

Project_NoA

태그 시스템

노치영과 아이들

팀 프로젝트

목차

| | |
|---------------------|---|
| 목차..... | 2 |
| 개요..... | 3 |
| 1. 기획 의도..... | 3 |
| 태그 시스템..... | 4 |
| 1. 링크/언링크..... | 4 |
| 2. 태그 게이지..... | 5 |
| 3. 태그 효과..... | 5 |
| 4. 태그 콤보..... | 6 |
| 태그 스킬..... | 7 |
| 1. 태그 스킬 소개..... | 7 |
| 2. 스킬의 공격 타입..... | 7 |
| 3. 버프 효과 종류..... | 7 |
| 4. 디버프 효과 종류..... | 8 |
| 5. 군중 제어 효과 종류..... | 8 |

개요

1. 기획 의도

- 플레이어는 여러 캐릭터를 직접 플레이하여 캐릭터에 대한 애정도를 높일 수 있습니다.
- 캐릭터 마다 다른 전투 스타일을 통해 다양한 전투 경험을 할 수 있습니다.
- 태그 시스템을 활용하여 전략적인 전투와 상황 대처를 할 수 있습니다.

2. 태그 시스템 소개

- 태그 시스템은 플레이어가 조작하는 캐릭터를 교체하는 시스템으로 NoA 의 코어 시스템입니다.
- 태그 시 캐릭터는 태그 스킬을 사용합니다.
- 태그 스킬은 캐릭터 마다 다릅니다.

태그 시스템

1. 링크/언링크

- 링크/언링크는 퍼스트(플레이어)가 조작하는 캐릭터의 상태를 의미합니다.

| 상태 | 캐릭터 조작 | 설명 |
|-----|--------|---------------------------------|
| 링크 | 가능 | 태그 인 하여 플레이어가 캐릭터를 조작할 수 있는 상태 |
| 언링크 | 불가능 | 태그 아웃 하여 플레이어가 캐릭터를 조작할 수 없는 상태 |



언링크 상태



1000/1000



1000/1000


링크 상태



1000/1000

→ 링크 상태인(조작 중인) 캐릭터는 표시가 됩니다.





1000/1000

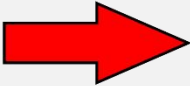


1000/1000




1000/1000


태그



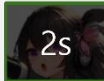




1000/1000



1000/1000



1000/1000

- 링크 상태에서 언링크 상태가 된 캐릭터는 일정 시간이 지나야 태그 가능합니다.

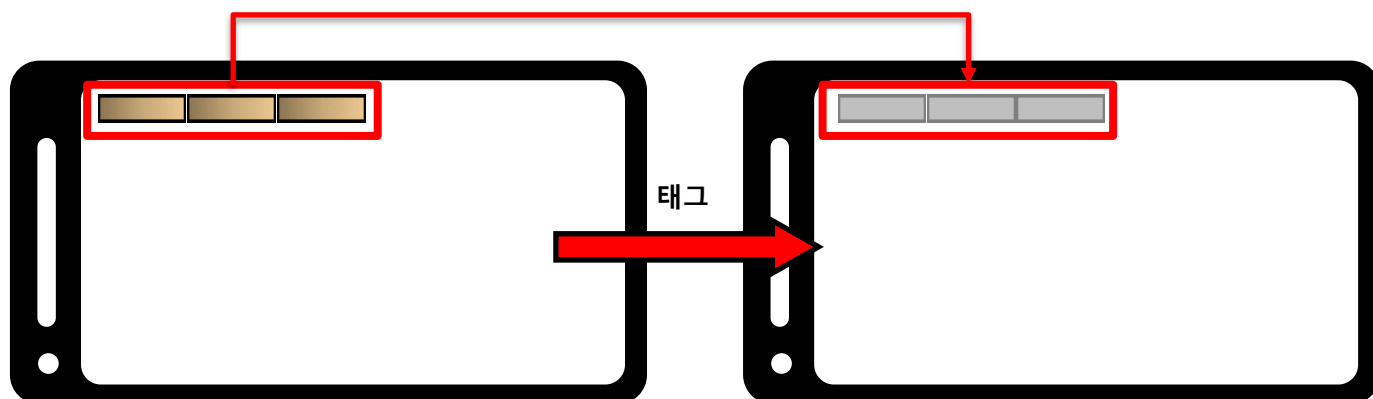
4

2. 태그 게이지

- 태그를 하기 위해서는 태그 게이지가 필요합니다.

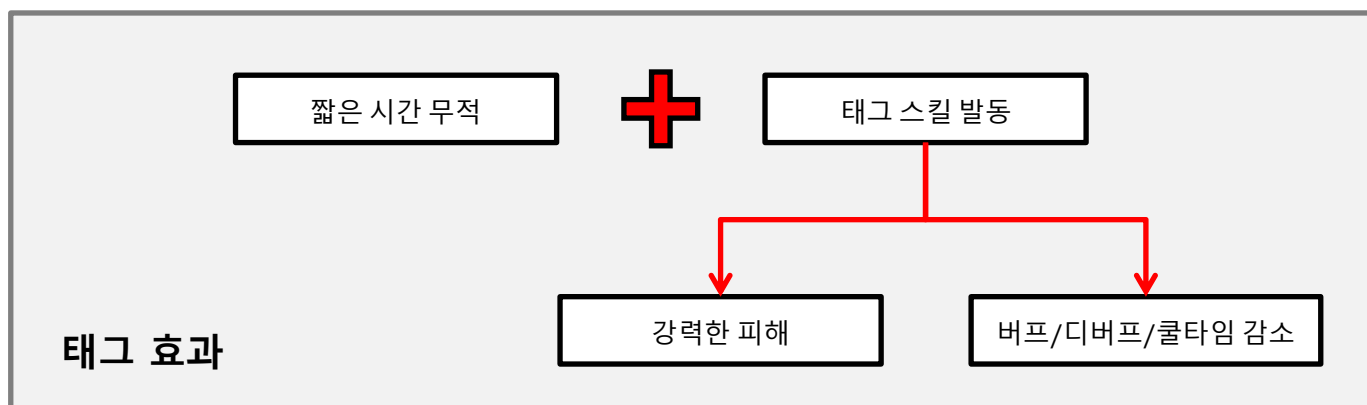


- 태그 게이지는 총 3 칸이 있습니다.
- 공격을 적중하면 게이지가 찹니다.



- 태그 게이지는 화면 왼쪽 상단에 위치합니다.
- 태그 시 보유중인 태그 게이지를 모두 소모합니다.

3. 태그 효과



- 태그를 하면 태그 효과가 발동합니다.
- 태그 효과는 '무적' + '태그 스킬'을 아울러 지칭하는 말입니다.



1 칸 미만

무적



1 칸 이상 ~ 2 칸 미만

무적 + 태그 스킬 50% 적용



2 칸 이상 ~ 3 칸 미만

무적 + 태그 스킬 100% 적용



3 칸

무적 + 태그 스킬 200% 적용

- 태그 게이지를 많이 소모할수록 높은 태그 효과가 적용됩니다.

4. 태그 콤보

- 태그를 하면 태그 콤보가 쌓입니다.
- 태그 콤보 1 당 캐릭터의 스탯이 5% 증가합니다.

| 소모 태그 게이지 | 콤보 등급 | 효과 |
|---|-----------------|---|
| <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>1 칸 미만</div> | Fail (콤보 실패) | 1) 이전 태그 콤보가 1 이상일 때: 콤보가 0 으로 초기화 2) 이전 태그 콤보가 0 일 때: 캐릭터 스탯 10% 감소 (무한 중첩) |
| <div><div></div><div></div><div></div></div> <div>1 칸 이상 ~ 2 칸 미만</div> | Good | 태그 콤보 1 증가 |
| <div><div></div><div></div><div></div></div> <div>2 칸 이상 ~ 3 칸 미만</div> | Great | 태그 콤보 2 증가 |
| <div><div></div><div></div><div></div></div> <div>3 칸</div> | Perfect | 1) 태그 콤보 3 증가 |
| | | 2) 콤보 Fail 로 인한 스탯 감소 초기화 |

태그 스킬

1. 태그 스킬 소개

- 태그 스킬은 태그 인/아웃 스킬로 나눌 수 있습니다.
- 태그 스킬은 캐릭터마다 다릅니다.
- 태그 인 스킬의 피해량은 플레이어 레벨에 비례합니다.

| 분류 | 효과 |
|----------|----------------|
| 태그 인 스킬 | 강력한 피해 + 버프 |
| 태그 아웃 스킬 | 디버프 + 군중제어(cc) |

2. 스킬의 공격 타입

| 분류 | 효과 |
|-------|------------------------|
| 일반 피해 | N 번 동안 N 의 피해를 줍니다. |
| 홀딩 피해 | N 틱당 한 번씩 N 의 피해를 줍니다. |
| 지속 피해 | N 초 마다 N 의 피해를 줍니다. |

3. 버프 효과 종류

| 분류 | 효과 |
|--------|--------------------------|
| 공격력 | N 초 동안 공격력이 N% 증가합니다. |
| 공격 속도 | N 초 동안 공격 속도가 N% 증가합니다. |
| 방어력 | N 초 동안 방어력이 N% 증가합니다. |
| 체력 회복 | N 초 동안 체력 회복량이 N% 증가합니다. |
| 이동 속도 | N 초 동안 이동 속도가 N% 증가합니다. |
| 캐스팅 속도 | N 초 동안 캐스팅 속도가 N% 증가합니다. |

4. 디버프 효과 종류

| 분류 | 효과 |
|--------|--------------------------|
| 공격력 | N 초 동안 공격력이 N% 감소합니다. |
| 공격 속도 | N 초 동안 공격 속도가 N% 감소합니다. |
| 방어력 | N 초 동안 방어력이 N% 감소합니다. |
| 체력 회복 | N 초 동안 체력 회복량이 N% 감소합니다. |
| 이동 속도 | N 초 동안 이동 속도가 N% 감소합니다. |
| 캐스팅 속도 | N 초 동안 캐스팅 속도가 N% 감소합니다. |

5. 군중 제어 효과 종류

| 분류 | 효과 | 설명 |
|-----|-------------------|--|
| 기절 | N 초 동안 기절에 걸립니다. | - 기절에 걸리면 그 자리에 멈춥니다. - 공격/이동/스킬 사용/태그 불가 |
| 속박 | N 초 동안 속박에 걸립니다. | - 속박에 걸리면 그 자리에 멈춥니다. - 이동 불가 |
| 매혹 | N 초 동안 매혹에 걸립니다. | - 매혹에 걸리면 대상을 향해 자동으로 이동합니다. - 공격/이동/스킬 사용/태그 불가 |
| 에어본 | N 초 동안 에어본에 걸립니다. | - 에어본이 되면 그 자리에서 공중에 뜹니다. - 공격/이동/스킬 사용/태그 불가 (단, 공중에서 쓸 수 있는 스킬은 사용 가능합니다.) |
| 빙결 | N 초 동안 빙결에 걸립니다. | - 빙결에 걸리면 그 자리에 멈춥니다. - 공격/이동/스킬 사용/태그 불가 |
| 실명 | N 초 동안 실명에 걸립니다. | - 실명에 걸리면 시야가 어두워집니다. - 공격이 적중하지 않습니다. |
| 침묵 | N 초 동안 침묵에 걸립니다. | - 침묵에 걸리면 공격을 할 수 없습니다. - 공격/스킬 사용/태그 불가 |
| 수면 | N 초 동안 수면에 걸립니다. | - 수면에 걸리면 그 자리에서 멈춥니다. - 공격/이동/스킬 사용 불가 |
| 혼란 | N 초 동안 혼란에 걸립니다. | - 혼란에 걸리면 캐릭터의 방향이 반대로 적용됩니다. |