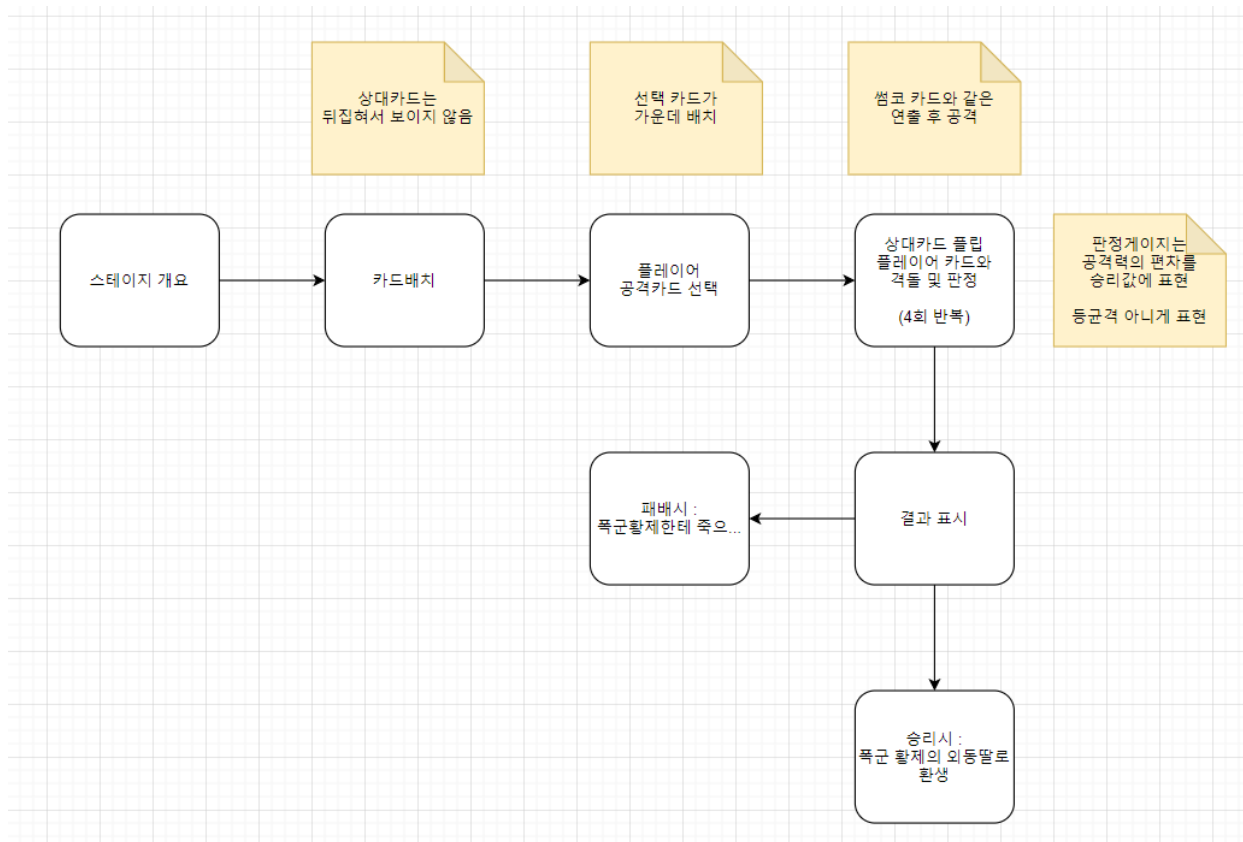


14.전투 흐름 개선

전투 연출은 30~40초 규격으로 제작합니다.

전투흐름

- 4단계 판정으로 진행됩니다.
 - 펫은 판정 제외 → 버프 적용

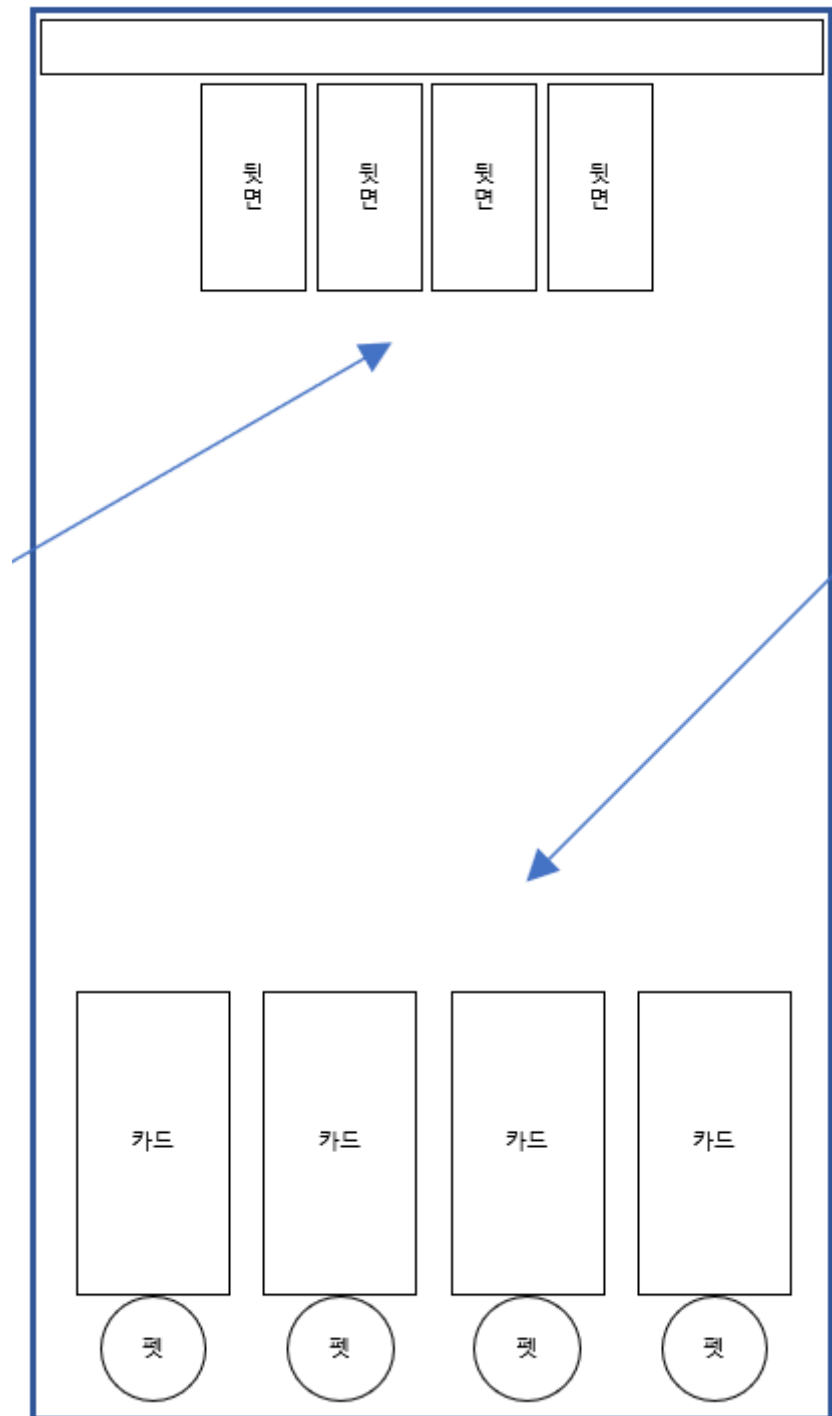


전투 연출 흐름

카드배치

- 화면 좌우에서 카드가 나타나 빠르게 배치된다
- 내 카드에는 펫이 날라와(?) 붙는다
 - 상대 카드도 펫 노출 (08.23. 추가)

- 상대 카드는 뒷면으로 노출한다

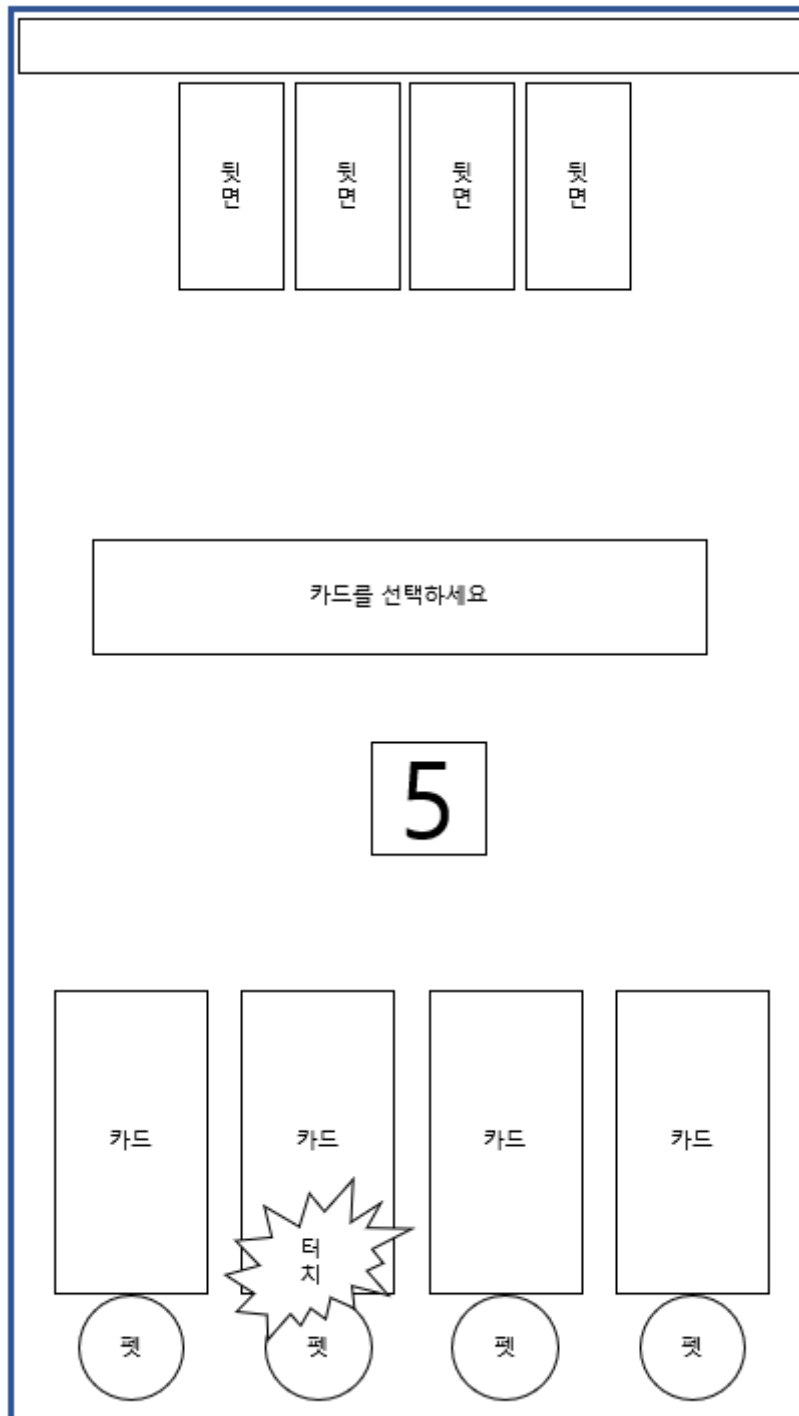


카드선택

- 상대 카드는 무작위 순서대로 배치 된다
- 내카드는 속성 순서대로 배치한다
 - 품위 → 현명 → 근성 → 정신
- 내가 카드를 선택하면 동일 속성의 카드가 나와 대결한다

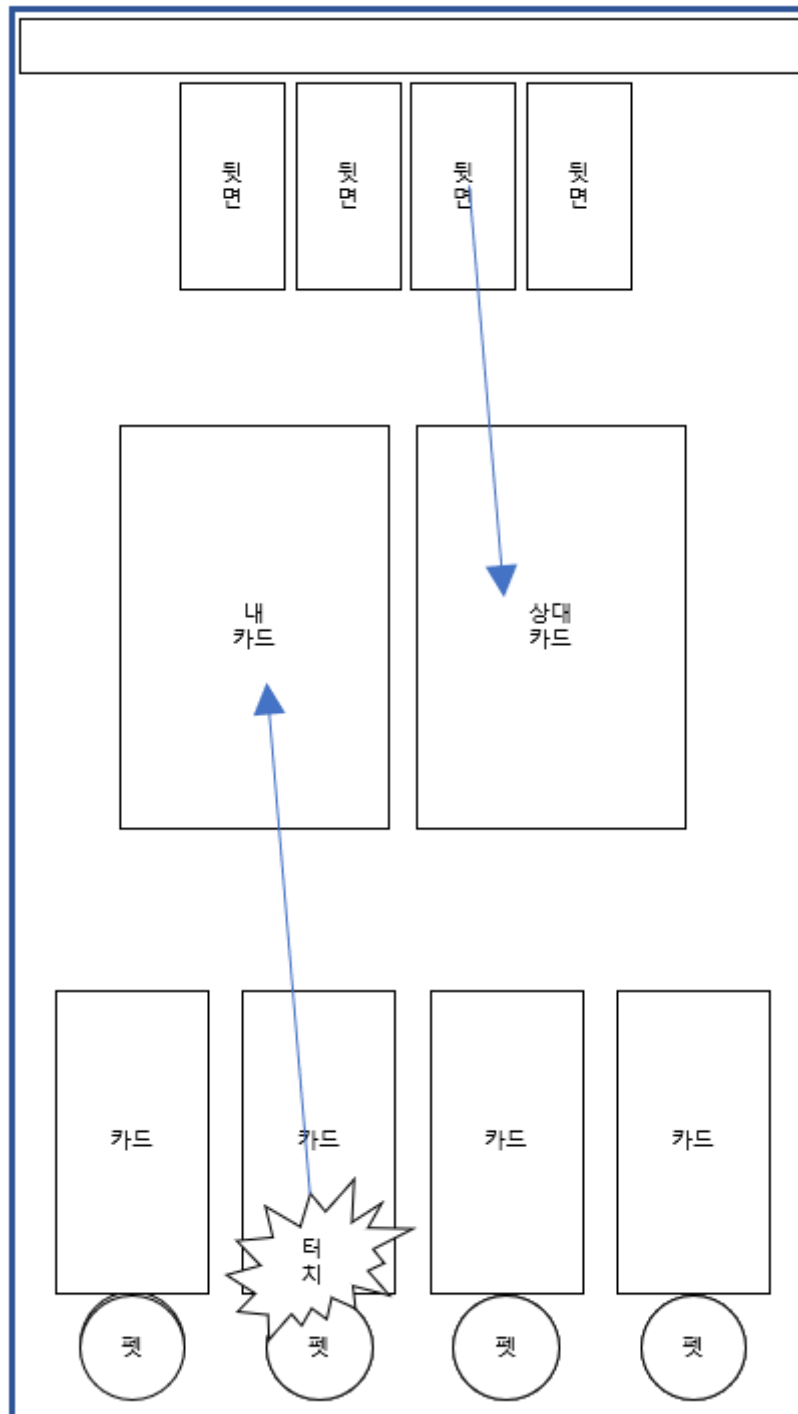
터치대기

- 카드가 터치 가능할 때 터치 가능 연출을 보여준다
- 5초 내에 카드를 선택한다
 - 시간내에 선택하지 않으면 좌측 카드 부터 자동 선택 된다



카드 선택 완료

- 내가 선택한 카드가 화면 가운데로 나온다
- 상대 카드는 내가 선택한 카드와 같은 속성의 상대 카드가 나온다



턴 판정 단계1

- 상대 카드가 뒤집힌다
 - 카드가 뒤집히는 연출은 고스톱 또는 썸머코드 카드 연출과 비슷한 바닥에 내려치는 연출로 한다
- 카드가 서로 충돌하고 공격력이 표시되고 사라진다
 - 공격력과 편차값은 펫의 데미지까지 합산한다. 표시는 카드 공격력이 표시된 뒤에 펫 공격력이 추가로 '펫 효과' 텍스트가 나타나면서 2차로 점수가 올라가는 연출이 되면 좋을 것 같습니다. (08.20. 추가) : <https://youtu.be/mmrWymEWMIM?t=243> 우측 하단에 합계에 보너스 점수가 추가되는 연출 참고
- 편차값이 표기 되고 게이지에 누적 된다
 - 내가 높은 경우 + 표기하고 상대가 높은 경우 - 표기한다
 - 게이지의 값이 마이너스라면 그것도 게이지에 표시되어야할 것 같습니다. 게이지 값이 +일 때는 붉은색으로 차고, -일 때는 푸른색으로 참, -일 때는 게이지에 별 표시가 사라지거나 회색처리함 (08.20 추가)

판정 텍스트 표기

- 화면 가운데 텍스트로 표기된다
- 표기는 4단계로 표기한다
- 턴텍스트 판정은 비율에 따라 판정한다
 - 내가 높은 경우 : 편차 / 내공격력
 - 상대가 높은 경우 : 편차 / 상대 공격력

	case1	case2
내공격력	100	2000
상대공격력	150	1250
편차	-50	750
연출판정	-33%	60%

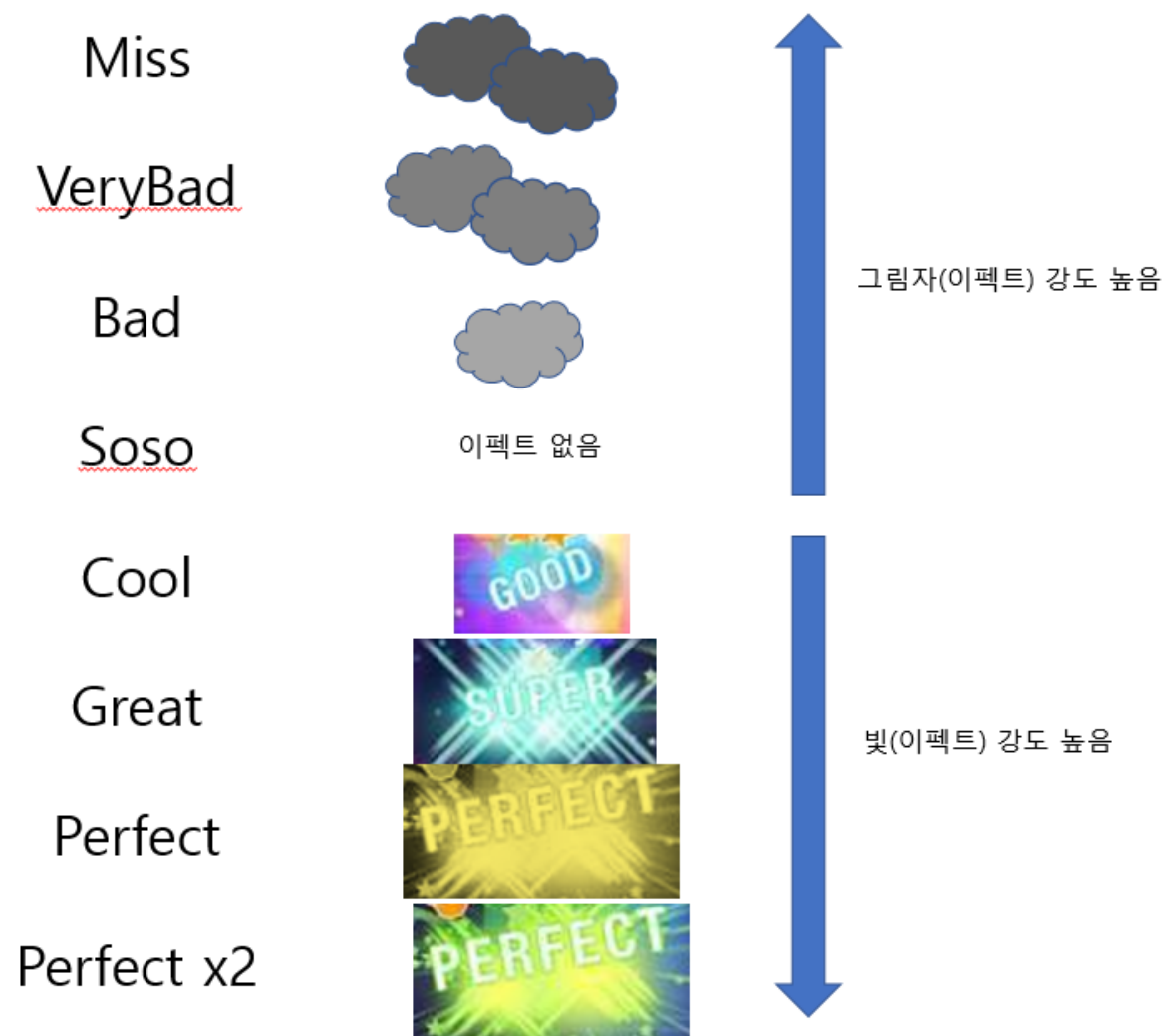
하위 수치		상위 수치		판정 텍스트	텍스트 색상	sd 표정 추가 연출
		-100%	이하	Miss	회색	화난 표정
-100%	초과	-80%	이하	VeryBad	어두운 빨강	슬픈 표정

하위 수치		상위 수치		판정 텍스트	텍스트 색상	sd 표정 추가 연출
-80%	초과	-40%	이하	Bad	빨강	무표정 sd에 만화 그림자 추가
-40%	초과	0%	이하	Soso	흰색	무표정 sd
0%	초과	40%	이하	Cool	분홍	웃는 표정의 sd
40%	초과	80%	이하	Great	파랑	웃는 표정의 sd
80%	초과	100%	이하	Perfect	금색	눈까지 웃는 표정의 SD
100%	초과			Perfect x 2	무지개	퍼펙트 표정에서 캐릭터 주변에 하트 이모지를 추가



판정 텍스트 밑에 단계별로 이펙트 배경을 깔아서 화려하게 연출

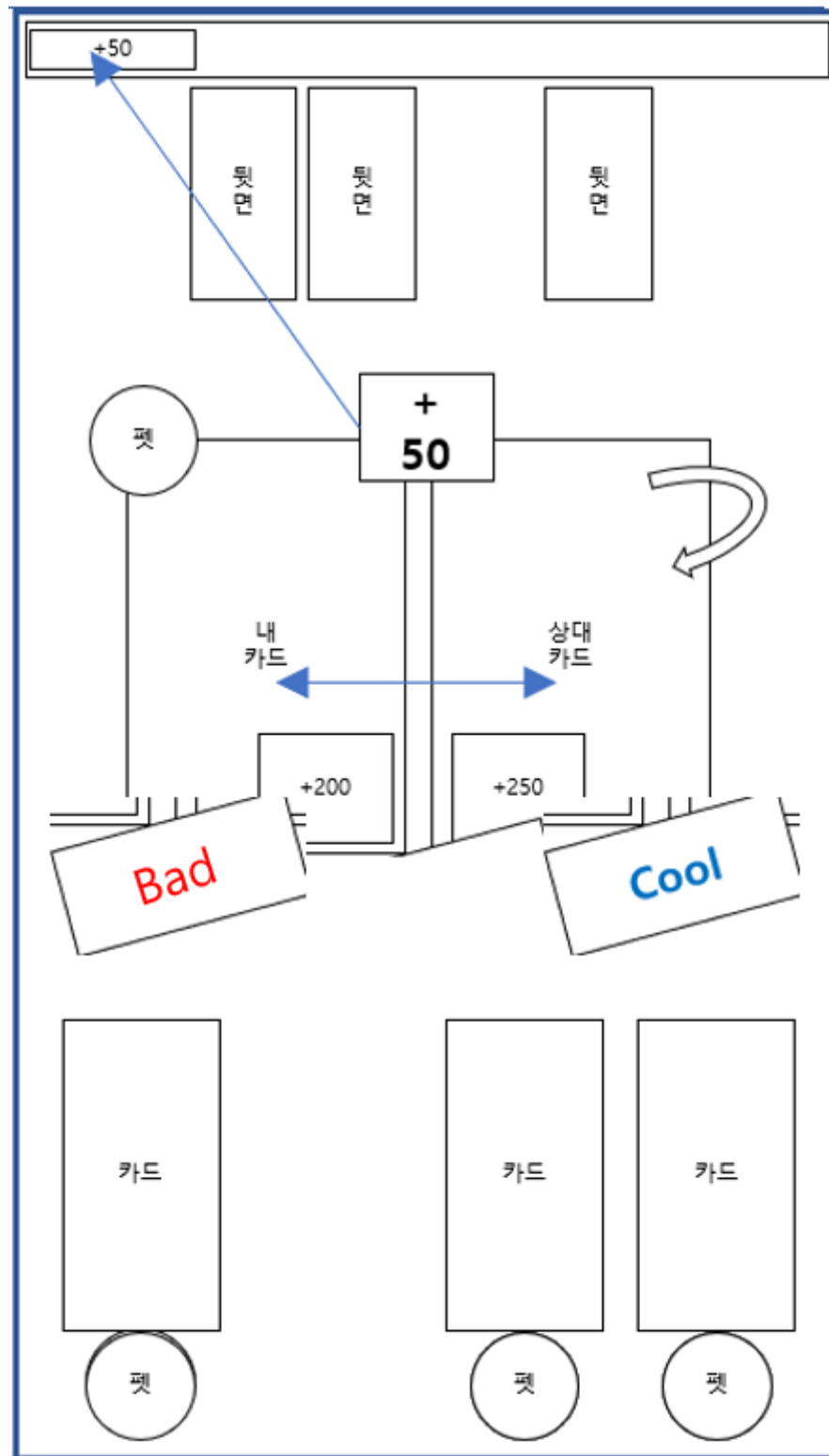
이펙트 색상은 텍스트 색상을 따라감





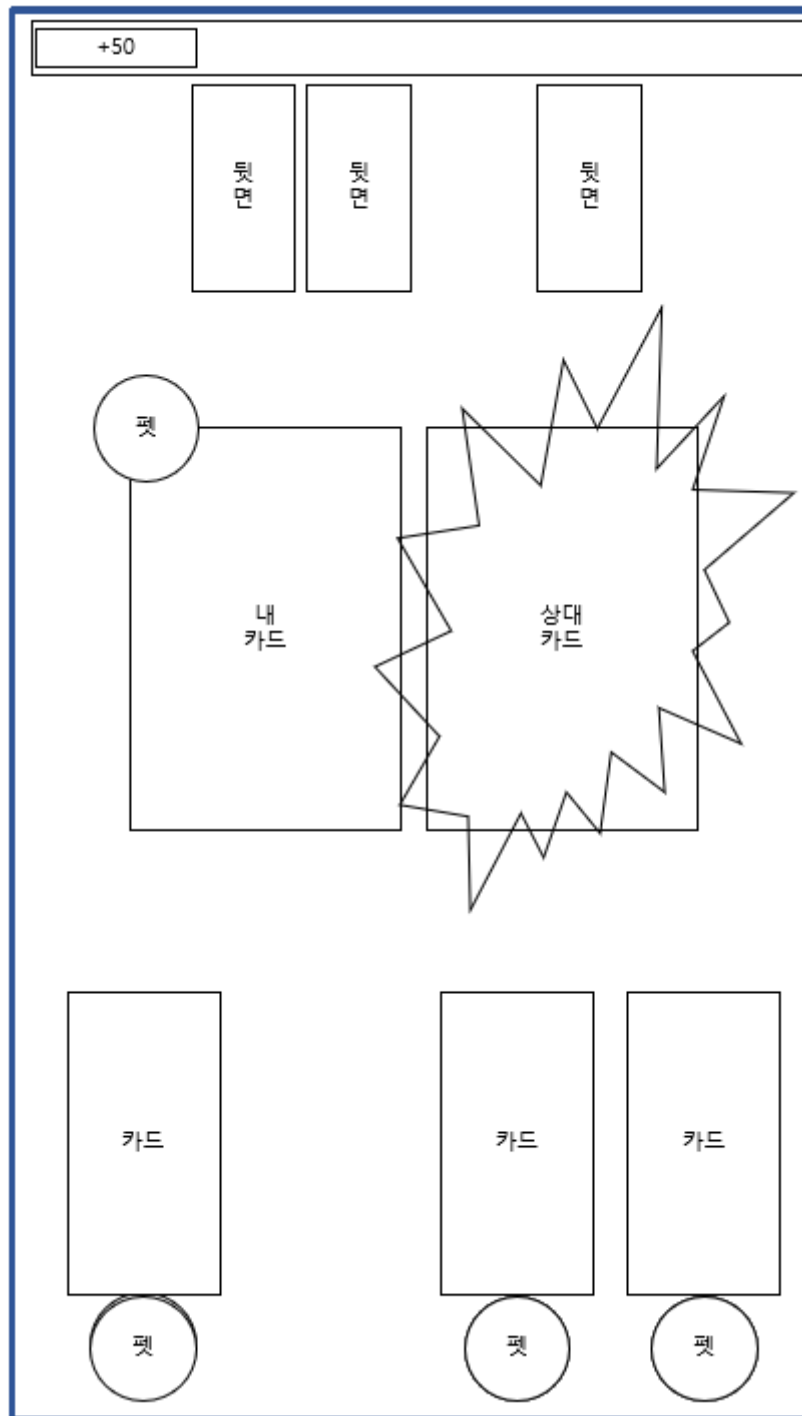
판정텍스트 출력시 sd 추가 부탁드립니다. (위치는 점수나 카드 주변을 생각했습니다)

- 나와 상대 모두 표기, 수치가- 라면 색상이 다르게 표시 (08.23 추가)



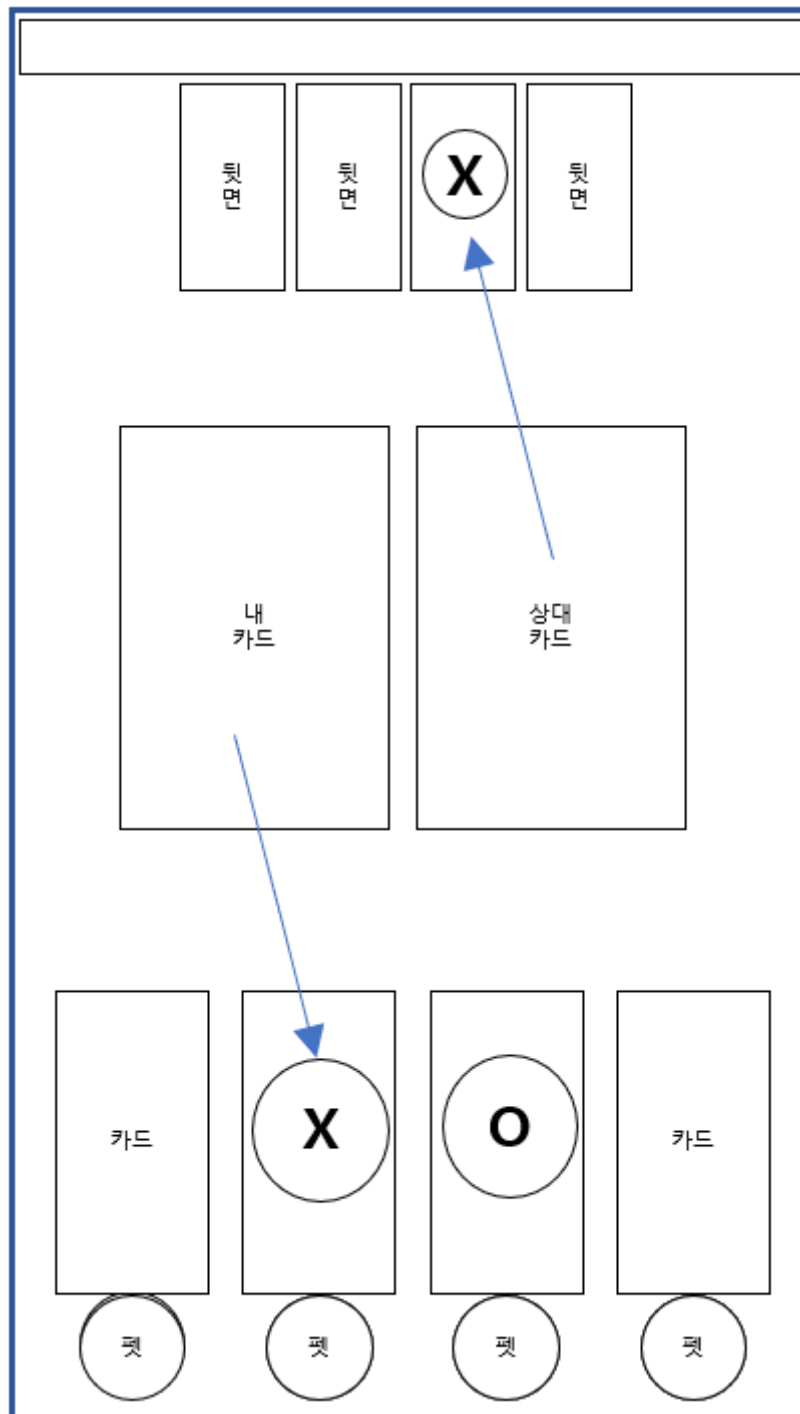
턴 판정 단계 2

- 승자 카드가 주변이 빛나는 연출을 표기한다
 - 나의 펫이 턴에 패배 했을경우 우울해 한다
 - 나의 펫이 턴에 승리 이겼을 경우 기뻐한다



판정 완료

- 카드가 원래 위치로 돌아온다
 - 돌아온 상대카드도 앞면으로 노출한다
- 돌아온 카드는 회색처리를 한다든지 사용 여부만 표시 (08.23 추가)



####

전체 승패 판정

판정

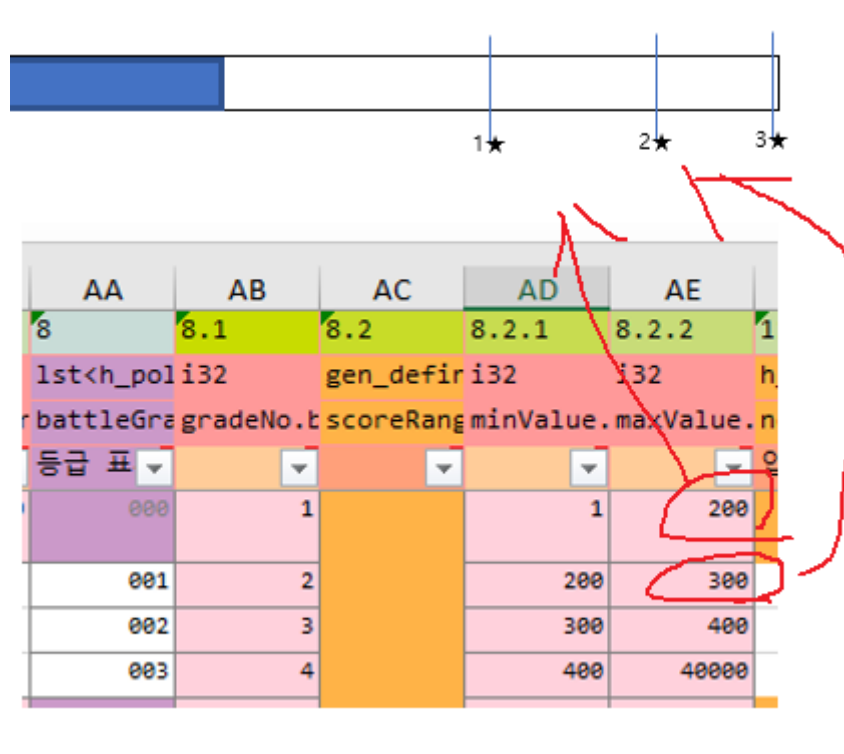
- 편차값이 전투 판정 기준(battle Grade)을 통과하는 경우 클리어한다

공격력

- 펫의 공격력은 카드의 공격력 표현에 포함된다
- 펫의 힘은 카드의 힘의 1/11으로 계산하고 비율은 Policy meta에 넣어 조정하게 한다

게이지의 표현

- 게이지는 h_policy@gplat의 battle Grade 기준으로 표현 한다
- 1성, 2성, 3성 게이지를 값에 의해 일정하게 분할 하지 않고 고정된 양을 표시한다
 - (이미지가 max 값 기준으로 작성되어있는데 min 값 기준으로 생각해주세요)



게이지 시작점 변경 (09.01 추가, 계산기는 sky_game_projects\vivid_design\calculator\H 계산기 svn 경로에 있습니다.)

게이지 계산기								
	속성1	속성2	속성3	속성4				
내점수	100	150	150	10		3성값	300	
상대점수	100	100	100	100				
편차	0	50	50	-90		결과점수	10	
게이지 시작계산용	0	-100	-100	-90		게이지시작점	-290	
게이지증가량	0	150	150	0		게이지총증가량	300	
						게이지총길이	590	
게이지의 표시								
게이지 시작			1성	2성	3성			
	-290		1	200	300			
게이지 시작점은 내가 이긴 라운드의 상대점수의 음수값+내가 진 라운드의 편차값의 총합으로 해주세요. 1성,2성,3성 위치는 고정								
게이지의 증가								
편차값이 양수일 때만 내점수만큼 게이지를 증가시켜주세요.								

게이지는 음수값부터 내 데미지를 더해서 계산하지만, 유저 입장에서는 0부터 시작하는거로 인지시켜 플러스 점수만 들어가는 것만 보이도록 함.

게이지 비율: 전투가 진행될 수록 좌측에서 우측으로 게이지 바의 길이가 짧게 증가되는 것처럼 보이도록

연출

4단계 전투 후 승패 표기를 합니다.

- 금가루가 날리고 화려한 연출



UI 변경

스테이지에 조립된 가까운 스토리를 실행

- 앞에 스토리가 있는가 : [Y] 앞에스토리의 나레이션을 개요 / [N] 뒤 스토리확인
- 뒤에 스토리가 있는가

[a스토리] 1 2 3 [B스토리] 4 5 6 [c스토리]

1,2,3 : A 스토리 나레이션

4,5,6 : B 스토리 나레이션

1 [a스토리] 2 3 [B스토리] 4 5 6 [C스토리]

1: A 스토리 나레이션

2,3 : A 스토리 나레이션

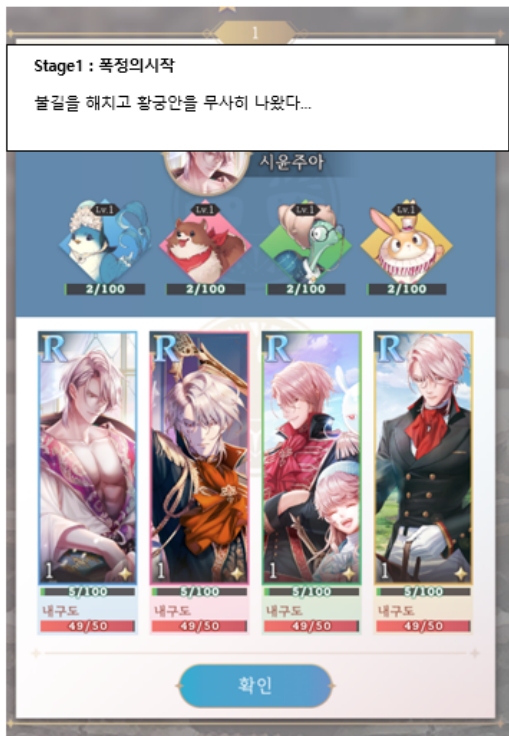
2,3 : B 스토리 나레이션

pregame 팝업



- 스토리의 첫 나레이션을 메모에 넣고 메모를 노출
 - 나레이션이 없는경우 처리 방법 확인
 - 자동 입력이 가능한지 확인

승



패

