

## 1.캐릭터 베이스

캐릭터는 (양손,한손)검, 활, 지팡이를 사용하는 남녀의 체형을 가지는 캐릭터가 있다.

캐릭터 파츠는 머리, 상의, 하의, 무기 각 파츠는 인벤토리 UI에서 골라 착용할 수 있다. 캐릭터 무기는 선택한 캐릭터에 따라 제한이 있다.

캐릭터는 60레벨까지있으며 스탯은 체력,공격력,방어력,치명타확률,치명타피해,효과적중,효과저항, 이동속도 이있다.

캐릭터는 1렐때 스탯은 체력50에 공,방 10/ 이동속도1이고,  
검은 체,공,방 스탯에 5추가  
활은 공 스탯에 5 치확,치피 스탯 3% 이동속도1 추가  
지팡이는 공 ,효적스탯에 5 치확,치피 스탯 3% 가 추가  
레벨업때마다 체력10/공,방스탯 5씩 추가되며, 검의 체력 15씩 추가된다.

### 60레벨일때

검 체력 940 공격력 310 방어력 310

활 체력 540 공격력 310 방어력 305 치명확률 3% 치명피해 3%

지팡이 체력 540 공격력 310 방어력 305 치명확률 3% 치명피해 3% 효과적중5

착용한 장비에따라 속성이 달라지는데 화염, 자연, 냉기, ## 1.캐릭터 베이스

캐릭터는 (양손,한손)검, 활, 지팡이를 사용하는 남녀의 체형을 가지는 캐릭터가 있다.

캐릭터 파츠는 머리, 상의, 하의, 무기 각 파츠는 인벤토리 UI에서 골라 착용할 수 있다. 캐릭터 무기는 선택한 캐릭터에 따라 제한이 있다.

캐릭터는 60레벨까지있으며 스탯은 체력,공격력,방어력,치명타확률,치명타피해,효과적중,효과저항, 이동속도 이있다.

캐릭터는 1렐때 스탯은 체력50에 공,방 10/ 이동속도1이고,  
검은 체,공,방 스탯에 5추가  
활은 공 스탯에 5 치확,치피 스탯 3% 이동속도1 추가  
지팡이는 공 ,효적스탯에 5 치확,치피 스탯 3% 가 추가  
레벨업때마다 체력10/공,방스탯 5씩 추가되며, 검의 체력 15씩 추가된다.

### 60레벨일때

검 체력 940 공격력 310 방어력 310

활 체력 540 공격력 310 방어력 305 치명확률 3% 치명피해 3%

지팡이 체력 540 공격력 310 방어력 305 치명확률 3% 치명피해 3% 효과적중5

착용한 장비에따라 속성이 달라지는데 화염, 자연, 냉기, 무속성이있다

스탯은 캐릭터스탯+ 장비스탯이다무속성이있다

스탯은 캐릭터스탯+ 장비스탯이다

## 2.데미지공식

데미지 =공격력/(상대방어력/100)

치명타 적중시 데미지 =공격력\*(치명타피해/100)/(상대방어력/100)

스킬데미지 =공격력\*스킬계수/(상대방어력/100)

스킬 치명타 적중시 데미지 =스킬계수\*(공격력\*(치명타피해/100))/(상대방어력/100)

소수점아래는 버림

치명타확률은 일반공격과 스킬 모두에게 적용받는다.

레벨 차이가 5씩 생기면 낮은쪽에서 높은쪽을 타격할때 데미지가 10%씩 줄어든다.

최소데미지는 1이다

효과적중과 효과저항은 30차이다.

해당 스킬의 디버프 확률이 100%이면, 스킬 사용자의 효과적중보다 스킬피해자는 효과저항이 30높아야 디버프효과를 받지 않는다.(디버프 = > 효과적중 ≥ 효과저항 + 30 )

회피와 절대저항이 있다

회피는 모든 공격을 회피하여 데미지가 1처리된다. 검 3% 활 2% 지팡이 1%이다

절대저항은 스킬의 디버프 효과가 있으면 효과적중,효과저항 상관없이 디버프 효과를 5%로 받지않는다

화염>자연>냉기>화염의 상극관계에 따라 치명타확률 10%, 효과적중 10, 회피율 5%씩 추가로 붙는다

3.캐릭터 스킬

스킬은 공격스킬, 버프, 디버프 스킬이 있으며, 속성이 존재한다.

공격스킬: 스킬설명, 스킬계수, 버프/디버프효과유무, 타격

버프스킬: 스킬설명, 효과효과

디버프스킬: 스킬설명, 디버프효과, 비타격

스킬은 속성의 상극관계에 따라 추가효과가 있다.

(화염>자연>냉기>화염의 상극관계에 따라 치명타확률 10%, 효과적중 10, 회피율 5%)

공격스킬은 타격스킬로 상대가 회피를 하면 스킬설명에 있는 디버프를 받지 않으며 대미지는 1이 된다. 버프효과는 받는다. 스킬계수는 0.1~2사이로 생각중이다.

디버프효과는 비타격스킬로 회피율에 구애 받지 않으나, 효과적중과 효과저항에 구애받는다.

효과적중,효과저항 상관없이 디버프 효과를 5%로 받지않는 절대저항이 있다.

스킬은 레벨이나 퀘스트보상, 던전보상등 으로 획득한다.

스킬은 4~8개 플레이어가 설정한다.

4.장비

장비는 무기, 머리, 상의, 하의, 반지, 목걸이가 있다.

각 파츠에는 정해진수치의 주스탯 1개와 랜덤수치의 보조스탯 4개가 랜덤으로 붙으며, 수치는 장비레벨에 따라 다르다

무기, 머리, 상의, 하의는 화염,냉기,자연, 무 속성이 있으며 같은 속성의 장비만 착용가능하고 캐릭터의 속성이 정해진다.

무속성은 어느속성 장비와도 착용이 가능하며, 무속성 장비가 하나라도 착용되면 캐릭터는 무속성이된다.

무기/ 주스탯 : 공격력 보조 : 공,방,치확,치피,효적,효저

머리/ 주스탯 : 방어력 보조 : 공,방,체,치확,치피,효적,효저

상의/ 주스탯 : 체력,방어력 보조 : 방,체,치확,치피,효적,효저

하의/ 주스탯 : 체력 보조 : 공,방,체,치확,치피,효적,효저,이동속도

목걸이 / 주스탯 : 공,방,체,효적,효저 보조 : 공,방,치확,치피,효적,효저

반지/ 주스탯 : 공,방,체,치확,치피 보조 : 공,방,체,치확,치피,효적,효저

주스탯은 장비 획득시 정해져있지만 보조스탯는 추가적인 행동으로 부여받는다.

ex)대장장이로부터 랜덤으로 부여받는다. / 아이템을 사용하여 부여 받는다.

5.벨런스

캐릭터는 착용하는 장비에 따라 속성이 정해지는데 화염,냉기,자연, 무 속성이 있으며 화염>자연>냉기>화염의 상극관계이며 무속성은 상극관계가 없다.

무기, 머리, 상의, 하의는 화염,냉기,자연, 무 속성이 있으며 같은 속성의 장비만 착용가능하고 캐릭터의 속성이 정해진다.

무속성은 어느속성 장비와도 착용이 가능하며, 무속성 장비가 하나라도 착용되면 캐릭터는 무속성이된다.

스킬에도 속성이 있다.

시전스킬속성이 스킬피해자의 속성에 따라 추가효과가 붙는다.

화염>자연>냉기>화염의 상극관계에 치명타확률 5%, 효과적중 10, 회피율 5%씩 추가로 받는다

시전스킬의 속성이 화염일때 피해자의 속성이 자연이면 스킬의 치명타확률 5%, 효과적중 10이 추가 받고, 피해자의 속성이 냉기 이면 피해자의 회피율이 5% 추가로 받는다.

6.카메라

쿼터뷰 방식

## 7.플레이

유저는 스토리를 진행면서 퀘스트나 몬스터를 처치하여 경험치와 장비를 획득한다.  
레벨과 장비로 캐릭터를 강화한다.

일반필드가 있고 던전필드가 있다.

필드보스와 던전보스가 있으며, 기본적으로 필드는 솔로플레이 , 던전은 파티플레이 방식이다

pvp장소에서 다른 유저와 전투한다.

매치가 잡히면 상대방의 현재정보를 보고 정비시간에 장비나 스킬를 설정하여 pvp를 실시한다