

# HEXAGON

시스템 기획서

copyright © KIMSINHAENG

# Index

## 01 개요

---

1. 게임 소개
2. 플레이

## 02 시스템

---

1. 타일
2. 주사위
3. 유닛
4. 오브젝트
5. 전투
6. 업그레이드
7. 레벨업
8. 게임 오버

## 03 오브젝트

---

1. 적 유닛
2. 중립 유닛
3. 숫자 주사위
4. 업그레이드 오브젝트
5. 회복
6. 상자
7. 포탈



# 개요

01 기획 의도

02 플레이

# 01

## 개요

## 게임 소개

## 플레이



## 헥사곤?

- ✓ 육각형 타일로 이루어진 레벨에서 매우 단순한 조작으로 쉽게 플레이하는 하이브리드 캐주얼 게임입니다.
- ✓ 플레이어는 주사위를 던져서 나온 숫자를 토대로 이동하게 되며 타일에 있는 각종 이벤트와 마주합니다.
  - 적과 전투를 하거나, 업그레이드를 하는 등
- ✓ 타일의 이동, 적 처치 등에 따라 점수를 획득하며 최대한 많은 점수를 받는 것이 목표입니다.

# 01

## 개요

게임 소개

플레이

### STEP 01



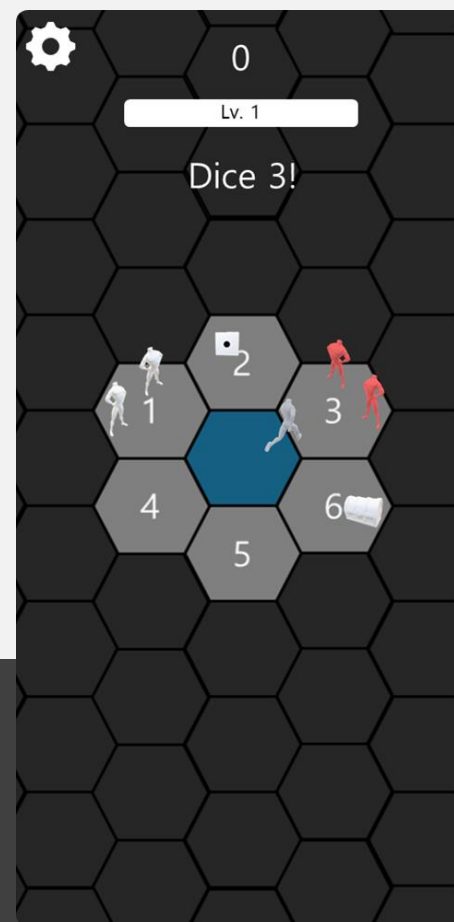
화면 하단의 주사위를 터치하여  
게임을 시작합니다.

### STEP 02



주사위가 빠르게 굴러가며  
1초 이내에 결과가 나타납니다.

### STEP 03



주사위 눈과 동일한 숫자의 타일로  
플레이어 유닛이 이동합니다.

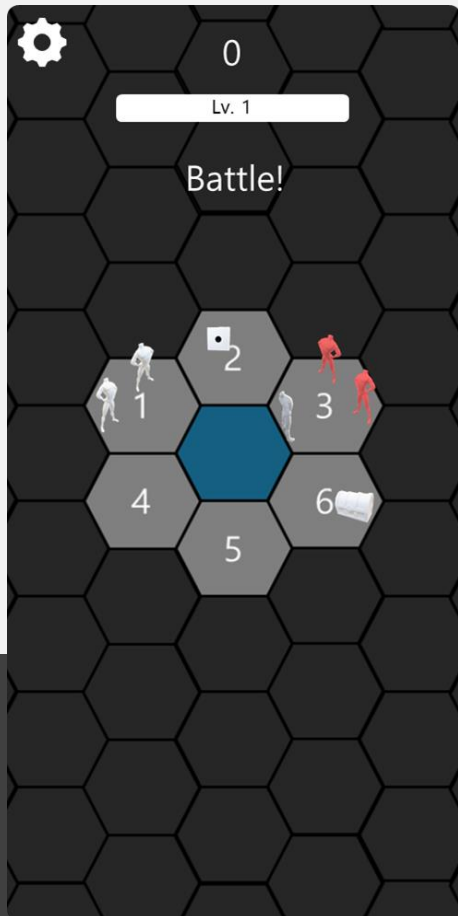
# 01

## 개요

게임 소개

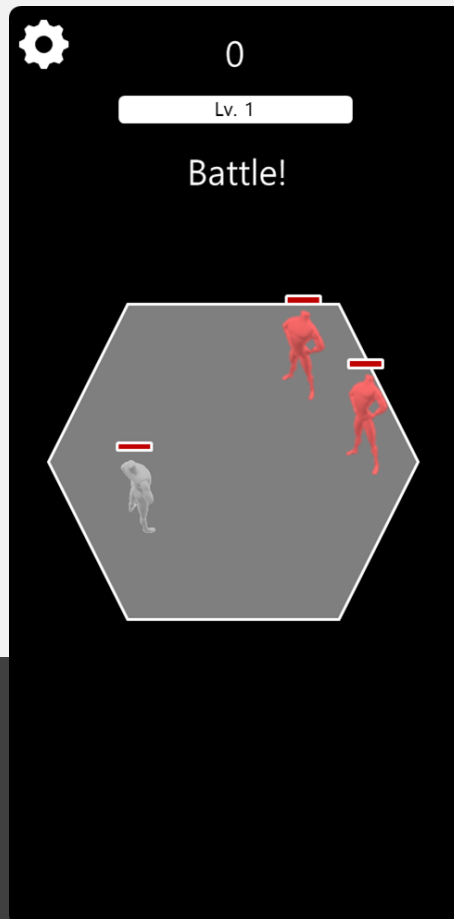
플레이

### STEP 04



이동한 타일에 있는 오브젝트에 따라 이벤트가 발생합니다.  
예시에서 마주한 이벤트는 [전투]입니다.

### STEP 05



전투시 해당 타일을 확대하여 보여주며,  
전투는 자동으로 진행됩니다.

### STEP 06



승리 시 해당 타일의 색이 변경되며,  
주변 타일이 드러납니다.  
또한, 현재 위치에 맞춰 번호가 재지정됩니다.

# 01

개요

게임 소개

플레이



## STEP 07



화면 하단의 주사위를 터치하여  
계속 플레이 합니다.

## STEP 08



게임 오버 시  
다시 초기 상태로 되돌아가며  
레벨이 다시 셋팅 됩니다.



## 시스템

01 타일

02 주사위

03 유닛

04 오브젝트

05 전투

06 업그레이드

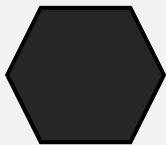
07 레벨업

08 게임 오버



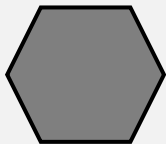
## 타일

- hexagon의 레벨은 육각형 타일로 구성됩니다.
- 타일은 진행 상태에 따라 3종류로 나뉘어 집니다.
  - 엔진에서 개별 오브젝트 형식으로 존재하며 3개의 종류는 컴포넌트에서 관리할 수 있게 제작합니다.



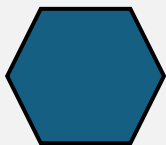
미확인 타일

- 플레이어가 가까이 접근하지 않아서 미지 상태



확인 타일

- 타일 위의 오브젝트가 드러난 상태
- 플레이어가 위치한 타일과 인접한 타일은 확인 타일로 변경되며, 게임이 종료될 때까지 유지됩니다.



완료 타일

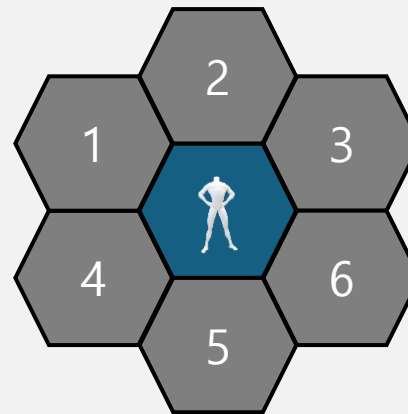
- 이벤트 발생이 완료된 상태
- 플레이어가 타일로 이동하여 이벤트를 완료하면 해당 타일은 완료 타일로 변경됩니다.

## 타일 생성

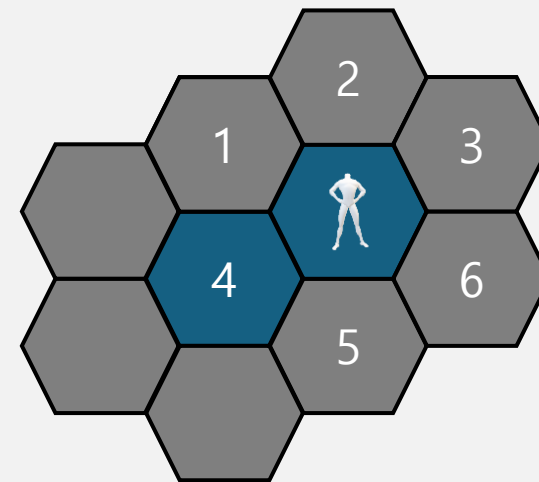
- 처음에는 약 50x50 크기의 육각형 타일 맵으로 시작합니다.
  - 플레이어는 정중앙의 타일에서 시작하며, 동시에 주변 타일은 [확인 타일]이 되어 확률에 의해 오브젝트가 생성됩니다.
- 플레이어가 [확인 타일]로 이동 할 때마다 외곽 라인 전체에 맞춰 여러 개의 새로운 [미확인 타일]을 생성합니다.

## 타일 번호

- 플레이어가 위치한 타일을 중심으로 인접한 타일에 번호가 지정됩니다.
  - 번호는 1~6번까지 있으며 예시 이미지와 동일하게 지정됩니다.
  - 플레이어 이동 시 번호가 재지정됩니다.



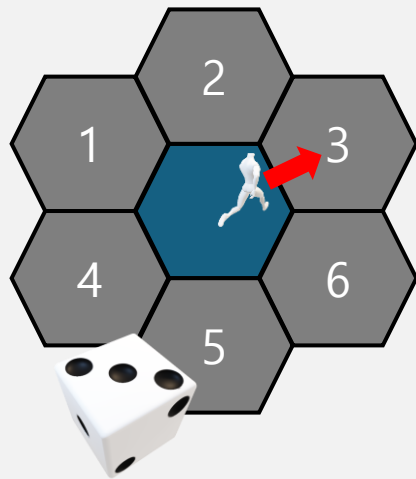
주변타일 번호 지정 예시



플레이어 이동 시 번호 재지정

## 주사위

- 주사위는 헥사곤의 이동 방법입니다.
- 주사위를 굴려 나온 눈과 동일한 숫자의 타일로 유닛이 이동하게 됩니다.
  - 주사위의 눈은 1~6입니다.
  - 모든 유닛이 함께 이동합니다.
  - 주사위를 통해 이동한 타일을 기준으로 현재 위치를 지정합니다.  
(유닛이 많아져 다른 타일로 밀려나 발생하는 문제를 미리 방지합니다.)
- 타일로 이동하여 이벤트 진행 후 다시 주사위를 던질 수 있습니다.
  - 이벤트가 종료될 때까지 [주사위 UI]가 비활성화 됩니다.

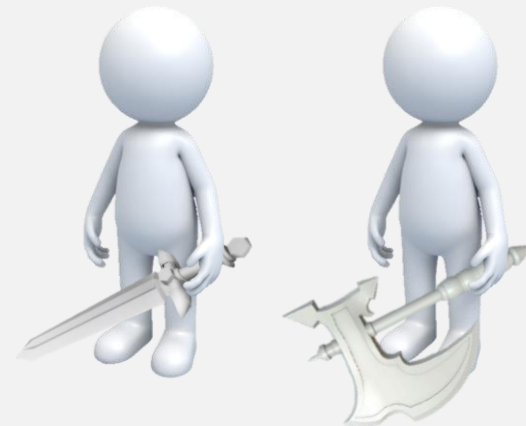


주사위 눈과 동일한 숫자의 타일로 이동



## 유닛

- hexagon의 캐릭터입니다.
- 플레이어의 유닛은 플레이어가 직접 컨트롤 하지 않으며 [이동], [전투]는 자동으로 진행됩니다.
  - 처음에는 [격투 타입 유닛] 1기만 주어집니다.
- 타일을 이동하여 [중립 유닛]과 조우 시 해당 유닛을 합류 시킬 수 있습니다.



검유닛

도끼유닛

## 유닛종류

- 유닛은 7종이 있으며 사용하는 무기에 따라 분류 됩니다.
  - 유닛은 외관상 같으며 들고 있는 무기로 구분 할 수 있습니다.

유닛	공격 사거리	특징
격투	근거리	• 생명력 높음
검	근거리	• 모든 능력치 준수함
단검	근거리	• 공격 속도& 이동 속도 빠름    • 최초 공격 전까지 은신 상태    • 총 유닛을 먼저 노림
도끼	근거리	• 공격력 높음    • 공격 속도&이동 속도 느림
방패	근거리	• 공격력 낮음    • 생명력&방어력 높음
총	원거리	• 공격력 높음    • 생명력 낮음    • 재장전 필요
의무	공격 불가	• 전투 시 공격 대신 아군 유닛을 치료

## 오브젝트

- 이동한 타일의 오브젝트에 따라 이벤트가 발생합니다.

오브젝트	이벤트
적 유닛	해당 유닛과 [전투]합니다.
중립 유닛	해당 유닛을 플레이어 유닛으로 [합류] 시킵니다.
숫자 주사위	해당 숫자 주사위를 [획득]합니다.
업그레이드	해당 [업그레이드]를 진행합니다.
회복	모든 유닛이 [회복]됩니다.
상자	유닛, 숫자 주사위, 업그레이드, 회복 중 랜덤으로 5개 등장하며, 1개를 선택하여 획득합니다.
포탈	랜덤한 완료 타일로 [순간이동]합니다.

※ 오브젝트 별 상세 내용은 03. 오브젝트 항목에서 서술합니다.

## 오브젝트 생성

- 오브젝트는 [미확인 타일]이 [확인 타일]로 변경될 때마다 확률에 의하여 생성됩니다.
  - 오브젝트는 확률에 의해 생성되지 않을 수 있습니다.
  - 오브젝트 생성 확률은 'Object\_Prob\_Table'을 참조합니다.

타일

주사위

유닛

오브젝트

전투

업그레이드

레벨업

게임 오버

## 전투

- 이동한 타일에 [적 유닛]이 있는 경우 해당 유닛들과 [전투]를 진행합니다.
  - 전투 시 해당 [타일], [플레이어 유닛], [적 유닛] 외 나머지 [타일], [오브젝트]는 모두 비활성화 되어 보이지 않게 합니다.
  - 전투 시 해당 [타일]을 확대하여 보여줍니다.
- 전투는 자동으로 진행됩니다.

## 전투 결과

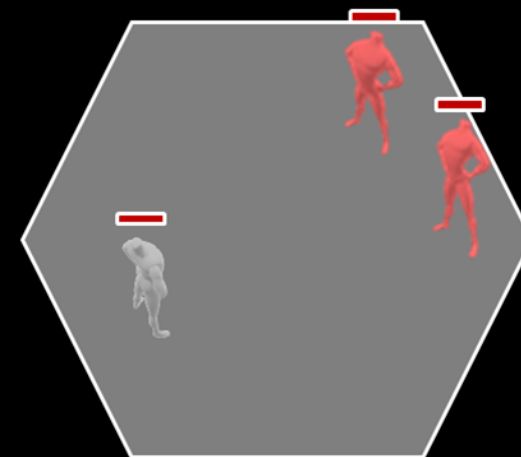
- [적 유닛] 처치 시 [경험치]를 획득합니다.
- 모든 [적 유닛] 사망 시 [승리] 합니다.
- 모든 [플레이어 유닛] 사망 시 [게임 오버] 됩니다.



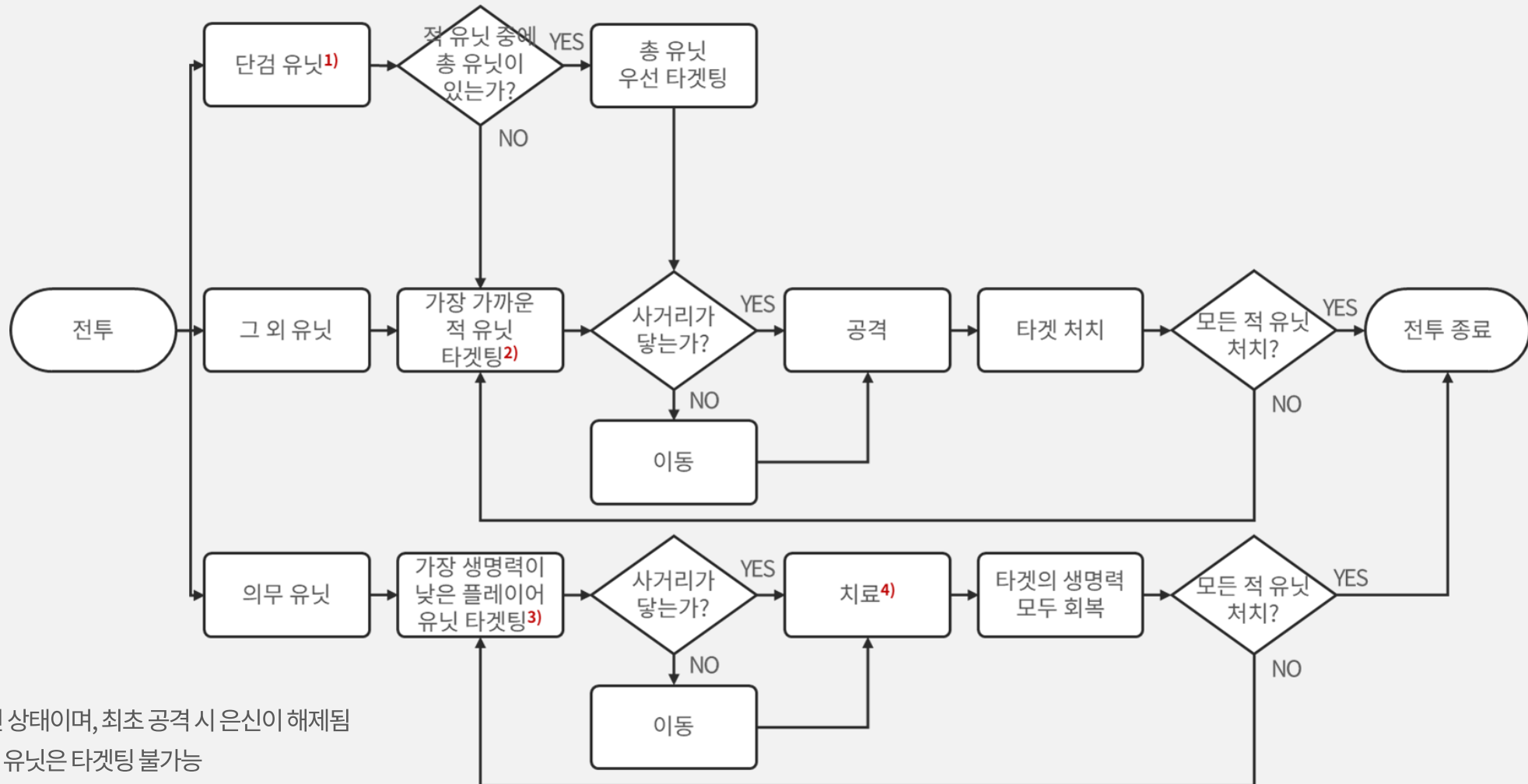
0

Lv. 1

Battle!



## 유닛 전투 매커니즘



1) 전투 시 은신 상태이며, 최초 공격 시 은신이 해제됨

2) 은신 상태의 유닛은 타겟팅 불가능

3) 가장 낮은 체력의 유닛이 2기 이상인 경우, 더 가까운 유닛을 먼저 타겟팅

4) 공격력 만큼 생명력을 회복, 공격 속도마다 치료 (즉, 공격이 치료로 대입됨)

## 업그레이드

- 업그레이드를 통해 유닛을 타입 별로 레벨업 할 수 있습니다.
  - 즉, 업그레이드는 유닛의 레벨업을 의미하며, 유닛 경험치는 존재하지 않습니다.
  - 레벨업 후 합류하는 유닛에게도 동일하게 적용됩니다.
- 업그레이드 현황은 [설정 UI]를 눌러 확인 할 수 있습니다.

## 업그레이드 방법

- 레벨업 시 등장하는 [업그레이드 선택지]를 통해 업그레이드
- 타일 이동을 통해 [업그레이드 오브젝트]를 획득하여 업그레이드
  - 타일에 있는 업그레이드 오브젝트는 각 업그레이드 종류 별로 등장합니다.

## 업그레이드 종류

- 유닛 종류와 동일하게 7종입니다.
- 유닛 별 최대 Lv.10까지 업그레이드 할 수 있습니다.



업그레이드 선택지

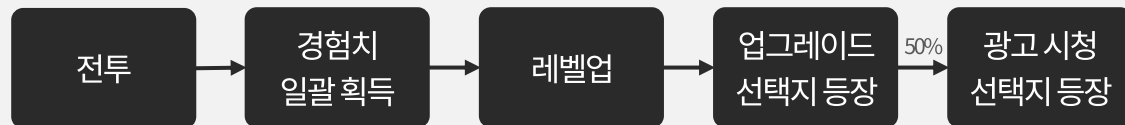


업그레이드 오브젝트

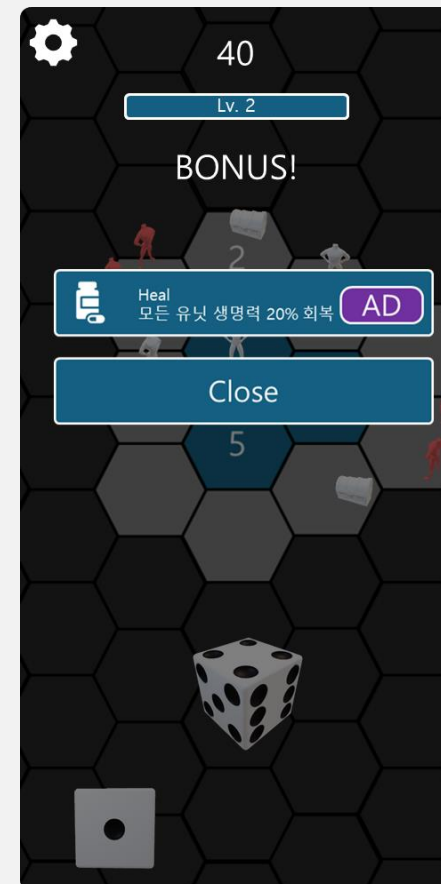


## 레벨업

- 적 처치 시 플레이어 경험치를 획득하여 레벨업 할 수 있습니다.
  - 경험치는 전투가 끝난 후 일괄 획득합니다.
- 레벨업 시 [업그레이드 선택지]가 등장합니다.
  - 업그레이드 7종 중 랜덤으로 3개가 등장하며 1개를 선택 할 수 있습니다. (균등확률, 중복불가)
- [업그레이드 선택지] 이후 확률적으로 [광고 시청 선택지]가 등장합니다.
  - [광고 시청 선택지]는 50% 확률로 등장합니다.
  - 광고 시청 시 보상으로 모든 유닛의 생명력을 회복 시켜줍니다.
  - 생명력 회복량은 10%, 20%, 30% 중 랜덤으로 등장합니다. (차등확률)



업그레이드 선택지



광고 시청 선택지

타일

주사위

유닛

오브젝트

전투

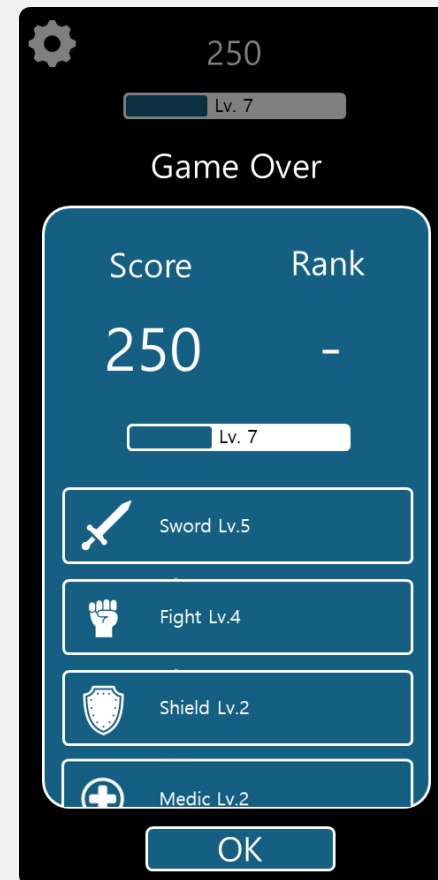
업그레이드

레벨업

게임 오버

## 게임 오버

- 전투 중 모든 플레이어 유닛이 사망 시 게임 오버됩니다.
  - 게임 오버 시 [결과 UI]가 출력됩니다.
  - 게임 오버 시 플레이어 레벨&경험치, 업그레이드가 모두 초기화 됩니다.
- [결과 UI]를 닫으면 레벨이 다시 셋팅 됩니다.



결과 UI



다시 셋팅된 레벨



## 오브젝트

01 적 유닛

05 회복

02 중립 유닛

06 상자

03 숫자 주사위

07 포탈

04 업그레이드 오브젝트

## 적 유닛

- 조우 시 [전투]가 진행됩니다.

## 적 유닛 생성

- 7종의 유닛 중 랜덤으로 1종이 생성됩니다. (균등확률)
- 플레이어 레벨에 따라 1~5 개체가 생성됩니다.
- 플레이어 레벨  $\pm 1$ 의 레벨을 갖습니다. (유닛 개별 적용)



## 중립 유닛

- 조우 시 [플레이어 유닛]으로 [합류]합니다.

## 중립 유닛 생성

- 7종의 유닛 중 랜덤으로 1종이 생성됩니다. (균등확률)
- 플레이어 레벨에 따라 1~5 개체가 생성됩니다.
- 고정 1 레벨을 갖습니다. (유닛 개별 적용)



# 숫자 주사위

- 발견 시 숫자 주사위를 [획득] 합니다.
  - 숫자 주사위 획득 시 화면 하단에 표시되며 최대 3개까지만 소지할 수 있습니다.
  - 이미 3개를 소지한 상태에서 추가로 획득하는 경우, 가장 먼저 획득한 숫자 주사위를 소멸시키고 새롭게 획득한 숫자 주사위를 획득합니다.
- 숫자 주사위는 표시된 눈이 나올 확률이 매우 높은 주사위입니다
  - 주사위 대신 사용 할 수 있습니다.
  - 사용한 숫자 주사위는 소멸합니다. = 1회용
- 숫자 주사위는 2종류가 있으며 표시된 눈이 나올 확률은 종류에 따라 다릅니다.
- 일반: 50%
- 황금: 100%

## 숫자 주사위 생성

- 2종의 숫자 주사위 중 랜덤으로 1종이 생성됩니다. (차등확률)
  - 주사위의 숫자는 1~6 중 랜덤입니다. (균등확률)



## 업그레이드 오브젝트

- 발견 시 [업그레이드] 합니다.
  - 해당되는 유닛의 업그레이드가 진행됩니다.

## 업그레이드 오브젝트 생성

- 7종의 업그레이드 오브젝트 중 랜덤으로 1종이 생성됩니다. (균등확률)
- 최대 레벨인 유닛의 업그레이드 오브젝트는 생성되지 않습니다.



## 회복

- 발견 시 플레이어의 모든 유닛이 생명력을 [회복] 합니다.
- 회복은 3종이 있으며 회복량이 종류에 따라 다릅니다.
  - 소형 회복: 10%
  - 중형 회복: 20%
  - 대형 회복: 30%

## 회복 생성

- 3종 중 랜덤으로 1종 생성 됩니다. (차등확률)





## 상자

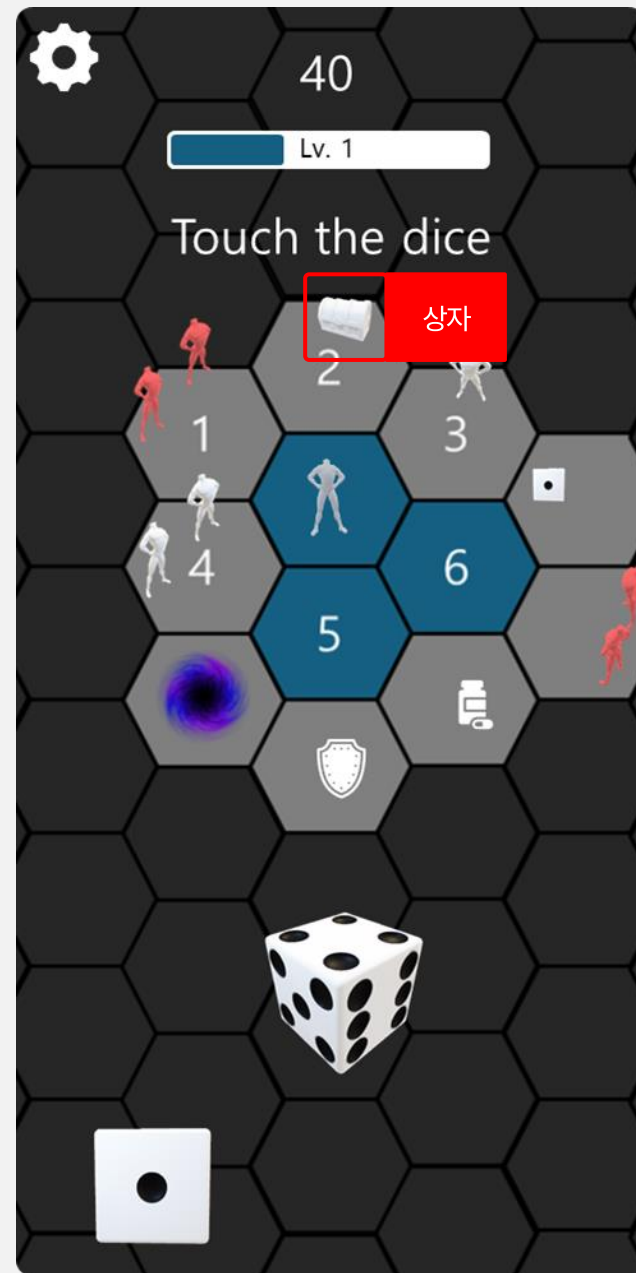
- 발견 시 [상자 선택지]가 등장합니다.
  - 유닛 7종, 숫자 주사위 2종, 업그레이드 7종, 회복(10~30%) 중 랜덤으로 5개가 등장하며 1개를 선택할 수 있습니다. (균등확률, 중복 불가)

## 상자 생성

- 1종 고정 생성됩니다.



상자 선택지



## 포탈

- 조우 시 랜덤한 [완료 타일]로 [순간이동] 합니다.
  - 순간 이동 후 포탈은 소멸합니다. = 1회용

## 포탈 생성

- 1종 고정 생성됩니다.





**HEXAGON**