

2024.01.02
v 1.38

이터널 리턴 시스템(밸런스) 기획 스킬 데미지 연구

ETERNAL
RETURN

고서연
010-2960-1447
kodg2002@tukorea.ac.kr

목 차

목적

가설

정의





소개



목 적



가 설

논타겟 스킬의 데미지

피해 범위

- 피해 영역

사거리

- 최대 시전 가능 거리

시전 시간

- 딜레이

쿨타임

- 재사용 대기 시간

논타겟 스킬의 데미지를 계산하는 공식을 만들 때,
피해 범위와 사거리, 시전 시간, 쿨타임을 변수로 활용할 수 있지 않을까?

대 상

스킬 증폭 실험체의 **범위형 단발성 스킬**

01

일정한 사거리 내에서 발동 위치를 지정 가능하고,
상대를 지정하는 타겟팅 형식이 아닌 **논타겟 스킬**

02

투사체가 직진하는 형식이 아니며,
무기를 앞으로 뺄거나 투사체가 직진하지 않는 스킬

03

1회만 데미지를 주는 스킬
조건 만족 시 데미지를 여러 번 가하지 않는 스킬

퀴즈

01



02



03



04



변수

고정된 값

레벨 및 무기 숙련도 20

영웅 등급 스킬 증폭 최대치 아이템



루테늄 구슬, 고위 사제복, 황실 부르고넷, 포이즌드, 풍화룬

 352

피해량

실험체에 따라 변동되는 값

범위

사거리

시전 시간

재사용 대기 시간

후기



수학이 싫어서 문과를 택한 내가 과연 이런 수학수학한 연구를 할 수 있을까?

방 편



최종 데미지를 구해서, GPT와 함께 머리를 굴려볼 예정.

의 의



의 의



부록

영웅 등급 스킬 증폭 최대치 아이템



루테늄 구슬, 고위 사제복, 황실 부르코넬, 포이즌드, 풍화륜

352

레벨 당 스킬 증폭 3.8%

시셀라, 아드리아나, 이바 등의
스킬 증폭 실험체들이 해당하는 수치

3.8%



시셀라



아드리아나



이바

레벨 및 무기 숙련도 20

레벨 당 스킬 증폭 수치×최대 레벨
 3.8×20

76%

640

스킬 증폭 수치는 640으로 계산한다.