

붐버스타 전투시스템 분석



KYOUNGHA SHIN

INDEX

1. 게임소개	3
1-1 게임소개	3
1-2 분석의도	3
2. 전투 시스템 개요	4
2-1 전투의 정의	4
2-2 전체 흐름도	4
3. 기본 시스템 설명	5
3-1 조작법	5
3-2 전투방법(UI)	6
3-3 전투 승리 조건	7
4. 전투 구성 요소	8
4-1 능력치	8
4-2 미사일	8
4-3 아이템	9
4-4 상태이상	9
5. 전투 진행 순서	10
5-1 전투 흐름도	10
6. 세부 시스템 설명	11
6-1 공격 순서 지정	11
6-2 충돌	12
7. 개인의견	13
7-1 이동 시스템	13

1. 게임소개

1-1 게임소개



구 분	설 명
게임명	붐버스타
개발사	체이스온라인컴퍼니리미티드
출시일	2017.09.17
장 르	턴제 액션 슈팅게임
플랫폼	모바일

1-2 분석의도

붐버스타는 과거 PC게임으로 많은 인기를 끌었던 '포트리스'를 모바일로 옮겨 놓 듯한 게임이다. 유저는 정해진 시간 내에 바람의 방향/세기, 지형을 고려해야 하고, 미사일의 발사 각도/방향/파워를 조절 후 적 캐릭터를 향해 미사일을 발사해 적을 제압해야 한다.

붐버스타는 위와 같은 기존 턴제 슈팅게임의 특성에 능력치/스킬/아이템 등 다양한 전투 시스템을 추가했다.

이러한 전투시스템을 바탕으로 적을 제압하는 방식은 기존 슈팅 액션게임과의 차별성을 보여준다. 또한 유저간의 최소 1:1에서 최대 3:3까지의 다양한 PVP 모드의 콘텐츠와, 시나리오/보스레이드 모드 등 다양한 PVE 콘텐츠는 이 게임을 더욱 재미있게 만든다.

본론으로 돌아와 이 게임의 전투 시스템의 목적은 적재적소에 맞는 스킬/아이템 선택과 사용을 통해 유저에게 '전략적' 요소의 재미와, 캐릭터를 조작하여 적을 제압하는 '전술적' 재미의 요소를 목적으로 하고 있다.

실제 이 게임을 플레이 하며 전투 시스템의 재미를 느꼈고, 이를 모바일 이라는 플랫폼에 잘 맞춘 '모바일 다운 모바일 게임' 이라 생각한다.

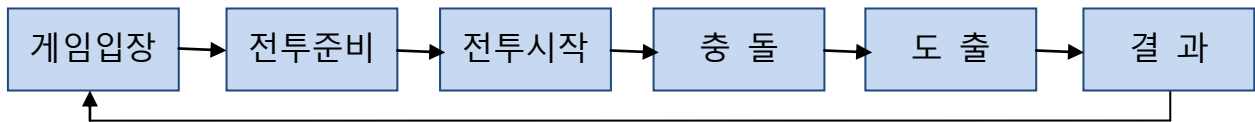
위 사항을 바탕으로 분석을 통해 이 게임의 주요 전투 시스템에 대해 알아보고, 개선이 필요하다 생각하는 부분에 대해 개인적인 의견을 추가 하고자 한다.

2. 전투 시스템 개요

2-1 전투의 정의

전투란 전략,전술적 조작을 바탕으로 게임에서의 승패를 가르기 위한 일련의 과정이다.

2-2 전체 흐름도



구분	설 명
게임입장	• 유저가 원하는 전투 콘텐츠(PVP / PVE) 선택
전투준비	• '맵 종류'/'캐릭터 위치' 랜덤 지정 • 캐릭터 상태 체크(장비, 능력치, 스킬, 아이템, 펫 등)
전투시작	• 캐릭터 전투 순서 지정 • 트리거 입력 여부 파악 • 공격 형태 및 경로 체크
충돌	• 피격 여부 파악
도출	• 데미지 계산식 호출
결과	• 데미지 표시 및 리액션 처리 • 후처리(상태이상)

3. 기본 시스템 설명

3-1 조작법

(1) 터치(스킬/아이템 사용, 캐릭터 이동)



(2) 줌 인/아웃(화면배율 확대/축소)



(3) 드레그(공격 방향/거리/각도 조절)



3-2 전투방법(UI)



Index	구분	설 명
1	AP	<ul style="list-style-type: none"> • AP가 가득 차 있는 캐릭터에게 공격의 우선권이 주어짐 • 공격/스킬사용 시 일정량 AP 소모 • 소모 된 AP는 턴마다 모든 캐릭터가 동일한 속도로 회복
2	제한시간	<ul style="list-style-type: none"> • 공격 가능 시간
3	풍향/세기	<ul style="list-style-type: none"> • 턴마다 지속적으로 변화 • 미사일의 방향/거리/각도에 영향을 미침
4	클리어 목표	<ul style="list-style-type: none"> • PVE대전 시 클리어 조건
5	채팅창	<ul style="list-style-type: none"> • PVP대전 시 유저 간 커뮤니케이션
6	이모티콘	<ul style="list-style-type: none"> • 클릭 시 이모티콘 창 팝업
7	조준범위 확대/축소	<ul style="list-style-type: none"> • 조준범위 확대/축소 버튼
8	무기 스킬	<ul style="list-style-type: none"> • 공격 턴 당 무기 스킬 1가지 사용 가능 • 게임 입장 전 설정 가능
9	아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 공격 턴 당 아이템 1가지 사용 가능 • 게임 입장 전 설정 가능
10	비행 버튼	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터의 위치를 미사일이 떨어지는 위치로 이동
11	HP /	<ul style="list-style-type: none"> • HP가 0이 될 시 캐릭터의 상태가 행동불가

	이동게이지	• 이동게이지가 0이 될 시 턴이 끝날 때까지 이동 불가
12	필살 게이지	• 100% 도달 시 무기 필살기 사용. • 필살기는 무기 스킬/일부 캐릭터 스킬과 중첩사용 불가
13	조준범위	• 조준범위 안에서 드레그 시 공격 방향/거리/각도 조절 선 생성

3-3 전투 승리 조건

모든 적 캐릭터가 행동불가 될 경우

Index	설 명
1	• 캐릭터의 HP가 0이 될 경우
2	• 캐릭터 하단의 지형이 파괴되어 캐릭터가 맵 밖으로 떨어지게 될 경우
3	• 유저가 전투 도중 게임에서 나가게 될 경우

4. 전투 구성 요소

전투에 직접적인 영향을 줄 수 있는 요소.

4-1 능력치

 <p>무기필살기:스위트 일격!</p> <p>공격: 370 범위: 110</p> <p>공격보석: 미장착 생명보석: 미장착 방어보석: 미장착</p>	 <p>환상 건틀릿 (+) 환상의 성에 남겨</p> <p>★★★★★★★★</p> <p>방어: 240 (+332)</p> <p>공격보석: L5공격석 (+26) 생명보석: L5생명석 (+123) 방어보석: L5방어석 (+20)</p> <p>3개 세트 추가속성(3/3) 생명: 1080</p> <p>5개 세트 추가속성(5/5) 생명: 2160</p>	<p>속성 정보</p> <p>전투속성</p> <table> <tr> <td>생명: 28308</td><td>체질: 217</td><td>관통: 102</td></tr> <tr> <td>공격: 5059</td><td>힘: 316</td><td>면역: 81</td></tr> <tr> <td>방어: 3727</td><td>인내: 251</td><td>범위: 100</td></tr> <tr> <td>치명: 774</td><td>속도: 802</td><td></td></tr> <tr> <td>저항: 646</td><td>행운: 455</td><td></td></tr> </table>	생명: 28308	체질: 217	관통: 102	공격: 5059	힘: 316	면역: 81	방어: 3727	인내: 251	범위: 100	치명: 774	속도: 802		저항: 646	행운: 455	
생명: 28308	체질: 217	관통: 102															
공격: 5059	힘: 316	면역: 81															
방어: 3727	인내: 251	범위: 100															
치명: 774	속도: 802																
저항: 646	행운: 455																

구 분	설 명
능력치	<ul style="list-style-type: none"> 13종류 능력치 사용 장비와 펫, 탈것 등 다양한 컨테츠로 강화 가능 능력치는 전투에 직접적인 영향을 줌 Ex) 공격 : 미사일의 데미지 증가

4-2 미사일



구 분	설 명
미사일	<ul style="list-style-type: none"> 기본 미사일을 제외하고 13종류 미사일을 스킬로 사용 가능 게임 입장 전 5종류 스킬 장착 가능 게임 입장 후 스킬 변경 불가 미사일 발사 시 종류에 따라 일정량의 AP가 감소됨 필살기 게이지가 가득 차면 필살 미사일 사용 가능 필살 미사일은 장착한 무기에 따라 5종류 중 한가지 필살기만 사용 가능 유저의 선택에 따라 플레이 스타일 변화

4-3 아이템



구 분	설 명
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 11종류 아이템 사용가능 • 게임 입장 전 5종류 아이템 장착 가능 • 게임 입장 후 변경 불가 • 아이템 사용시 종류에 따라 일정량의 AP가 감소됨 • 유저의 선택에 따라 플레이 스타일 변화

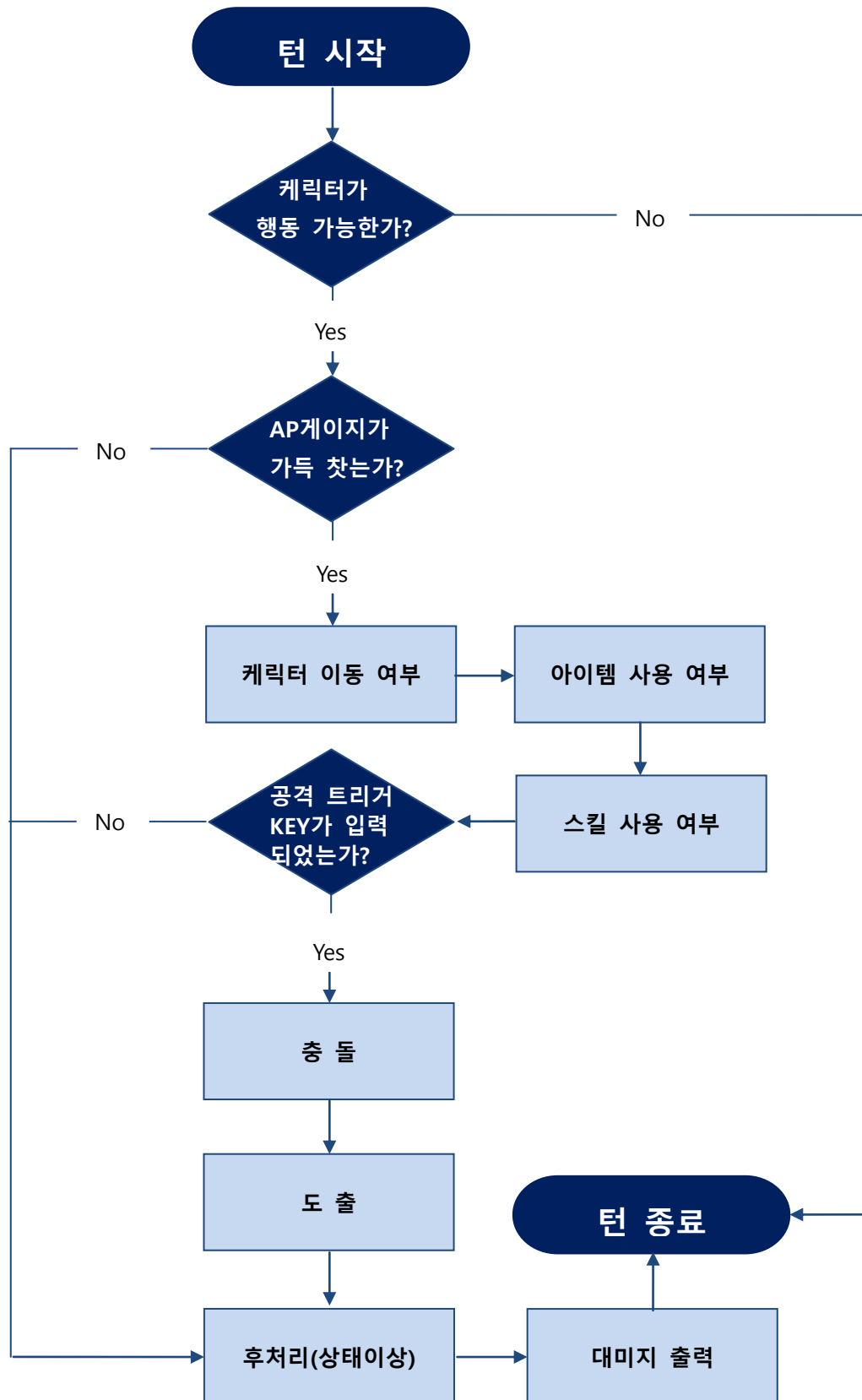
4-4 상태이상



구 분	설 명
상태이상	<ul style="list-style-type: none"> • 5종류 상태이상 사용 • 무기/펫 스킬을 통해 효과 발동 • 무기 스킬 적중 시 100% 상태이상 발동 • 유저의 선택에 따라 플레이 스타일 변화

5. 전투 진행 순서

5-1 전투 흐름도



6. 세부 시스템 설명

6-1 공격 순서 지정

붐버스타는 턴 제 슈팅게임으로, 턴 마다 20초라는 제한시간을 갖는다. 제한된 턴 시간 동안 캐릭터는 AP를 소모하여 일반공격/스킬공격/아이템사용을 할 수 있다. 공격형태와 아이템 사용여부에 따라 개별적 AP가 소모된다. 소모된 AP는 모든 캐릭터가 동일한 회복력을 바탕으로 채워지며, 캐릭터의 턴이 진행되는 동안에는 AP가 회복되지 않는다.

(1) 최초 공격 순서 지정

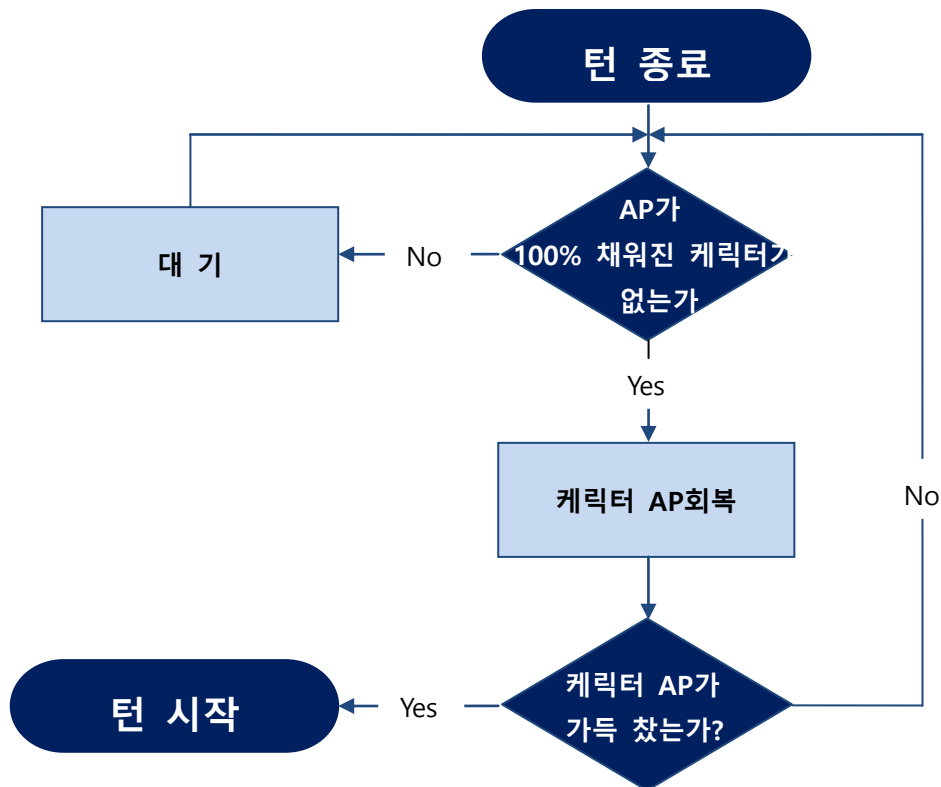
전투 입장 시 최초 공격순서는 캐릭터의 능력치 '속도'에 개별적 영향을 받는다.

구 분	설 명			
팀 구분	A팀		B팀	
유저 명	'가' 유저	'나' 유저	'다' 유저	'라' 유저
속도수치	746	638	802	788
공격 우선권	3순위	4순위	1순위	2순위

(2) 공격 순서 재지정

모든 캐릭터의 첫 턴이 종료되고 AP가 먼저 100%로 채워지는 캐릭터에게 다음 공격 턴이 주어진다.

AP 값이 동일 할 경우 '행운' 능력치가 높은 캐릭터가 우선권을 갖는다.



6-2 충돌

오브젝트 간의 충돌 시 발생하는 이벤트는 다음 표와 같다.

오브젝트	캐릭터			
캐릭터	충돌 X	지형		
지형	이벤트 1	충돌 X	미사일	
미사일	이벤트 2	이벤트 3	충돌 X	이펙트
이펙트	충돌 X	충돌 X	이벤트 4	충돌 X

Index	설 명
이벤트 1	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터는 지형의 위로 이동 할 수 있다. 캐릭터와 지형의 충돌 각도가 90°이하 일 경우 이동 할 수 없다.
이벤트 2	<ul style="list-style-type: none"> 미사일과 캐릭터가 충돌 시 미사일은 삭제되고, 데미지가 캐릭터에게 전달 된다. 미사일과 캐릭터의 거리가 가까울수록 데미지가 높다.
이벤트 3	<ul style="list-style-type: none"> 미사일과 지형이 충돌 시 미사일은 삭제되고, 능력치 '범위' 값을 적용한 폭파범위 만큼 지형이 삭제된다.
이벤트 4	<ul style="list-style-type: none"> 회오리, 반사아이템과 미사일이 충돌 시, 바람의 방향과 세기, 반사각 등을 계산 후 튕겨 나간다.

7. 개인의견

게임을 분석하며 있었던 전투시스템 중 개선사항/아쉬운 부분에 대한 개인적 의견 및 개선사항

7-1 이동 시스템



현재 붐버스타의 캐릭터 이동 시스템은 가고자 하는 방향의 빈 화면을 터치하고 있으면 이동되는 시스템이다. 이럴 경우 캐릭터가 화면 구석에 위치 할 경우 이동 조작이 어려울 뿐만 아니라, 실수로 조준범위를 터치해 원치 않는 상태의 미사일이 발사 될 가능성이 있다.

방향키 트리거와 비를 만든다면 이동 시스템의 문제를 해결 할 수 있다.