

The background of the image is a stylized illustration. On the left, a large, bright blue flame-like shape with a white, teardrop-shaped center containing a black eye-like pattern is prominent. In the upper right, a dark, multi-tiered castle or tower sits atop a mountain, with a single window glowing orange. The sky is a deep blue with some white clouds. The overall color palette is dominated by blues and whites, with some dark tones and a single orange glow.

Solateria

열기 시스템 역기획서

윤정근

SOLATERIA

열기 시스템 - 개요

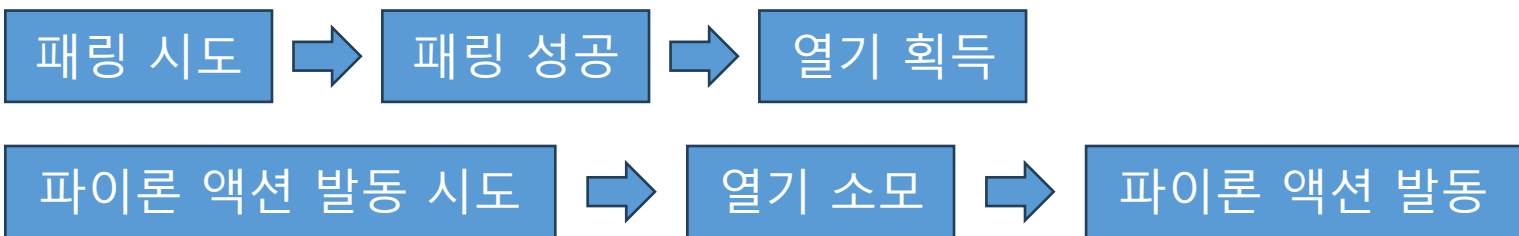
열기 시스템 (스팀 페이지 - 게임 정보 - 게임 특징에 열기 시스템 설명)

불 속성 파이론 전사인 당신은, 패링과 파이론 액션에서 열기를 모아 훨씬 강력한 공격을 할 수 있습니다. 끊임없이 전투하고, 열기 레벨을 유지해 몰아치는 전투를 즐기세요! 당신이 지나간 자리엔 모든 것이 불타 아무것도 남지 않을 것입니다.

열기 시스템 기획의도 추측

패링을 적극적으로 활용하는 솔라테리아의 전투에서 패링에 추가적인 리턴을 주는 것으로 플레이어가 패링을 적극적으로 활용하고 적응할 수 있게 기획하였다고 생각한다.

열기 시스템 알고리즘 추측



열기 시스템 - 알고리즘 추측

열기 획득 알고리즘

패링 시도 → 패링 성공 → 열기 획득

파이론 액션 알고리즘

파이론 액션 발동 시도 → 열기 소모 → 파이론 액션 발동

열기 시스템 - 규칙 추측

열기 시스템 규칙 추측

패링 성공 시 일정량의 잔기(가칭)를 획득한다.

잔기가 일정량 이상 모일 경우 열기(가칭)로 변환된다.

획득하는 잔기는 패링한 공격에 따라서 달라진다.

패링한 대상의 등급 또는 공격의 위험도가 높을 수록 많은 량의 잔기를 획득한다.

열기는 최대 5개 까지 획득할 수 있다.

열기에 따른 UI 변화



열기 - 0



잔기 획득



열기 - 1

열기 시스템 – 추측에 따른 보완점

열기 획득 방법이 패링 밖에 없을 경우

플레이어가 열기를 획득할 수 방법을 추가하는 것으로 기존보다 파이론 액션을 전투에서 더욱 적극적으로 활용하고 파이론 액션을 필요로 하는 맵에 기밋이나 퍼즐을 해결하는 과정에서 소모될 수 있는 시간과 과정을 단축할 수 있게 한다.

예시)

적을 n 회 타격할 경우 열기를 1 획득

적을 타격할 경우 소량의 열기를 획득

n 초 동안 기를 모으는 것으로 열기를 1 획득 등

열기의 활용법이 파이론 액션만을 위한 자원 뿐일 경우

열기를 획득으로 얻을 수 있는 리턴을 늘리는 것으로 게임 플레이를 기존보다 다채롭게 하여 플레이어가 솔라테리아에서 경험할 수 있는 경험을 보다 다양하게 한다.

예시)

열기가 n 이상일 경우 적 타격 시 화염속성 추가

열기가 n 이상일 경우 능력치 상승

열기를 획득할 경우 체력을 일정량 회복 등

불 성질 시스템 – 개요 및 기획의도

불 성질 시스템 이란?

Pc가 지닌 불의 성질을 고유의 특징을 가진 다양한 불로 변화할 수 있는 시스템이다.
플레이어는 불의 성질을 변환하는 것으로 다양한 효과를 얻을 수 있다.

예시)

잔불-파이론 액션으로 열기 소모 시 일정 시간 동안 '불의 잔재(보유한 수치 만큼 열기를 지닌 것으로 취급)' 획득한다.

화마-보유한 열기 수치에 비례하여 Pc의 일정 범위 내에 적에게 지속적인 피해를 준다.

분출-보유한 열기가 최대 보유량에 도달한 경우 Pc의 기본 공격에 '파동'(일종의 투사체로 적에게 닿으면 피해가 발생)을 분출한다.

기획 의도

해당 시스템을 사용하는 것으로 플레이에 큰 변화를 주어 게임에서 얻을 수 있는 경험을 다양하게 한다.

불 성질 시스템 - 불 성질 변환 규칙

불 성질 변환 규칙

불의 성질을 변환 하기 위해서는 일정량의 재화 또는 특정 아이템이 필요하다.

불의 성질은 한번에 1가지만 보유 가능하다.

특정 재화 또는 아이템을 소모하는 것으로 강화할 수 있다.

Pc의 불의 성질에 따라서 열기 시스템 UI가 변화한다.

불 성질에 따른 UI 차이 예시



열기-기본 형태



열기-잔불 형태

Q & A