

Survivor 전투

이석호

목차

1. 개요

2. 전투 방법

3. 전투공식

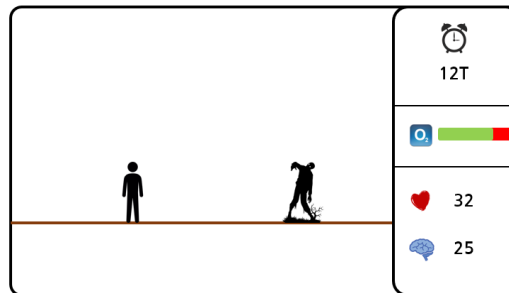
4. 대미지 처리

개요

전투

정의 :

‘외부공간’ 에서 PC와 몬스터가 접촉 시 발생.
Scene이 전환되며 바로 전투에 돌입.



전투 종료 :

명칭	조건	설명	전리품
승리	1. 모든 몬스터 사망 2. PC우측 화면 이동	전투 승리	죽인 몬스터 당 1)경험치 2)재료, 소모품, 장비
도망	1. PC좌측 화면 이동	전투 회피 MT일정량 감소	
사망	1. PC의 HP or MT = 0	Game over 메인메뉴 이동	없음

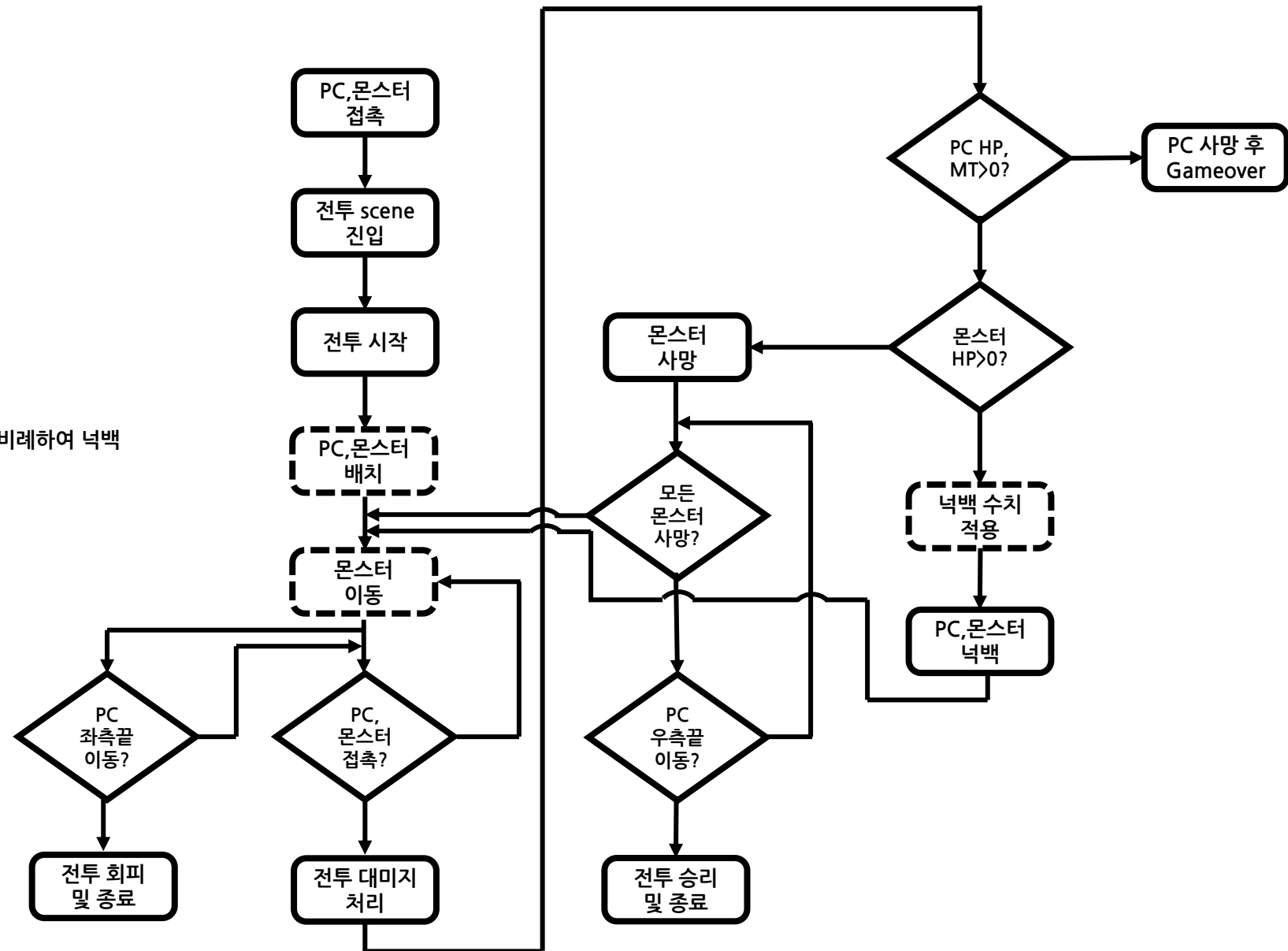
전투 방법

전투

전투 방법 :

1. PC는 화면 왼쪽, 몬스터 오른쪽 특정 위치에 배치
2. 몬스터는 왼쪽으로 이동
3. Player은 좌우 이동 가능
4. PC와 몬스터가 접촉 시 대미지 계산 후 상대의 이동속도에 비례하여 넉백

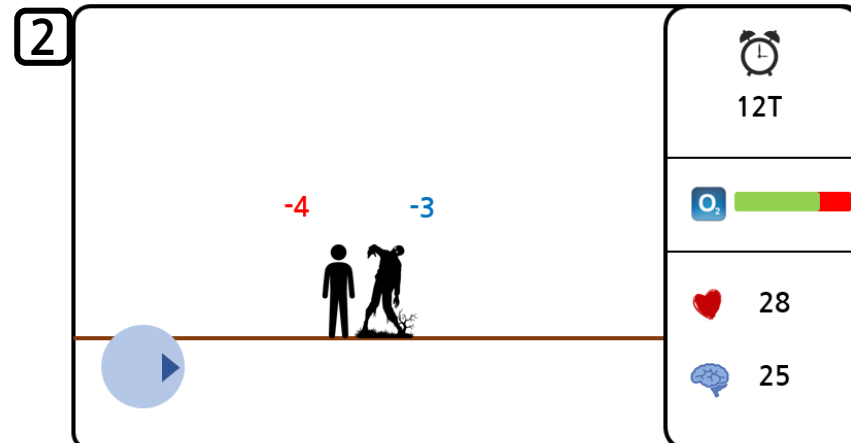
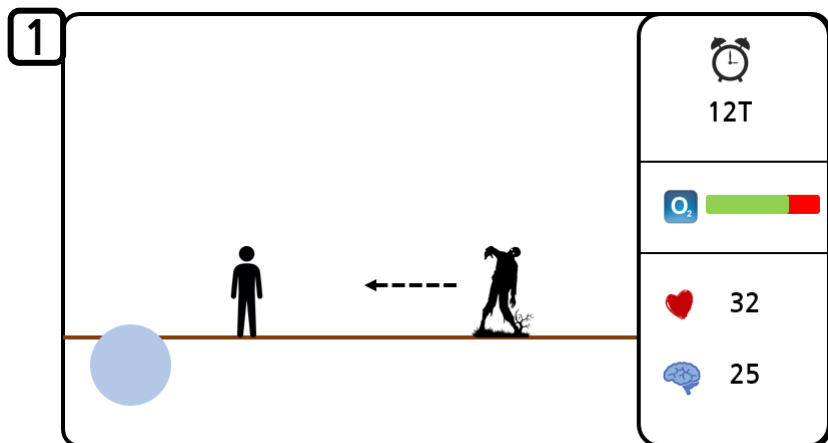
전투 종료 시, 경험치 및 아이템 결산



전투 방법

전투

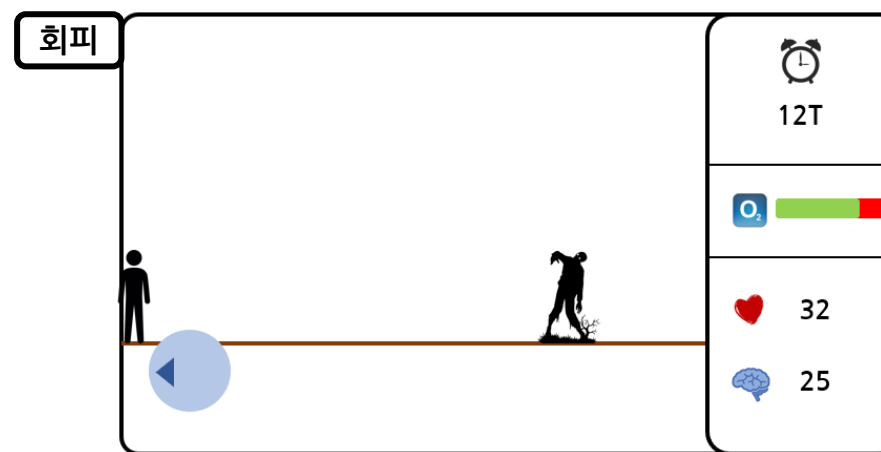
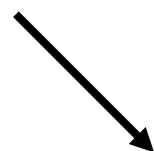
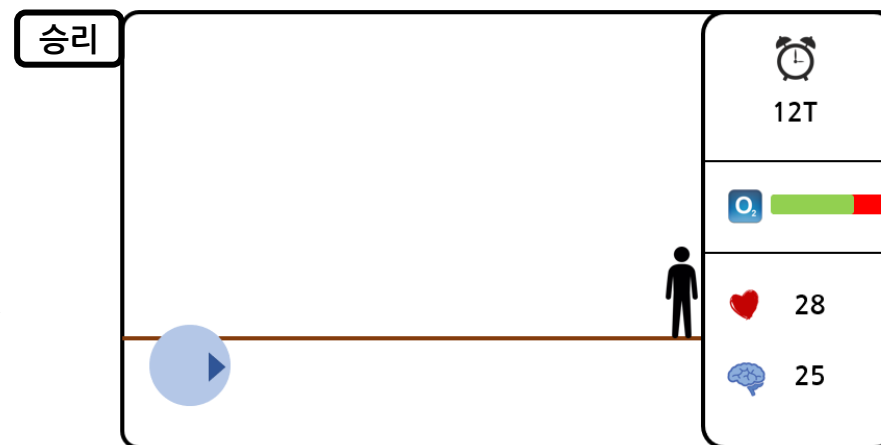
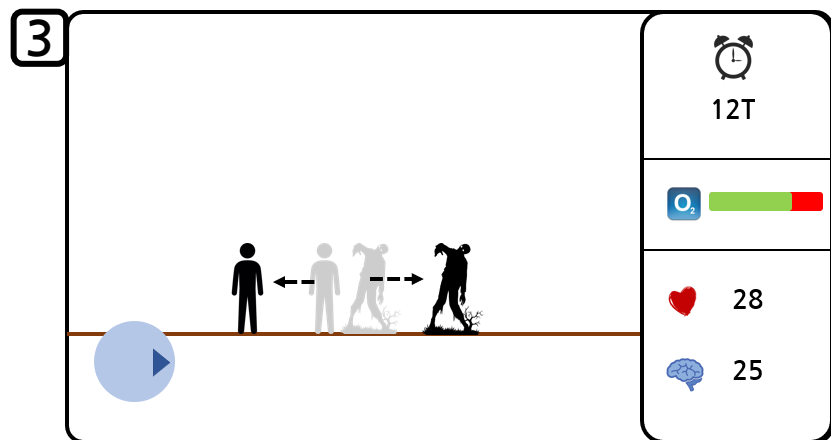
전투 방법 :



전투 방법

전투


전투 방법 :



전투 공식

전투

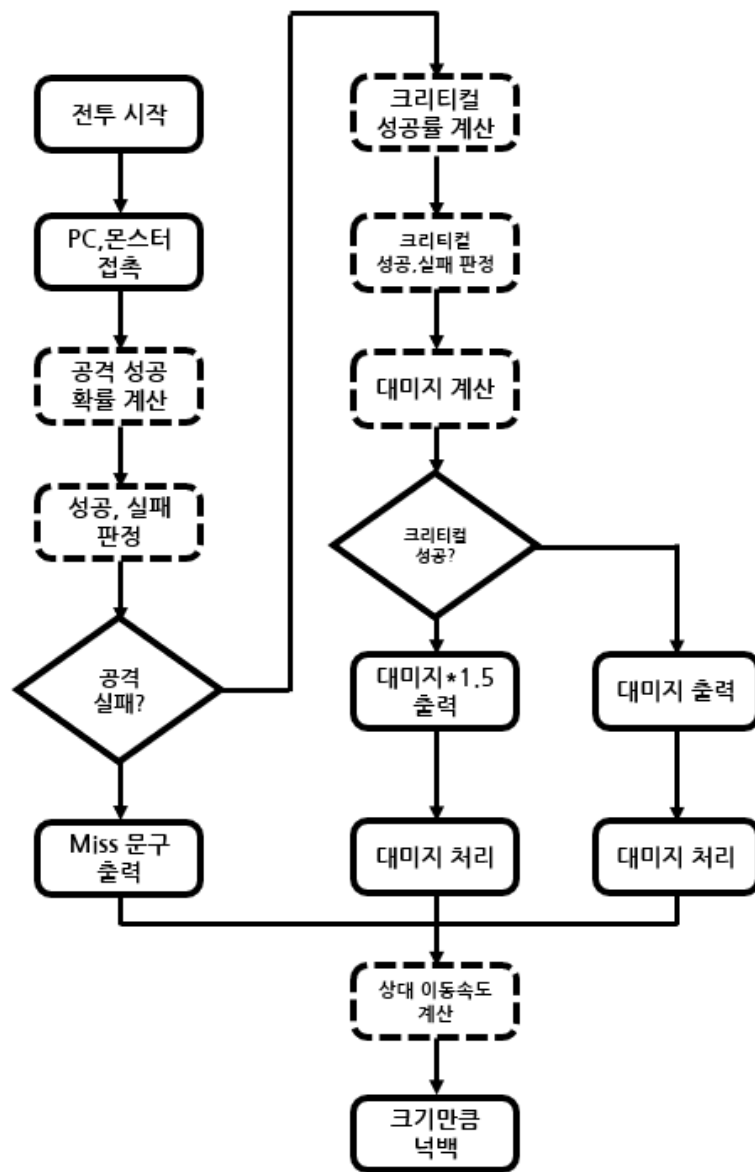
전투 공식 :

명칭	공식	설명	글자
전투 대미지	공격자 공격력 - 방어자 방어력	접촉 후 공격 성공 시 PC와 몬스터에게 적용되는 대미지 '전투대미지' >= 0 접촉 시 마다, 대미지 적용	PC : 빨간색 몬스터 : 파란색 폰트 크기 : 보통
공격 성공 확률	$(\text{명중률} - \text{회피율} + 30) / 100 * (\text{현재 보유 Air} / \text{총 Air})$	접촉마다 판정하는 확률. 해당 확률에 따라 자동으로 공격 성공, 실패 결정 성공 시 전투 대미지 계산. '명중률 - 회피율 + 30' >= 0 '외부'에서 적을 빨리 만날 수록, 명중에 이득을 가짐 *player에게 시간이 지날 수록 전투가 어려워지는 압박감 부여	공격 성공 확률 = 0 : 'Miss' 표시 PC, 몬스터 : 회색 폰트 크기 : 보통
크리티컬 확률	$\text{크리티컬 확률} / 100 * (\text{총 Air} / \text{현재 보유 Air})$	접촉 후 공격 성공 시 판정하는 확률. 해당 확률에 따라 자동으로 크리티컬 성공, 실패 결정 크리티컬 시 대미지 계산에 1.5배를 더함 *player에게 시간이 지날 수록, 한방 한방이 주는 대미지에 회열감을 느낄 수 있도록 기획	PC, 몬스터 : 노란색 폰트 크기 : 1.2배 폰트 주변  등의 폭발 이펙트 표시
넉백 크기	부딪힌 상대 이동속도 * 2초	접촉 시 이동방향 반대로 포물선을 그리며 튕기는 것. 상대의 이동속도가 클수록 멀리 튕김. 접촉 시 무조건 넉백이 일어남. *이동속도 스탯을 높일 경우 공격의 기회를 더 많이 주기 위해	-

대미지 처리 flow

전투

전투 flow :



전투 공식

전투

전투 후 연산 :

전투 후 생존 시 해당 전투에 대한 1)경험치 2)전리품 습득
쓰러뜨린 몬스터 별 개별 처리.
*출현 몬스터 개체를 모두 처리하지 못할 수 있기 때문,
'도망' 선택지에 대한 긍정적 피드백 및 난이도 하락

명칭	설명
경험치(Exp)	전투 종료 시 획득하는 경험치로, PC의 Lv업에 사용됨. 해당 몬스터의 보유 Exp에 따라 개별로 획득 #몬스터 별 보유 Exp는 데이터로 확인
전리품(아이템)	전투 종료 시 획득하는 아이템. 사망 몬스터의 보유가능 재료들 중 1개 랜덤 획득. #몬스터 별 보유 가능 재료는 데이터 확인 *랜덤 드랍을 통해, 반복 전투를 강요하기 위해