전투.

기획 의도 :

가벼운 전투처럼 보이나, 서로간의 상성관계에 대한 이해도와 상황에 맞는 전략성

전투에 초점을 두고 있다. 특정 상대마다 자주 내는 속성이 있으며 이를 파악해야 하는 긴장감 넘치는 전투를 만드는 것이 본 격투시스템 기획의 기획 의도이다.

규칙1 : 전투의 방식은 <가위, 바위, 보>의 기준을 이용한다.

이때 **가위**를 **아웃파이트라** 규정짓는다.

이때 **바위**를 **인파이트**라 규정짓는다.

이때 **보**를 **그래플링**이라 규정짓는다.

아웃파이트, 인파이트, 그래플링의 각각의 속성은 아래와 같이 규정한다.

-인파이트는 아웃파이트에 우위를 점하는 속성을 가진다.

-아웃파이트는 그래플링에 우위를 점하는 속성을 가진다.

-그래플링은 인파이트에 우위를 점하는 속성을 가진다.

기본 가위바위보의 속성을 가져오되, 하위에 점하는(가위바위보에서 패배하는) 속성을

사용할 시, 패배라는 개념 혹은 공격 불가 판정이 아닌 낮은 대미지의 공격을 받게된다.

우위를 점하는 속성의 공격을 가했을 시, 추가적인 판정(어드벤티지)이 들어가는데 이는

아래와 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 기준점 | 속성 이름 | 속성 상성 기능 |
| 가위 | 아웃파이트 | 상대가 그래플링 사용 시  적을 한 턴간 기절시킨다. |
| 바위 | 인파이트 | 상대가 아웃파이트 사용 시 인파이트를 사용하는  플레이어의 데미지가 증가한다. |
| 보 | 그래플링 | 상대가 인파이트를 사용 시 데미지가 증가한다.  이때 대미지 증가값은 이후 주사위값에서 (atk\*1.5)로 지정한다. |

단, 같은 속성일 경우에는 서로간에 어떠한 판정(어드벤티지)가 이루어지지 않는다.

(참고사진)



인파이트

그래플링

아웃파이트

규칙2: 속성의 우위 혹은 하위와 상관 없이 아웃파이트, 인파이트, 그래플링 중 하나를 선택 후

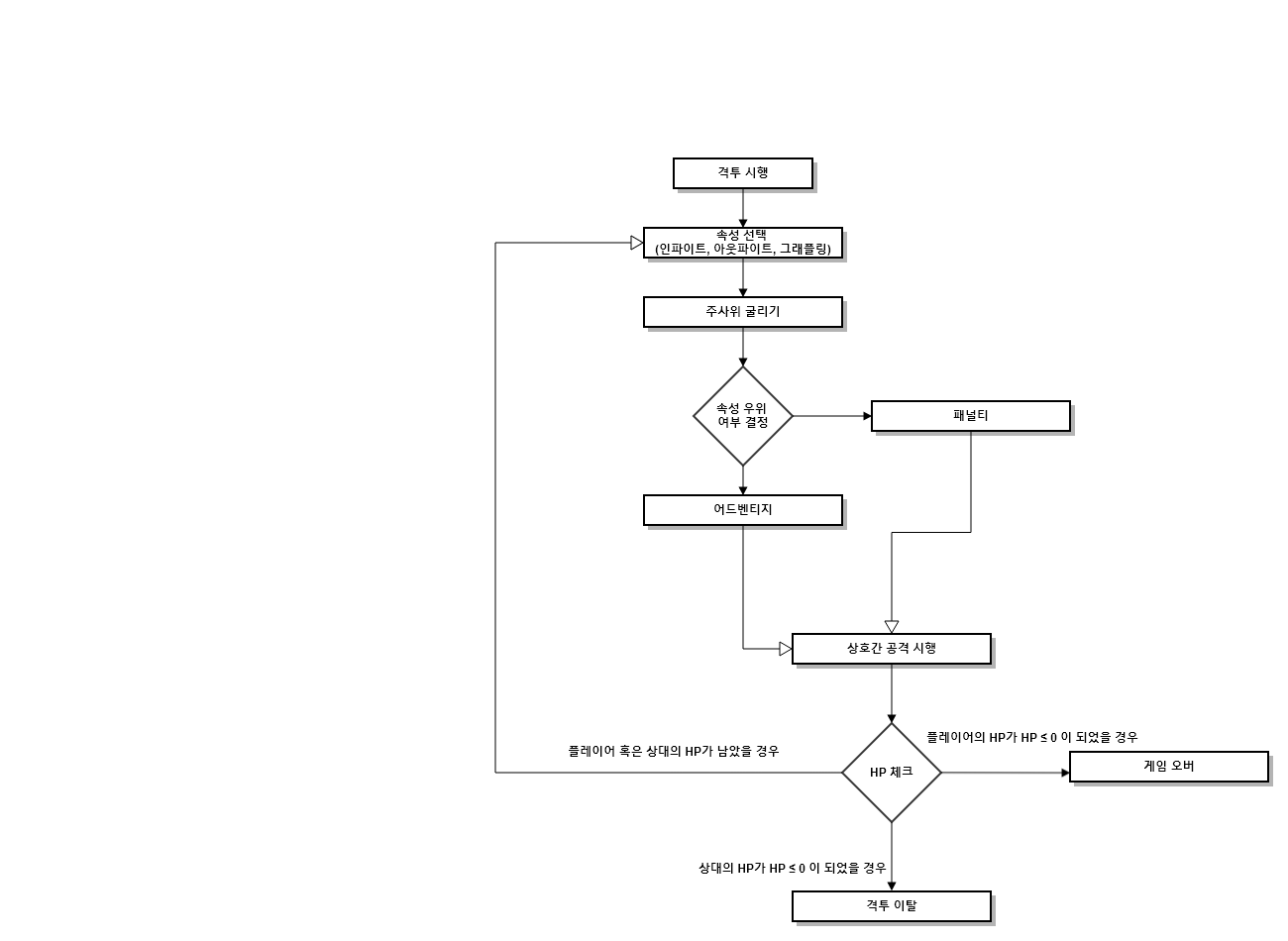
결정이 완료되면 주사위를 굴린다. 이때 굴리는 주사위는 6면체(1~6)주사위를 사용하며,

공격이 시행됐을 시 플레이어 혹은 상대의 데미지에서 주사위값을 추가해 공격한다.

(atk\*주사위 개수)의 공식을 따르도록 한다.

이때 사용되는 공격방식 및 모든 속성은 플레이어와 상대 모두 공유하도록 한다.

플로우 차트:



규칙3: 상대(몬스터)는 각 상대마다 고유한 속성을 지니고 있다. 이때 말하는 속성은 다음과

같다. 아웃파이트, 인파이트, 그래플링의 세 속성 중 한 가지 속성을 자주 내게 되는데,

이 부분의 횟수를 통상적으로 10회를 기준으로 7번(70%)은 한 가지 속성만 사용하게

된다. 이때 플레이어가 상대의 자주내는 속성을 파악하기 위해 상대의 위에 텍스트UI를

출력하도록 하며 이는 각자의 고유 명칭이 정해져있다. 이를 반복격투를 통해 플레이어

에게 학습시키도록 한다.

규칙4: 격투에 이루어지는 턴 처리는 동시에 진행된다. 상대는 기본적으로 주어진 ‘한 가지

속성을 자주 낸다.’의 틀을 따르지만 10회를 기준으로 3번(30%)는 랜덤 속성을

사용하게 된다. 상대는 랜덤 혹은 정해진 확률에 의한 공격 및 주사위값이 결정되고,

플레이어가 속성과 주사위를 사용하면 전투가 한 턴 이루어진다. 이 때 한 턴의 공격은

동시에 이루어지게 된다. 플레이어 혹은 상대의 HP가 0이 됐을 경우 격투에서 이탈한다.

플레이어의 HP가 0이 될 경우 게임오버 처리되지만, 이때 예외상황에 따라 게임오버가

되지 않는 경우가 있다. 이는 인 게임내 사용될 시나리오 스크립트에 의거한다.