1 기본적인 개요

기본적으로 지식이 형상화된 몬스터와 플레이어가 싸우는 1:1 배틀

플레이어는 전투에서 이기면서 점점 많은 지식을 수집하고, 수집한 지식으로 덱을 짜서 싸운다.

HP와 코스트를 제외하면 지식에만 스탯과 스킬이 붙어서 지식의 조합만으로 플레이어의 특색이 결정된다.(2, 3, 4 참조)

플레이어는 액티브 스킬을 많게 할 지, 패시브 스킬을 많게 할 지 정할 수 있고, 스테이터스 외에 속성이나 일반/특수(물리/마법) 중 어느 타입으로 갈 지 정함으로써 전략이 다양해질 수 있도록 한다.(2, 3, 5 참조)

그리고 실제로 한 전략으로만은 깰 수가 없도록 전투 디자인을 해서 다양한 전략을 선택하도록 유도하는 것을 생각하고 있다.

기본적으로는 플레이어가 아닌 지식이 성장하지만, 큰 전투를 이기면 플레이어 자체도 성장한다.(4, 5 참조)

2 지식 덱 시스템

플레이어는 전투를 통해 얻은 지식으로 덱을 짜서 싸운다.

지식은 전투에 들어가기 전에 미리 장착해둬야 하며, 전투가 시작했을 때 장착하는 것이 아니다.

각각의 지식은 A나 P 유형을 정해서 장착하는데, A로 장착하면 전투에서 사용할 수 있는 스킬이 하나 늘어나고, P로 장착하면 항상 작용하는 스테이터스나 특수 보정등이 적용된다.(3 참조)

그리고 A, P에 관계없이 지식은 장착하는 것만으로 능력치의 증감이 발생한다.(3,4 참조)

플레이어가 장착할 수 있는 지식의 총 개수는 정해져있지만, A와 P 중 어느 것으로 할 지는 플레이어가 자유롭게 정할 수 있도록 한다. 보스전을 거치면서 이 개수는 늘어날 수 있다.

3 지식의 요소

3-1 스테이터스

일반공격/일반방어와 특수공격/특수방어 : 공격은 일반 계열과 특수 계열(물리/마법 같은 느낌)으로 나뉘어서 기술의 계열에 따라 어느 쪽의 공격력/방어력을 적용시킬지가 달라진다.

스피드 : 전투에서 스피드가 높은 쪽이 우선적으로 공격한다. 만약 스피드의 차가 크다면 선공이 한 번이 아니라 더 많이 공격한 후 후공이 공격한다.

속성저항 : 공격을 받은 쪽은 공격의 속성에 해당하는 자신의 저항력에 따라 데미지를 보정해 보정된 데미지를 받는다.

3-2 액티브 스킬(가제)

플레이어는 기본적으로 아무 스킬도 사용할 수 없지만, 지식을 A로 장착하면 사용할 수 있는 스킬이 하나씩 생기게 된다.

스킬을 사용하기 위해서는 코스트가 필요하며, 그 턴에 이미 사용한 스킬은 이번 턴에는 다시 쓸 수 없다.

스킬은 공격/스테이터스 조정/특수 버프/상태 이상이 있다.

공격 계열 : 공격에는 공격의 위력 계수, 일반/특수 여부, 속성 등이 정해져있다.

스테이터스 조정 계열 : 자신의 스테이터스를 증가시키거나 다른 플레이어의 스테이터스를 감소시키는 등의 스킬.

특수 버프 : 짧은 턴동안만 지속되는 이중발동 등의 특수한 버프.

상태 이상 : 독, 마비 등등. 많아야 4개 정도로 생각 중.

3-3 패시브 스킬

지식을 P로 장착하면 전투 내내 지속되는 특수한 효과를 받게 된다. 이 효과에는 간단한 스테이터스 조정도 있지만, 일정 확률로 반격 등의 매우 특수한 기능을 부여하는 종류도 있다.

3-4 숙련도

카드에는 숙련도가 있으며, 숙련도가 어느 정도 쌓이면 랭크 업이 발생해서 A나 P에 붙은 계수가 변동하고 스테이터스도 어느 정도 상승한다.

랭크는 지식을 바꿔 사용하는 것을 용이하게 하기 위해 크게 세분화하지는 않을 생각이며, 대략 3~5 랭크 정도로 생각하고 있음.

4 플레이어

플레이어에게 붙은 요소는 기본적인 스테이터스 외에 HP와 코스트가 있다.

플레이어는 카드를 장착하지 않은 한 스테이터스는 기본 수치로 정해진다

이 스테이터스는 지식의 장착에 의해 변동되며, 중요 전투를 거치면서 HP, 코스트, 지식 장착 가능 개수 등이 증가한다.

5 전투

5-1 전투의 흐름

플레이어와 상대방은 턴을 시작할 때 어떤 스킬을 사용할 지 설정해둔다. 반드시 코스트를 다 쓰거나 스킬을 다 쓸 필요는 없으며 전혀 쓰지 않아도 된다. 스킬 사용 설정이 완료되면 턴 종료 버튼을 누른다.

양 쪽은 서로가 설정한 스킬을 턴이 종료하기 전까지 알 수 없으며, 게임 내내 서로가 장착한 스킬을 알 수 없도록 해서 시행착오를 겪으면서 전투를 하도록 한다.

스킬의 발동 순서는 스피드가 높은 쪽을 선공으로 해서 선공의 일반 버프 – 후공의 일반 버프 – 선공의 특수 버프 – 후공의 특수 버프 – 선공의 공격 – 후공의 공격 순으로 한다.

공격은 기본적으로 선공 – 후공 – 선공 – 후공 순으로 번갈아서 세트한 공격 스킬이 없어질 때까지 반복한다. 하지만, 선공과 후공의 스피드 차가 일정 수치를 넘으면 선공 – 선공 – 후공과 같이 선공이 더 많이 공격하고 후공이 공격하게 한다.

데미지는 기본적으로 공격의 타입이 일반인지 특수인지 본 뒤 그것에 해당하는 공격력과 방어력으로 결정한다. 그 후 기술의 위력 계수를 곱한 뒤에, 공격의 속성을 보고 데미지를 받는 대상의 속성 저항력에 따라 데미지를 보정한다.(3-1 참조)

양 쪽의 스킬이 모두 다 사용되면 다음 턴으로 넘어간다.

5-2 데미지 계산 공식

(공격력과 방어에 의해 결정된 데미지 계수)(기술의 위력 계수)(속성 저항에 따른 속성 계수)

데미지 계수 후보

1

2

3 etc.

5-3 코스트와 사용제한

각각의 스킬은 기본적으로 한 턴에 한 번만 사용할 수 있다.

그리고 스킬을 사용하려면 코스트가 필요하며, 코스트는 턴이 시작되면 최대치로 다시 회복된다.

플레이어는 코스트가 충분하고 아직 안 쓴 스킬이 있다면 얼마든지 스킬을 사용할 수 있다.

5-4 승리 보상

일반 전투의 경우, 장착했던 지식의 숙련도가 증가하고, 싸운 지식을 획득한다.

일부 중요 전투는 일반 전투의 보상에 더해 코스트나 HP, 지식의 장착 가능 개수가 증가한다.