뉴턴

a.전투

1. 일반 전투 규칙

1.1 전체적인 전투 순서

1.2 턴 시작

1.3 캐릭터별 행동 결정: 특수행동 (스킬&아이템 사용), 일반행동 (공격, 방어, 이동)

1.4 행동 순서 정하기

1.5 유닛 및 지형지물 상태 계산: 지형지물 특성 확인, 캐릭터 스탯(변수) 확인

1.7 다시 1.2로 이동(전투가 끝날때 까지)

2. 스탯에 관한 간략한 설명

3. 계산식 정리

3.1 스탯 계산식

3.2 사기 등 전술 변수 계산식

4 일반 전투 규칙

4.1 일반 행동에 관한 룰

4.2 특수 행동에 관한 룰

4.3 스킬 유형별 분류에 관한 룰

4.4 지형지물 상호작용에 관한 룰

4.5 상태이상 유형에 관한 룰

4.6 전술 상황에 관한 룰(전투 종료 후 상태를 결정하는 룰 포함)

b. 탐색

1. 일반적인 탐색에 대해

1.1 던전

1.2 계층

1.3 심도

1.4 종말 진척도

2.

c. 관리

a. 전투

1. 일반 전투 규칙

기본적으로 전투는 육각형 헥스 일곱 칸 안에서의 턴제 전략 시뮬레이션 게임을 표방한다.

1.1 전체적인 전투 순서

전투의 순서를 간략하게 서술하면, 턴이 시작된 뒤 적군의 행동이 먼저 AGI에 비례해 정해지고, 유저가 볼 수 있는 전투 로그 인터페이스에 정렬된다. 유저는 아군 유닛의 행동을 정하고, 적의 행동 사이에 이를 끼워 넣을 수 있다. 끼워 넣는 아군의 행동이 적 행동 로그 위에 있으려면 적 AGI보다 아군의 AGI가 더 빨라야 한다.

1.2 턴 시작

턴 시작 시 적군의 AGI, 성향(패턴), 변수(엘리트 등)에 따라 행동, 행동 순서가 정해진다. 또한 이렇게 정해진 적군의 행동, 행동 순서는 전투 로그 오른쪽에 기록된다. 플레이어는 이때 행동 순서만을 볼 수 있다.

1.3 캐릭터별 행동 결정: 특수행동 (스킬&아이템 사용), 일반행동 (공격, 방어, 이동)

이때부터 턴 종료시까지 턴 소모 없이 사용이 가능한 스킬이나, 아이템 등을 사용하는 것이 가능하다. 또한 이 상태에서 플레이어는 아군 유닛의 행동을 지정할 수 있으며, 지정한 유닛의 행동은 전투 로그 왼쪽에 기록되어 진다.

1.4 행동 순서 정하기

플레이어는 캐릭터 별 행동 결정 단계에서 결정한 전투로그 왼편의 행동 로그들을 오른쪽의 적 행동 로그 사이에 모두 끼워 넣어야 턴을 넘길 수 있다. 플레이어는 직접 전투를 통해 피해를 입히거나 주기 전 혹은 특수 상황 이외에는 적의 스테이터스를 알 수 없다.

아군의 행동을 적군보다 위에 끼워 넣기 위해서는 아군보다 더 빠른 행동을 하는 적군의 가장 낮은 AGI 보다 아군의 AGI가 더 높아야 한다. (스테이터스를 몰라도 적 행동보다 빠르게 아군 행동을 끼워 넣을 수 없음을 통해 민첩을 짐작 가능)

1.5 유닛 및 지형지물 상태 계산: 지형지물 특성 확인, 캐릭터 스탯(변수) 확인

이동 반경에 지형지물이 생길 경우, 캐릭터 스텟에 변화가 생길 경우 이에 따른 변화를 확인해 상태를 계산한다. 버프나 디버프 등.

1.6 결과 계산: 화면 상 캐릭터의 액션이 보여지고 숫자 등이 뜨며 행동에 따른 결과를 보여줌

1.7 다시 1.2로 이동: 전투가 끝날때 까지 반복한다.

2. 스탯에 관한 간략한 설명

ATK(물리공격력) 일반공격에 영향을 주는 스텟에 영향을 미치는 요소.

INT(마법공격력) 스킬공격에 영향을 주는 스텟에 영향을 미치는 요소.

DEF(물리방어력) 체력, 물리 데미지 감소에 영향을 미치는 요소.

RES(마법방어력) 군중제어 방어, 마법 데미지 감소에 영향을 미치는 요소.

AGI(민첩성) 행동 순서, 이동 범위, 공격 속도, 회피에 영향을 미치는 요소.

3. 계산식 정리

3.1 스탯 계산식

일반공격력 (현재 ATK\*1)

체력 (최대 DEF\*10)

물리 데미지 감소 100×{현재 DEF÷(현재 DEF+100)}%

마법 데미지 감소 100×{현재 RES÷(현재 RES+100)}%

명중률 – 추후 고민

군중제어 방어 확률 (공격자와 피사체의 INT와 RES의 차\*1%)

행동순서 (높은 순으로 행동 우선권이 있음)

후속행동 (행동순서 아래의 유닛과 AGI가 20 차이가 날 때, 1회 한정) 행동 속도 (다음 턴인 대상과 비교해 현재 INT가 15 이상 차이가 나면 한 번 더 행동 가능)

3.2 사기 등 전술 변수 계산식

Morale – 기본적인 아군 스텟에 대해 전투시 영향을 주는 사기 시스템, 모든 스텟에 대해 적용된다. 모든 유닛의 기본 Moral은 100이다.

-포위에 경우

자신의 헥스가 3개 이상의 유닛으로 포위 당했을 때 – 아군파티 전체 Morale - 5%

유닛의 셀이 3개 이상의 유닛으로 포위 당했을 때 – 해당 유닛의 Morale – 5%

3개 이상의 유닛으로 한 유닛의 셀을 포위 했을 떄 – 해당 유닛들의 Morale + 5%

-위치적인 경우

고지대 유닛이 저지대 유닛에 대해 – 해당 유닛의 Morale + 5%

저지대 유닛이 고지대 유닛에 대해 – 해당 유닛의 Morale – 5%

유닛의 후방을 공격한 경우 – 공격당한 유닛의 Morale –5%

-특수 상황의 경우

기습당했을 때 – 공격당한 유닛의 Morale – 10%

3.3 상태 이상 혹은 지형지물 상호작용 계산식

디버프 – 해당 디버프의 비율대로 해당 스텟에 곱연산

지형지물 – 해당 지형지물에 대해 각각 따로 계산

4 일반 전투 규칙

모든 유닛의 행동은 일반 행동과 특수 행동이 있으며 각각 공격, 방어, 이동 그리고 아이템 사용과 킬 사용이 이에 해당한다.

4.1 일반 행동에 관한 룰

모든 유닛의 일반 행동은 공격, 방어, 이동으로 이루어져 있으며 매 턴마다 하나의 행동을 취할 수 있다.

- 공격

공격 범위 안의 유닛을 공격하는 명령으로 이는 유닛의 종류에 따라 공격 사거리, 범위 등이 다르다.

- 방어

행동을 하지 않고 대기하는 명령으로, 대신 유닛이 받는 데미지를 조금 경감시켜 주는 행동이다.

- 이동

유닛이 이동하는 명령으로 유닛의 종족 계열에 따라 이동하는 거리가 달라진다.

인간형 - 3칸

짐승형 - 4칸

기계형 - 5칸

혼합형 – 4칸

4.2 특수 행동에 관한 룰

모든 유닛의 특수 행동은 스킬, 아이템 사용 등으로 이루어져 있다. 특수 행동은 전투 순서를 확정하기 전까지 사용할 수 있으며 턴을 소모하지 않으며 제약이 없는 특수 행동의 경우 여러 번 반복 사용이 가능하다.

- 스킬

각 유닛이 가지는 고유한 효과 다른 자원을 소모하지 않고 CD(CoolDown)만으로 이루어져 있으며 각 스킬의 효과는 천차만별이다.

- 아이템

회복, 강화, 혹은 특수 효과를 위해 사용하는 아이템이며 아이템 사용 전에 설정한 유닛의 행동은 아이템 사용 후의 결과에 따라 바뀌지 않는다.

예시

예시 A의 행동은 B보다 빠름

A가 B보다 더 빨리 행동함, 턴 시작 시 행동 지정 A->B

A에게 AGI가 느려지고 ATK가 상승하는 아이템 사용

아이템 사용으로 인해 B가 A보다 빨라짐에도 불구하고 이미 행동이 지정되었기에 A->B 순서로 행동함

“그는 아직도 자기가 빠른 것 같다고 믿고 있나봐.”

4.3 스킬 유형별 분류에 관한 룰

사용 유형에 따라 – 지속형, 발동형

사용 조건에 따라 – 조건형, 무조건형

스킬의 컨셉

유물형 – 유물을 주거나 얻는 형태의 스킬

죽음의 메아리 – 본 영웅이 사망시 나오는 효과

버프형 & 디버프형 – 영웅의 스텟에 순수하게 강화를 하는 영웅

상태이상형 – 상태이상을 거는 스킬

과부하형 – 덱에서 연결된 영웅에게 변화를 주는 스킬

진화형 – 특정 조건을 만족 할 시 연결된 다음 단계의 영웅중 하나로 진화하는 스킬

이동형 – 유닛을 이동시키는 스킬들

4.4 지형지물 상호작용에 관한 룰

추후 지정

4.5 상태이상 유형에 관한 룰

행동에 제약이 가는 제한, 데미지 관현, 스텟 버프관련, 그 이외인 일반으로 나뉘어져 있다.

- 디버프

마비 – 이동 불가, 공격 불가 (제한)

속박 –마비 하위호환, 이동 불가 (제한)

실명 – 마비 하위호완, 공격 불가 (제한)

출혈 – 행동 시 피해 (데미지)

맹독 – 턴 시작 시 피해 (데미지)

약화 – 대상 스탯을 0.5배 감소시킨다. (스텟)

광기 - 랜덤 대상 지정, 랜덤 행동 시행 (제한)

공포 –행동 조정불가. 매 턴 종료 시 유닛이 적대적인 유닛으로부터 강제로 멀어진다. (제한)

패닉 – 무조건 후공으로 전투를 시작하게 된다. (제한)

- 버프

도발 – 일정 범위 안에 있을 때, 이 대상 이외의 적에게 공격 명령을 내릴 수 없다. (제한)

강화 – 대상 스텟을 1.5배 증가시킨다. (스텟)

은신 – 시야에 들어나지 않으며 공격받지 않는다. (일반)

비행 - 바닥 무시 (일반)

신속 – 선공으로 전투를 시작하게 된다. (일반)

- 중립

화상 – 턴 시작 시 피해, 주위에 있는 대상의 시야가 한 칸 넓어진다.

기름 – 화상 시 데미지 추가, 대상 시야 추가로 한 칸 넓어짐, 회피율 상승

저주 – 각 저주에 따른 특수 효과가 있음

스텟 데스 - 만약 디버프가 3개 이상 중첩되면 이상 초과 중첩 당 1%씩 즉사율이 매 턴 증가합니다. 디버프가 풀리면 매 턴 5%씩 즉사율이 감소합니다.

“사인: 죽어간다는 믿음.”

4.6 전술 상황에 관한 룰(전투 종료 후 상태를 결정하는 룰 포함)

- 포위

전투 상황에서 3마리 이상의 유닛으로 한 유닛을 포위하면 사기가 변화한다.

- 강하

전투 상황에서 공중에 떠 있는 유닛이 다른 유닛 위로 낙하했을 시 체력 비례 데미지를 입는다.

-후퇴

전투에서 유닛이 지정된 최소 2개에서 최대 7개의 헥스 밖으로 나갔을 시 전투에서 퇴각한 것으로 판정하며, 한 유닛이라도 판 밖으로 나갔을 시 후퇴를 결정할 수 있다. 후퇴 시 유닛을 손실할 수도 있으며, 이는 헥스 밖으로 도망친 유닛의 비율에 따라 도망치지 못한 개체 중에서 손실을 입을 수 있다.