

# 화려한 솔로킬 행동 시스템 기획서

작성자	김준성
전화번호	010-9914-7435
이메일	anonymous159@naver.com

# 작성 내역

작성자	작성일	작성 내용
김준성	19.7.1	최초 작성 시작
김준성	19.7.2	작성 완료

## 1. 개요

| 행동의 정의

| 기획 의도

## 2. 시스템

| 행동의 종류

# 1. 개요

# 1. 개요

## 참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

## 1.1 행동의 정의

캐릭터가 할 수 있는 동작으로, 유저의 명령을 통해 실행된다.

## 1.2 기획 의도

- 전투 경험 다양화

단순한 공격만 반복하는 전투가 아닌, 여러가지 종류의 공격을 주고받는 전투를 진행한다.

- 전략적 전투

상대방의 행동을 예측하고 대응하는 플레이를 유도한다.

## 2. 시스템

---

## 2. 시스템

### 참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

### 2.1 행동의 종류

- 기본 공격

캐릭터에 공격력에 해당하는 피해를 상대방에게 주는 행동이다.

기본 공격이 주는 피해량은 방어력에 의해 감소된다.

기본 공격을 한 캐릭터는 턴 종료 시 마나를 3 얻는다.

- 기본 방어

상대방이 주는 기본 공격 행동의 피해량의 25%를 무시한다.

상대방이 주는 스킬 행동의 추가 피해량의 50%를 무시한다.

상대방의 스킬 행동이 주는 효과의 지속 턴을 50% 감소시킨다.

지속 턴이 홀수일 시 반내림 한 만큼 감소시킨다. (5턴 -> 3턴)

상대방을 방어하는데 성공한 캐릭터는 턴 종료 시 마나를 4 얻는다.

상대방을 방어하는데 성공하지 못한 캐릭터는 턴 종료 시 마나를 2 얻는다.

## 2. 시스템

### 참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

### 2.1 행동의 종류

- 스킬

캐릭터마다 가진 고유한 기술을 사용하는 행동으로, 캐릭터의 공격력, 방어력 등 기본 스탯을 참조한다.

플레이어는 스킬을 통해 상대에게 피해를 줄 수도 있고, 자신에게 이로운 효과를 주거나 상대에게 해로운 효과를 줄 수 있다.

자세한 내용은 스킬 시스템 기획서를 참고한다.

- 특수 방어

모든 피해량(고정 피해량, 추가 피해량)과 효과를 무시하는 행동이다. *(이 기능때문에 사기성이 짙어보여 삭제 고민 중)*

특수 방어를 한 캐릭터는 행동 결정 단계에서 마나가 9 소모된다.