



규칙  
만들기를  
좋아하는  
기획자

이름: 최채원

Email: chewon9209@naver.com



# 보유 기술



Word



95%



Excel VBA



30%



Excel



93%



Unity



50%



PowerPoint



90%

# 메이플스토리 V매트릭스 시스템 역기획서

+

\* 문서의 일부분을 발췌하였습니다.

## 1. 개요

### 1.1 V 매트릭스 정의

- 5차 스킬을 장착, 강화, 제작하는 시스템

분류	1~4차 스킬 시스템	5차 스킬 시스템
스킬 획득	전직 시 모든 스킬 차등 획득	코어 챔스톤을 통한 무작위로 획득
스킬 강화	강화치 부	경험치 유

### 1.2 기획의도 및 목표

- V매트릭스는 이전 4차 스킬 강화 시스템보다 다차원적으로 구성하여 컨텐츠 소모 속도를 낮춘다.
- 5차 스킬과 마찬가지로 1~4차 스킬 또한 강화를 진행하여 5차 스킬과 1~4차 스킬들의 비중을 맞춘다.
- 스킬 강화 재화를 주요 컨텐츠인 사냥을 통해 획득을 설계하여, 사냥 컨텐츠 플레이 중요도를 높인다.
- 다양한 코어를 사용하여 자신만의 스킬 세트를 구성할 수 있도록 한다.

### 1.3 기대 효과

- 새로운 스킬과 기존의 스킬의 효과를 성장시켜 전투에서의 강력해진 모습을 확인할 수 있도록 한다.
- 스킬 획득 및 강화를 통장하는 아이템을 수급하기 위해 더 오랜 시간 플레이 할 것으로 예상한다.

### 1.4 핵심 매크로우 플로우 차트

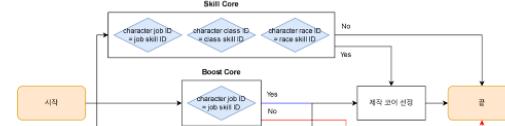


- ③ 제작 코어 개수를 입력 후 제작하기 버튼을 눌러 제작을 할 수 있으며, 코어 획득 팝업을 출력한다.



### 3) 기능 설명

#### 제작 코어 설정



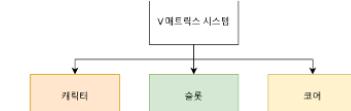
- 제작 코어 설정은 [Core Table]에 'coreType' 값에 따라 조건이 달라진다.

- coreType = 1 (스킬 코어):
  - character.jobID(캐릭터의 직업 ID)에 맞는 스킬들에 대해 선정이 가능하다.
  - character.classID(캐릭터의 클래스 ID)에 맞는 스킬들에 함께 선정이 가능하다.
  - character.raceID(캐릭터의 종족 ID)에 맞는 스킬들에 함께 선정이 가능하다.
- coreType = 2 (강화 코어): character.jobID(캐릭터의 직업 ID)에 맞는 스킬들에 한해 선정이 가능하다.
- coreType = 3 (특수 코어): 모든 특수 코어 선정이 가능하다.

## 5. 데이터 테이블

### 5.1 데이터 개요

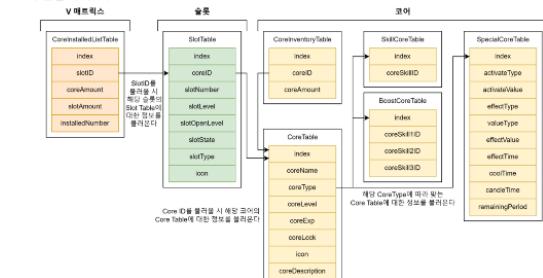
- V 매트릭스 시스템에서 사용되는 데이터는 크게 3가지로 구성된다.



- 캐릭티: 슬롯에 장착 중인 코어를 저장하는 기능을 의미한다.
- 코어: V 매트릭스에 장착할 수 있는 수단을 의미한다.
- 슬롯: V 매트릭스에서 코어를 장착할 수 있는 공간을 의미한다.

### 5.2 테이블 관계도

- V 매트릭스 시스템에서 사용되는 데이터는 V 매트릭스 테이블, 코어 테이블, 슬롯 테이블 3가지로 구분할 수 있다.



V매트릭스 시스템은 메이플스토리의 5차 스킬 시스템으로 스킬을 “획득, 강화, 장착”이 재미있는 시스템입니다.

해당 시스템을 경험하며 구성요소인 코어와 슬롯을 구성하는데 있어 어떠한 데이터들이 필요한지 분석하였습니다.

유저 시나리오와 구성요소의 작동 플로우를 파워포인트의 도형을 사용하여 도식화하여 표현하였으며, 데이터들의 관계도를 구축하여 시스템의 규칙을 문서로 작성해봤습니다.

# 리그 오브 레전드 전투 시스템 역기획서

+

\* 문서의 일부분을 발췌하였습니다.

## 1. 개요

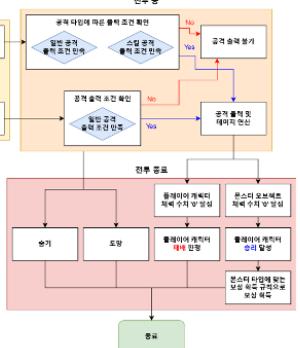
### 1.1 전투 시스템 정의

- 플레이어 캐릭터가 피격이 가능한 오브젝트를 대상으로 일반/스킬 공격하여 승리 시 보상을 획득한다.

### 1.2 기획 의도 및 목표

- 플레이어 캐릭터가 가지는 다양한 스텝을 데미지 연산에 다르게 적용하며 플레이어가 상황에 따라 전략을 구사할 수 있게 한다.
- 스킬 공격 사용 시 대상 지정 가능 여부에 따라 스킬 출력 방식을 다르게 구성하여 스킬 사용에 재미를 부여한다.
- 처치한 몬스터의 유형에 따라 획득하는 보상의 규칙이 종류마다 다르게 설정하여 플레이어가 플레이하는 캐릭터에게 필요한 보상에 따라 전투할 몬스터를 설정할 수 있게 유도한다.

### 1.3 전투 시스템 매커니즘



## 3. 전투 진행

- 공격자와 피격자의 스탯에 따른 데미지 연산 방법이다.

### 3.1 기본 데미지 연산

- 출격한 공격의 데미지 Type 을 체크하여 'AD' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.  
▶  $Damage = 100 / (100 + \text{피격자 Armor}) * (\text{공격자의 AD})$

- 출격한 공격의 데미지 Type 을 체크하여 'AP' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.  
▶  $Damage = 100 / (100 + \text{피격자의 MagicResistance}) * (\text{공격자의 AP})$

### 3.2 관통력 데미지 연산

- 방어구 관통력 연산법: 피격자의 방어력을 일정 무시하고 데미지 연산한다.  
▶ 출격한 공격의 Damage Type 을 체크하여 'AD' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.  
▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'ArmorPenetrationPer' 값을 참조하여 피격자의 'Armor' 값을 변환하여 연산한다.  
■ 피격자의 최종 'Armor' = 피격자 'Armor' - (피격자 'Armor' / 100 \* 'ArmorPenetrationPer')  
  
▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'ArmorPenetration' 값을 참조하여 피격자의 'Armor' 값을 변환하여 연산한다.  
■ 피격자의 최종 'Armor' = 피격자 'Armor' - 'ArmorPenetration'

- 마법 관통력 연산법: 피격자의 마법저항력을 일정 무시하고 데미지 연산한다.  
▶ 출격한 공격의 Damage Type 을 체크하여 'AP' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.  
▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'MagicPenetrationPer' 값을 참조하여 피격자의 'MagicResistance' 값을 변환하여 연산한다.  
■ 피격자의 최종 'MagicResistance' = 피격자 'MagicResistance' - (피격자 'MagicResistance' / 100 \* 'MagicPenetrationPer')  
  
▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'MagicPenetration' 값을 참조하여 피격자의 'MagicResistance' 값을 변환하여 연산한다.  
■ 피격자의 최종 'MagicResistance' = 피격자 'MagicResistance' - 'MagicPenetration'

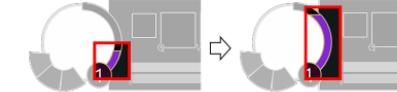
## 5. 보상

- 대상 오브젝트를 처치하였을 경우 플레이어 캐릭터는 보상을 획득할 수 있으며, 처치 오브젝트의 유형에 따라 보상 획득의 세부 규칙이 다르게 구성된다.

### 5.1 경험치

- 대상 오브젝트를 처치하였을 경우 경험치를 획득할 수 있으며, 대상 오브젝트의 유형에 따라 적용되는 규칙이 달라진다.

- ▶ 플레이어 캐릭터가 경험치를 획득하는 시점은 대상 오브젝트 유형을 불문하고 동일하다.  
▶ 획득 시점: 적 몬스터 사망 판정 시점으로 경험치를 획득한다.



- 처치한 대상 오브젝트의 진영 태입에 따라 적용되는 세부 경험치 규칙이 달라진다.

- ▶ 적 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 1 or 2

- 획득 조건
  - [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 팔당으로 적 몬스터를 사망 판정으로 한다.
  - 사방 판정 시점의 1600 거리 내에 배ande 친영의 플레이어 캐릭터 위치하고 있어야 한다.

- 획득 방식
  - [Character Table]의 'Exp' 값에 획득 경험치량을 연산 후 합연산으로 획득한다.
  - 획득 경험치량은 [Monster Table]의 'RewardExp' 값을 사용하여 경험치 획득 인원에 따라 공식이 달라진다.
    - 1 명 경험치량 100% 획득
    - 2~5 명: (경험치량 + 경험치량의 10%) / 획득 인원 수

- ▶ 애픽 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 3

- 획득 조건
  - [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 팔당으로 애픽 몬스터를 사망 판정으로 한다.
  - 사방 판정 시점의 1600 거리 내에 처치한 친영의 플레이어 캐릭터 위치하고 있어야 한다.

- 획득 방식
  - [Character Table]의 'Exp' 값에 획득 경험치량을 연산 후 합연산으로 획득한다.
  - 획득 경험치량은 [Monster Table]의 'RewardExp' 값을 사용하여 고정 수치로 획득 인원 수와 상관없이 획득한다.

리그 오브 레전드는 캐릭터를 성장시켜 전투를 하는 것이 주 컨텐츠인 게임입니다. 몬스터와의 전투는 캐릭터의 성장에게 중요한 시스템입니다. 몬스터와의 전투를 기준으로 문서를 작성했습니다. 전투 시작부터 전투 종료까지 발생할 수 있는 규칙들을 작성하였습니다. 전투 시작에서 공격 대상을 선정하는 과정부터 공격 출력 시 데미지 연산, 전투를 종료할 수 있는 모든 경의 수의 규칙을 작성하였으며, 이해를 돋기 위해 도형을 이용하여 도식화하고, 전투에 필요한 데이터를 구축해봤습니다.