

화려한 솔로킬 턴 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 | 19.7.1 | 작성 완료 |
| 김준성 | 19.7.6 | 행동 실행 단계 세부화 |
| 김준성 | 19.7.11 | 반격 스킬에 대한 행동 실행 단계 수정 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

1. 개요

| 턴의 정의

| 기획 의도

2. 시스템

| 턴의 진행

1. 개요

1. 개요

1.1 턴의 정의

캐릭터간의 전투가 벌어지는 단위를 말한다.

1.2 기획 의도

- 동등한 기회의 공정한 전투

서로 동등한 기회를 제공하고 전투에 임할 수 있게 하여 실력에 의해 전투가 판가름 나도록 설계한다.

- 미래를 예상하고 대응하는 플레이로 재미 창출

상대방의 심리를 예측하고 그에 맞는 대응을 요구한다.

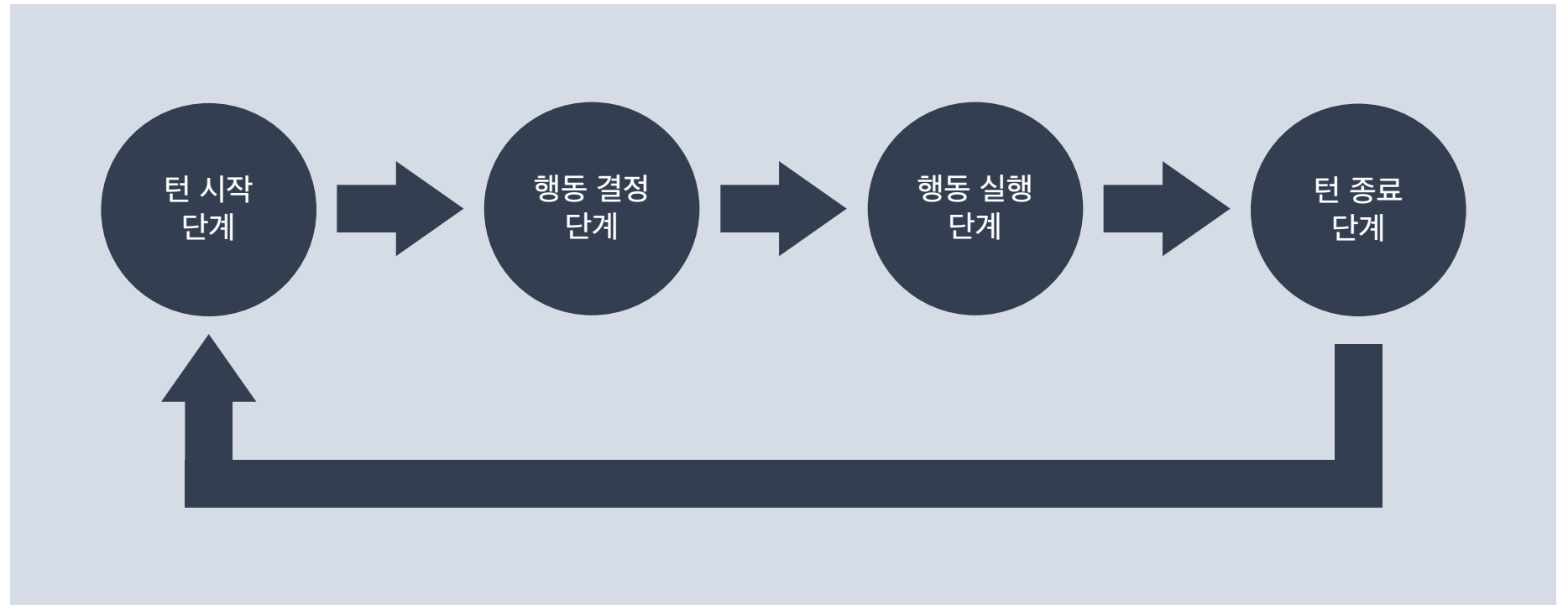
현재 턴을 넘어서 다음 턴, 그 다음 턴의 상황을 예측하는 전략적 플레이를 요구한다.

2. 시스템

2. 시스템

2.1 턴의 진행

한 턴의 진행 과정은 다음과 같다.



2. 시스템

2.1 턴의 진행

- 턴 시작 단계

턴이 새로 시작되는 단계다.

캐릭터가 걸린 발동 효과의 지속 턴이 0이라면 해당 효과가 해제된다.

전투 승패 판단을 진행한다.

2. 시스템

2.1 턴의 진행

- 행동 선택 단계 / 행동 결정 단계

행동 선택 단계는 두 유저가 캐릭터가 실행할 행동을 선택하는 단계다.

행동 선택 단계에서 캐릭터가 가진 행동 중 하나를 선택하고, 최종 결정을 하면 행동 결정 단계가 된다.

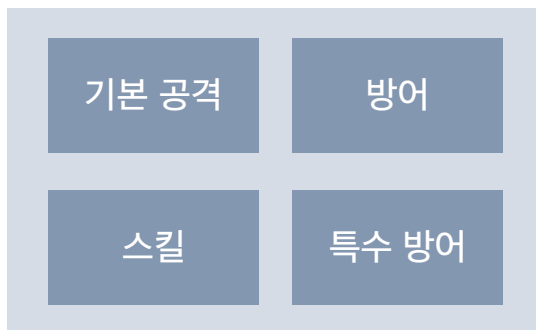
행동 결정 단계가 아니라면 자유롭게 선택한 행동을 변경할 수 있다.

15초가 지나거나, 두 유저가 모두 행동 결정 단계가 되었다면 행동 실행 단계로 넘어간다.

행동을 선택만 하고 최종 결정을 하지 않은 상태로 행동 실행 단계가 된다면 해당 행동을 결정하려고 한 것으로 간주하고 해당 행동으로 최종 결정이 된다.

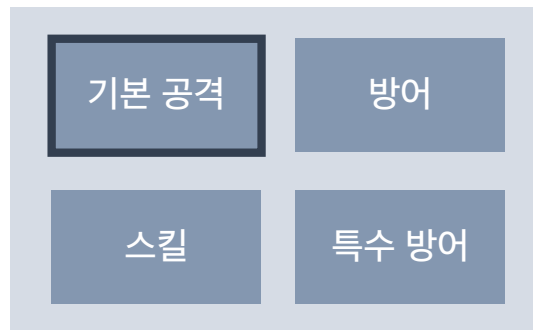
행동을 선택도 하지 않은 상태로 행동 실행 단계가 된다면 게임에 참여할 의사가 없는 것으로 간주하고 해당 유저를 패배 처리한다.

자신이 행동을 결정했는지 여부는 상대방이 알 수 있지만 어떤 행동을 결정했는지는 알 수 없다.



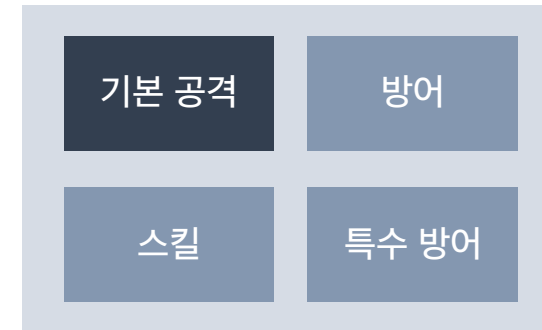
행동을 선택하지 않은 상태

이대로 행동 실행 단계로 넘어가면 패배하게 된다.



행동을 선택한 상태

이대로 행동 실행 단계로 넘어가면 선택한 행동으로 결정된다.



행동을 결정한 상태

다른 행동으로 바꿀 수 없다.

2. 시스템

선제 공격

두 캐릭터 중 한 캐릭터가 행동 결정을 마친 상태에서 먼저 행동을 하는 것

2.1 턴의 진행

- 행동 실행 단계

유저가 결정한 행동을 캐릭터가 실행하는 단계다.

결정한 행동에 따라 마나를 잃는다.

캐릭터의 행동 애니메이션이 재생된다.

선제 공격을 하는 캐릭터를 판단하는 과정은 다음과 같다.

선제 공격 조건 설정 기획 의도

- 공격 속도가 높은 쪽이 선제 공격을 할 수 있게 하여 전략성 증가
- 서로가 선제 공격을 하려고 계획한 생각의 수준이 같다면 더 상황이 안 좋은 유저에게 역전의 기회 제공
- 혹시나 모든 조건을 통과할 경우를 대비해 무작위로 선제 공격 순위 결정

조건 1. 결정한 행동의 공격 속도 비교 후 높은 쪽이 선제 공격, 그러나 공격 속도가 같다면 조건 2로 판정

조건 2. 캐릭터 기본 공격 속도 비교 후 높은 쪽이 선제 공격, 그러나 공격 속도가 같다면 조건 3으로 판정

조건 3. 캐릭터 현재 체력 비교 후 낮은 쪽이 선제 공격, 그러나 체력이 같다면 조건 4로 판정

조건 4. 50% 확률의 무작위로 선제 공격을 하는 캐릭터를 결정

- 두 캐릭터 모두 공격 스킬로 행동을 결정하지 않았다면 애니메이션만 재생되고 아무 일도 없이 턴 종료 단계로 넘어간다.

2.1 턴의 진행

- 행동 실행 단계

선제 공격을 할 캐릭터가 결정되면 행동 실행 단계는 다음과 같이 진행된다.

A = 선제 공격을 할 캐릭터, B = 상대 캐릭터

1. A의 행동 실행 (애니메이션 재생)
2. A의 행동으로 인한 결과 반영 (발동 효과 적용 등)
3. B의 행동 실행 (애니메이션 재생)
4. B의 행동으로 인한 결과 반영 (발동 효과 적용 등)
5. 턴 종료 단계로 이동

2.1 턴의 진행

- 행동 실행 단계

한 캐릭터가 반격 스킬을 사용해 반격을 했다면 행동 실행 단계는 다음과 같이 진행된다.

A = 반격을 할 캐릭터, B = 상대 캐릭터

1. B의 행동 실행 (애니메이션 재생), A의 행동 실행 (애니메이션 재생)
2. A의 행동으로 인한 결과 반영 (발동 효과 적용 등)
3. B의 행동으로 인한 결과 반영 (발동 효과 적용 등)
4. 턴 종료 단계로 이동

2. 시스템

캐릭터 사망

캐릭터의 현재 체력이 0이하가 된 것

2.1 턴의 진행

- 턴 종료 단계

턴이 종료되는 단계다.

캐릭터가 걸린 효과의 지속 턴이 1 감소한다. (단, 여기서 효과가 해제되지는 않는다.)

결정한 행동에 따라 마나를 얻는다.

전투 승패 판단을 진행한다.

- 전투 승패 판단

어떤 유저가 승리했는지를 확인하는 과정이다.

사망한 캐릭터가 존재하면 해당 캐릭터를 조종하는 유저는 패배, 그 상대 유저는 승리한다.

두 유저가 조종하는 캐릭터 모두가 사망한 상태라면 무승부가 된다.