**WK\_전투 시스템 초안 v1.1**

[고정 스킬 부여 / 코스트 충전] 전투 방식 활용

마지막 업데이트 - 2023 / 09 / 13

작성자 : 자유시간쿠키맛

**작성 History**

1. 초안 작성 - 2023 / 09 / 13
2. 내용 추가 - 2023 / 09 / 13  
   > 스킬 구성  
   > 데우스 엑스 마키나 / 게더링 스킬, 조합 및 시너지 효과  
   > 스테이지 진행 시 전투 정보  
   > 무력화 관련 상세 내용 추가
3. **진행 페이즈 구성**  
   - 진행 단계 단락화를 통한 전투의 흐름 구별  
   - 유저의 선택지 추가를 통한 놀이 거리 추가  
   - 3개로 나뉘는 전투 페이즈  
   - 전투 진행은 a,b,c 순서대로 진행
   1. **롤 페이즈**  
      - 보유하고 있는 주사위를 굴리는 단계
      1. **최소 2개~최대5개[BaseDiceCount = 2]까지 주사위 롤 가능**
      2. **주사위 눈 확정 이후 다음 페이즈 진입**
         1. 추가 발생 가능 상황  
            - 럭키 찬스를 통한 높은 눈 당첨 / 능력치 중 [행운] 효과를 통한 확률
   2. **전투 페이즈**  
      - 적에 대한 공격 상호작용이 이뤄지는 단계  
      - 상호작용 가능 리스트▼
      1. [**캐릭터 스위칭**](#m6yta0kbyyyn)
         1. 현재 전투 구성에서 전투에 활용할 캐릭터 선택  
            - 캐릭터 슬롯을 이용해 전투에 사용할 캐릭터로 변경
      2. **주사위 소모를 통한 스킬 강화**
         1. 롤 페이즈에서 굴린 주사위를 소모함으로써, 해당 눈에 해당하는 각 스킬의 추가 효과 획득
         2. 강화 적용 확인 팝업 창 생성  
            - [(강화 효과) + {0}%가 적용됩니다.]  
            - 확인 시 효과 적용
         3. 강화 적용 시 스킬의 정보 변경  
            - 기존의 스킬 효과와 강화 효과가 합쳐진 결과만 표기  
            - 적용 시킨 주사위에 눈에 따른 효과로 변경된 스킬 정보 업데이트 및 연출 적용
         4. 적용 방식  
            1. Drag & Drop / 주사위 존 > 개연성 아이콘  
            2. 주사위 클릭을 통한 버튼 조작
      3. **주사위 소모를 통한** [**개연성**](#vuc5qono33vs) **증강  
         -** 롤 페이즈에서 굴린 주사위를 소모해,주사위 눈에 해당하는 수치만큼 개연성 회복
         1. 적용 방식  
            1. Drag & Drop / 주사위 존 > 개연성 아이콘  
            2. 주사위 클릭을 통한 버튼 조작
      4. **개연성 소모를 통한 스킬 사용**
         1. 스킬마다 존재하는 개연성 소모 수치
         2. 스킬 사용 시 보유한 개연성에서 스킬 별 요구 개연성 차감  
            - 사용 불가 스킬 = 흑백 및 비활성화 처리를 통한 상호작용 불가 연출
         3. 스킬 사용을 통한 해당 효과 발동
         4. 적용 방식  
            1. Drag & Drop / 주사위 존 > 개연성 아이콘  
            2. 주사위 클릭을 통한 버튼 조작
         5. 스킬 사용 시 발생 가능한 상황 리스트▼  
            - [[무력화]](#gl6tu7kzuqkj) 발생  
            - 상대 HP 0 도달로 인한 게임 종료   
            - 스킬 별 적용되는 특수 효과  
            - [스토리 상호작용](#m6yta0kbyyyn)  
            - [DEM 코스트](#tpfee9xhzckf) 충전
         6. 사용된 스킬의 [캐릭터 피로도](#m6yta0kbyyyn) 누적
      5. **[턴 종료] 버튼을 통한 해당 페이즈 종료**
         1. 전투 페이즈 진입 직후 [턴 종료] 버튼 생성  
            - 클릭 시 다음 페이지 진입
         2. 개연성 or 주사위가 남아 있을 경우 팝업 창을 통한 페이즈 종료 확인  
            - EX) [아직 할 수 있는 행동이 남아있습니다.\n정말 페이즈를 종료 하시겠습니까?]
         3. 턴 종료 이후 다음 페이즈 진입
   3. **엔드 페이즈**  
      - 적의 공격 상호작용이 일어나는 페이즈  
      - 플레이어가 할 수 있는 상호작용 X / 순차적으로 자동 진행
      1. **스킬 별 확률에 따른 시전 스킬 결정**
         1. 추가 발생 가능 상황  
            - 보스 버프에 따른 특정 스킬 확률 증가  
            - 플레이어의 디버프 스킬 / 아이템 효과에 따른 특정 스킬 확률 감소
      2. **주사위 롤**
         1. 1개의 주사위만 사용
         2. 시전이 선택된 스킬 내 주사위 눈에 해당하는 강화 효과 적용  
            - 적용 시, 강화 후 최종 효과만 표기
      3. **스킬 시전 시 해당 효과 적용**
      4. **엔드 페이즈 종료 및 턴 경과 적용 기점**- 스킬 시전에 따른 효과 적용 이후 엔드 페이즈 종료  
         - 해당 기점을 턴이 종료되는 지점으로 정의
      5. **[a) 롤 페이즈]로 복귀**
4. **개연성**  
   - 스킬 사용 시 소모되는 재화  
   - 스킬을 사용할 수 있는 최소 기회 제공 / 게임 흐름 단축 및 피로도 완화  
   - 공유 능력치로 적용, 전략적 요소 활용 장치
   1. **기본 개연성**  
      - 플레이어가 매 턴 제공받는 개연성  
      - 해당 수치보다 높은 수치의 개연성 보유 시, 지급 X   
      - 게임 진행을 통해 증가 가능
      1. **증가 효과 획득 경로**  
         1. 스토리 진행 시 특정 선택지 선택 및 아이템 획득 시  
         2. 장착 아이템(유물) or 카드의 효과
   2. **개연성 최대치**  
      - 개연성을 최대로 보유할 수 있는 수치  
      - 기본 개연성과 마찬가지로 증가 효과 획득 가능
      1. **증가 효과 획득 경로**  
         - 주사위 소모  
         - 스토리 진행 시 특정 선택지 선택 및 아이템 획득 시  
         - 장착 아이템(유물) or 카드의 효과
      2. **주사위 사용 시 개연성 최대치를 초과할 경우, 알림 효과 적용**  
         - 적용을 위한 상호작용 시 알림 팝업 창 생성  
         - [개연성 최대치를 초과한 수치는 소멸합니다.\n주사위를 사용하시겠습니까?]
   3. **잔여 개연성 이전**

- 기본 개연성보다 높은 개연성 보유 시 다음 턴에 해당 개연성 수치 보존

* + 1. **이전 조건**
       1. 기본 개연성보다 높은 개연성 수치 보유 상태로 턴 종료 시  
          - 다음 턴 진행 시 기본 개연성 제공 X  
          - 이전 턴의 개연성 수치를 그대로 유지
       2. 엔드 페이즈 종료 시 발생 가능 상황   
          - 특정 아이템 or 스킬 효과로 인한 개연성 이전의 수치 차감

1. **캐릭터 스****위칭**  
   - 스토리 라인 주체 캐릭터 활용 방안  
   - PC 플랫폼을 이용한 여유있는 뎁스 활용  
   - 전투 페이즈 내, 활용 가능 캐릭터 슬롯을 이용한 주체 캐릭터 변경 기능
   1. **공유 요소**  
      - 캐릭터를 변경하더라도, 모든 캐릭터가 공유하는 요소
      1. **플레이어 능력치 / 공격력, 방어력, 치명타, 행운 등**
      2. **개연성**
   2. **피로도**  
      - 동일 캐릭터의 스킬 연속 사용 시 피로도 누적으로 인한 스킬 효율 저하 발생  
      - 매 전투 종료 시 피로도 정보 초기화 / 다음 전투 시 초기 상황으로 전투 시작
      1. **스킬 별 누적 피로도 부여**  
         - 상위 스킬 사용 시 피로도 누적 폭 상승
      2. **캐릭터 별 피로도 수치 정보 부여**
         1. 피로도 총량
         2. 최초 피로도 수치
         3. 턴 종료 시 회복 피로도 수치
2. **무력화 및 무기 & 방어구** **타입**  
   - 스토리 내 등장 인물 별 별도의 무기 타입 부여  
   - 딜 타이밍 캐치 및 추가 이점 활용을 통한 전략 선택의 재미  
   - 캐릭터 활용을 위한 활용하고 PVE 진행 시 공략의 재미를 더하기 위한 장치
   1. **적용 방식**- 플레이어 캐릭터 / 보스에 따라 다른 요소 적용  
      - 두 개체 모두 [무기 / 방어구]를 갖는 것이 아닌, 하나의 종류만 부여
      1. **플레이어 캐릭터 (유저)**- 무기 타입 적용
      2. **몬스터 및 보스 (적)**- 방어구 타입 적용
   2. **전투 시 적용될 특수 상태 [무력화]**
      1. **주요 효과 / 아래 효과들 중 랜덤 적용**
         1. 진행되는 스킬의 진척도(일정 턴 이후 발생할 스킬 효과) 감소
         2. 높은 티어의 주사위 눈 획득 및 스킬 발동에 등에 대한 확률적 요소 감소
         3. 일정 턴 동안 추가 피해 효과 적용
         4. 무력화 적용 이후 일시적으로 적 방어구 타입 변경 or 소멸
      2. **조건** 
         1. 캐릭터와 적의 무기 / 방어구 상성에 따른 무력화 수치 차감 / 방어구 아이콘으로 표기(입은 무력화 피해를 통해 카운트 차감)
         2. 스킬 사용을 통한 무력화 요구치 도달 시 무력화 효과 적용
      3. **상성에 따른 무력화 효과 분배**
         1. 상성 = 무력화 수치의 x1.3 적용
         2. 무상성 = 무력화 수치 정상 적용
         3. 역상성 = 무력화 수치 X
   3. **무기 타입 리스트 ▼**  
      - 판금  
      - 가죽  
      - 방탄   
      - 미스릴  
      - 경갑   
      - 천
   4. **방어구 타입 리스트▼**  
      - 판금  
      - 천  
      - 가죽  
      - 방탄  
      - 미스릴  
      - 경갑
   5. **상성 구성 예시 리스트**  
      - 판금 > 검 > 천  
      - 가죽 > 몽둥이 > 경갑  
      - 방탄 > 총기 > 미스릴  
      - 미스릴 > 지팡이 > 판금  
      - 경갑 > 주먹 > 방탄  
      - 천 > 활 > 가죽
3. **스토리** **상호작용 / 이야기에 진행에 따른 스토리 상호작용**  
   - 전투 진행 시 스토리 흐름을 이어갈 수 있는 장치  
   - 플레이어의 선택에 의한 상호작용을 통해 게임 몰입감 증폭
   1. **조건**
      1. **스킬을 사용한 공격 및 피격 상호작용 발생**- 스토리 연출에 활용하기 위해 정확한 타이밍은 공격 전/후 등으로 차이 발생 가능
      2. **적(or 자신)의 HP가 특정 이하로 하락 후 턴 종료(or 시작) 시**
   2. **연출 방식**
      1. **스토리 진행 방식에서 활용할 텍스트를 이용한 대화 연출**
      2. **짤막한 애니메이션 추가 가능성 고려**
   3. **부여 가능 효과**
      1. **스킬 / 캐릭터 간의 서사를 확인할 수 있는 추가적인 대화 텍스트**
      2. **이야기 내 관계를 토대로 추가 효과 부여 / 데미지 or (디)버프**
   4. **추가 연출 상황**
      1. **전투 진입 전후**  
         - 전투 배경이 되는 이야기 설명
      2. **웨이브 변경 시 (추후 해당 방식 논의 필요)**- EX) 변경되는 or 쓰러뜨린 적과의 관계를 간접적으로 알 수 있는 요소
4. **데우스 엑스 마키나 Deus ex machina = DEM 코스트** **(가제)**- 수집형 요소의 활용처 및 게임 난이도 하향화  
   - 스토리 추가 상호작용 요소 (이스터 에그) 활용 요소
   1. **주요 특징  
      -** 스테이지 클리어 보상으로 주어지는 다양한 캐릭터 카드   
      - 게임 시작 전, 덱 세팅 필요 (최대 덱 구성 5장)  
      - 스킬 사용 시 충전되는 별도의 코스트 (Ref. 오버워치 궁극기)충전하여, 1회 사용 시 코스트 초기화
   2. **사용 방식**
      1. **스킬 사용 시 획득할 수 있는 DEM 코스트(가제)**  
         - 획득하는 DEM 코스트의 경우, 스킬마다 획득할 수 있는 양에 차이 발생
      2. **DEM 코스트 풀 충전 시 데우스 엑스 마키나 사용 가능 상태로 변경**  
         - 해당 기능 사용 시 별도의 개연성 소모 X
      3. **데우스 엑스 마키나 사용한 턴이 종료 시 DEM 코스트 초기화**- 전투 페이즈 내, 데우스 엑스 마키나 사용 이후 추가 스킬 사용이 발생해도, DEM 코스트 충전 X  
         - 데우스 엑스 마키나를 사용한 턴이 종료되고 다시 돌아오는 전투 페이즈부터 충전 재개
   3. **시너지 및 장착 효과**- 장착한 데우스 엑스 마키나 패에 따라 얻을 수 있는 효과  
      - 조합에 따른 인물 별 관계 정보 전달을 통한 스토리텔링 요소 강화  
      - 마주하는 전투에서 어떤 효과 조합을 선택할지 고민할 수 있는 전략 요소 추가  
      - 확률적 효과보다, 확실한 도움을 주는 형태로 구성
      1. **보유 효과 예시**
         1. 청렴한 우주 경찰 시리안 레인  
            - 공격력 + 10
         2. J항공 최우수 승무원 주르르  
            - 행운 + 20
      2. **시너지 효과 예시**
         1. 무7즈  
            - 구성 = 말괄량이 주르르, 사고뭉치 고세구  
            - 2장 세트 효과 / 주사위 + 1
         2. 대 상 현  
            - 구성 = 뢴트게늄, 해루석, 소피아, 프리터, 캘리칼리 데이비슨  
            - 1장 세트 효과 = 행운 능력치 +10  
            - 3장 세트 효과 = 주사위 + 1  
            - 5장 세트 효과 = 모든 확률 +10% / 게더링 스킬 [대상현즈] 사용 가능
   4. **게더링 스킬**- 장착한 데우스 엑스 마키나 패를 이용한 협동 스킬  
      - 시너지 효과와 연계  
      1. **사용 스킬 구성**- 일반 스킬과 동일한 구성  
         - 성능 면에 있어서, 일반 카드에 비해 높은 벨류  
         - 확률에 의한 강화 효과 활용 X / 보장된 효과(확정 효과)
5. **스킬 구성**- 스킬 슬롯 별 티어 분류를 통한 벨류 구분 및 개연성 부여 규격화  
   - 타입 별 무력화 및 DEM 코스트는 스킬 별 부여  
   - 각 효과는 스킬 벨류에 따라 복수 적용 가능
   1. **6개의 스킬 슬롯과 요구 개연성**
      1. **1~6단계로 분류**  
         - 단계 별 개연성 요구 수치 폭 구분  
         - 캐릭터마다 별도 설정
         1. 캐릭터 연관 사항  
            - 모든 캐릭터가 6개의 스킬을 가지고 있진 않음
   2. **효과**
      1. **기본 효과  
         -** 스킬 시전 시 기본으로 적용될 효과 및 능력치
      2. **강화 효과  
         -** 롤 페이즈에서 굴린 주사위를 소모 시 [기본 효과]에 더해지는 수치 or 효과  
         - 주사위 눈에 따른 강화 효과 구간 별 설정
      3. **무력화**  
         - 사용 시 적에게 가해질 무력화 피해량  
         - 스킬마다 별도 부여
         1. **무기 및 방어구 상성에 따른 무력화 정보 변경**- 무력화 관련 상세 정보  
            - 상성 무기를 보유한 캐릭터의 스킬 정보
   3. **효과 유형**
      1. **공격**- 적에게 데미지 부여
         1. **예시 효과**  
            - 일반 공격 피해  
            - 턴 마다 일정 HP 피해
      2. **디버프**- 적에게 각종 능력치 하락 디버프  
         - 아군의 능력치를 상승시키는 버프
         1. **예시 효과**- 적 방어력 / 공격력 하락  
            - 확률적 요소 발동 시 해당 확률 하락  
            - 입는 무력화 피해 증가
      3. **특수 효과**- 대체로 상대의 체력에 직접적인 영향을 끼치는 않는 형태
         1. **예시 효과**- 다음 턴 진행 시 주사위 + 1  
            - 특정 타입에 대한 무력화 수치 증가

**스테이지 진행 시 전투 정보**

* **HP 및 스테이지에서 획득한 특수 효과**  
  > 해당 스테이지를 진행하는 동안 현황 유지
* **개연성 및 스킬을 활용한 버프**  
  > 매 전투마다 초기화