

문서 명	작성자
클래시 로얄 전투시스템 역기획서	김효장

목차

1. 전투 시스템.....	3
1-1. 엘릭서.....	3
1-1-1. 개요.....	3
1-1-2. 엘릭서 생성.....	3
1-1-3. 엘릭서 소모.....	3
1-1-4. 엘릭서 제한.....	3
1-2. 카드.....	4
1-2-1. 개요.....	4
1-2-2. 카드 제한.....	4
1-2-3. 첫 카드 구성.....	4
1-2-3. 카드 배치 및 사용.....	5
1-3. 타일.....	6
1-3-1. 개요.....	6
1-4. 타워.....	7
1-4-1. 개요.....	7
1-4-2. 아레나 타워.....	8
1-4-3. 킹스 타워.....	8
1-5. 유닛.....	9
1-5-1. 개요.....	9
1-5-2. 유닛 유형.....	9
1-5-3. 유닛 스탯 (가지고 있는 데이터).....	10
1-6. 마법.....	11
1-6-1. 개요.....	11

1-7. 건물	12
1-7-1. 개요.....	12
1-8. 승패 조건.....	13
2. 추가 콘텐츠.....	14
2-1. 개요	14
2-2. 기획 의도.....	14
2-3. 시스템.....	15

1. 전투 시스템

1-1. 엘릭서

- 예시 이미지



1-1-1. 개요

- 적을 과다하게 혹은 적게 배치하지 않도록 밸런스를 맞추기 위한 기준이다.
- 전략을 구상하는 것에 시초가 되고 실시간이라도 생각할 필요성을 느끼게 한다.
- 이곳에서의 자원은 **엘릭서**라고 칭하며 사용한다.

1-1-2. 엘릭서 생성

- 플레이어는 전투 도중 매 2.8초 마다 1 엘릭서씩 얻는다.
- 엘릭서 골렘, 엘릭서 정제소를 통해 추가 엘릭서 획득도 가능하다.
- 하프타임(전투 종료 1분전)일 경우 엘릭서가 두배로 생성된다. (1.4초에 1엘릭서)

1-1-3. 엘릭서 소모

- 플레이어는 카드를 사용할 때마다 엘릭서를 소모해야한다.

1-1-4. 엘릭서 제한

- 엘릭서는 최대 10개까지 생성 가능하다.

1-2. 카드

- 예시 이미지



1-2-1. 개요

- 플레이어가 게임 내에 간섭할 수단이다.
- 카드들을 게임에 배치, 사용한다.

1-2-2. 카드 제한

- 카드는 최대 4가지이다.
- 다음 카드를 볼 수 있지만, 그 다음 카드를 볼 땐 1초가량의 쿨타임이 존재한다.

1-2-3. 첫 카드 구성

- 플레이어는 시작을 할 경우에 카드 순서를 랜덤으로 배치받는다.
- 랜덤으로 배치받을 카드들은 게임 시작 전에 구성된다.
- 처음 구성된 5개의 카드를 패에 보여준다.

1-2-3. 카드 배치 및 사용



- 카드 사용법에는 두가지 방법이 있다.
 - 터치한 후 카드를 활성화해서 배치 및 사용
 - 카드를 드래그 해서 배치 및 사용
- 카드 사용 시 가진 엘릭서를 카드에 적힌 만큼 소모하고 배치 혹은 사용한다.

1-3. 타일

- 예시 이미지



1-3-1. 개요

- 게임 내에선 타일 단위로 배치, 공격이 이루어진다.
- 이 문서에서의 설명도 위에 맞춰서 설명한다.
- 예시 이미지의 빨간 표시로 1x1이라고 적힌 것이 타일 하나의 기준이다.
- 거리 계산 및 범위 계산도 위를 통해 진행된다.

1-4. 타워

- 예시 이미지



1-4-1. 개요

- 게임에서 지켜야할 요소로 크게 아레나 타워, 킹스 타워로 나뉜다.
- 레벨에 따라서 체력과 주는 데미지가 다르다.
- 마법에 의한 피해는 40%만 받는다.
- 게임의 승패여부를 정하는 기준이 된다.

1-4-2. 아레나 타워



- 3x3 타일을 차지한다.
- 양 옆으로 3타일 떨어져있고, 뒤에서부터 4타일 떨어져서 2개 위치한다.
- 공중, 지상 유닛들을 모두 화살로 공격한다.
- 공격 범위는 중앙으로부터 8타일이다.
- 킹스 타워에 비해 낮은 체력을 가지고 있다.
- 타워를 부술 경우 크라운(플레이어의 재화와 유사한 것)을 얻게 된다.

1-4-3. 킹스 타워



- 4x4 타일을 차지한다.
- 중앙에 위치하여 있고, 뒤에서부터 1타일 떨어져서 위치한다.
- 공중, 지상 유닛들을 모두 화살로 공격한다.
- 공격 범위는 중앙으로부터 8타일이다.
- 이 타워가 부서질 경우 게임에서 패배한다.
- 이 타워가 부서질 경우 크라운을 3개 얻게 된다.

1-5. 유닛

- 예시 이미지



1-5-1. 개요

- 게임을 승리하기 위해서 상대 건물, 타워, 유닛 등에 피해를 영향을 주는 이동형 오브젝트이다.
- 공중, 지상 등 여러 형태로 등장하며, 적 타워를 부수기 위해 행동한다.
- 카드를 타워, 건물 이외에 타일에 배치하면 생성된다.

1-5-2. 유닛 유형

- 유닛은 크게 공중, 지상 유닛으로 나뉜다.
- 사거리에 따라서 원거리가 될 수도 있고, 근거리가 될 수도 있다.
- 공격 형태가 단일일 수도 범위 형태 일 수도 있다.

1-5-3. 유닛 스텟 (가지고 있는 데이터)

- 공격속도 : 공격하는 속도를 결정한다.
- 속도 : 이동하는 속도를 결정한다.
- 배치 시간 : 배치 후 소환되는 시간
- 공격 대상 : 지상, 공중 유닛 혹은 건물 등 어떤 대상을 공격할 것인지 결정한다.
- 엘릭서 비용 : 배치하기 위해서 필요한 엘릭서 량이다.
- 소환되는 유닛의 수 : 한번에 소환되는 유닛의 개수를 의미한다.
- 희귀도 : 유닛의 희귀도를 의미한다.
- 레벨 : 스텟의 정도를 결정할 레벨이 존재한다.
- HP : 유닛의 체력으로 이 수치를 모두 소진 시 유닛이 사라진다.(죽는다.)
- 피해 량 : 유닛이 줄 수 있는 피해량을 결정한다.

1-6. 마법

- 예시 이미지



1-6-1. 개요

- 게임을 승리하기 위해서 상대 설치물, 타워, 유닛 등에 피해를 영향을 주는 소모형 오브젝트이다.
- 유닛과 마찬가지로 엘릭서를 소모하고 사용한다.

1-7. 건물

- 예시 이미지



1-7-1. 개요

- 게임을 승리하기 위해서 상대 설치물, 타워, 유닛 등에 피해를 영향을 주는 설치형 오브젝트이다.
- 건물을 타겟으로 하는 유닛들에 공격 대상이 될 수 있다.
- 해당 타일 위에는 유닛을 생성할 수 없다.

1-8. 승패 조건

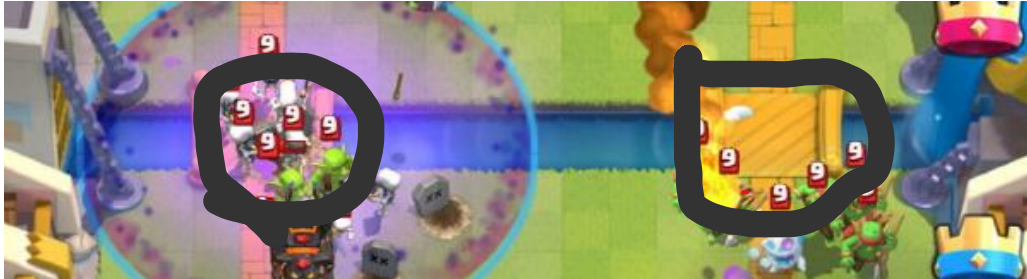
- 예시 이미지



- 이 게임에선 승패 조건이 총 3가지로 분류된다.
- 승패 조건
 - 킹스타워를 파괴한 사람이 승리 그렇지 못한 사람이 패배
 - 초기 시간이 0초가 되었을 때 남은 타워 수가 더 많은 사람이 승리 그렇지 못한 사람이 패배
 - 오버타임이 끝나고 타워의 체력이 더 많은 사람이 승리 그렇지 못한 사람이 패배
 - 위 3가지를 만족하지 못할 경우 무승부

2. 추가 콘텐츠

2-1. 개요



- 강의 다리 대신에 솟아오른 지형을 만들어 지상 유닛이 그 위에서는 공중 유닛을 공격할 수 있게 한다.

2-2. 기획 의도

- 가장 많은 교전 지에서 모든 유닛이 싸우도록 설계하여 싸움을 활발히 함
- 이에 따른 전략 구상으로 기존 유저들이 새로운 재미를 느낌
- 건물을 설치할 수 없는 구역이라서 실현 가능성도 높음

2-3. 시스템

- 간단히 기존의 게임에서 다리 부분을 2 타일 전부터 솟아오르게 한다.
- 옆면에서 바라보면 다음과 같다.



- 정상에 서 있어야만 지상 유닛이 공중 유닛을 공격할 수 있다.
- 이동속도에 대한 방해는 없다.
- 올라가는 부분부터 건물을 설치할 수 없다.
- 타일의 텍스처는 맵의 일반타일과 같게 한다.