

The background of the page is a dark, atmospheric illustration from the game Bloodborne. It depicts a character in a dark, hooded robe with a long, flowing red cape, holding a large, ornate weapon. The character is set against a large, pale, full moon. The overall tone is dark and mysterious.

Bloodborne Re-Gain 시스템 역기획서

견우민

Bloodborne

0. 문서 개요

- 리게인 시스템 역기획을 통해 전투 시스템을 심화 분석 하였다.
- 리게인 시스템 기획 당시, 기획 플로우를 고민하였다.

작성시 고민했던 내용들

- 1) 리게인 시스템 적용 유무에 따른 전투 시스템 차이는 어떤 것이 있을까?
- 2) 리게인 시스템은 어떤 목표를 달성하기 위해 만들었을까?
- 3) 리게인 시스템은 어떤 과정을 통해 만들었을까?
- 4) 리게인 시스템을 적용할 시 발생하는 밸런스 문제는 어떤 식으로 대처했을까?

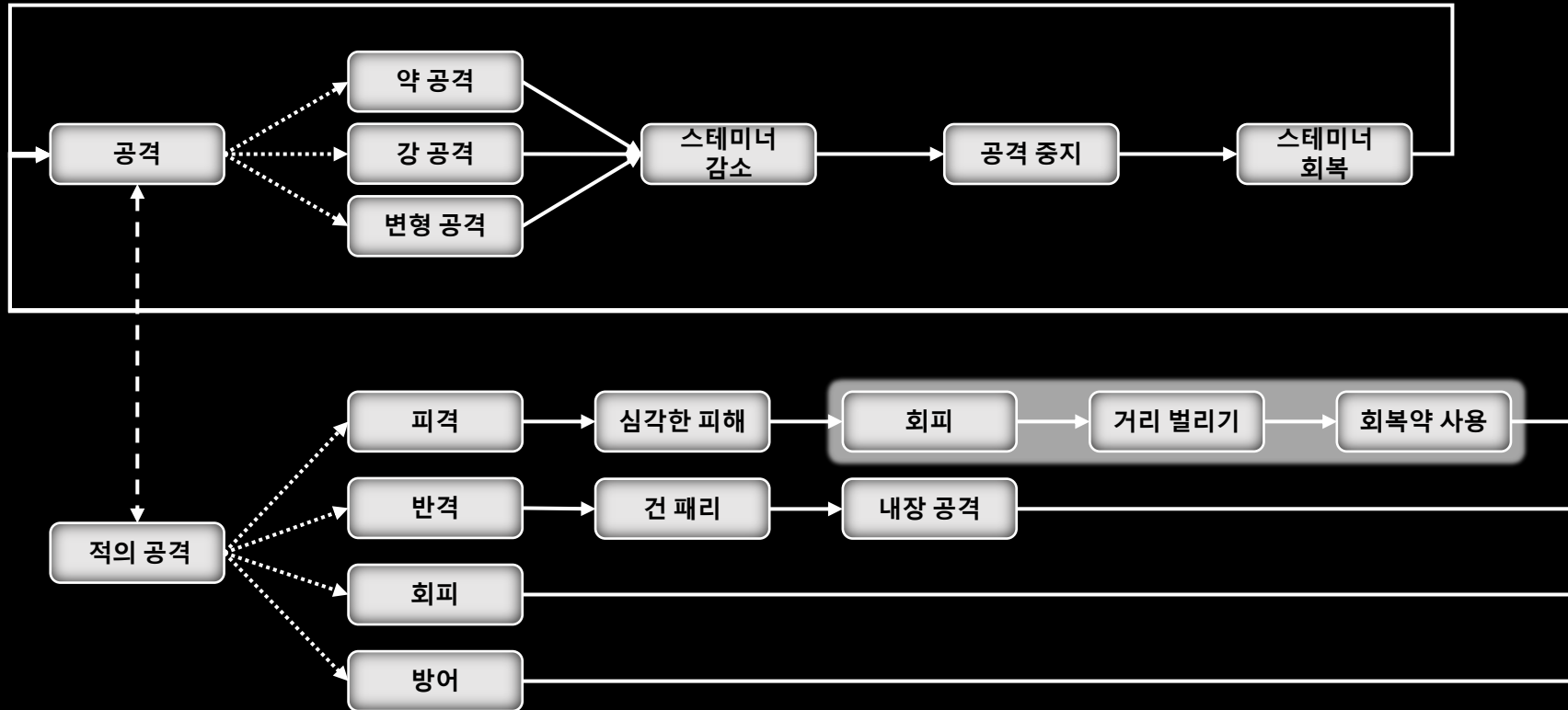
Bloodborne

목차

1. 현재 전투 로드맵
2. 목표
3. 리게인 시스템 정의
4. 리게인 시스템 상세
5. 무기별 리게인 수치 설정
6. 리게인 시스템 연출
7. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵
8. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵 상세

Bloodborne

1. 현재 전투 로드맵



 : 전투 공백 발생 구간, 전투의 흐름이 끊어져 긴장감, 집중력 ↓

Bloodborne

2. 목표

2-1. 기획 목표

1) 현재 전투 시스템

- 회복 시 회피를 이용해 적과 거리를 벌린 후 회복약 사용
- 문제점 : 회복으로 인한 전투 공백이 발생/긴장감, 집중력 ↓

2) 기획 목표

- 전투 공백을 최소화 하여, 긴장감과 집중력을 향상 시키겠다.

2-2. 기대 효과

- 공격과 회복을 동시에 활용(공격+회복)
- 회피보다는 반격 강화(회피<반격)
- 플레이어가 능동적인 전투를 하게끔 유도
- 연출 상세 : 사투를 벌이는 느낌을 연출

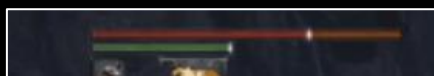
<적과 멀어지지 않고 항상 대면하며 공격 및 반격 모션을 취함>

Bloodborne

3. 리게인 시스템 정의

- 리게인(Re-Gain):

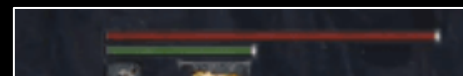
1) 적에게 **피격** 당한 이후 일정시간 내에 **반격**하여 체력의 일정량을 **회복**하는 '흡혈 시스템'



< 1.피격 >



< 2.반격 >



< 3.회복 >

2) '하이 리스크, 하이 리턴'의 회복 방식이며 **전투 공백**을 줄이기 위한 시스템

- 하이 리턴 : 빠른 회복, 전투 이탈 하지 않고 회복할 수 있는 수단
- 하이 리스크 부여 : 적에게 반격을 하는 것만이 시스템 발동 조건

Bloodborne

4. 리게인 시스템 상세

- 목차

4-1. 리게인 발동 순서

- 1) 피격
- 2) 반격
- 3) 회복

4-2. 리게인 발동 제한

- 1) 제한 의도

4-3. 리게인 유지 시간 설정

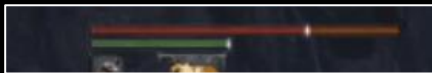
- 1) 유지 시간 설정
- 2) 유지 시간 수치에 따른 결과값 예상 테이블

Bloodborne

4. 리게인 시스템 상세

4-1. 리게인 발동 순서

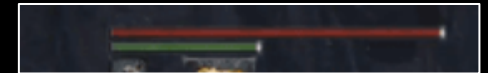
- 리게인은 **피격** → **반격** → **회복** 순서로 발동 된다.
- 1) 피격(발동)
 - 피격은 적의 공격이 플레이어에게 피해를 입힌 상태이다.
- 2) 반격(과정)
 - 피격당한 후 리게인 시스템이 발동되는 a초간 공격 or *내장 공격을 하는 것이다.
- 3) 회복(결과)
 - 리게인 시스템이 발동되는 동안 반격한 값에 따른 HP회복 결과물이다.



< 1.피격 >



< 2.반격 >



< 3.회복 >

*내장 공격 : 건 패리 성공 시 적이 무방비 상태에 처하게 되는데, 이 때 공격 버튼을 눌러주면 강력한 피해를 줄 수 있는 내장 공격을 한다.

Bloodborne

4. 리게인 시스템 상세

4-2. 리게인 발동 제한

- 리게인은 피격 당한 후 **근접공격**으로만 가능하다.

1) 제한 의도

- 리게인 시스템을 원거리에도 적용 시 여러 부작용이 발생한다.



- (1) 기획 목표 : 플레이어는 원거리 공격을 위해 적과 거리를 벌릴 것이다.
- (2) 시스템 컨셉 : 하이 리스크, 하이 리턴의 컨셉이 깨질 것이다.
- (3) 밸런스 : 게임 전체 난이도가 현저히 낮아 질 것이다.

Bloodborne

4. 리게인 시스템 상세

4-3. 리게인 유지 시간 설정

- 리게인은 피격 당한 후 **a초**간 유지된다.

1) 유지 시간 설정

- 리게인 시스템은 피격 당한 후 a초간 유지된다.
- a초는 밸런스에 따라 변동 가능한 수치.

2) 리게인 유지 시간 수치에 따른 결과값 예상 테이블

유지 시간	결과	의도 적합 여부
짧게(1~2초)	1. 리게인 양이 너무 적음. 2. 결국 거리를 벌려 회복약을 사용(집중도 하락)	X
중간(3~5초)	1. 적당한 리게인 양 2. 리게인을 위해 빠르게 반격 시도(집중도, 긴장감 유지)	O
길게(6~9초)	1. 리게인 양이 많아짐(난이도 하락) 2. 전투가 루즈해짐(집중도, 긴장감 하락)	X

5. 무기별 리게인 수치 설정

1) 리게인 수치 설정 규칙

- 공격 속도가 빠를수록 리게인 수치를 낮게, (강화 +0)와 (강화 +10)의 수치 차이를 적게 설정해야 한다.
- 공격 속도가 느릴수록 리게인 수치를 높게, (강화 +0)와 (강화 +10)의 수치 차이를 많이 설정해야 한다.

2) 무기별 데이터 테이블 상세

공격 속도 (빠름)			공격 속도 (중간)			공격 속도 (느림)		
무기	리게인 수치		무기	리게인 수치		무기	리게인 수치	
	강화 +0	강화 +10		강화 +0	강화 +10		강화 +0	강화 +10
야수의 발톱	25	35	시몬의 궁검	35	55	폭발 망치	45	65
자비의 칼날	30	40	칼날 지팡이	35	65	토니트루스	45	65
야수 사냥의 사이프	30	50	말뚝박이	35	65	장송의 칼날	50	80
야수 절단기	30	50	치카게	40	60	교단 피크	50	80
로가리우스의 바퀴	30	50	라쿠요	40	60	루드비히의 성검	60	110
코스의 기생충	30	60	총창	40	70	신성 월광검	60	110
그라티아의 주먹	30	60	레이테르팔라슈	40	80	교단의 돌망치	60	120
톱 단창	35	55	출혈검	40	80	무한궤도 톱	60	120
톱 창	35	55	아미그달라종의 팔	40	100	야수 사냥의 도끼	75	125

*맨손 : 고정 45

Bloodborne

6. 리게인 시스템 연출

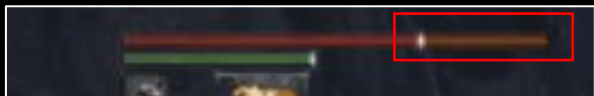
1) 리게인 시스템 이펙트

- 리게인 성공 시 플레이어의 주변으로 황붉은색 이펙트가 발생한다.
- 리게인 시스템 종료와 동시에 이펙트는 완전히 사라진다.

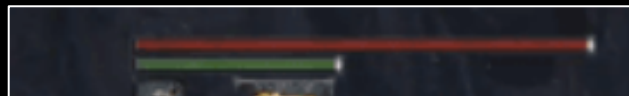


2) 리게인 시스템 UI

- 적에게 피격당하면 리게인 가능한 HP를 (그림1)과 같이 주황색으로 HP게이지에 표시한다.
- 리게인에 성공하면 (그림2)와 같이 회복된 리게인 결과 값을 HP게이지에 표시한다.

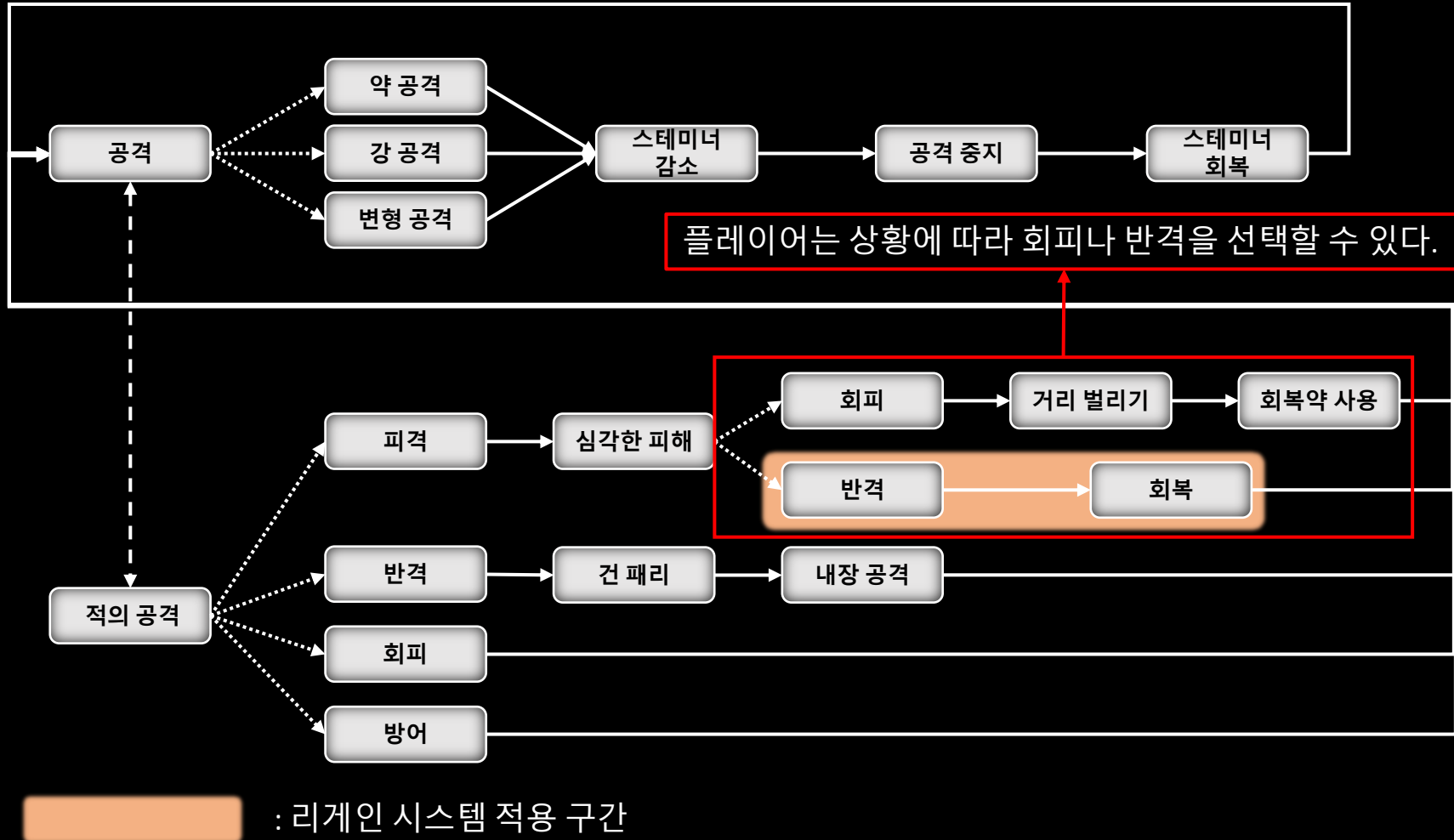


(그림 1)



(그림 2)

7. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵



Bloodborne

8. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵 상세

- 목차

8-1. 공격+회복

- 1) 공격과 회복의 동시 활용
- 2) 수고비용 감소
- 3) 전투 공백 감소

8-2. 회피<반격

- 1) 반격 횟수 증가
- 2) 공격적인 전투 스타일
- 3) 빨라진 전투 템포

8-3. 능동적인 전투

- 1) 2가지 선택지
- 2) 반격 선택
- 3) 회피 선택

Bloodborne

8. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵 상세

8-1. 공격+회복

- 리게인은 공격과 회복을 **동시**에 활용한다.

1) 공격과 회복의 동시 활용

- 반격을 통해 회복함으로써 공격과 회복을 **동시**에 활용할 수 있다.



2) 수고비용 감소

- 기존의 거리를 벌려 회복약을 사용하는 방식에 비해 **수고비용**이 **감소**한다.

3) 전투 공백 감소

- 거리를 벌리지 않아도 됨으로 전투의 **공백** 또한 **감소**한다.

Bloodborne

8. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵 상세

8-2. 회피<반격

- 리게인은 회피보다는 **반격**을 강화한다.
 - 1) 반격 횟수 증가
 - 리게인 시스템 적용 시 플레이어의 **반격 횟수**가 **증가**할 것이다.
 - 2) 공격적인 전투 스타일
 - 방어적인 전투 스타일이 **공격적**으로 변화할 것이다.
 - 3) 빨라진 전투 템포
 - 공격적인 스타일로 변화하면서 전투의 **템포**가 기존 보다 **빨라질** 것이다.

Bloodborne

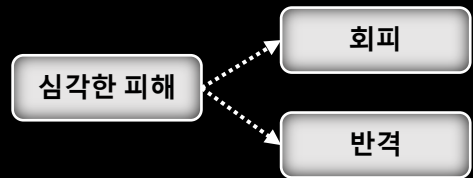
8. 리게인 시스템 적용 전투 로드맵 상세

8-3. 능동적인 전투

- 리게인은 능동적인 전투를 하게끔 유도

1) 2가지 선택지

- 플레이어는 상황에 따라 회피를 할 것인지, 반격을 할 것인지 선택할 수 있다.

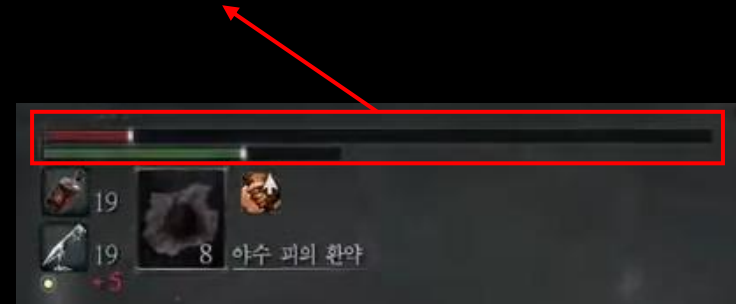
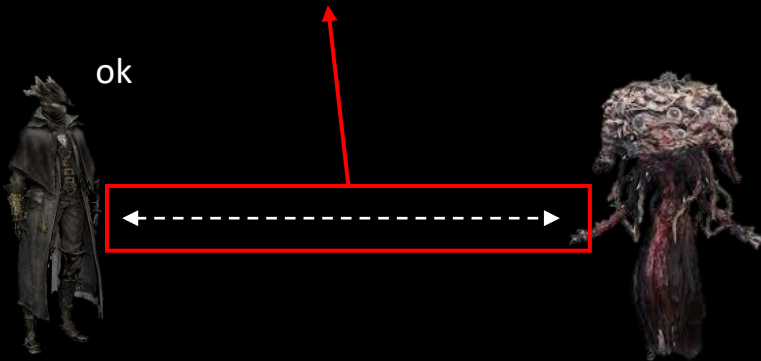


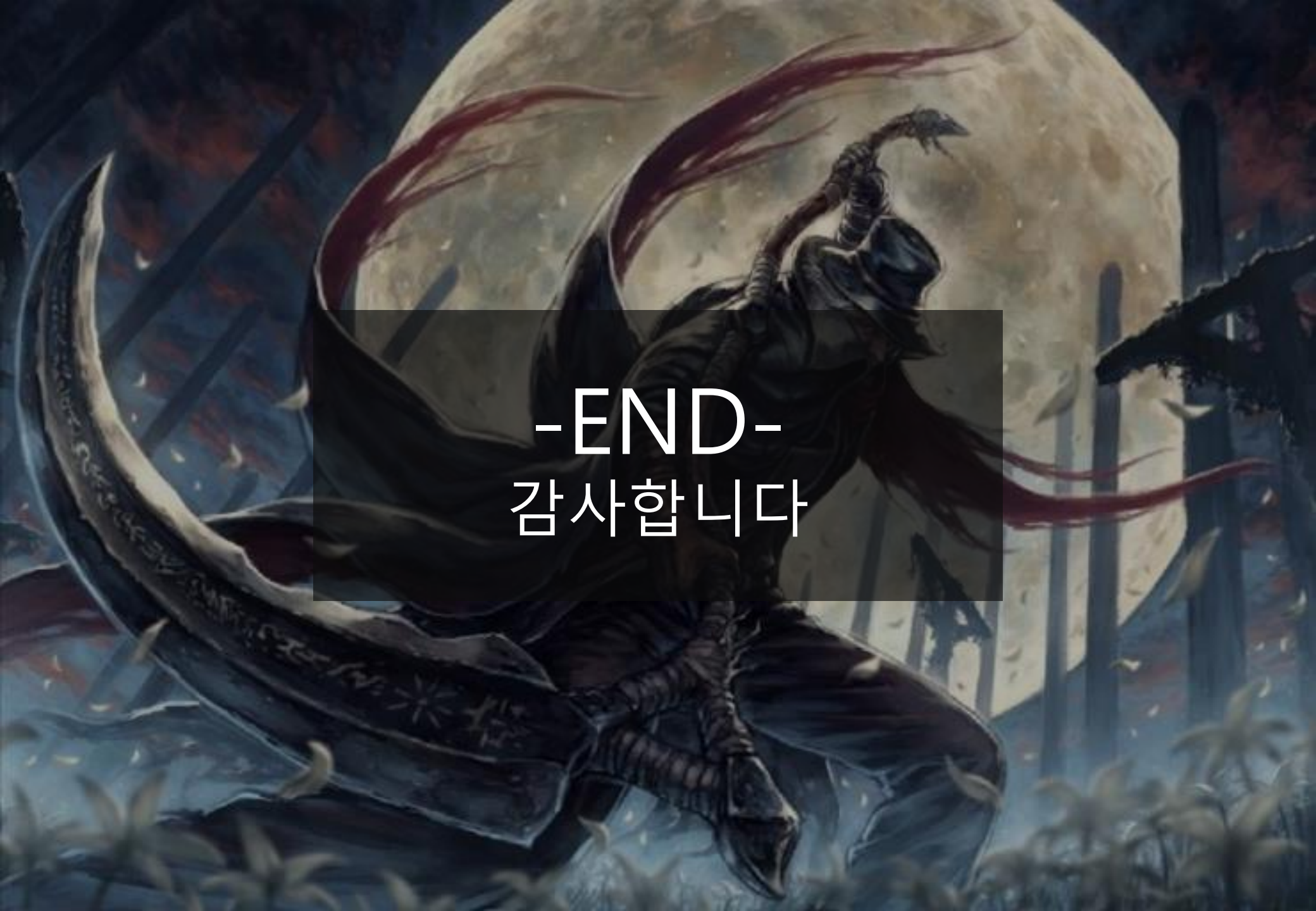
2) 반격 선택

- 적에게 반격할 수 있는 상황이 충분히 만들어지면 회피보다는 반격을 선택할 것이다.

3) 회피 선택

- 적과의 거리가 충분히 벌어져 있거나 혹은 HP가 굉장히 낮거나, 리게인 유지 시간이 지났다면 회피를 할 것이다.





-END-
감사합니다