



-
서머너즈 워
아레나(4vs4)
전투 시스템
역기획서



■ 아레나란?

유저 간 4vs4 대전을 벌이는 장소



1)기획의도

- 전투를 통해 몬스터와 룬 조합에 의한 전술을 이해하고 학습할 수 있게 하기 위함
- 강함을 증명하는 공간으로 유저들에게 성장에 대한 동기를 부여 하기 위함

2)기본규칙

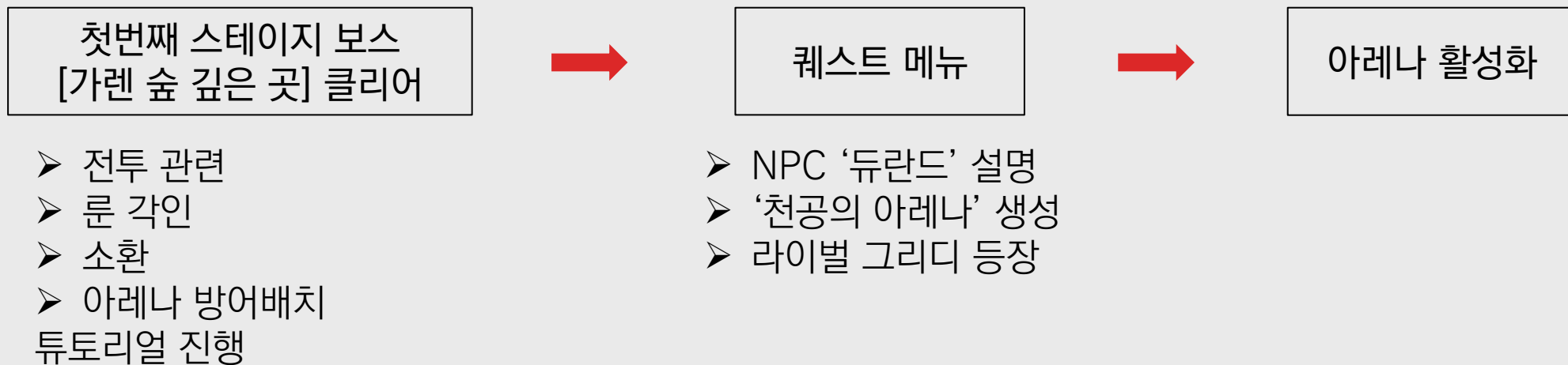
- 공격속도 기준 턴제 전투
- 유저가 설정해 놓은 방어 덱(AI 기반)과 전투
- 승리 : 모든 적군 몬스터의 체력이 0으로 만들 시
- 패배 : 아군 몬스터 모두 전멸 / [설정] -> [게임 종료] -> [예]를 통해 중도 포기
- 무승부 : 일정 턴이 지나면 좌측 상단에 등장하는 [DRAW] 버튼을 통해

■ 아레나 컨셉

“도전하라. 자격이 있는 자가 마땅히 가질 것이다.”

가공할 힘을 지닌 순수한 마나의 결정체인 마나 크리스탈을 두고 벌어진 100년 간의 전쟁을 ‘아레나’를 통해 종결

■ 아레나 진입 조건



의도 : 전투와 소환, 룬 각인에 대한 기본적인 튜토리얼 진행 후에 아레나를 활성화하기 위함

■ 아레나 진입

진입경로

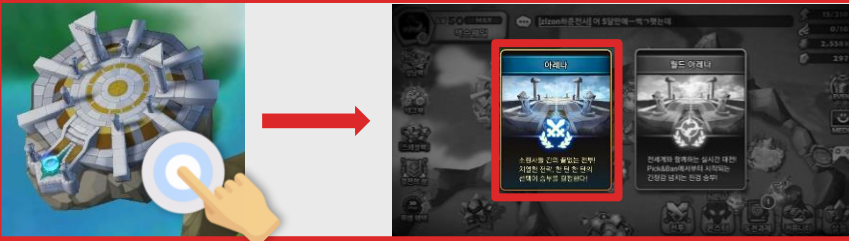


건물을 통한 진입 2



섬에 위치한 아레나 건물 터치 → 우측 하단 메뉴 변경
→ '전투기록' 터치 시 '아레나' 창 팝업

건물을 통한 진입 1



섬 좌측 상단에 위치한 천공의 아레나 터치
→ 아레나 진입 팝업 터치

메뉴를 통한 진입



우측 하단메뉴 '전투' 터치 → 전투 페이지 좌측 상단 아레나 터치
→ 아레나 진입 팝업 터치

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



I. 전투준비 : 전투 시작 전, 상대의 몬스터를 확인하고 공격할 몬스터를 배치하는 단계

1)전투 준비 단계 세부 UI <1~5>



번호	명칭	설명
1	리더 스킬 리더 몬스터	적용된 리더 스킬의 종류와 수치가 명시된다. 리더 자리 몬스터만 리더 스킬이 적용되고 스킬 이미지가 몬스터 좌측하단에 나타난다.
2	공격 덱	현재 공격 배치된 몬스터이다. 각 몬스터 1회 터치 시 공격 배치에서 해제되고 1초 이상 터치하면 몬스터 세부 정보 창이 생긴다.
3	방어 덱	유저가 배치해 놓은 방어 덱이다. 구분 없이 1회 터치 시 몬스터 기본 정보 창이 생긴다. (리더 자리 몬스터만 리더 스킬 이미지 적용)
4	즐거찾기	터치 시 즐겨찾기 창이 생긴다. 자주 사용하는 덱을 최대 15개까지 설정 및 선택할 수 있다.
5	몬스터 보관소	터치 시 몬스터 보관소 창이 생긴다. 보관소에 있는 몬스터 리스트, 세부 정보의 확인과 선택이 가능하다.

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



I. 전투준비 : 전투 시작 전, 상대의 몬스터를 확인하고 공격할 몬스터를 배치하는 단계

1)전투 준비 단계 세부 UI <6~9>



번호	명칭	설명
6	몬스터 창	메인 몬스터 창에 있는 리스트이다 공격 배치 완료 시 배치된 몬스터 외에는 음영 처리된다. 기본적으로 1회 터치 시 공격 배치/해제이며 1초 이상 터치 시 세부 정보 창이 생긴다. '노란 체크박스' - 배치된 몬스터 표시
7	연승 버프	상단에는 연승 시 적용되는 버프의 종류와 남은 시간 하단에는 다음 단계의 연승 버프의 정보가 표시 된다.
8	전투 시작	터치 시 출전 조건1)에 이상이 없다면 출전권 소비 후 전투시작
9	전투 취소	터치 시 해당 전투 준비 취소 후 바로 이전 페이지로 되돌아간다.

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



1. 전투준비 : 전투 시작 전, 상대의 몬스터를 확인하고 공격할 몬스터를 배치하는 단계이다.

2)세부 규칙

- 최대 4마리 출전 : 준비된 몬스터 슬롯 개수 이하로만 전투에 임할 수 있다. (최소 1마리 / 최대 4마리)
- 전투 시작 전 경고 알림 : 아래 3가지 기준에 해당되면 '전투 시작' 터치 시 경고 알림이 뜬다.

1.몬스터 공격 배치가 1마리라도 빠졌을 시

2.배치된 몬스터의 룬이 모두 장착되지 않았을 시

3.리더 스킬이 올바르게 적용되지 않았을 시 (단, 배치된 몬스터 중 적용할 수 있는 리더 스킬이 없는 경우 제외)

단, 경고 알림에서 '예' 클릭 시 전투가 정상적으로 시작된다.

모든 기준에 걸릴 시 [모든 슬롯 -> 룬 -> 리더 스킬] 순서로 차례대로 각각 경고 알림이 뜬다.

- 몬스터 중복 제한 없음 : 기본적으로 동일 몬스터 중복의 제한이 없다.
- 리더 스킬이 올바르게 적용되었을 시 '강조 색'으로 표현 (단, 적용되지 않았을 시 '음영'처리 표시)
- 연승 버프 : 기본적으로 1시간 적용되며, 단계에 따라 체력과 공격력이 5%씩 추가 적용된다.

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



1. 전투준비 : 전투 시작 전, 상대의 몬스터를 확인하고 공격할 몬스터를 배치하는 단계

3)기획 의도

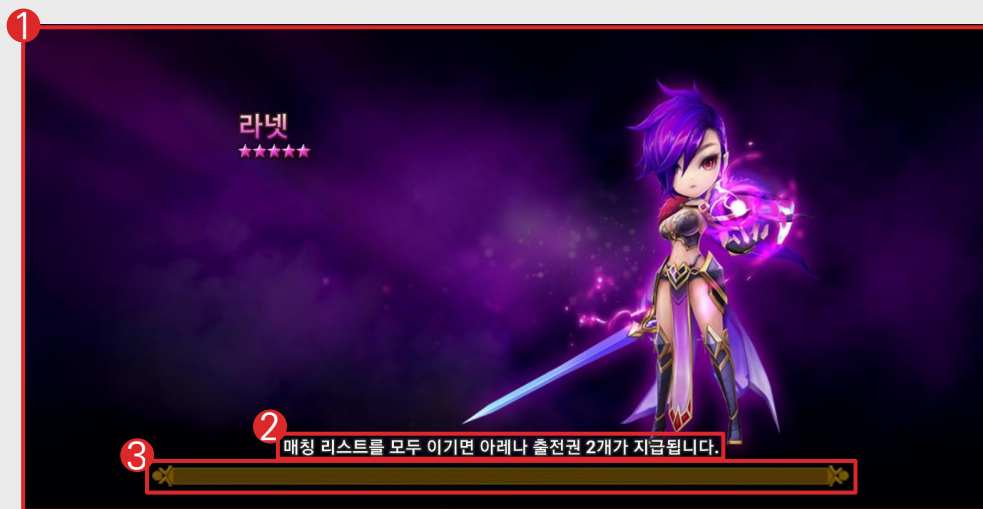
- 전투 시작 전 몬스터 정보, 스킬 등 다양한 정보들을 확인 후 전략적인 플레이를 설계 할 수 있게 한다.
- 1. 상대 방어 데크에 대한 기본 정보만 제공함으로써 다양한 고민을 하게한다.
- 2. 다양한 유저들이 임의로 설정해 놓은 방어 데크를 공략하면서 수 많은 몬스터에 대해 익숙해지며 이해도를 높혀갈 수 있다.
- 깔끔한 UI : 단순하고 직관적인 이해를 위해 깔끔한 디자인의 UI를 설정 후 추가 정보는 팝업으로 확인할 수 있도록 한다.
- 경고 알림 : 룬 장착, 리더 스킬, 출전 몬스터 수와 같이 일반적인 전투 조건에 위배될 시 한번 더 확인할 수 있도록 한다.

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



II. 로딩 : 기존 몬스터 창에서 로딩 화면을 거쳐 전장으로 이동하는 느낌을 준다.



번호	명칭	설명	기획 의도
1	배경	기본 배경에 서머너즈 워 내의 몬스터 이미지를 보여준다. 좌상단에 각성한 몬스터 명과 태생(별)을 명시한다.	데이터를 읽는 시간을 다양한 몬스터의 일러스트 이미지와 게임 도움말을 제공함으로써 지루함을 줄인다.
2	게임 도움말	게임 플레이에 도움되는 다양한 정보를 무작위로 제공한다.	
3	로딩 게이지	네트워크 상태에 따른 데이터 진행 상황을 게이지를 통해 나타낸다.	

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

1)세부UI



번호	명칭	설명
1	몬스터	준비 단계에서 배치된 몬스터가 마주보는 형태로 전장에 나타난다.
2	스킬	현재 공격 배치된 몬스터이다. 각 몬스터 1회 터치 시 공격 배치에서 해제되고 1초 이상 터치하면 몬스터 세부 정보 창이 생긴다.
3	아케인 타워	일정 턴이 지나면 공격 텍에 데미지를 준다.
4	시스템 옵션	현재 전투에 관련된 정보, 전투 포기, 게임 배속, 자동/수동 전투 설정 등이 가능하다.
5	채팅	채팅 시스템을 이용할 수 있다. 말풍선을 클릭 시 채팅창이 화면에 팝업된다.

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 몬스터 외형 / 턴(공격 순서)

몬스터 시스템	세부 시스템			
	명칭	설명	규칙	이미지
외형	형상 아이템	등장 이펙트 : 몬스터가 전장에 돌입할 때 형상 오라 : 몬스터의 주변에 오라(항시)	개별 적용한 몬스터에게만 나타나는 효과	<div> 등장 이펙트 형상 오라 형상 변환 모두 적용된 상태 </div> 
	형상	몬스터의 외형을 바꿀 수 있음	기본 상태와 다르게 형상 변환 적용 상태는 기본, 스킬 모션 등이 바뀜	
턴(공격 순서)	현재 턴 표식	전장에 있는 모든 몬스터 중 현재 턴인 몬스터를 식별할 수 있게 한다.	몬스터 밑에 표식이 생기고 해당 몬스터 테두리에 은은한 광채가 띄게 한다.	<div> 공격 게이지  </div> <div>  ← 현재 턴 표식 </div>
	공격 게이지	초록색 체력 바 밑에 파란 게이지 가장 빠른 속도를 지닌 몬스터가 처음으로 턴을 가져간다.	공격 순서는 최종 공격 속도에 따라 산정 공격 게이지 규칙 : 턴 마다 최종 공격속도의 7%씩 게이지 상승(위키참고) 최종 공격 속도 : 기본(x리더, 명예), 버프, 스킬, 룬	









■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 전투(효과 / 몬스터 정보 / 상성 / 전투 관련 텍스트)

몬스터 시스템	세부 시스템			
	명칭	설명	규칙	이미지
전투	효과	-몬스터 상단에 현재 몬스터가 받고 있는 효과 나열 -받는 효과가 없을 시 아무것도 나타나지 않음	강화효과 - 몬스터에게 이로운 효과 : 파란 배경 약화효과 - 몬스터에게 해로운 효과 : 빨간 배경 특수효과 - 몬스터가 가진 특별한 효과로 패시브 혹은 특정한 스킬 사용 이후 나타남	 강화효과  약화효과  특수효과
	몬스터 정보	몬스터 상단에 구와 막대 형태로 기본 정보를 나타냄	구 형태의 색상 : 속성 (불,물,풍,빛,암) 숫자 : 레벨 (1~40) 막대 : 현재 체력과 공격 게이지	 정보 위에 현재 적용된 효과 나열
	상성	현재 턴인 몬스터 기준으로 상대방 몬스터 위에 화살표 모양으로 상성을 나타냄 초록 : 상성 우위 빨강 : 상성 열위 노랑 : 상성 없음	상성 우위 시 : 치명타 15% 보정, 치명타 발생하지 않을 시 35% 확률로 강타 발생(30% 피해증가) 상성 불리 시 : 공격 시 빗맞을 확률 50% 증가 (30% 피해감소) 상성 없음 : 동일 속성 및 빛암 몬스터 *빛암은 서로에게만 상성	 상성우위  불리  없음
	전투 텍스트	전투 시 벌어지는 상황들에 대한 텍스트가 나타난다.	데미지, 약화효과 - 빨간색 (불리) 룬 효과, 빗맞음 - 노란색 (중립) 힐, 공격 게이지 증가, 강화효과 - 초록색 (우위)	

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 전투(스킬UI)

스킬 시스템	세부 시스템			
	명칭	설명	규칙	이미지
스킬 UI	1번 스킬	몬스터 별로 상이하나 보통 단순한 효과를 가지고 있다.	타격형 스킬 (강화재료 몬스터인 엔젤몬, 데빌몬, 무지개몬 제외)	
	2번 스킬	몬스터 별로 상이하나 대개의 경우 액티브 스킬을 가지고 있다. 간혹 패시브 스킬이 자리하고 있다.	액티브 스킬의 경우 쿨타임이 존재한다. 패시브 스킬은 기본적으로 선택이 불가능하며 터치 중에만 설명이 팝업된다. 패시브 스킬은 항상 적용이기에 지속 적용을 표시	
	3번 스킬	대개의 경우 몬스터의 주력 스킬 혹은 패시브 스킬이다.		
	4번 스킬	대개의 경우 리더 스킬의 자리이다. 적은 경우의 수로 액티브 스킬이 존재한다.	리더 스킬은 인게임 화면에 나타나지 않으며, 4번 스킬이 존재할 시 제일 왼쪽에 나타남	

선즉제인(패시브)
 전투 시작시 내 공격력의 20% 만큼 방어력이 증가하고, 자신의 턴에서 공격할 때 방어력에 비례하여 추가 피해를 줍니다.
 적을 공격할 때 치명타가 발생하지 않습니다. [사용하지 않아도 적용되는 효과입니다]

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 스킬 UI / 설명

스킬 시스템	세부 시스템			
	명칭	설명	규칙	이미지
스킬 UI	스킬 표시	조건부 스킬 활성화 : 특정 조건에 달성 시 해당 스킬의 특수 능력이 활성화됨을 표시	각 몬스터 스킬에 명시된 특정 조건 달성시2) 에만 표시, 미달성시1) 일반 스킬 이미지만 나타남.	1) 2)
		특정 조건에 의해 스킬 사용이 불가할 때 확실하게 알아볼 수 있도록 표시	'망각', '침묵' 약화효과가 걸리는 경우, 각각 패시브와 쿨타임이 있는 스킬 사용이 불가해진다.	침묵 망각
스킬 설명	타격형 스킬	상대 몬스터를 타격하며 발동하는 스킬	타격에 의해 '수면' 상태이상을 해제할 수 있고, 데미지 반드시 발생 . 몬스터의 스킬이나 룬 효과가 발동됨	
	비타격형 스킬	아군 대상 스킬과 상대 몬스터를 타격하지 않고 발동하는 스킬 <u>의도 : 몬스터 패시브나 룬 효과를 발동시키지 않는 형태의 스킬 구현</u>	타격에 의해 반응하는 상태이상이나 스킬들이 발동되지 않고 아군 버프 같은 경우 적군과 상관 없이 발동됨	

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 아케인 타워



아케인 타워 시스템	세부 시스템			
	명칭	설명	규칙	이미지
아케인 타워	인게임 UI	우측 상단에 고정	일정 턴에 따라 게이지가 충전 공격 시 아군 몬스터를 레이저로 피해 줌	좌측 이미지 참고
	게이지	게이지가 완전히 충전되면 아군의 턴이 마친 후 아군을 공격	유저의 명예 건물 레벨 정도에 따 라 공격력과 공격 속도가 산정 - 수정바위 (최고레벨 시 아케인타워 공격력 + 10.0%) 아케인 가속 타워 (최고레벨 시 아케인타워 공격속도 +20.0%)	

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 - 인게임 시스템 옵션

*의도 - 설정 : 전투를 진행 중 전장 내 정보를 확인하며 보다 전략적인 플레이를 가능하게 함



옵션 시스템	세부 시스템			
	명칭	설명	규칙	이미지
인게임 시스템 옵션	설정	현재 게임에서 벌어지는 상황에 대한 도움말을 확인할 수 있으며 전투 종료 가능	터치 시 게임 일시 정지 다시 인게임으로 돌아가면 진행	
	게임 속도	게임 진행 속도를 조절	1~3배속 설정 가능	
	자동/ 수동 전투	터치 시 전투 방식을 변경	수동 전투 시 스킬을 사용자 임의로 사용 자동 전투 시 방어 덕과 마찬가지로 AI 기반 자동 플레이 진행	

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 설정

[설정] 터치 시 전투가 중지되어 여유롭게 확인할 수 있다.



설정 : [몬스터 정보]

전장에 존재하는 모든 몬스터의 기본 정보(타입, 속성, 스탯, 진화단계, 스킬구성) 확인 가능



■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



III. 전투 : 본격적인 아레나 전투가 시작되는 공간

2)세부 시스템 – 설정 : [전투효과]

전장에 적용중인 [강화/약화 효과]¹⁾와 [전장 효과]²⁾를 확인할 수 있다.



1) [강화/약화 효과]



2) [전장 효과]



설정 : [전투 종료]

진행중인 전투를 종료할 수 있음



■ 아레나 전투 시스템

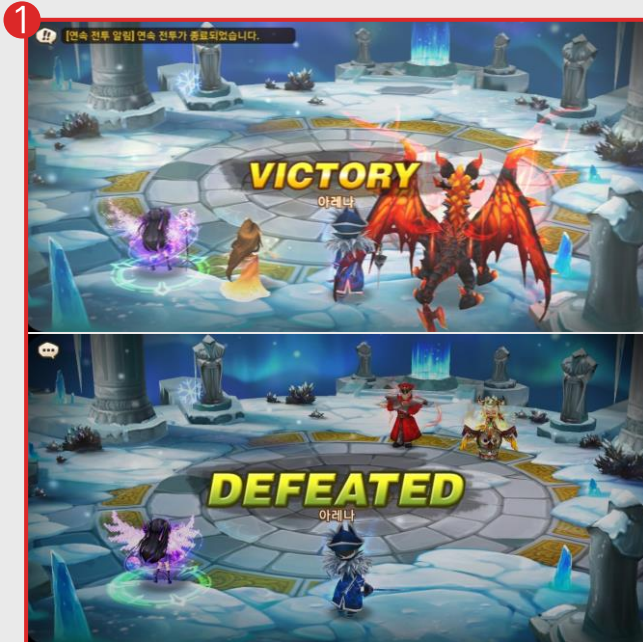
1.전투 시스템 순서도



IV. 전투 결과 : 전투의 승패와 결과 보상을 연이어 표시한다.

1)전투결과 세부 UI 및 규칙, 기획의도

*채팅 시스템 설명 제외



번호	명칭	설명	기획 의도
1	결과 화면	전투가 종료될 시 승패 여부 확인	전투 종료 시 1.승리는 밝게 패배는 어둡게 2. 승리/패배 액션 다르게 표현함으로써 결과를 확실하게 전달한다.

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



IV. 전투 결과 : 전투의 승패와 결과 보상을 연이어 표시한다.

2)보상화면 세부 UI



번호	명칭	설명
1	경험치	아레나 승부를 통해 몬스터의 경험치가 상승, 패배 시 얻지 못함
2	재화 보상	승리 결과로 얻은 재화 보상 왼쪽부터 마나석, 에너지, 크리스탈
3	성장 버프	현재 받고 있는 성장 버프 표시 성장 버프에 따라 마나석/경험치 획득량이 달라짐

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도



IV. 전투 결과 : 전투의 승패와 결과 보상을 연이어 표시한다.

3)최종 결과 세부 UI 및 규칙



번호	명칭	설명	규칙
1	유저 닉네임	좌측엔 '플레이어' 우측엔 '상대 유저' 닉네임 표시	프로필사진 / 레벨 / 닉네임
2	승점	전투 결과로 최종 승점(득실점수) 표시	상대와 점수 차이가 클수록 승점 득실이 크게 적용
3	명예 포인트	승리 시 명예포인트 획득	등급별 명예점수 입문자 도전자 승부사 정복 자 수호자 레전드
4	리플레 이	해당 전투 다시 보기 및 저장	터치 시 리플레이 진입

■ 아레나 전투 시스템

1.전투 시스템 순서도

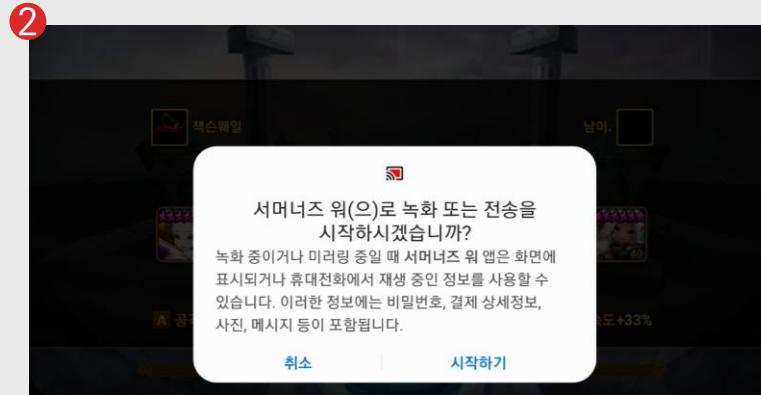


V. 리플레이 : 결과창에서 해당 전투의 리플레이를 확인, 공유, 저장할 수 있게 한다.

의도 : 전투 리플레이를 제공함으로써, 전투 세부 내용 재확인 통해 분석하고 게임 내외로 쉽게 공유할 수 있게 함
각자의 전투 정보를 공유함으로써 노하우 및 실험 등 다양하게 활용 가능성을 열어두기 위함



전투 결과창 → 리플레이



녹화 시작 여부
(휴대폰 화면 녹화)



녹화 결과창
취소 / 외부로 공유 / 저장

■ 아레나 전투 시스템

1. 전투 시스템 순서도

➤ 리플레이 플로우 차트

