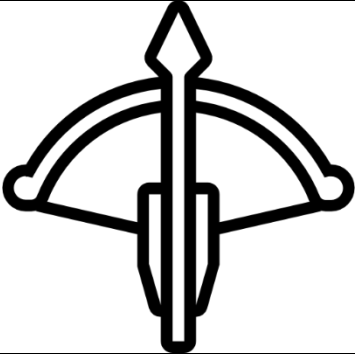
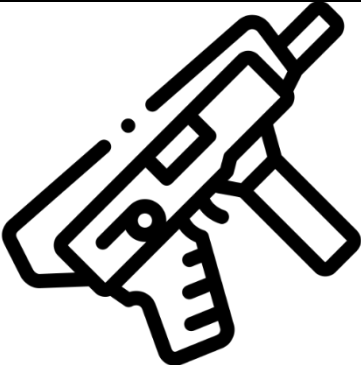
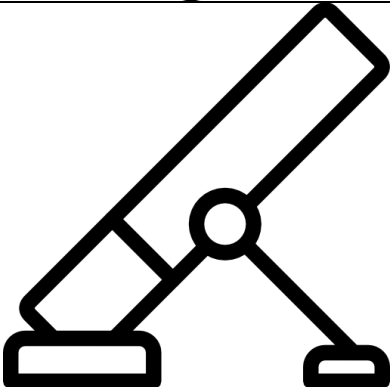
이동 조작에 대한 제어권 상실 및 배회, 공격 대상 범위가 아닌 곳에 공격을 하게 됩니다.

2.5.5 물자보급

서포터 역할을 맡는 캐릭터만 사용 가능한 스킬이며 물자보급에는 체력 보충 뿐만 아니라 쉴드 장치 생성 등 다양한 보급이 들어가 있습니다. 그리고 서포터 역할을 맡은 캐릭터가 아닌 맵에서도 간혹가다가 체력 보충, 쉴드 장치 생성 등 다양한 보급품을 찾을 수 있습니다.

3.캐릭터 기술과 전술 무기

무기 종류	아이콘	설명
검		근접 공격을 하는 캐릭터들이 기본으로 들고다니는 무기이므로 탱커 역할에 많이 투입이 됩니다
도끼		근접 공격을 하는 캐릭터들이 두번째로 많이 들고 다니는 무기 이므로 탱커 역할에 많이 투입이 됩니다.
권총		원거리공격이 가능한 캐릭터들이 기본적으로 들고 다니는 무기이자 딜러 역을 맡는 캐릭터들이 가지고 다니는 무기입니다.
샷건		원거리 공격 가능한 캐릭터들이 들고 다니는 무기 이고 보통 탱커 역할에 배치가 많이 되는 무기입니다. 방패와 함께 들고 다니며 원거리, 근접전 사이에 배치가 가능한 유닛 무기 입니다.
돌격소총		원거리 공격이 가능한 캐릭터들이 들고 다니는 무기이고 딜러 역할에 배치가 많이 되는 무기중 하나입니다. 석궁과는 다르게 명중률은 낮지만 공격 속도가 빠른 무기입니다.

스나이퍼 라이플		장거리 공격 뿐만 아니라 원거리 공격에도 가능한 캐릭터들이 들고 다니는 무기이자 딜러 역 뿐만 아니라 서포터 역에도 가지고 다닐 수 있는 무기입니다
석궁		딜러 역을 맡는 캐릭터들이 많이 사용하는 무기이며 돌격소총과는 다르게 공격 속도가 느린 단점이 있지만 명중률이 높은 강점을 가진 무기입니다.
기관단총		탱커 및 딜러 역을 맡는 캐릭터들이 들고 다니는 무기이며 입니다. 탱커 역에 배치 될때는 돌격용으로 많이 사용합니다.
포		서포터 역을 맡는 캐릭터들이 많이 가지고 다니는 무기이며 최후방 지원에서 사용하는 무기로 사용됩니다.

4. 전투 인터페이스 (UI)

4.1 전투 화면 구성 및 요소 설명 (플레이어 및 적 캐릭터 정보, 턴 제어)

4.1.1. 전투 화면



플레이어 캐릭터는 파랑색 화살표 대로 우측으로 가는 형식이고, 적군의 이동은 왼쪽으로 플레이어 캐릭터를 수비하는 역할입니다.

Hand-drawn UI design for a game character screen. The screen is divided into three main sections:

- Top Bar:** Contains a back arrow, character name, level, and a settings icon.
- Character Overview:** Features a stick figure, character name, level, and a 'Show' button.
- Detailed Stats/Skills:** A grid of boxes for various attributes:
 - Row 1: Attack (공격력), Defense (방어력), Magic (마법력), and a 'Show' button.
 - Row 2: Skill (스킬), Level (레벨), and a 'Skill up' button.
 - Row 3: Health (체력), Magic (마법), Speed (속도), and a 'Level up' button.
 - Row 4: Four empty boxes for additional stats and a 'Character level up' button.

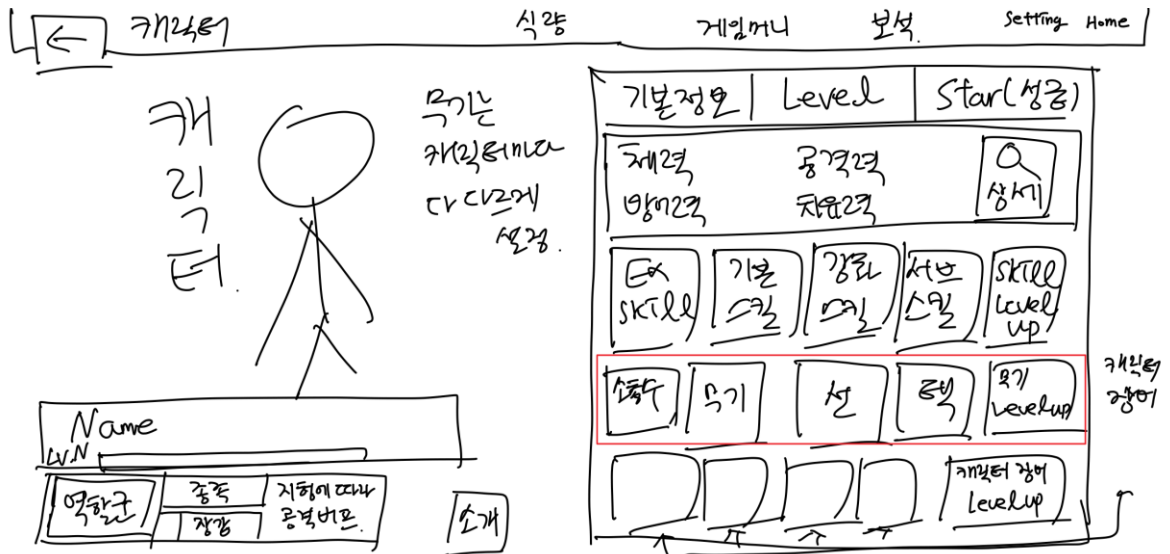
14

4.1.3 턴제어



전투에 들어가기 전 맵 스테이지에서 턴을 이용해 플레이어 캐릭터와 적이 만나면 전투를 시작합니다. 한턴당 이동을 하며 보스전에서 승리하면 게임이 끝나는 시스템입니다.

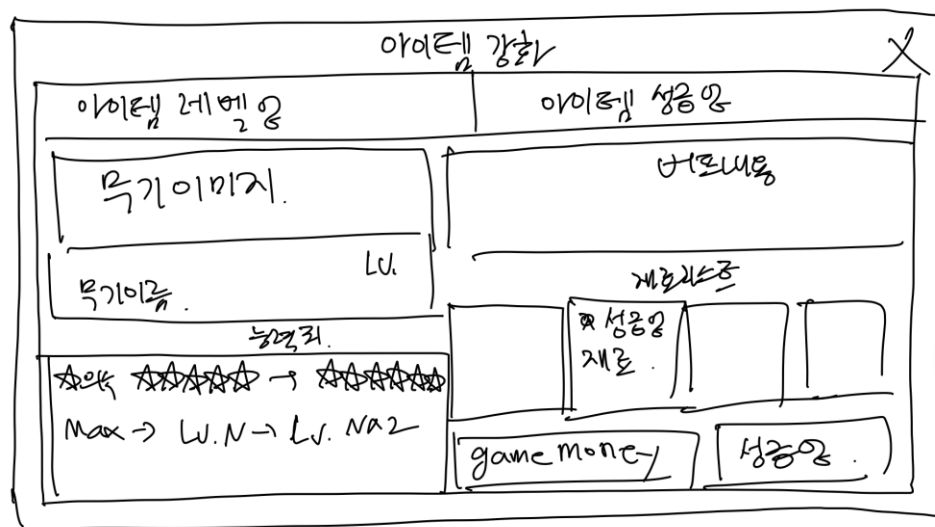
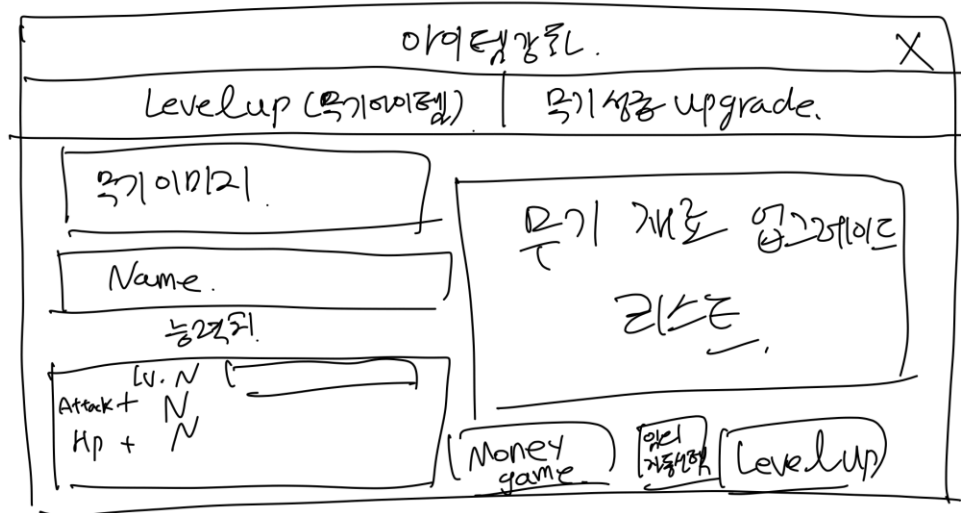
4.2 캐릭터 전술 무기 선택 및 교체 UI



각 캐릭터마다 고유 무기가 존재하는데 일부 레벨 조건 및 성급에 충족을 하면 다른 무기를 선택을 할 수 있습니다.

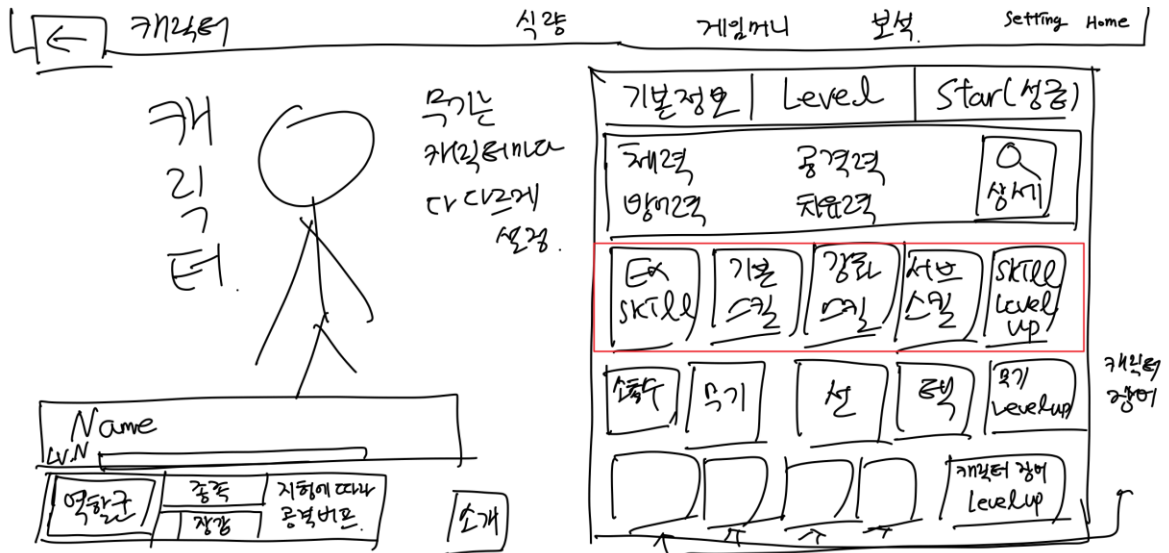
4.3 스킬 및 전술 무기 강화 재료 사용 UI

4.3.1 전술 무기 강화



전술 무기의 경우 캐릭터의 레벨에 따라 장착이 가능합니다. 이에 따라 캐릭터가 장착 하고 있는 전술 무기는 무기의 레벨 강화 뿐만 아니라 성급도 강화가 가능하며 무기의 강화도에 따라 체력과 공격력이 늘어납니다. 근접 유닛의 경우 방패와 방어력이 증가합니다.

4.3.2 캐릭터 스킬 업 UI



캐릭터 스킬의 경우 주 스킬인 Ex Skill을 시작으로 기본스킬, 강화스킬, 서브스킬 등 존재합니다. 성급에 따라서 서브 스킬이 오픈이 되며 (1성에서 2성으로 업그레이드 되는 경우) 스킬 강화도 스킬 강화 재료에 따라 업그레이드가 됩니다. 캐릭터의 클래스가 달라지는 경우 강화스킬과 서브스킬은 그대로 유지시키되, 기본스킬과 Ex Skill은 클래스에 따라 변경됩니다.



스킬 UI의 경우 좌측에 스킬 종류 버튼이 노출 되면서 게임머니와 강화 재료를 이용해 업그레이드를 시킬 수 있습니다.

5.전투 시나리오 테스트

5.1 전투 시나리오 테스트 방법

1. 캐릭터 가차 시스템 및 캐릭터 등장시 연출 애니메이션 확인
2. 인게임 전투에 들어가기 전 부대 편성이 되는지 확인
3. 부대 편성 이후 인게임 전투에 들어가기 전 턴제를 이용해 캐릭터가 이동 하는지 확인
4. 인게임에 들어가면 기본 전투 진행 확인, 기본 스킬 발동 확인
5. EX Skill 수동 설정시 스킬이 나가는지 확인 자동 설정시 자동으로 스킬이 나가는지 확인
6. 캐릭터의 체력이 0이 되었을 때 또는 프로그레스바에서 0으로 인식 할 때 캐릭터가 철수 하는지 확인
7. 보스 캐릭터 연출 확인 (체력 연출 나오는지 확인)
8. 인게임에서 모든 적 캐릭터 전멸 또는 보스 캐릭터 사살시 게임의 승리 연출 확인 또는 패배 했을 때 패배 연출 확인
9. 게임 승리시 보상 확인
10. 로비로 돌아와 퀘스트가 작동 되는지 확인
11. 이후 캐릭터의 레벨이 조건에 충족 했을 때 무기가 변경 되는지 확인
12. 캐릭터의 성급이 업그레이드 되는지 확인
13. 캐릭터의 클래스가 변경 되는지 확인, 클래스가 변경되면 무기도 클래스에 맞는 무기가 장착 되는지 확인

5.2 버그 리포팅과 이슈 처리 절차

5.2.1 버그 리포팅

인게임 및 앱 실행시 버그가 발견 되면 다음과 같이 작성해주시면 됩니다.

영상과 사진을 같이 첨부해주시면 처리절차를 하기 쉬워집니다.

작성 요령

제목 : (버그 현상), ex) A캐릭터의 공격이 나가지 않습니다.

내용

A캐릭터의 공격이 나가지 않습니다.

상세 재현 :

1. A 캐릭터 편성 선발
2. A 캐릭터가 공격이 나가는지 확인
3. 현상확인

기대 결과 : A캐릭터의 공격이 나가야 합니다.

이후 즉시, 긴급, 높음, 보통, 낮음 레벨로 버그 순위를 부여하며 이후 담당자에게 할당해 버그를 해결합니다. 이후 버그가 해결 된다면 해당 버그가 발동 되는지 테스트를 진행 하며 이후 버그가 해결이 된 것을 확인하면 완료 처리로 합니다. 이후 같은 버그가 재발견시 담당자에게 따로 다시 보고 하면 됩니다.