

# Project\_NoA

태그 시스템

노치영과 아이들

팀 프로젝트

# 목차

**1. 개요**

- 기획 의도
- 태그 시스템 소개

**2. 태그 시스템**

- 링크/언링크
- 태그 게이지
- 태그 효과
- 태그 콤보

**3. 태그 스킬**

- 태그 스킬 소개

# 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 <b>조작할 수 있는</b> 상태
언링크	불가능	태그 아웃 하여 플레이어가 캐릭터를 <b>조작할 수 없는</b> 상태



언링크 상태



1000/1000



1000/1000

링크 상태



1000/1000

→ 링크 상태인(조작 중인) 캐릭터는 표시가 됩니다.




태그







1000/1000



1000/1000



1000/1000



1000/1000



1000/1000



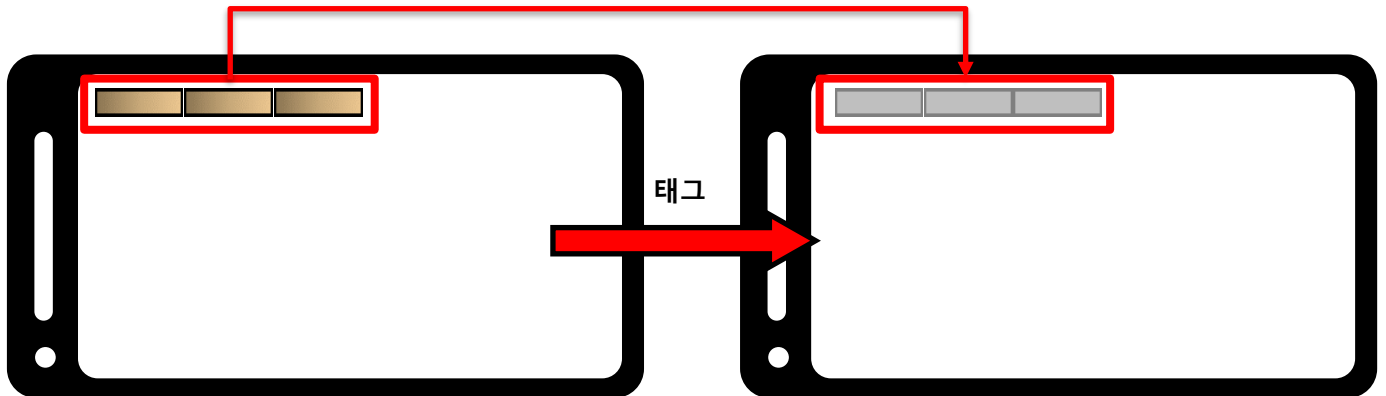
1000/1000

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

## 2. 태그 게이지

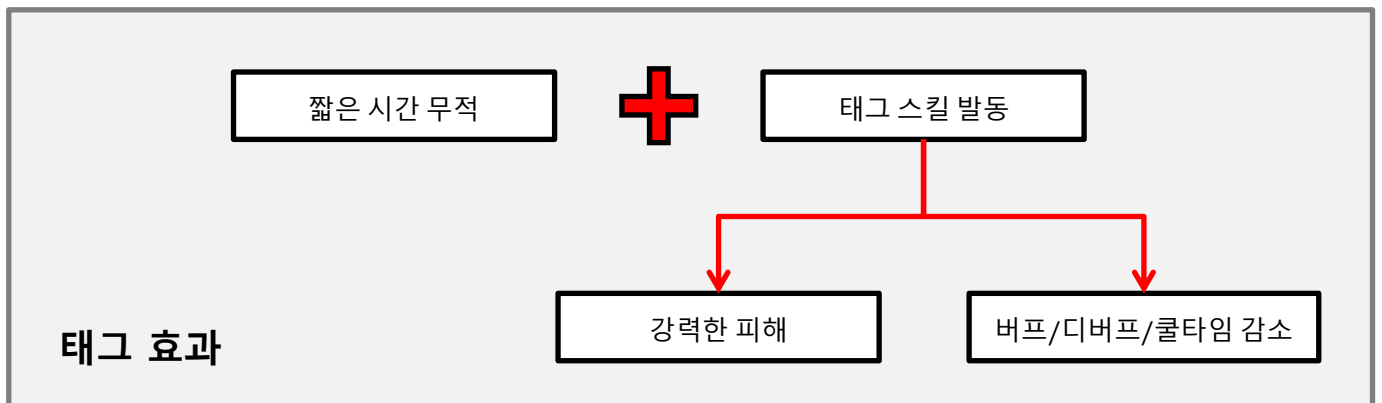


- 태그를 하기 위해서는 태그 게이지가 필요합니다.
- 태그 게이지는 총 3 칸이 있습니다.
- 공격을 적중하면 게이지가 찹니다.

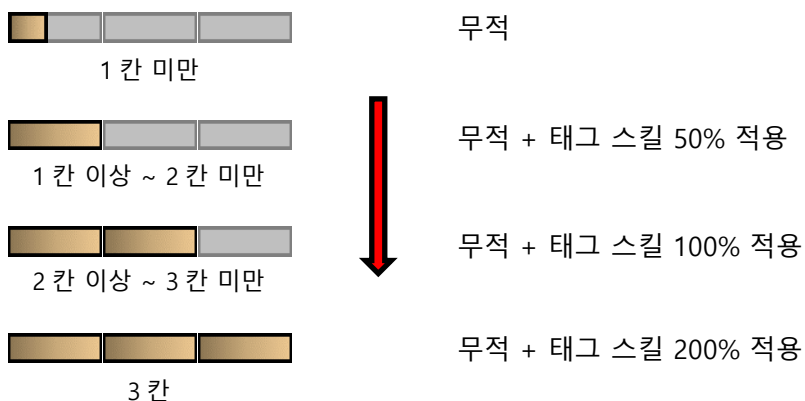


- 태그 게이지는 화면 왼쪽 상단에 위치합니다.
- 태그 시 보유중인 태그 게이지를 모두 소모합니다.

## 3. 태그 효과



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



- 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
 1 칸 미만	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)
 1 칸 이상 ~ 2 칸 미만	Good	태그 콤보 1 증가
 2 칸 이상 ~ 3 칸 미만	Great	태그 콤보 2 증가
 3 칸	Perfect	1) 태그 콤보 3 증가
		2) 콤보 Fail 로 인한 스탯 감소 초기화