

콘텐츠 아이디어부문 - 중고등부  
게임 기획 아이디어

# TRIO COMBAT

(트리오 컴뱃)

제출자 : 이성복

(부천고등학교 3 학년)

2020 년 7 월 3 일

## 목 차

|                     |                                 |    |
|---------------------|---------------------------------|----|
| 1. 게임 개요            | • • • • • • • • • • • • • • • • | 3  |
| 2. 게임 기획 배경         | • • • • • • • • • • • • • • • • | 3  |
| 3. 게임 시나리오          | • • • • • • • • • • • • • • • • | 5  |
| 4. 게임 특징            | • • • • • • • • • • • • • • • • | 6  |
| 5. 등장 캐릭터 설정        | • • • • • • • • • • • • • • • • | 6  |
| 6. 메인 화면 구성 및 인터페이스 | • • • • • • • • • • • • • • • • | 11 |
| 7. 게임 시스템 설정        | • • • • • • • • • • • • • • • • | 16 |
| 8. 게임 전략            | • • • • • • • • • • • • • • • • | 20 |

## 1. 게임 개요

- 1) 제 목 : 트리오 컴бат (TRIO COMBAT)
- 2) 장 르 : 탑 다운 하이퍼 TPS
- 3) 플랫폼 : 모바일(안드로이드 / iOS)
- 4) 타겟층 : 10~30 대 조작이 쉬운 총 게임을 좋아하는 유저
- 5) 인 원 : 6 명 (3 vs 3)
- 6) 게임소개

‘트리오 컴бат’은 모바일 이용 환경에 최적화된 대전 게임으로 기존 MOBA(Multiplayers Online Battle Arena) 장르에서 느낄 수 있던 스토리와 캐릭터간 상성을 통한 전략적인 플레이를 모바일 환경에서도 플레이 할 수 있도록 하이퍼 TPS 게임의 UX 를 접목하였습니다.

‘트리오 컴бат’은 3 대 3 대전 게임으로 게임 이용자는 모바일 이용환경에서 짧은 시간 동안에 파티를 맺어 대전 게임의 재미와 전략적인 플레이를 즐길 수 있도록 기획하였습니다.

## 2. 게임 기획 배경

‘트리오 컴бат(TRIO COMAT)’은 MOBA(Multiplayers Online Battle Arena) 장르를 대표하는 ‘리그오브레전드’에서 느낄 수 있는 공성전의 재미와 멀티 플레이어간 협동과 상성을 통한 파티 간의 밸런스를 주도적으로 설정할 수 있도록 기획하였고, 이를 통한 다양한 변수와 이용자의 게임 능력에 따라 승패가 좌우될 수 있도록 MOBA 형식을 도입하였습니다.



게임의 형식은 모바일 이용 환경에 맞추어 짧은 시간(4~5 분) 안에 끝낼 수 있고, 단순한 게임 조작으로 하이퍼 TPS 게임인 ‘브롤스타즈’의 UI와 공격 방식을 응용해 게임의 박진감과 재미를 느낄 수 있도록 하였습니다.



게임 모드는 ‘공성전 모드’ 이외에 ‘턴라이트 모드’를 도입하여 이용자의 다양한 취향에 맞추어 흥미롭게 즐길 수 있도록 하였고, 각 캐릭터의 컨셉(러쉬어, 딜러, 서포터)에 따른 공격 방식과 스킬을 부여하여 캐릭터 별로 다양한 콤보 기능을 활용한 게임 진행이 가능하도록 하였습니다.

게임의 공정성과 밸런스 유지를 위해 기존 게임에서 전투에 참여하기 전에 설정되는 캐릭터의 기본 능력치인 ‘강화 시스템’을 없애고, 게임 중에 캐릭터의 약점을 보완하거나 장점을 극대화할 수 있는 ‘특성 시스템’을 도입하여 누구나 게임을 하면서 이용자의 능력치 만큼 게임을 전략적으로 즐길 수 있도록 기획하였습니다.

### 3. 게임 시나리오

머나먼 우주의 코어라는 행성에서는 여러 종족 사이에서 부족한 자원을 확보하기 위한 수백 년 간의 전쟁이 이어져 오고 있었습니다. 이를 코어의 ‘1 차 자원전쟁’이라고 합니다.

앱솔은 코어의 여러 종족 중 가장 많은 자원을 가진 엘리멘탈의 족장이 되면서 ‘1 차 자원전쟁’을 멈추고 평화로운 세상을 만들기 위해 다른 종족에게 풍부한 음식과 자원을 나눠주며 평화를 위한 연대를 결성하게 됩니다. 수백년 간의 종족 전쟁에 피로감을 느낀 엘리멘탈 종족의 족장인 앱솔의 등장으로 ‘1 차 자원전쟁’은 평화롭게 막을 내리게 됩니다.

이후 앱솔은 모든 코어의 종족들이 평화롭게 살아 갈 수 있는 ‘엘리멘탈 가디언’이라는 초대형 건축물을 건설합니다. ‘엘리멘탈 가디언’에 모인 다양한 종족의 공존을 꿈꾸며 앱솔은 각 종족의 특성에 맞는 전문 분야에서 일할 수 있도록 계획하여 종족간의 평화를 위한 정책을 실행합니다.

평화로운 시간도 잠시 ‘엘리멘탈 가디언’에서 십수년의 세월이 흐르며 각 분야의 일을 종족 간에 분업하게 되며 자연스럽게 ‘엘리멘탈 가디언’에 종족간 계급사회가 만들어지게

되고 그 중 낮은 신분의 종족들이 앱솔의 정책에 불만을 갖게 되면서 또다른 전쟁의 서막이 오르게 되었습니다.

가장 낮은 신분의 종족인 미니언을 중심으로 엘리멘탈 종족과 앱솔에 대한 반란이 일어나게 되며 미니언은 강력한 전투력을 가지고 있는 앱솔에 맞서기 위해 철갑 병기(아이너)를 만들게 됩니다. 이후 미니언들의 반란을 돕기 위해 다른 종족들이 함께 참여하기 시작하여 '2 차 권력 전쟁'의 서막이 오르게 됩니다.

이후 '엘리멘탈 가디언'은 엘리멘탈 전장이 되었고 앱솔을 따르는 높은 계급의 종족과 앱솔로 부터 독립을 꿈꾸는 낮은 계급의 종족 간의 연합 전쟁이 시작되는데 이를 후세는 '2 차 권력 전쟁'이라 부르게 됩니다.

'트리오 컴бат'은 엘리멘탈 가디언 안에서 펼쳐지는 종족간의 '2 차 권력 전쟁'을 배경으로 다양한 종족간의 특성을 바탕으로 공성전을 통해 상대 진영을 확보하는 흥미진진한 전투에 여러분을 초대합니다.

## 4. 게임 특징

### 1) 게임특징

'트리오 컴бат(TRIO COMBAT)'은 모바일 게임 특성에 맞춰 짧은 시간(4~5 분)에 끝낼 수 있는 게임으로 각 캐릭터의 컨셉에 따른 공격 기술과 콤보 기능을 적극적으로 활용하여 전략적으로 게임을 즐길 수 있도록 기획했다.

### 2) 게임모드

#### ■ 공성전 모드

'공성전 모드'는 엘리멘탈 전장 맵의 2 개의 라인 중 왼쪽에서 나오는 자원을 미니언이 나르도록 도와줘서 10 개가 모이면 전차가 움직이게 되고 전차가 상대팀 넥서스에 닿도록 하는 것이 목표로 반대편 라인에서 나오는 거대 로봇을 도와 넥서스를 공격하는 것이 목표입니다. 미니언과 로봇은 양 팀에서 모두 상대방 진영으로 전진하게 됩니다.

#### ■ 턴라이트 모드

‘턴라이트 모드’는 더스트 섬 맵에서 진행하며 맵 전체가 어둡게 되어 있어서 맵에 있는 몬스터와 동상을 공격해 적의 위치 정보를 얻고 맵의 시야를 밝혀서 적군을 찾아내어 모두 처치하면 승리합니다.

## 5. 등장 캐릭터 설정

### 1) 포지션 분류

포지션(러쉬어, 딜러, 서포터)은 이용자가 선택한 캐릭터가 전투를 진행할 때 선호되는 캐릭터의 특성을 지칭하며 각 포지션에 따라 공격 횟수가 다르게 설정되어 있습니다.

### 2) 캐릭터 설명

각 캐릭터의 포지션은 ‘러쉬어’, ‘딜러’, ‘서포터’로 구분되며 각 캐릭터의 특성에 따른 자신만의 ‘일반 공격’과 ‘스킬’, ‘궁극기’를 통해 상대방을 공격할 수 있습니다. 공격방식은 일반적인 쿨 타임 후 재사용 방식 대신 ‘코스트 시스템’을 도입하였습니다.

‘코스트 시스템’을 통해 캐릭터 별 특성에 따라 공격 횟수를 다르게 보유하게 되는데 ‘러쉬어’는 3 회, ‘딜러’는 5 회, ‘서포터’는 2 회의 공격 횟수를 갖고 있습니다. 이용자는 각 캐릭터의 공격가능 횟수를 잘 이용하여 ‘일반공격’과 ‘스킬’을 상황에 따라 조합하여 전략적으로 캐릭터를 활용할 수 있도록 하였습니다.

‘궁극기’의 사용은 상대방에게 공격이 성공하면 ‘스킬’ 버튼에 게이지가 충전되는데 방식으로 ‘궁극기’의 충전 게이지가 모두 차면 ‘스킬’버튼이 ‘궁극기’ 버튼으로 자동 전환됩니다. ‘궁극기’는 공격 횟수에 제한이 없습니다.

### ■ 러쉬어

‘러쉬어’는 3 가지 캐릭터 중 가장 앞쪽에서 공격을 리드하여 상대방 진영을 혼란스럽게 하면서 ‘딜러’와 ‘서포터’의 공격 기회를 만들어 내는 캐릭터입니다. ‘러쉬어’의 공격 데미지는 일정한 범위에 영향을 미치게 되며 ‘코스트(연속 공격 가능 횟수)’는 3 회로 각 캐릭터의 ‘일반공격’과 ‘스킬’ 가능 횟수에 따라 다양하게 연속 공격을 조합하여 전략적인 플레이가 가능합니다.

#### ① 자이언트(엘리멘탈 종족)



‘자이언트’는 어린시절 엘리멘탈 전장의 넥서스에서 나온 뇌전에 맞았지만 간신히 살아남고 부작용으로 몸이 거대해지면서 엄청난 힘을 발휘 하게 되었습니다. 애플은 ‘자이언트’에게 넥서스에 대한 원망을 덜어주고 정의감을 심어 주어 그를 지키는 오른팔 역할을 하게 하였습니다. ‘자이언트’는 커다란 주먹과 발을 이용하여 상대방을 공격합니다.

| 구분            | 일반공격                        | 스킬                                    | 궁극기                                 |
|---------------|-----------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                           | 2                                     | ∞                                   |
| 설명            | 주먹을 휘둘러 닿은 모든 적에게 데미지를 줍니다. | 주먹을 앞으로 내리찍어 닿은 모든 적은 기절하고 데미지를 입힙니다. | 발로 바닥을 찍어서 주변을 기절시키고 체력을 50% 회복합니다. |

## ② 아이너(미니언 종족)



‘아이너’는 미니언들이 엘리멘탈 전장을 점령하기 위해 만든 철갑병기로 쇠망치를 주무기로 사용합니다. ‘아이너’는 미니언들과 함께 엘리멘탈 전장에서 쇠망치를 내리치거나 던져서 효과적으로 상대방을 공격합니다.

| 구분            | 일반공격                               | 스킬                                                      | 궁극기                                        |
|---------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                                  | 3                                                       | ∞                                          |
| 설명            | 쇠망치를 직선으로 내려쳐서 닿은 모든 적에게 데미지를 줍니다. | 쇠망치를 던져 맞은 적을 끌어온다. 상대편 캐릭터가 맞을 경우 공격 횟수가 2 개 즉시 회복됩니다. | 이동속도가 점점 증가하며 아이너에게 닿은 적은 큰 데미지를 입고 기절합니다. |

## ③ 우딘(미니언 종족)



‘우딘’은 부모님에게 버려져 더스트 섬의 유일한 생존자로 살아가게 되어 홀로 사냥을 하던 중 위기에 처한 ‘베라’를 구하게 됩니다. 소문을 듣고 찾아온 미니언 종족의 의뢰로 전투에 합류하게 됩니다. ‘우딘’은 칼로 상대방을 공격합니다.

| 구분            | 일반공격                            | 스킬                                                                   | 궁극기                            |
|---------------|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                               | 3                                                                    | ∞                              |
| 설명            | 칼을 휘두른다. 칼에 닿은 모든 적은 데미지를 입힙니다. | 1 초간 칼을 마구 휘두르며 앞으로 돌진합니다. 칼을 휘두르는 동안 우딘은 무적이 되고 칼에 닿은 적은 데미지를 입힙니다. | 가로선의 검기를 날려 닿은 적에게 큰 데미지를 줍니다. |

## ■ 딜러

‘딜러’는 3 가지 캐릭터 중 가장 공격형 캐릭터로 넓은 사거리와 지속 데미지를 통해 상대방에게 치명상을 입힐 수 있습니다. ‘딜러’의 ‘코스트(연속공격 가능 횟수)’는 총 5 회로 각 캐릭터의 ‘일반공격’과 ‘스킬’ 가능 횟수에 따라 다양하게 연속 공격을 조합하여 전략적인 플레이가 가능합니다.

### ① 붐(엘리멘탈 종족)



아주 똑똑한 두뇌를 가진 ‘붐’은 무기에 관심이 많아 전장에서 활용되는 다양한 무기 제작을 담당하고 있습니다. ‘스웍’이 ‘붐’에게 엘리멘탈 종족의 족장 자리를 빼앗기 위해 무기를 만들어달라고 하자, ‘스웍’의 음모를 눈치 챈 ‘붐’은 거절합니다. ‘붐’의 주요 무기는 총과 폭탄으로 원거리에서 적을 효과적으로 공격합니다.

| 구분            | 일반공격                                       | 스킬                                                                         | 궁극기                                      |
|---------------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                                          | 3                                                                          | ∞                                        |
| 설명            | 총기에서 폭탄을 발사합니다. 공격 범위에 닿은 모든 적에게 데미지를 줍니다. | 화면으로 보이는 시야의 어느 곳이든 폭탄 더미 하나를 공중에서 투하합니다. 투하된 후 더미 안에서 소형폭탄 3 개가 나와서 터집니다. | 대형 폭탄구를 굴린다. 적 혹은 벽에 닿으면 터지며 큰 데미지를 줍니다. |



## ② 스왑(미니언 종족)



‘스왑’은 포탑 엘리멘탈 종족의 족장 자리를 탐내어 ‘뽀’에게 무기 제작을 의뢰하지만 이를 눈치챈 ‘뽀’에게 거절당하자 ‘뽀’의 숨겨둔 궁극의 무기인 표창을 훔쳐와서 미니언들과 손잡고 족장의 자리를 차지하기 위한 계획을 실행합니다. ‘스왑’은 표창과 돌진 공격으로 상대방에게 데미지를 입힙니다.

| 구분            | 일반공격                                                                           | 스킬                                                | 궁극기                 |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                                                                              | 2                                                 | ∞                   |
| 설명            | 표창을 날려 닿은 적에게 데미지를 줍니다. 표창을 날려서 맞은 적은 표식이 생기며 최대 3 까지 중첩됩니다.(4 초안에 중첩 시켜야 합니다) | 빠른 속도로 앞으로 돌진합니다. 표식이 있는 상대방에게 닿을 경우 추가 데미지를 줍니다. | 일정 범위만큼 도약할 수 있습니다. |

## ■ 서포터

‘서포터’는 3 가지 캐릭터 중 후방에서 공격을 도우며 같은 편의 캐릭터가 공격받아 쓰러지지 않도록 지키는 캐릭터로 상대방의 이동 방해, 기절 등의 스킬로 상대방을 견제합니다. ‘서포터’의 ‘코스트(연속공격 가능 횟수)’는 2 회로 가장 적지만 재사용 속도가 다른 캐릭터 보다 빠른 특징을 갖고 있어 각 캐릭터의 ‘일반공격’과 ‘스킬’ 가능 횟수에 따라 다양하게 연속 공격을 조합하여 전략적인 플레이가 가능합니다.

## ① 바이브(미니언 종족)



‘스왑’의 친구 ‘바이브’는 ‘스왑’이 미니언들과 손잡고 포탑수호자의 자리를 차지하는 것을 막으려 합니다. 미니언들은 ‘스왑’과 함께 자신들의 계획을 방해하려는 ‘바이브’를 납치해 자신들의 편으로 개조하게 됩니다. 더욱 강하게 개조된 ‘바이브’의 주무기는 대기 중에 있는 공기를 이용하여 상대방을 밀치거나 끌어당겨 데미지를 입힙니다.

| 구분            | 일반공격 | 스킬 | 궁극기 |
|---------------|------|----|-----|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1    | 1  | ∞   |

| 구분 | 일반공격                              | 스킬                              | 궁극기                                               |
|----|-----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------|
| 설명 | 적을 밀쳐내는 부채꼴 모양의 바람을 날리고 데미지를 줍니다. | 부채꼴 모양으로 공기를 흡수하여 적을 조금 끌어당깁니다. | 바이브의 주변에 바람을 일으켜 적을 밀쳐내며 바이브와 팀원은 이동속도가 잠시 증가합니다. |

## ② 무비(엘리멘탈 종족)



엘리멘탈 전장의 연주가 ‘무비’는 자신의 연주로 동료들을 기분 좋게 해주는 것을 좋아합니다. 하지만 미니언들의 침략으로 인해 자신의 연주를 무기로 사용하게 됩니다. ‘무비’는 음악을 통해 진동과 고주파를 이용하여 상대방에게 데미지를 입힙니다.

| 구분            | 일반공격                               | 스킬                                                 | 궁극기                         |
|---------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                                  | 2                                                  | ∞                           |
| 설명            | 주위에 원모양으로 진동을 일으켜 닿은 적에게 데미지를 줍니다. | 벽 혹은 적에게 닿을 때까지 날아가는 얇은 고주파를 날려 닿은 적에게 큰 데미지를 줍니다. | 부채꼴 모양으로 진동을 날려 적을 기절 시킵니다. |

## ③ 베라(엘리멘탈 종족)



엘리멘탈 종족의 쿵푸소녀 ‘베라’는 몬스터 퇴치를 위해 더스트섬에 갔다가 길을 잃어 더스트섬에 유일한 생존자인 ‘우단’의 도움을 받게 됩니다. 그러다 ‘베라’는 엘리멘탈 족장 앵술에게 돈을 받고 미니언 종족과의 전투에 합류합니다. ‘베라’는 주먹과 발차기를 이용해 상대방에게 데미지를 입힙니다.

| 구분            | 일반공격                              | 스킬                                        | 궁극기                                      |
|---------------|-----------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------|
| 코스트<br>(공격횟수) | 1                                 | 3                                         | ∞                                        |
| 설명            | 주먹을 찢러 에너지를 발사해서 닿은 적에게 데미지를 줍니다. | 이동속도가 잠시 느려지며 발차기를 연타해서 모든 적의 공격을 스킬을 발사한 | 직선모양으로 발사한 방향에 7 초간 벽을 만든다. 만약 발사 범위에 적이 |

| 구분 | 일반공격 | 스킬                  | 궁극기                   |
|----|------|---------------------|-----------------------|
|    |      | 방향으로 2 초간<br>튕겨냅니다. | 있으면 적은 옆으로<br>밀려나갑니다. |

## 6. 메인 화면 구성 및 인터페이스

### 1) 게임 화면 플로우

게임의 첫 화면은 로비에서 시작되며 매칭 방법(일반, 랭크, 친선)을 선택한 후 공성전모드와 턴라이트 모드 중 하나를 선택한 후 전투 준비로 이동하여 포지션과 캐릭터를 선택하면 3 대 3 으로 본인이 선택한 매칭 방법에 따라 자동 매칭되어 게임이 실행됩니다.

#### [게임 화면 플로우]



### 2) 로비 UI

게임 시작 시 첫화면으로 게임시작, 상점, 골드, 친구목록, 캐릭터 목록, 기타 목록 버튼이 있고 로비에서 친구를 초대해서 파티 매칭을 할 수 있습니다.

### [화면 인터페이스] 로비 UI



- 상점 화면은 화면 좌측아래에 위치해 있으며 자신이 얻은 골드로 캐릭터와 특성을 구매할 수 있습니다.
- 골드 로비 화면 맨 위의 가운데에 위치해 있으며 자신이 얻은 골드를 보여줍니다.
- 친구 버튼을 누르면 “+”버튼을 눌러 친구 할 유저의 닉네임을 입력해 친구를 추가할 수 있습니다. 이미 친구가 추가 되어 있다면 초대 버튼을 눌러서 친구와 파티 매칭을 할 수 있습니다.
- 캐릭터목록은 자신이 구매한 캐릭터일러스트가 보이며 미보유 캐릭터도 볼 수 있습니다. 캐릭터 일러스트를 클릭하면 그 캐릭터의 소개가 나온다.
- 기타 목록 버튼은 맨 오른쪽 위에 있으며 게임 소리 설정 및 UI 배치를 할 수 있는 설정 창과 순위표, 대전기록 버튼을 볼 수 있습니다.

### 3) 상점 UI

상점버튼을 누르면 네모 모양 칸으로 캐릭터와 특성구매 버튼이 있습니다. 자신이 보유한 골드를 가지고 캐릭터와 특성을 구매할 수 있습니다.

#### [화면 인터페이스] 상점 UI



#### 4) 매칭선택 UI

로비화면에서 게임시작 버튼을 누르면 왼쪽부터 차례로 일반 매칭, 랭크 매칭, 친선전 버튼이 보입니다.

#### [화면 인터페이스] 매칭선택 UI



- 일반 매칭 버튼을 누르면 모드를 선택하는 버튼이 있습니다. 모드를 선택하면 자동으로 매칭을 시작합니다.
- 랭크 매칭 버튼을 누르면 자동으로 매칭이 시작됩니다.
- 매칭이 잡힐 시 포지션 선택 버튼이 보이며 포지션 선택 후 자신이 보유한 캐릭터를 선택할 수 있는 버튼이 있습니다.

#### 5) 게임 모드 선택 UI

공성전 모드와 턴라이트 모드 2 가지 중 하나를 선택하여 플레이 합니다.

[화면 인터페이스] 게임 모드 선택화면



6) 포지션 선택 UI

매칭이 잡히면 게임에서 자신이 플레이할 포지션을 '러쉬어', '딜러', '서포터' 중 선택합니다.

[화면 인터페이스] 포지션 선택



7) 캐릭터 선택 UI

게임에서 사용할 포지션 별 캐릭터 중 하나를 선택합니다.

[화면 인터페이스] 캐릭터 선택



8) 게임이 시작되면 왼쪽 아래에 조이 패드가 있고 오른쪽에 스킬 및 궁극기 버튼과 그 옆에 일반 공격 버튼이 있습니다.

[화면 인터페이스] 공성전모드 게임 화면



[화면 인터페이스] 던라이트 모드 게임화면



- 각 캐릭터의 스킬 버튼은 게이지가 모두 차면 궁극기 버튼으로 자동으로 바뀌게 되어 UI의 혼잡을 줄였습니다.

## 7. 게임 시스템 설정

### 1) 게임방식

#### ■ 매칭방식

로비에 들어가면 매칭방식을 선택하는 버튼이 있습니다. 매칭 방식 버튼을 누르면 버튼을 누르면 자신 포함 6 명을 랜덤으로 매칭을 돌려 두 팀을 만든 다음 캐릭터를 고를 수 있습니다.

##### ① 랭크 매칭

랭킹 포인트가 있는 순위를 정하는 모드로 랜덤으로 트리오킴배트의 모드를 선택해 플레이 합니다.

##### ② 일반 매칭

랭킹포인트가 하락 하지 않는 매칭으로 아무 모드나 골라서 즐길 수 있는 모드입니다.

##### ③ 친선전

방장이 방을 만들어 자신 포함 6 명을 초대해 모드를 골라 친선으로 플레이 하는 시스템이다.

#### ■ 공성전 모드

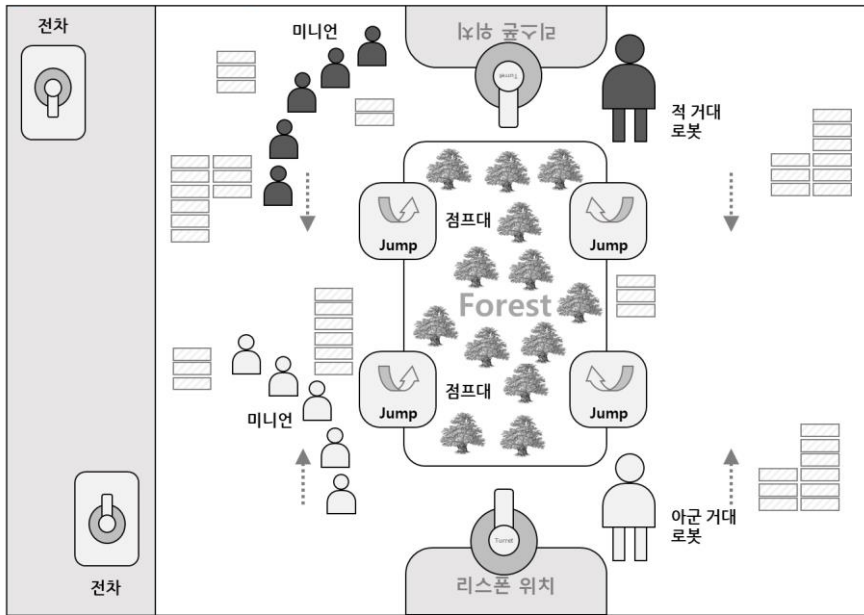
##### ① 엘리멘탈 전장 맵소개

[게임 방식]

- 게임 시간은 4 분이며 거대로봇과 함께 아군이 넥서스를 공격해 부수거나 전차가 적 넥서스로 돌진해 먼저 닿는 팀이 승리합니다.
- 게임이 시작하면 왼쪽 라인에서는 미니언들이 생성되고 오른쪽 라인에서는 거대로봇이 생성됩니다.
- 양 팀은 맵에 끝에서 생성됩니다.(맵사진 참고)
- 양 팀은 적 넥서스를 부수면 승리합니다.
- 만약 4 분이 지났는데 승부가 안 날 경우 넥서스 hp 가 적은 팀이 패배합니다.



## [화면 인터페이스] 공성전 엘리멘탈 전장 맵



- 점프대 : 라인이 두 갈래로 나뉘기 때문에 옆 라인으로 빠르게 가기 위한 점프대.

- 벽 : 총알을 막을 수 있는 장애물.

- 넥서스 : 적군을 공격하는 뇌전탑이다. 체력이 모두 닳거나 적군의 전차에 닿으면 패배.

- 미니언

왼쪽 라인 가운데에 있는 자원 생산지에서 자원을 가지고 아군 넥서스로 다시 돌아간다. (돌아가면 다시 나오지 않는다. 대신 20 초마다 새로운 미니언들이 나온다.) 1 분이 지날 때 마다 엘리멘탈 전장에서 나오는 미니언들의 체력과 이동속도가 증가합니다.

- 거대로봇

게임이 시작하면 미니언과 동시에 출현되며 오른쪽 라인으로 가서 적 넥서스를 향해 돌진합니다. 거대로봇은 1 분이 지날 때 마다 이동속도와 공격속도 및 공격력이 상승합니다. 적 캐릭터가 닿으면 그 캐릭터는 데미지를 입습니다. 거대로봇이 죽으면 그 팀 넥서스에서 다시 출현합니다.

- 거대로봇 타겟 순서 : 적 거대로봇 > 넥서스 > 캐릭터

- 전차

미니언들이 모은 자원이 10 개가 되면 전차가 왼쪽 라인에 전차 길에서 출발합니다. 만약 자원이 10 개가 넘을 경우 전차의 이동속도는 넘어간 개수 만큼 빨라집니다.

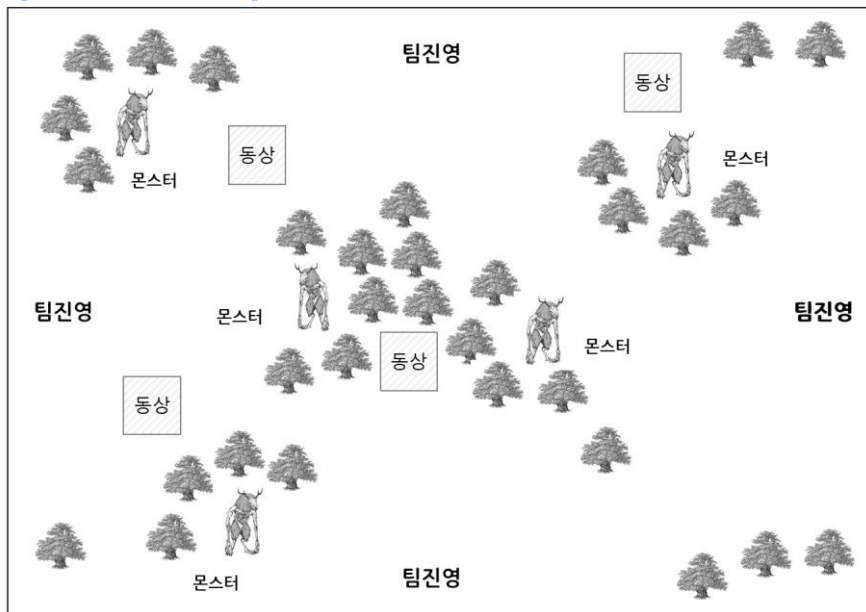
### ■ 턴 라이트 모드

#### ① 더스트 섬 맵 소개

[게임방식]

- 게임 시간은 4 분입니다.
- 턴 라이트 모드는 부활이 불가능합니다.
- 총 10 군데의 진영에서 랜덤으로 두 곳을 골라 그 진영에서 3vs3 으로 팀을 갈라서 게임을 시작하도록 합니다.
- 아군이 살아남아 적군을 모두 처치하면 승리합니다.
- 만약 4 분이 지났는데 양 팀원이 살아있을 경우 미니맵에 적의 위치를 알려줍니다.

#### [화면 인터페이스] 턴라이트 모드 더스트 섬 맵



- 맵 전체가 어둡게 되어 있으며 몬스터의 은신처와 풀숲 등 맵의 구조도만 보입니다..
- 직사각형의 넓은 맵으로 8 개의 진영 중 두 곳에 랜덤으로 양 팀을 배치합니다. 몬스터
- 몬스터 은신처 5 개가 맵에 곳곳에 위치해 있으며 던전의 몬스터가 처치당할 시 20 초 후 재생성됩니다. 몬스터이름은 고스트이며 처치 당할 시 처치한 팀의 적 위치를 안내하는 빛이 2 초간 움직입니다.. (빛은 은신처에서 가장 가까운 적의 위치를 안내합니다.
- 동상  
몬스터 던전 근처에 위치해 있으며 부술 시 빛을 발산하여 부순 팀에게 영원한 시야를 원 모양 범위로 가지게 됩니다.

#### ② 게임방식

- 게임 시간은 4 분이다.
- 턴 라이트 모드는 부활이 불가능하다.

- 총 10 군데의 진영에서 랜덤으로 두 곳을 골라 그 진영에서 3vs3 으로 팀을 갈라서 게임을 시작하도록 합니다.
- 맵에 있는 몬스터를 처치 시 적의 위치를 안내하는 빛이 2 초간 움직입니다..
- 맵에 있는 동상을 부수면 동상으로 부터 원 모양으로 빛이 밝혀져서 절대적인 시야를 얻을 수 있습니다.
- 아군이 살아남아 적군을 모두 처치하면 승리합니다.
- 만약 4 분이 지났는데 양 팀원이 살아있을 경우 미니맵에 적의 위치를 알려줍니다.

## 2) 게임운영 시스템

### ■ 보상 시스템

- ① 게임 승리 시 골드와 상자 열쇠를 줍니다. 패배 시 승리 보상보다 적은 골드만 줍니다.
- ② 상자 열쇠는 10 개 모으면 뽑기 상자를 열 수 있습니다.
- ③ 뽑기 상자에는 일정 확률로 골드와 특성을 뽑을 수 있습니다.

### ■ 특성 시스템

캐릭터의 약점을 보완하거나 장점을 강화하기 위해 특성을 기획했습니다. 캐릭터를 선택하는 창에서 특성목록 버튼을 눌러서 한 개를 선택해 사용할 수 있습니다.

#### ① 일반 특성

- 전장의 맛 : 궁극기 사용으로 적 캐릭터 처치 시 현재 체력의 절반 회복합니다
- 괴롭힘 : 적 챔피언 처치 시 이동속도가 잠시 증가합니다.
- 신의 도움  
일반공격 적중 후 2 초안에 일반스킬 적중 시 적 챔피언의 최대 hp 의 5%추가 데미지를 줍니다.
- 대장장이의 무기  
적 챔피언의 hp 가 절반 이하일 때 적의 현재 hp 의 5% 추가 데미지를 줍니다.

#### ② 회귀 특성

- 기름칠 : 받는 데미지의 3%가 감소합니다.
- 호신용 무기 : hp 가 0 이 될 때 주변이 기절합니다.
- 군비 지원 : 궁극기를 사용하면 공격횟수가 모두 채워진다.

### ■ 랭크 시스템

유저들에게 성취감과 목표심을 북돋아 주기 위해서 랭크시스템을 도입했습니다.  
랭킹전은 캐릭터 6 명 이상 수집하면 플레이할 수 있습니다.

- ① 게임 1 회 승리 시 15 포인트를 받고 패배 1 회시 6 포인트를 잃는다.
- ② 다음랭크로 승급할 수 있는 포인트는 100 포인트이다.
- ③ 랭킹이 높아질수록 패배 시 잃는 포인트가 1 씩 높아진다.
- ④ 랭크 종류 : 5 급 훈장~1 급 훈장
- ⑤ 랭크 포인트가 높은 순위로 200 명 안에 들어갈 경우 1 급 훈장에서 마스터라는 이름으로 랭크가 바뀐다.

#### ■ 예외적인 상황 처리

- ① 공성전 모드  
4 분이 지났는데 넥서스 체력이 같을 경우에는 무승부 처리해줍니다.
- ② 턴 라이트 모드  
적과 아군이 공격을 했는데 같이 죽을 경우에는 먼저 공격을 맞춘 팀이 승리합니다.

## 8. 게임 전략

### 1) 공성전 모드 전략

미니언이 거대 로봇 보다 이동속도가 빠르기 때문에 양 팀의 거대 로봇이 만나기 전에는 딜러와 서포터가 왼쪽 라인에 합류하여 적 미니언을 같이 공격해 주는 것이 좋습니다. 게임 중반에는 범위 공격이 많은 캐릭터들은 주로 러쉬어이기 때문에 미니언들을 빠르게 처치하고 오른쪽 라인에 합류해 공격할 수 있습니다.

### 2) 턴 라이트 모드 전략

3 명이서 뭉쳐다닐 경우 위치가 발각되기 쉽기 때문에 체력이나 방어스킬이 있는 러쉬어가 어두운 곳을 정찰 및 몬스터를 공격하고 원거리딜러와 서포터가 같이 다니며 동상을 부수는 것이 좋습니다.

감사합니다.



**Korea WI-Content Contest**