

# 코어 시스템 정리

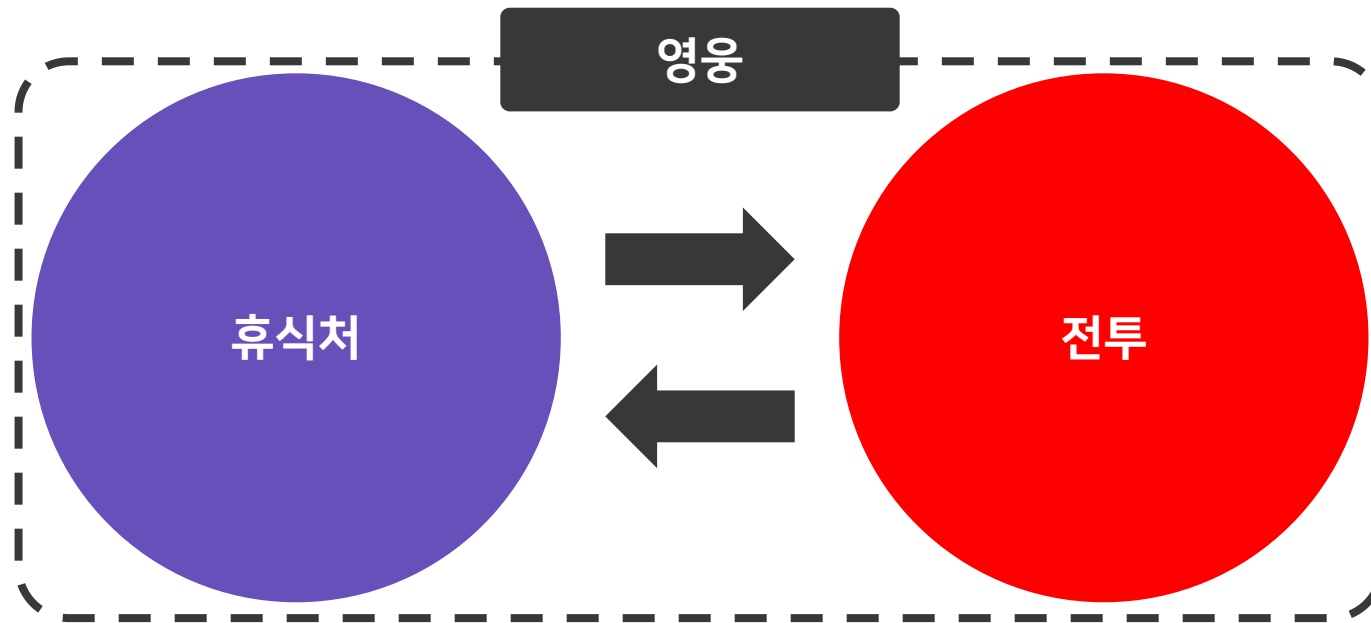
# 문서 작성의도

신규 프로젝트 코어시스템 정리 목적으로 제작된 문서입니다.

# 신규 프로젝트 코어 시스템

## 코어 시스템

휴식과 전투를 반복하며 영웅을 키우는 것을 메인으로 하는 게임을 제작



# 영웅 시스템

## 영웅

영웅은 게임내 메인이 될 시스템으로 유저는 다양한 영웅 조합을 가지고 전투를 진행한다

## 영웅 획득 방법

기본으로 제공되는 영웅을 제외하고 휴식처에서 소환할 수 있음

## 영웅 관련 시스템

- ~~전투력: 스탯, 착용 장비등 종합적인 정보를 한눈에 볼 수 있는 전투력이 존재 (전투력 관련 기획 필요)~~ **제거**
- **레벨업 과 등급:** 영웅 레벨에 따른 스탯 제공 등급에 따른 최대 레벨 제한
- **스탯:** 스탯 시스템 도입(ex. VIT, STR, AGI, INT, DEX), 영웅 레벨업 시 추가 스탯 제공
- **일반 특성:** 변수를 줄 수 있는 다양한 특성(ex. 가벼운 발: 이속+, 무거운 발: 이속- 등) 유저에게 제공되는 정보
- **히든 특성:** 유저에게 제공되지 않는 정보이나 휴식처와 전투과정의 변수를 제공하는 시스템
- **아이템:** 착용형 아이템(무기, 방어구 등), 소모품 아이템
- **직업:** 영웅 능력치의 맞는 직업 제공 (ex. 노비스, 전사 등)
- **스킬:** 영웅의 성장의 따른 스킬 제공 (ex. 한손검 Lv., 방패 전문가 등), 모든 스킬은 패시브 형태로 제공

## 영웅의 사용처

- **전투:** 기본적으로 전투에서 사용할 수 있음, 최대 5인 파티로 전투에 들어가서 다음 전투를 진행하는 전투직으로 사용
- **휴식처 관리:** 본인을 포함한 다른 영웅들을 좀 더 효율적으로 성장 및 관리 시키기 위해 휴식처에서 사용 가능

# 파티 시스템

## 파티

전투 진행 시 영웅을 최대 5인으로 구성된 전투용 파티를 구성하는 시스템.

## 파티 활용 방법

전투 진행 시 직업 밸런스를 맞추거나 다양한 전략을 사용할 수 있도록 유저에게 선택권을 주는 역할

## 다중 파티 (제안)

특정 스테이지 전투에 1파티 이상의 파티가 참여하는 스테이지를 제공  
각 파티 별 다른 임무를 수행하는 것을 목표로 파티 시스템을 제안

※ 해당 내용은 전투 시스템 후속으로 추가 설명

파티 시스템 내용의 경우 밸런스 상 이유로 추가 논의가 필요

# 휴식처 시스템

## 휴식처

스테이지 전투이외 모든 상호작용을 하는 공간, 영웅 관리 및 출정 파티 관리 등 진행

## 영웅 관리

숙소, 훈련장 등 건물을 이용하여 영웅의 휴식 및 훈련을 진행하는 공간 제공

객잔, 합성소 등 건물을 이용하여 새로운 영웅을 영입 및 기존 영웅의 소모 및 강화 공간 제공

## 휴식처 관리

전투직 영웅 이외 남은 영웅들 중 관리관련 스탯 및 스킬이 높은 영웅을 이용하여 휴식처의 효율을 올려주는 기능 제공

## 서브 전투 진행

새로운 영웅의 성장 및 기존 영웅 강화를 위해 이미 클리어한 스테이지의 자동 전투 진행 및 사이드 스테이지(미궁) 등을 제공하여 기존 전투 스테이지 이외 성장요소 제공

# 전투 시스템

## 전투

스테이지 형식의 전투 제공 1스테이지 당 x개의 서브 스테이지 존재 (ex 10-4), 전투의 들어간 파티는 모든 서브 스테이지를 클리어해야 휴식처로 돌아올 수 있음.

## 서브 스테이지

서브 스테이지를 통해 다양한 전투 경험을 제공하고자 함,  
서브 스테이지의 전투 방식의 다양화를 위해 다양한 목표를 제공 (ex. 섬멸, 호위, 생존 등)

## 전투 목표

전투 방식의 다양화를 위해 다양한 목표를 제공의 대한 추가 설명

- **섬멸**: 스테이지의 존재하는 모든 적을 처치 시 스테이지 클리어
- **호위**: 스테이지의 존재하는 호위 목표를 특정 시간동안 지킬 경우 스테이지 클리어
- **생존**: 영웅이 스테이지에서 특정 시간동안 적에게 죽지 않을 경우 스테이지 클리어

※ 위 방식처럼 다양한 전투 목표를 제공



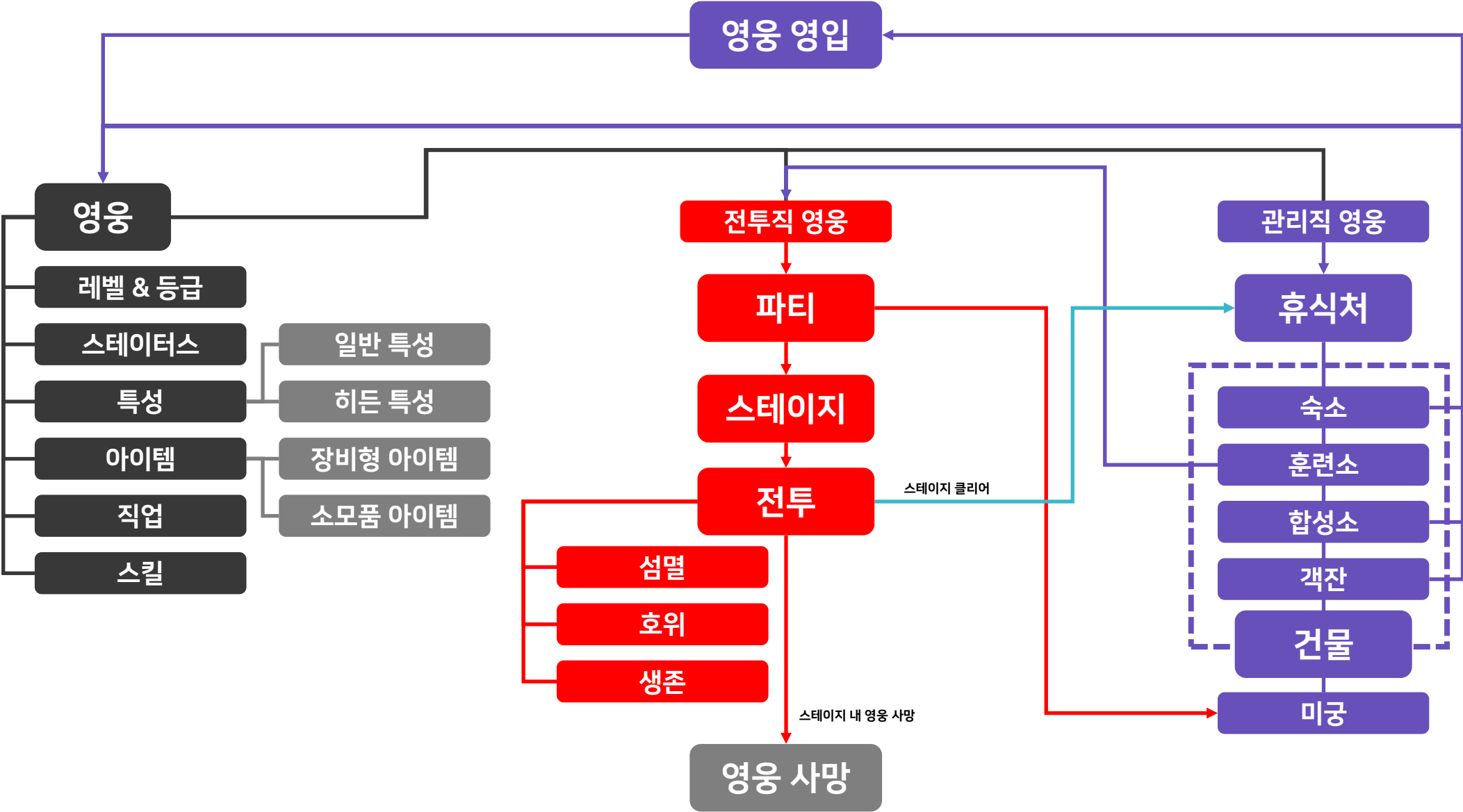
몬스터 기믹 형태로  
변경

## 스테이지 클리어 & 영웅의 죽음

스테이지를 진행하다 죽은 영웅은 부활 할 수 없음.

모든 서브 스테이지를 클리어 한 영웅은 휴식처로 돌아갈 경우 모든 상태이상 해제 및 체력 회복 제공

# 시스템 간 상호작용 정리





# 아이디어 정리

p.s. 생각나는대로 정리해서 순서가 뒤죽박죽... 참고

# 전투 방식

## 전투 방식

전략 화면과 전투 화면으로 전투 시스템 제공.

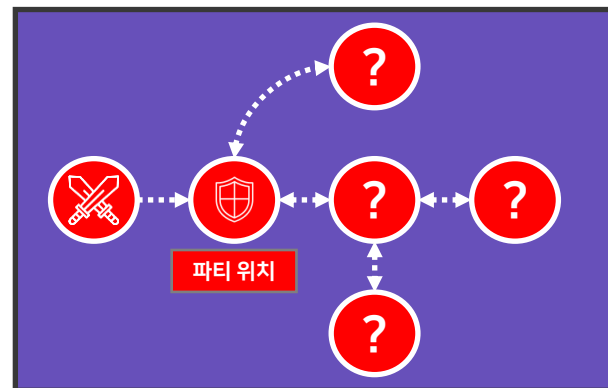
전략 화면에서는 스테이지 목표에 맞게 전략 계획 및 수정을 계획, 현재 파티의 상태를 확인 할 수 있는 공간으로 제공

## 전투 씬



## 전략 화면의 제공 내용

남은 서브 스테이지의 대한 지도  
다음 서브 스테이지의 목표 제공  
스테이지 전략 설정  
현재 캐릭터의 상태



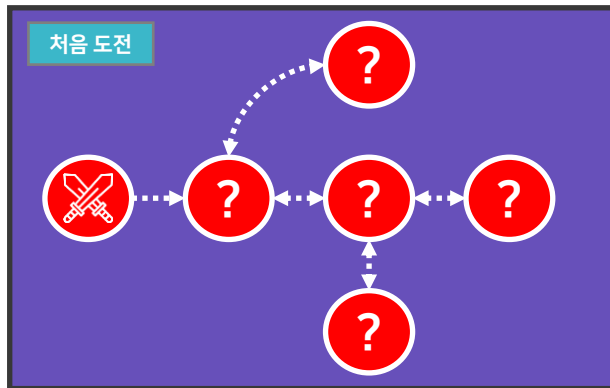
스테이지 지도 예시

# 스테이지 로그 라이크 및 클리어 실패

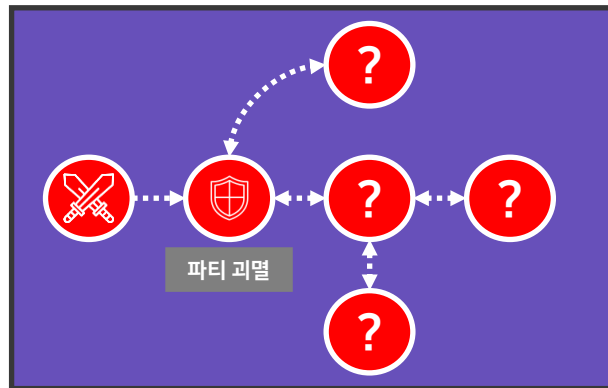
## 스테이지의 로그 라이크 특징

스테이지 내 서브 스테이지 수량 및 스테이지 목표의 대한 정보는 매번 변경되  
단, 이미 진행된 스테이지의 경우 스테이지의 정보가 남아있음

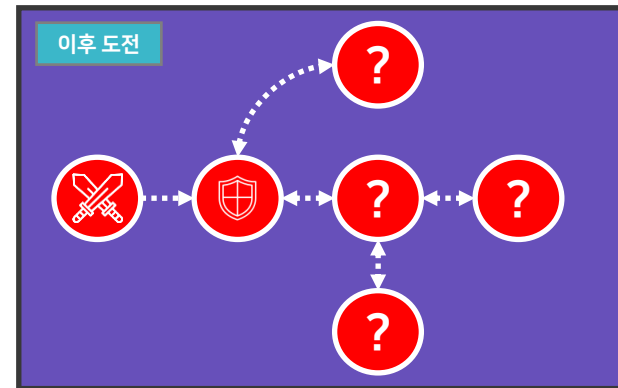
## 예시) 스테이지 도전 도중 파티 괴멸



스테이지의 처음 들어간 파티는  
시작지점 서브 스테이지의  
목표를 확인 할 수 있음



처음 도전한 파티가 2번째  
서브 스테이지를 진행하던 도중  
모든 영웅이 사망하여 스테이지  
도전을 실패함.



다음 도전할 파티는  
이미 클리어한 서브 스테이지의  
대한 정보를 가지고 플레이할 수  
있음

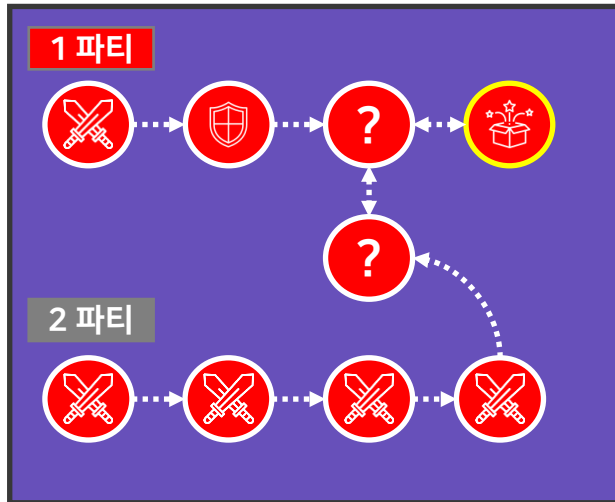
# 보스 스테이지

## 보스 스테이지

스테이지 중간 허들 형태의 보스 스테이지를 제안.

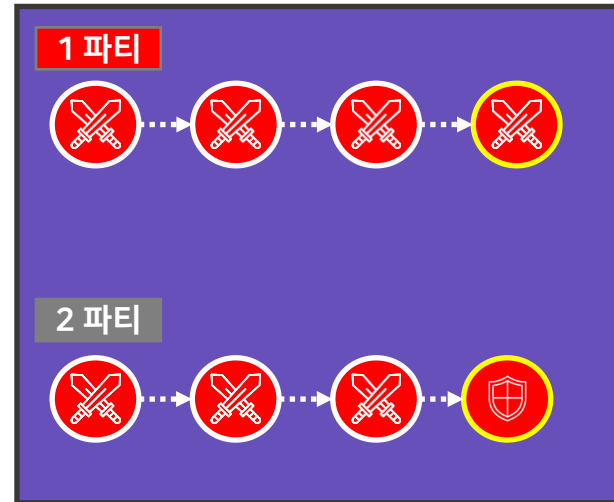
해당 스테이지를 클리어 하기 위해 파티 시스템에서 제안한 다중 파티 시스템을 제안.

## 다중 파티 스테이지 예시



### 협동 처치 스테이지

1파티와 2파티가 서로 다른 위치에서 출발하여 공통의 목표를 향해 진행하는 형태의 스테이지



### 기믹 수행 스테이지

1파티는 마지막 스테이지 처치를 하기 위해  
2파티의 호위 미션을 클리어  
해야 1 파티의 스테이지를  
클리어 하는 형태의 스테이지

# 아이템

## 아이템 분류

아이템을 장비형, 소모품으로 구분해서 기획하였으면 함.

## 소모품 아이템

던전 내 사용할 수 있는 물품으로 제공. Ex) 물약형태 아이템(체력 및 마나 포션, 해독제 등), 전투 보조 아이템(연막탄)

## 장비형 아이템

무기 및 무기 보조 아이템, 방어구, 장신구 형태의 착용형 아이템으로 구성.

무기: 검, 활, 창, 지팡이 등 직업 기획 후 그의 맞는 무기 아이템 제작 필요

무기 보조: 활을 사용한다면 화살, 검과 함께 쓸 수 있는 방패 등 보조 형태의 아이템, 단 양손으로 쓰는 무기의 경우

무기 보조 슬롯을 제공하지 않음.

방어구: 갑옷, 투구, 장화 등을 착용할 수 있는 슬롯 (슬롯 수량 등 밸런스의 따른 기획 필요)

장신구: 전투의 도움이 되는 특수 장비를 장착 할 수 있는 슬롯 (논의 필요)

# 레벨업과 등급

## 제안 1) 등급의 따른 레벨 제한 및 돌파석 파밍을 제안

영웅의 등급을 구분하여 레벨을 제한 하려함. 예를 들어 C~S 등급 or 1~5성과 같이 등급 체계를 적용하여 C등급 영웅의 경우 10레벨까지 성장, B등급 영웅의 경우 25레벨까지 성장 가능이라는 시스템을 계획하여 영웅 성장의 제한을 두고 싶음.

단, 한계극복과 같은 시스템을 추가로 적용하여 등급의 최대 레벨을 찍은 영웅의 태생적인 한계를 돌파석을 통해 극복할 수 있는 시스템을 추가하여 시작부터 키워온 등급이 낮은 영웅들을 계속 사용할 수 있도록 하는 방향성을 원함.

## 제안 2) 히든을 통한 최대 성장을 제한

태생적 성장 한계를 제안을 둬, 아무리 노력을 해도 영웅은 태생적 한계를 넘을 수 없음.

영웅 영입과정에서 영웅 조사 등 신규 시스템을 통해 영웅이 태생적으로 어느정도 성장할 수 있을지 확인하는 시스템을 추가로 개발.

해당 시스템 채택 시 스탯의 경우 영웅의 능력치의 따른 자동 배분하는 시스템이 필요.

## 제안 3) 제안 1 + 제안 2

태생적인 레벨 한계가 존재. 다만, 해당 영웅이 어떤 등급을 가질지는 모름.

Ex) 태생 한계 99Lv C등급, 태생 한계 30Lv B등급 영웅

위와 같이 등급은 낮지만 성장 포텐이 높은 영웅이 출현하는 재미를 줄 수 있다고 판단 됨.

단, 해당 등급보다 낮은 등급의 태생 한계는 존재할 수 없음. Ex) 태생 한계 10Lv A등급 영웅은 존재할 수 없음.

# 특성

## 특성

영웅의 특징을 설명하는 시스템. 특성이 어울리는 영웅을 조합하여 파티를 만들고 스테이지를 클리어하는 것을 목표.

## 일반 특성

영웅의 개성을 표현하는 특징을 일반 특성으로 제공. 긍정적 특성, 부정적 특성, 혼합 특성을 제작

## 일반 특성 예시

(긍정 특성) 강철피부: 모든 받는 데미지 % 감소

(부정 특성) 유리몸: 모든 받는 데미지 % 증가

(혼합 특성) 소시오패스: (긍정)파티원 사망 시 부정적인 패널티를 받지 않음, (부정)다른 영웅과 친밀도 형성 불가.

## 히든 특성

영웅의 심리를 수치 형태로 제작하여 영웅 영입 시 조사를 통해 힌트를 받음

## 일반 특성 예시

꾸준함: 훈련을 진행하는 경우 해당 수치에 따른 효과 제공 (높을 경우 추가 경험치 획득)

멘탈: 모든 스트레스 받는 상황에서 해당 수치에 따른 효과 제공 (높을 경우 스트레스 획득 감소)

참을성: 해당 수치에 따른 스트레스의 한계점이 다름 (높을 경우 더 많은 스트레스를 참을 수 있음)

# 건물

## 건물

휴식처의 효율을 높이기 위한 건물 시스템을 제공.  
건물의 LV의 따른 건물 효율 및 기능을 추가해주는 시스템 제공.

## 관리 직업과 건물

건물의 관리 직업 영웅을 배치할 경우 추가적인 효과를 제공  
Ex) 숙소의 가정부 영웅을 배치 시 영웅의 피로도 감소 효과 증가.

## 건물 LV와 스테이지

특정 스테이지를 클리어 해야 건물 LV를 높일 수 있는 시스템 추가.  
하위 스테이지에서 과도한 반복 사냥을 통해 건물 LV를 올리는 형태의 플레이는 막고 싶음.

## 건물 LV업

스테이지 및 미궁을 통해 얻은 재료와 재화를 통해 건물 LV를 올리는 방식의 시스템



# 미궁

## 미궁

휴식처에서 낮은 전투직 영웅을 키울 수 있는 추가적인 수단으로 제공  
이미 클리어 한 일반 스테이지를 파티를 구성하여 도전할 수 있는 시스템

## 미궁 전투

미궁에서의 전투는 전략 및 전투 화면을 제공하지 않고 결과 화면으로 제공 됨.

## 파밍형 미궁

특정 재료 및 아이템을 얻기 위한 파밍형 미궁을 제안.

12페이지 보스 스테이지를 클리어한 경우 특정 파밍형 미궁이 오픈되는 형식의 시스템  
파밍형 던전에서는 전투가 일어나지 않는 형태.

# 전략

## 전략

전략 화면에서 사용되는 기능으로 파티원의 포메이션 및 영웅의 진행 방향을 결정하는 시스템.

## 전략 예시

조금 더 간략한 전략 기능으로 제공하기로 함

예시 1) 섬멸 전략 화면

예시 1) 호위 전략 화면

# 게임 오버와 영웅 관리

## 게임 오버 조건

1. 휴식처 내 모든 영웅이 사망할 경우
2. 휴식처 내 보유중인 식량이 없을 경우

## 식량 시스템

모든 영웅은 휴식처에서 지낼 때 마다 식량을 소모함.  
식량의 경우 스테이지 클리어 시 최대 수량의 맞춰 보충 됨.  
영웅의 성장 정도의 따른 턴 당 식량 소비량이 정해짐.

## 영웅의 수량 조절

기존 영웅의 수량을 조절하는 숙소 건물과 함께 무분별한 영웅 소집을 방지할 수 있는 기능을 제공.  
신규 건물 식량 창고를 새로 만들어 최대 식량 수량을 조절 할 수 있도록 함.