

화려한 솔로킬 스킬 시스템 기획서

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

작성 내역

작성자	작성일	작성 내용
김준성	19.7.3	최초 작성 시작
김준성	19.7.11	UI를 제외한 부분 작성 완료
김준성	19.7.16	작성 완료

1. 개요

| 스킬의 정의

| 기획 의도

2. 시스템

| 스킬의 구성

| 발동 효과의 구성

| 애니메이션의 구성

3. 데이터 테이블

| 테이블 데이터

1. 개요

1. 개요

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

1.1 스킬의 정의

캐릭터가 사용하는 특별한 기술을 뜻한다.

1.2 기획 의도

- 다채로운 공격

기본 공격, 기본 방어만이 아닌 캐릭터 컨셉에 맞는 공격을 함으로써 다양한 전투의 경험을 즐길 수 있다.

캐릭터의 컨셉에 따라 개성있는 다양한 스킬을 만들어낼 수 있다.

- 전략성 강화

스킬에 있는 다양한 효과를 통해 전략적인 전투를 하도록 유도한다.

2. 시스템

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

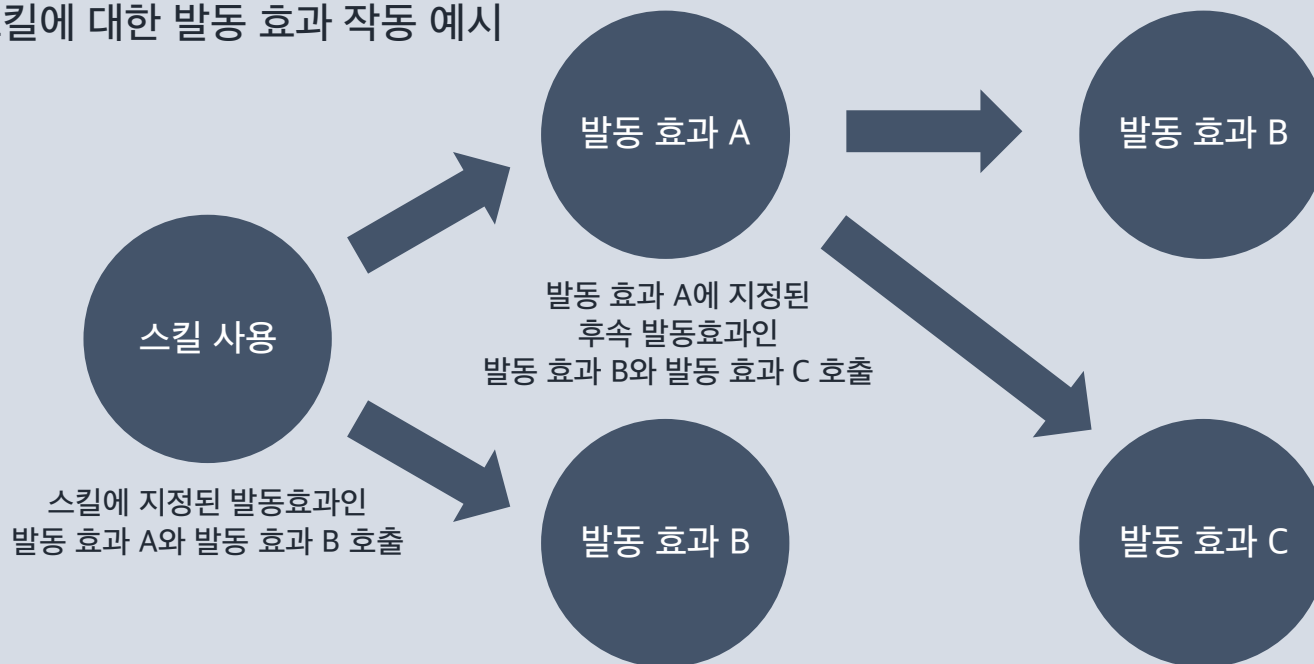
2.1 스킬의 구성

스킬은 발동 효과의 합과 연속으로 이루어진다.

- 스킬의 작동 원리

스킬을 사용하면 스킬에 지정된 발동 효과가 호출된다.

하나의 스킬에 대한 발동 효과 작동 예시



2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.1 스킬의 구성

스킬을 사용하기 위해선 사용 조건을 만족해야 한다.

- 스킬 사용 조건

스킬을 사용하기 위한 조건에 포함되는 내용은 다음과 같다.

스킬 사용 조건이 맞지 않으면 행동 선택 단계에서 해당 스킬을 선택할 수 없다.

번호	이름	설명
1	소모 자원 종류	스킬을 사용하기 위해 사용하는 자원의 종류
2	소모 자원 양	스킬을 사용하기 위해 사용하는 자원의 양
3	조건 발동 효과 대상	스킬 사용 시 조건으로 사용되는 발동 효과가 걸린 대상, 없다면 바로 사용된다. 여러 개가 될 수 있다.
4	조건 발동 효과	스킬 사용 시 조건으로 사용되는 발동 효과, 여러 개가 될 수 있다.
5	조건 발동 효과 스택	스킬 사용 시 조건으로 사용되는 발동 효과의 스택 수

조건 발동 효과 대상과 조건 발동 효과는 무조건 같이 짝지어 사용된다.

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.1 스킬의 구성

- 스킬 값

스킬이 가지는 값들은 다음과 같다.

번호	이름	설명
1	스킬 이름	스킬의 이름이다.
2	스킬 설명	스킬의 설명이다.
3	스킬 아이콘 이미지	UI에서 표시되는 스킬의 아이콘 이미지다.
4	반격 스킬 여부	반격 스킬이라면 자신을 대상으로 한 행동이 실행될 때 발동된다. 반격 스킬은 무조건 상대방의 행동보다 늦게 발동되며, 두 캐릭터 모두 반격 스킬이라면 두 캐릭터의 반격 스킬은 발동되지 않는다.
5	패시브 스킬 여부	패시브 스킬이라면 해당 턴의 지정된 단계가 될 때마다 발동된다.
6	패시브 스킬 지정 단계	패시브 스킬이 사용되는 단계를 뜻한다.
7	호출하는 발동 효과	스킬이 사용될 때 호출되는 발동 효과를 뜻한다. 여러 개가 될 수 있다.

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.2 발동 효과의 구성

- 공통

호출되는 발동 효과에 포함되는 내용은 다음과 같다.

번호	이름	설명
1	발동 효과 이름	발동 효과의 이름이다.
2	발동 효과 설명	발동 효과의 설명이다.
3	발동 효과 아이콘 이미지	UI에서 표시되는 발동 효과의 아이콘 이미지다.
4	발동 효과 발동 유형	효과 종류가 즉시, 지속, 예약 중 무엇인지를 뜻한다.

- 즉시

발동 효과가 호출된 즉시 발동된다.

- 지속

발동 효과가 지정한 지속 턴만큼 지속되어 턴 시작 단계마다 다시 발동된다.

- 예약

발동 효과가 지정한 턴 이후에 턴 시작 단계에서 즉시 발동한다.

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.2 발동 효과의 구성

- 공통

번호	이름	설명
3	이로움 여부	발동 효과를 받는 대상에게 이로운 효과인지 해로운 효과인지를 말한다.
4	지속 턴	발동 효과가 지속되는 턴의 수를 말한다. 발동 효과 종류가 즉시라면 0으로 표기한다. 발동 효과 종류가 지속 또는 예약이라면 반드시 1이상이어야 한다.
5	조건 발동 효과 대상	발동 효과가 발동되기 위해서 필요한 발동 효과가 걸려있는 대상, 여러 개가 될 수 있다.
6	조건 발동 효과	발동 효과가 발동되기 위해서 필요한 발동 효과, 여러 개가 될 수 있다.
7	조건 발동 효과 스택	발동 효과가 발동되기 위해서 필요한 발동 효과의 스택 수
8	후속 발동 효과	발동 효과가 종료된 후 발동되는 발동 효과, 여러 개가 될 수 있다.
9	명중률	발동 효과가 발동될 확률을 뜻한다.
10	UI 표시 여부	발동 효과가 효과 표시 UI에 표시될지 여부를 뜻한다.

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.2 발동 효과의 구성

- 발동

번호	이름	설명
1	발동 효과 종류	발동 효과의 종류를 말한다.

발동 효과의 종류는 다음과 같으며 필요에 따라 추가될 수 있다.

번호	이름	설명
1	능력치 변화	대상의 능력치를 변화시키는 발동 효과로, 상대방에게 피해를 주거나, 자신을 회복하는 등 넓은 범위에서 사용할 수 있다.
2	상태 변화	대상의 상태를 변화시키는 발동 효과로, 능력치 변화과 다르게 수치적보다는 기능적인 부분을 변화시킨다.

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.2 발동 효과의 구성

- 종류 - 능력치 변화

번호	이름	설명
1	대상	능력치가 변화되는 대상을 뜻한다. 자신, 상대방, 모두
2	변화할 능력치	변화할 능력치의 종류를 뜻한다.
3	고정 변화량	변화할 능력치의 양을 뜻한다.
4	추가 변화량 계수	추가로 다른 값에서 참조되어 더해지는 변화량의 계수를 뜻한다. 여러 개가 될 수 있다.
5	추가 변화량 참조 능력치	추가로 다른 값에서 참조되어 더해지는 변화량이 참조되는 능력치를 뜻한다. 여러 개가 될 수 있다. 계수와 곱해져 사용된다.
6	연산 유형	연산을 하지 않고 특정 값으로 변경하는지, 합연산으로 하는지, 곱연산으로 하는지를 뜻한다.
7	연산 기준	곱연산이라면 최대값을 가지고 있는 능력치를 대상으로 현재 기준으로 하는지, 최대 기준으로 하는지, 잃은 기준으로 하는지를 뜻한다.
8	스택 중첩 여부	스택 중첩이 가능하다면 해당 발동 효과가 발동된 상태에서 동일한 발동 효과가 다시 발동되었을 때 스택이 1 더해지고 (스택) 배의 효과가 적용된다.
9	턴 중첩 여부	턴 중첩이 가능하다면 해당 발동 효과가 발동된 상태에서 동일한 발동 효과가 다시 발동되었을 때 남은 지속 턴에서 새 지속 턴이 더해진다.

추가 변화량 계수와 추가 변화량 참조 능력치는 무조건 같이 짝지어 사용된다.

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.2 발동 효과의 구성

- 종류 - 상태 변화

번호	이름	설명
1	기절	지속되는 동안 행동 선택을 할 수 없다. 결정한 행동이 취소된다.
2	침묵	지속되는 동안 스킬을 사용할 수 없다. (기본 공격, 기본 방어는 선택 가능)
3	혼란	지속되는 동안 마나가 부족해 결정할 수 없는 행동을 제외한 행동을 무작위로 선택해 실행한다. (할 수 있는 행동이 없다면 기절과 같이 처리한다.)
4	도발	지속되는 동안 기본 공격만 실행한다.
5	은신	지속되는 동안 자신을 대상으로 한 상대방의 행동이 100%로 빗나간다. 은신의 지속 턴이 남았더라도 공격을 하면 은신이 해제된다. (상대방의 명중률이 0이 되는 것이 아니라 그냥 빗나가는 것이다.)
6	발동 효과 제거 대상	발동 효과를 제거할 대상
7	제거할 발동 효과	제거할 발동 효과

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.2 발동 효과의 구성

- 애니메이션

번호	이름	설명
1	호출하는 애니메이션	발동 효과가 호출하는 애니메이션을 뜻한다. 여러 개가 될 수 있다.
2	조건 발동 효과 대상	애니메이션이 재생되기 위해서 필요한 발동 효과가 걸려있는 대상, 여러 개가 될 수 있다.
3	조건 발동 효과	애니메이션이 재생되기 위해서 필요한 발동 효과, 여러 개가 될 수 있다.
4	조건 발동 효과 스택	애니메이션이 재생되기 위해서 필요한 발동 효과의 스택 수

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.3 애니메이션의 구성

- 공통

번호	이름	설명
1	애니메이션 대상	재생될 애니메이션의 대상이 자신, 상대방, 환경 중 무엇인지를 뜻한다.
2	애니메이션 종류	애니메이션이 대상의 이미지를 바꾸는지, 위에 덮어씌우는지를 뜻한다.
3	애니메이션 재생 유형	애니메이션을 발동 효과가 시작될 때 재생하는지, 일시적으로 1번만 재생하는지, 진행되고 있을 때 계속 재생하는지, 종료될 때 재생하는지를 뜻한다.
4	애니메이션 우선 순위	애니메이션의 우선 순위, 재생 유형이 같다면 우선 순위가 높은 애니메이션이 먼저 재생된다. 우선 순위가 같으면 동시에 재생된다.

2. 시스템

참고 단어

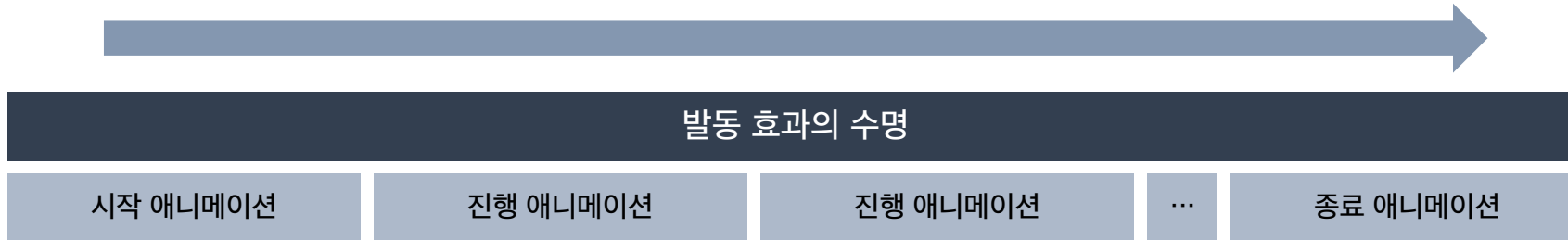
참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

2.3 애니메이션의 구성

- 재생

애니메이션의 시작, 진행, 종료는 다음과 같이 처리된다.

일시 애니메이션은 1번만 재생되며, 진행 애니메이션은 해당 발동 효과가 종료되기 전까지 반복되어 재생된다.



애니메이션의 우선 순위는 다음과 같이 처리된다.



2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

예제

- 스킬 구성의 예시 1

사막의 회복

설명 : 사비아즈가 모래 잠복 상태라면 턴 종료 시 잃은 체력의 10%를 회복합니다.

모래 잠복 : 은신 상태가 됩니다. 기본 공격 또는 아그리프의 습격 사용 시 은신 상태에서 해제되며, 해당 공격의 피해량이 30% 증가합니다.

스킬 기획 내용이 위와 같다면 스킬은 다음과 같이 구성된다.

스킬 사용 조건	
이름	값
소모 자원 종류	없음
소모 자원 양	없음
조건 발동 효과 대상	없음
조건 발동 효과	없음
조건 발동 효과 스택	없음

스킬 속성	
이름	값
반격기 여부	False
패시브 스킬 여부	True
발동 턴 단계	턴 종료 단계
호출하는 발동 효과	사막의 회복

위 사용 조건과 속성에 의해 턴 종료 시 사막의 회복 스킬이 사용된다.

사막의 회복 스킬은 사막의 회복 발동 효과를 호출한다. (사막의 회복 스킬과 사막의 회복 발동 효과는 다르다)

2. 시스템

참고 단어

참고 단어의 뜻입니다. 여기에 작성하면 이렇게 나옵니다.

예제

- 스킬 구성의 예시 1

사막의 회복 발동 효과는 다음과 같이 구성된다.

발동 효과 - 공통	
이름	값
발동 효과 이름	사막의 회복
발동 효과 설명	(자세히 서술하지 않겠음)
발동 효과 발동 유형	즉시
이로움 여부	True
지속 턴	0
조건 발동 효과 대상	자신
조건 발동 효과	모래 잠복 발동 효과 ID
조건 발동 효과 스택	없음
후속 발동 효과	없음
명중률	100
UI 표시 여부	False

발동 효과 - 발동	
이름	값
발동 유형	능력치 변화
발동 효과 종류 - 능력치 변화	
이름	값
대상	자신
변화할 능력치	현재 체력
고정 변화량	없음
추가 변화량 계수	0.1
추가 변화량 참조 능력치	잃은 체력
연산 유형	합연산
연산 기준	없음
스택 중첩 여부	False
턴 중첩 여부	False

3. 데이터 테이블

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 스킬 정보 (TABLE_SkillInfo)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	스킬 ID	Skill_ID	문자열	스킬의 ID
3	소모 자원 종류	Skill_Resource_Type	정수	스킬 사용 시 소모되는 자원의 종류
4	소모 자원 양	Skill_Resource_Amount	정수	스킬 사용 시 소모되는 자원의 양
5	조건 발동 효과 대상	Skill_Condition_Effect_Target	정수	스킬 사용 시 조건으로 사용되는 발동 효과가 걸린 대상
6	조건 발동 효과	Skill_Condition_Effect_ID	정수	스킬 사용 시 조건으로 사용되는 발동 효과
7	반격 스킬 여부	Skill_IsCounterattack	논리	반격 스킬 여부
8	패시브 스킬 여부	Skill_IsPassive	논리	패시브 스킬 여부
9	패시브 스킬 지정 단계	Skill_Passive_Step	정수	패시브 스킬이 사용되는 단계
10	호출하는 발동 효과	Skill_Call_Effect_ID	정수	스킬 사용시 호출하는 발동 효과

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 스킬 UI 표시 정보 (TABLE_SkillUI)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	스킬 ID	Skill_ID	문자열	스킬의 ID
3	스킬 이름	Skill_Name	문자열	스킬의 이름
4	스킬 설명	Skill_Description	문자열	스킬의 설명
5	스킬 아이콘 이미지 리소스	Skill_Image_Icon	이미지	스킬의 아이콘 이미지

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 발동 효과 정보 (TABLE_EffectInfo)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	발동 효과 ID	Effect_ID	문자열	발동 효과의 ID
3	발동 효과 발동 유형	Effect_Used_Type	정수	발동 효과가 발동되는 유형
4	이로움 여부	Effect_IsGood	논리	발동 효과의 이로움 여부
5	지속 턴	Effect_Turn	정수	발동 효과의 지속 턴
6	조건 발동 효과 대상	Effect_Condition_Effect_Target	정수	발동 효과 발동 시 조건으로 사용되는 발동 효과가 걸린 대상
7	조건 발동 효과	Effect_Condition_Effect_ID	정수	발동 효과 발동 시 조건으로 사용되는 발동 효과
8	후속 발동 효과	Effect_Call_Effect_ID	정수	발동 효과 종료 시 발동되는 발동 효과
9	명중률	Effect_Accuracy_Rate	실수	발동 효과가 대상에게 적중할 확률
10	UI 표시 여부	Effect_IsDrawUI	논리	발동 효과를 UI에 표시할 지 여부
11	발동 효과 종류	Effect_Type	정수	발동 효과의 종류

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 발동 효과 정보 (TABLE_EffectInfo_Type1)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	발동 효과 ID	Effect_ID	문자열	발동 효과의 ID
3	대상	Effect_Type1_Target	정수	발동 효과의 대상
4	변화할 능력치	Effect_Type1_Change_Status	정수	발동 효과의 대상이 변화하는 능력치
5	고정 변화량	Effect_Type1_Change_Static	정수	발동 효과로 변화되는 능력치의 고정량
6	추가 변화량 계수	Effect_Type1_Change_Dynamic_Coefficient	실수	발동 효과로 변화되는 능력치의 양 중 계수
7	추가 변화량 참조 능력치	Effect_Type1_Change_Dynamic_Status	정수	발동 효과로 변화되는 능력치의 양 중 참조되는 능력치
8	연산 유형	Effect_Type1_Calcurate_Type	정수	발동 효과로 능력치를 변화시킬 때 연산의 유형
9	연산 기준	Effect_Type1_Calcurate_Standard	정수	발동 효과로 능력치를 변화시킬 때 연산의 기준
10	스택 중첩 여부	Effect_Type1_IsStack	논리	발동 효과의 스택 중첩 여부
11	턴 중첩 여부	Effect_Type1_IsTurnReiteration	논리	발동 효과의 턴 중첩 여부

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 발동 효과 정보 (TABLE_EffectInfo_Type2)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	발동 효과 ID	Effect_ID	문자열	발동 효과의 ID
3	기절	Effect_Type2_IsFaint	논리	발동 효과의 기절 효과 여부
4	침묵	Effect_Type2_IsSilence	논리	발동 효과의 침묵 효과 여부
5	혼란	Effect_Type2_IsConfuse	논리	발동 효과의 혼란 효과 여부
6	도발	Effect_Type2_IsProvoke	논리	발동 효과의 도발 효과 여부
7	은신	Effect_Type2_IsHide	논리	발동 효과의 은신 효과 여부
8	발동 효과 제거 대상	Effect_Type2_Remove_Target	정수	발동 효과를 제거할 대상
9	제거할 발동 효과	Effect_Type2_Remove_Effect_ID	정수	제거할 발동 효과

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 발동 효과 UI 표시 정보 (TABLE_EffectUI)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	발동 효과 ID	Effect_ID	문자열	발동 효과의 ID
3	발동 효과 이름	Effect_Name	문자열	발동 효과의 이름
4	발동 효과 설명	Effect_Description	문자열	발동 효과의 설명
5	발동 효과 아이콘 이미지 리소스	Effect_Image_Icon	이미지	발동 효과의 아이콘 이미지

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 발동 효과 애니메이션 호출 (TABLE_EffectCallAnimation)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	발동 효과 ID	Effect_ID	문자열	발동 효과의 ID
3	호출하는 애니메이션	Effect_Call_Animation_ID	정수	호출하는 애니메이션
4	조건 발동 효과 대상	Effect_Condition_Effect_Target	정수	애니메이션 재생 시 조건으로 사용되는 발동 효과가 걸린 대상
5	조건 발동 효과	Effect_Condition_Effect_ID	정수	애니메이션 재생 시 조건으로 사용되는 발동 효과

3. 데이터 테이블

3.1 테이블 데이터

- 애니메이션 정보 (TABLE_AnimationInfo)

번호	컬럼명(한글)	컬럼명(영문)	형태	설명
1	인덱스	Index	정수	데이터를 구분하기 위한 인덱스
2	애니메이션 ID	Animation_ID	문자열	애니메이션 ID
3	애니메이션 리소스	Animation_Image	이미지	애니메이션의 리소스
4	애니메이션 대상	Animation_Target	정수	애니메이션의 대상
5	애니메이션 종류	Animation_Type	정수	애니메이션의 종류
6	애니메이션 재생 유형	Animation_Play_Type	정수	애니메이션의 재생 유형
7	애니메이션 우선 순위	Animation_Order	정수	애니메이션의 우선 순위