

DOUGLAS : THE REVENANT

더글라스 : 죽지않는 소년

PROJECT_DT SISTEM



안창신

개인 프로젝트

목차

1. [개요](#)

- 개요
- 스트링 테이블 넘버

2. [캐릭터](#)

- 캐릭터 베이스 스키마
- 캐릭터 레벨 스키마
- 캐릭터 인연 레벨 스키마
- 캐릭터 레벨업 스키마
- 캐릭터 데이터 테이블
- 설명

3. [스킬](#)

- 캐릭터 스킬 스키마
- 캐릭터 스킬 테이블
- 설명

4. [몬스터](#)

- 몬스터 베이스 스키마
- 몬스터 스킬 스키마
- 설명

5. [아이템](#)

- 장비 아이템 스키마
- 소모품 아이템 스키마
- 기타 아이템 스키마
- 아이템 테이블
- 설명

6. [트리거](#)

- 트리거 스키마
- 트리거 테이블
- 설명

7. [시스템 공식](#)

8. [콘텐츠 플로우 차트](#)

- 마을 이용
- 전투 전,후
- 캠핑
- 전투상태
- 인연대화
- 던전(공백)


개요

1. 개요

본 문서는 Project_DT의 시스템에 대한 설명을 위한 문서이다.

Project_DT에 반영되는 시스템들과 데이터 테이블, 플로우 차트 등을 다루며 각각의 설명을 덧붙인다.

2. 스트링 테이블 넘버

 DT_String.xlsx

각각의 데이터 테이블이 가진 스트링 넘버에 대한 정리.

캐릭터

캐릭터 베이스 스키마

이름	타입	설명
idx	int	테이블 인덱스
Character	string	캐릭터 명
Base_HP	int	더글라스를 제외한 캐릭터들의 생명력
Base_STR	int	더글라스 캐릭터 전용 게이지. (HP, MP)
Base_RegSTR	int	STR 리젠율
Base_MP	int	더글라스를 제외한 캐릭터들의 스킬을 사용하기 위한 재화
Base_RegMP	int	MP 리젠율
Base_PAtkPower	int	물리 공격력
Base_HeroP	int	페르시 전용 히로익 포인트
Base_RegHeroP	int	히로익 포인트 리젠율
Base_MAtkPower	int	마법 공격력
Base_DefPower	int	방어력
Base_HIT	float	적중률 %
Base_Avo	float	회피율 %
Base_CCR	float	상태이상내성 %
Base_CRI_Rate	float	크리티컬 확률 %
Base_CRI_VAL	float	크리티컬 공격력 증가 %
Base_ATK_SPD	float	공격속도 %

PROJECT_DT SISTEM

Base_WALK_SPD	int	걷기 이동 속도
Base_RUN_SPD	int	달리기 이동속도
Base_STK_SPD	float	캐스팅 속도 %
Special_Skill_Gauge	int	개인 필살기를 사용하기 위한 게이지.
Destiny_Skill_Gauge	int	연연 스킬을 사용하기 위한 게이지
Max_Level	int	캐릭터 최대 레벨

캐릭터 레벨 스키마

field	type	description
Lv	int	레벨
Exp	int	다음 레벨업에 필요한 경험치
Total_Exp	int	총 경험치

PROJECT_DT SISTEM

캐릭터 인연 레벨 스키마

field	type	description
Destiny_Lv	int	인연도 레벨
Destiny_Exp	int	다음 인연도 레벨업에 필요한 경험치
Destiny_Total_Exp	int	총 인연도 경험치


캐릭터 레벨업 스키마

field	type	description
Idx	int	테이블 인덱스
Character	string	캐릭터 명
UpValue_HP	int	레벨별 증가 HP
UpValue_STR	int	레벨별 증가 STR
UpValue_RegSTR	int	레벨별 증가 STR 리젠율
UpValue_MP	int	레벨별 증가 MP
UpValue_RegMP	int	레벨별 증가 MP 리젠율
UpValue_PAtkPower	int	레벨별 증가 물리 공격력
UpValue_MAtkPower	int	레벨별 증가 마법 공격력
UpValue_DefPower	int	레벨별 증가 방어력
UpValue_HIT	float	레벨별 증가 적중률 %
UpValue_Avo	float	레벨별 증가 회피율 %
UpValue_CCR	float	레벨별 증가 상태이상내성 %
UpValue_CRI_Rate	float	레벨별 증가 크리티컬 확률 %

PROJECT_DT SISTEM

UpValue_ATK_SPD	float	레벨별 증가 공격속도 %
UpValue_STK_SPD	float	레벨별 증가 캐스팅 속도 %

캐릭터 데이터 테이블

 DT_Charactor_All_Table.xlsx

설명

- **SRP**는 더글라스 캐릭터의 **HP**와 **MP**를 겸해 사용하며 **UI**상으로는 수치는 **0**으로 표시된다.
시스템에서는 데미지를 받으면 데미지의 수치만큼 감소되지만 플레이어에게는 받은 데미지 만큼 차오른 것 처럼 보이게 된다.
- **HeroP**도 **SRP**와 같은 개념으로 적용되며 **100**으로 설정되어 있지만 **UI**상으로는 **0**로 표시된다.
페르시 캐릭터의 일정 스킬 사용시 데이터 상의 수치는 감소하지만, 플레이어에게는 일정 수치가 상승 한 것처럼 보이게 된다.
단, **HeroP**는 **MP**와 같이 스킬에 사용되는 재화가 아니기 때문에 수치가 **0**이 되어도 스킬 사용은 가능하도록 한다.
- 모든 캐릭터의 인연 레벨에 필요한 경험치는 동일하게 설정한다.
- 캐릭터 베이스에 따른 전투 공식은 '시스템 공식'에서 다룬다.

캐릭터 스킬

캐릭터 스킬 스키마

구분	이름	타입	설명
인덱스	Skill_Idx	int	스킬의 인덱스. 10001 ~ 19999
종류	Type	int	스킬 종류
			0. 일반 액티브, 1. 일반 패시브
			2. 필살기 스킬, 3. 인연 스킬
UI	String_Idx	string	스킬명
	Message_Idx	string	스킬 설명
	Icon_Idx	string	스킬아이콘 이미지 아이콘 테이블 인덱스
획득	Req_Level	int	이 스킬을 얻기 위해 요구하는
			캐릭터 레벨
클래스	Use_Cha	int	0~N : 캐릭터별 번호 부여 0.더글라스 , 1.페르시
대상	Skill_Target	int	0: 자신 1: 적 2:파티(단일) 3:파티 전체
공격형태	Skill_Attack_Type	int	0: 전방 직선형 1: 부채꼴형 2: 특정 지점 반경형 3:발사체 4.지정형
	Skill_Attack_Factor1	int	type 0일때 거리값, type 1일때 거리값, type 2일때 거리값
	Skill_Attack_Factor2	int	type 0일때 높이값, type 1일때 각도, type 2일때 반지름
소모자원	Need_MP	int	일반 스킬을 사용하기 위해 필요한 MP소모 값
	Need_SRP	int	일반 스킬을 사용하기 위해 필요한 SRP소모 값
	Need_HeroP	int	일반 스킬을 사용하기 위해 필요한 HeroP소모 값

PROJECT_DT SISTEM

	Need_Special_Skill_Gauge	int	필살기 스킬을 사용하기 위해 필요한 필살기 게이지 소모 값
	Need_Destiny_Skill_Gauge	int	인연 스킬을 사용하기 위해 필요한 인연 게이지 소모 값
캐스팅	Casting_Bool	boolean	캐스팅 여부
	Casting_Time	float	캐스팅 시간
	Cast_Moveable	boolean	캐스팅 중 이동 가능 여부. 0 = 이동 가능, 1 = 이동 불가.
이동제어	Action_Moveable	boolean	액션 중 이동 가능 여부. 0 = 행동 중 이동 가능, 1 = 행동 중 이동 불가.
어팩트	Affect_Idx	int	사용할 어팩트의 인덱스 번호
	Affect_Value_1	int	어팩트의 1의 값
	Affect_Value_2	int	어팩트의 2의 값
	Affect_Value_3	int	어팩트의 3의 값
	Affect_Value_4	int	어팩트의 4의 값
발사체	Bullet_Bool	boolean	블릿 사용여부, 발사체 여부 0: 없음 1:있음
	Bullet_Idx	string	블릿 인덱스. 스킬에 사용될 블릿의 인덱스를 표기한다.
버프	Buff_Bool	boolean	버프 사용여부 0: 없음 1:있음
	Buff_Type	boolean	버프의 타입, 0 = 디버프 1 = 버프
쿨타임	Cool_Time	float	스킬 쿨타임.
그래픽 정보	Action_Animation_Idx	int	액션 애니메이션 번호.
	Attacked_Sound_Idx	int	피격 사운드 번호
	Attacked_Effect_Idx	int	피격 이팩트 번호

캐릭터 스킬 테이블

X DT_Skill_Table.xlsx

PROJECT_DT SISTEM

설명

- 테이블에서 스킬에 필요치 않은 데이터에 관해선 **0**처리를 하였다.
ex) 캐스팅이 없는 스킬에 관해 캐스팅 시간 및 캐스팅 여부 **0** 처리
- 아직 작업이 안된 부분에 대해서는 **yet**처리를 해두었다.
- 차후 애니메이션 및 이펙트에 관련된 파일 완성 시 추가 예정.

몬스터

몬스터 스키마

이름	타입	설명
Mon_Idx	string	몬스터 인덱스, 몬스터 인덱스는 20000~29999 사용
Monname_Idx	string	몬스터 명
Mon_Type	int	몬스터 타입 0. 지상형 1.공중형 2.고정형
LV	int	몬스터 레벨 수치
HP	int	몬스터 생명력
ATK	int	몬스터 공격력
PDEF	int	몬스터 물리 방어력
MDEF	int	몬스터 마법 방어력
HIT	float	몬스터 적중률
AVO	float	몬스터 회피율
CCR	float	몬스터 상태이상내성
CRI_Rate	float	몬스터 크리티컬 확률
CRI_VAL	float	몬스터 크리티컬 공격력
ATK_SPD	float	몬스터 공격속도
RUN_SPD	int	몬스터 이동속도
STK_SPD	float	몬스터 캐스팅 속도
Init_Equip_Weapon	int	생성시 착용하고 나오는 아이템
Init_Equip_Avatar	int	생성시 착용하고 나오는 방어구

PROJECT_DT SISTEM

Skill_1	string	사용 스킬 1의 스킬 인덱스
Skill_1_Probability	int	사용 스킬 1을 사용할 확률
Skill_2	string	사용 스킬 2의 스킬 인덱스
Skill_2_Probability	int	사용 스킬 2을 사용할 확률
Skill_3	string	사용 스킬 3의 스킬 인덱스
Skill_3_Probability	int	사용 스킬 3을 사용할 확률
Skill_4	string	사용 스킬 4의 스킬 인덱스
Skill_4_Probability	int	사용 스킬 4을 사용할 확률
Skill_5	string	사용 스킬 5의 스킬 인덱스
Skill_5_Probability	int	사용 스킬 5을 사용할 확률
Wander_Range	float	스폰 후 배회하는 거리
CreatureInfo_Mob_Idx	string	creatureinfo_Mob table 링크 인덱스번호
Gold	int	드랍 골드
Potion	string	드랍 포션
Talk_N	string	몬스터 대사 N,String Table
Pattern	int	Monster의 공격 방식, 성향 0.근접, 1.원거리, 2.복합
Attack_Tick	float	Monster의 공격 간격, 해당 시간 값 만큼 공격후 딜레이를 가진다.

PROJECT_DT SISTEM

몬스터 스킬 스키마

이름	타입	설명
MSkill_Idx	string	스킬의 인덱스.
Type	int	스킬 종류 0. 일반 액티브, 1. 일반 패시브
Skill_Attack_Type	int	0: 전방 직선형 1: 부채꼴형 2: 특정 지점 반경형 3:발사체
Casting_Bool	boolean	캐스팅 여부 0.있음 1.없음
Casting_Time	int	캐스팅 시간
Cast_Moveable	boolean	캐스팅 중 이동 가능 여부. 0 = 이동 가능, 1 = 이동 불가.
Action_Moveable	boolean	액션 중 이동 가능 여부. 0 = 행동 중 이동 가능, 1 = 행동 중 이동 불가.
Affect_Idx	string	사용할 어팩트의 인덱스 번호
Affect_Value_N	int	어팩트의 N의 값
Bullet_Bool	boolean	블릿 사용여부, 발사체 여부 0: 없음 1:있음
Bullet_Idx	int	블릿 인덱스. 스킬에 사용될 블릿의 인덱스를 표기한다.
Buff_Bool	boolean	버프 사용여부 0: 없음 1:있음
Buff_Type	int	버프의 타입, 0 = 디버프 1 = 버프
Cool_Time	int	스킬 쿨타임.
Action_Animation_Idx	string	액션 애니메이션 번호.
Attacked_Sound_Idx	string	피격 사운드 번호
Attacked_Effect_Idx	string	피격 이팩트 번호

몬스터 테이블

X DT_Monster_Table.xlsx

PROJECT_DT SISTEM

설명

- 몬스터는 마법 방어력과 물리 방어력을 따로 지녔다.
- 이에 따른 전투 공식은 '시스템 공식'에서 다룬다.
- 테이블에서 스킬에 필요치 않은 데이터에 관해선 0처리를 하였다.
ex) 캐스팅이 없는 스킬에 관해 캐스팅 시간 및 캐스팅 여부 0 처리
- 아직 작업이 안된 부분에 대해서는 yet처리를 해두었다.
- 차후 애니메이션 및 이펙트에 관련된 파일 완성 시 추가 예정.

아이템

장비 아이템 스키마

이름	타입	설명	적용 범위
item_idx	string	아이템 인덱스	장비 전체
String_idx	string	아이템 이름	장비 전체
Message_idx	string	아이템 설명	장비 전체
Type	int	아이템의 용도에 따른 구분	0.무기, 1.방어구, 2.악세, 3.비주얼 파츠.
Eq_Lv	int	아이템 착용 레벨	장비 전체
Use_Cha	int	아이템 착용가능 캐릭터	0.더글라스, 1.페르시
PATK	int	장비 물리 공격력	무기, 악세
MATK	int	장비 마법 공격력	무기, 악세
DEF	int	장비 방어력	방어구, 악세
CRI_Rate	float	장비 크리티컬 확률	무기, 악세
CRI_Val	float	장비 크리티컬 공격력	무기, 악세
ATK_Spd	float	장비 공격속도	무기, 악세
STK_Spd	float	장비 캐스팅 속도	무기, 악세
HIT	float	장비 적중률	무기, 악세
AVO	float	장비 회피율	방어구, 악세
CCR	float	장비 상태이상내성	방어구, 악세

PROJECT_DT SISTEM

Option_Aff_1	int	1번째 아이템 옵션 스킬	장비 전체
Option_Aff_2	int	2번째 아이템 옵션 스킬	
Option_Aff_3	int	3번째 아이템 옵션 스킬	
Option_Aff_4	int	4번째 아이템 옵션 스킬	
Option_Fix_1	int	1번째 아이템 고정 옵션	장비 전체
Option_Fix_2	int	2번째 아이템 고정 옵션	
Option_Fix_3	int	3번째 아이템 고정 옵션	
Option_Fix_4	int	4번째 아이템 고정 옵션	
Option_Ran_1	int	1번째 아이템 랜덤 옵션 스킬	장비 전체
Option_Ran_2	int	2번째 아이템 랜덤 옵션 스킬	장비 전체
Option_Ran_3	int	3번째 아이템 랜덤 옵션 스킬	장비 전체
Buy_Price	int	아이템 구매 가격	장비 전체
Sell_Price	int	아이템 판매 가격	장비 전체
Stock	int	가진 아이템 수량 확인.	장비 전체
Effect_idx	string	장비 아이템 이펙트	장비 전체
Icon_idx	string	장비 아이템 아이콘	장비 전체

소모품 아이템 스키마

field	type	description	classification
item_idx	string	아이템 인덱스	
String_idx	string	아이템 이름	
Message_idx	string	아이템 설명	
Type	float	아이템의 용도에 따른 구분	0.1 = HP회복

PROJECT_DT SISTEM

		0. 회복, 1.버프, 2.투척	0.2 = MP회복
Option_Aff_1	int	1번째 소모성 아이템 옵션 효과	
Option_Aff_2	int	2번째 소모성 아이템 옵션 효과	
Option_Fix_1	int	1번째 소모성 아이템 고정 옵션	
Option_Fix_2	int	2번째 소모성 아이템 고정 옵션	
Option_Ran_1	int	1번째 소모성 아이템 랜덤 옵션 스킬	
Option_Ran_2	int	2번째 소모성 아이템 랜덤 옵션 스킬	
Buy_Price	int	소모성 아이템 구매 가격	
Sell_Price	int	소모성 아이템 판매 가격	
Stock	int	가진 소모성 아이템 수량 확인.	
Effect_Idx	string	소모성 아이템 이펙트	
Icon_Idx	string	소모성 아이템 아이콘	
Limit_Time	float	소모품 아이템 지속 시간	
Item_Animation_Idx	string	아이템 사용 애니메이션 번호.	
Item_Sound_Idx	string	아이템 사용 사운드 번호	
Item_Effect_Idx	string	아이템 사용 이펙트 번호	
Cool_Time	float	소모품 쿨타임.	

기타 아이템 스키마

field	type	description	classification
-------	------	-------------	----------------

PROJECT_DT SISTEM

item_idx	string	아이템 인덱스	기타 전체
String_idx	string	아이템 이름	기타 전체
Message_idx	string	아이템 설명	기타 전체
Type	int	아이템의 용도에 따른 구분	0.제작, 1.재료, 2.퀘스트
Buy_Price	int	재료 아이템 구매 가격	기타 전체
Sell_Price	int	재료 아이템 판매 가격	기타 전체
Stock	int	가진 재료 아이템 수량 확인.	기타 전체
Effect_idx	string	재료 아이템 이펙트	기타 전체
Icon_idx	string	재료 아이템 아이콘	기타 전체

아이템 테이블

X DT_Item_All.xlsx

설명

- 아직 작업이 안된 부분은 **yet**처리를 해두었다.
- 차후 아이콘 및 기타 스트링이 완성되면 수정 예정.
- 장비의 경우 캐릭터 마다 무기는 다르게 착용, 장비와 악세서리는 공용으로 착용한다.
- 소모품의 경우 3가지로 분류되며 일정 소모품은 전투 중 사용하는 소모품으로 추가 예정.
- 더글라스의 경우 HP, MP가 없기 때문에 HP, MP회복 소모품 사용시 대신 SRP가 사용되도록 설정.
- HP, MP포션의 경우 캐릭터의 현재 HP, MP의 max에 대한 %단위로 회복되도록 설정.

트리거

트리거 스키마

field	Type	description
Trigger_Idx	string	트리거 인덱스
String_Idx	string	트리거 이름
Message_Idx	string	트리거 설명, 없을 시 0으로 처리
Type	int	트리거의 용도에 따른 구분 0. 조작형, 1. 감지형
Reaction_type	int	0.모션 후 트리거 스킬 사용, 1. 톨팁 표시, 2. 톨팁 표시 후 UI 오픈, 3. 모션 후 아이템 드랍. 4. 맵 이동. 5. 모션 후 위치 이동
Trigger_Range	int	트리거 인지 범위
Trigger_Bullet_Bool	boolean	블릿 사용여부, 발사체 여부 0: 없음 1:있음
Trigger_Bullet_Idx	string	블릿 인덱스. 스킬에 사용될 블릿의 인덱스를 표기한다. 없을 시 0으로 처리.
Trigger_Affect_type	float	트리거 어펙트 타입. 0.없음, 1.회복, 2.적에게 데미지
Trigger_Affect	float	트리거 어펙트 값
Trigger_Casting_Bool	boolean	트리거 캐스팅 여부, 없을시 0으로 처리
Trigger_Casting_Time	float	캐스팅 시간, 없을 시 0으로 처리
Trigger_Cast_Moveable	boolean	캐스팅 중 이동 가능 여부. 0 = 이동 가능, 1 = 이동 불가.
Trigger_TakeItem_idx	string	트리거 작동시 획득 아이템 인덱스, 없을 시 0으로 처리

PROJECT_DT SISTEM

Trigger_ReactionAnimatin_idx	string	트리거 리액션 애니메이션 인덱스, 없을 시 0으로 처리
Trigger_Model_idx	string	트리거 모델 인덱스, 없을 시 0으로 처리
Trigger_Effect_idx	string	트리거 이펙트 인덱스, 없을 시 0으로 처리
Trigger_Animatin_idx	string	트리거 애니메이션 인덱스, 없을 시 0으로 처리
Trigger_UI_idx	string	트리거 UI 인덱스, 없을 시 0으로 처리

트리거 테이블

X DT_Trigger.xlsx

설명

- 아직 작업이 안된 부분은 **yet**처리를 해두었다.
- 차후 아이콘 및 기타 애니메이션 스트링이 완성되면 수정 예정.
- 트리거는 감지 및 조작 형으로 1차 구분하며 리액션에 따라 2차 구분을 한다.
- 각 트리거는 일정 범위를 지니고 있으며 플레이어가 일정 범위에 들어오면 1차 반응한다.
- 감지형의 경우 즉시 반응, 조작형의 경우 플레이어가 일정 범위 내에 들어올 시 특정 키를 눌러 작동하도록 한다.
- 아이템을 획득하는 트리거의 경우 아이템이 지상에 떨어져 있는 위치에 따라 캐릭터의 모션을 구분한다.
- 전투시 사용하는 트리거의 경우, 사용시 일정 스킬을 사용하게 하며 이 스킬에 따른 스킬 값도 트리거 테이블에서 정의했다.
- 맵 이동 트리거의 경우 감지시 다음 맵으로 넘어가도록 설정한다.
- 모션 후 위치 이동의 경우 맵 내의 사다리와 같은 오브젝트로 사용 시 플레이어가 맵 내의 특정 위치로 이동하는 트리거이다.

시스템 공식

공격력

{캐릭터 기본 물리 공격력 (레벨 별 증가치 포함) + (무기 물리 공격력 + 악세서리 물리공격력)}

* (100% + 악세서리 옵션 + 버프 공격력 증가 + 소모품 공격력 증가) 단, 물리 공격력과 마법 공격력은 따로 계산한다.

예시)

{(캐릭터 기본 공격력 100+ 무기 공격력 1,000+ 악세서리 공격력 200) + (캐릭터 기본 공격력 100+ 무기 공격력 1,000+ 악세서리 공격력 200)}

* (100% + 버프 공격력 증가 10% + 소모품 공격력 증가 5% + 악세서리 옵션 5%)

= 1,300 * 120% = 총 공격력 1,560

방어력

{캐릭터 기본 방어력 (레벨 별 증가치 포함) + 방어구 방어력 + 악세서리 방어력}

* (100% + 악세서리 옵션 + 버프 방어력 증가 + 소모품 방어력 증가)

예시)

(캐릭터 기본 방어력 100+ 무기 방어력 1,000+ 악세서리 방어력 200)

* (100% + 버프 방어력 증가 10% + 소모품 방어력 증가 5% + 악세서리 옵션 5%)

= 1,300 * 120% = 총 방어력 1,560

캐릭터 피격시 데미지 공식

상수 값 100

피격 데미지 * (총 방어력 / 총 방어력 + 100)

예시)

피격 데미지 1000, 총 방어력 500일시

$1000 * (500 / 600) = 1000 * 5/6 = 1000 * \text{약 } 0.833 = \text{피격 데미지 } 833$

캐릭터 공격시 데미지 공식

상수 값 100

{공격 물리 데미지 * (몬스터 물리 방어력 / 몬스터 물리 방어력 + 100)} + {공격 마법 데미지 * (몬스터 마법 방어력 / 몬스터 마법 방어력 + 100)}

예시)

공격 물리 데미지 5000, 공격 마법 데미지 2000, 몬스터 물리 방어력 1000, 몬스터 마법 방어력 500일시

$\{5000 * (1000 / 1100)\} + \{2000 * (500 / 600)\} = (5000 * 10/11) + (2000 * 5/6) = 4550 + 1660 = \text{몬스터 피격 데미지 } 6210$

적중률

캐릭터 기본 적중률 (레벨 별 증가치 포함) + 무기 적중률 + 악세서리 적중률 + 악세서리 옵션 + 버프 적중률 증가 + 소모품 적중률 증가 = 총 적중률

캐릭터 공격시 적중 공식

캐릭터 총 적중률 - 몬스터 회피율 단. 계산값이 마이너스 일 경우 0으로 처리

예시)

캐릭터 총 적중률 100% - 몬스터 회피율 20% = 공격 적중 확률 80%

회피율

캐릭터 기본 회피율 (레벨 별 증가치 포함) + 방어구 회피율 + 악세서리 회피율 + 악세서리 옵션 + 버프 회피율 증가 + 소모품 회피율 증가 = 총 회피율

캐릭터 피격시 회피 공식

캐릭터 총 회피율 - 몬스터 적중률. 단. 계산값이 마이너스 일 경우 0으로 처리

예시)

캐릭터 총 회피율 30% - 몬스터 적중 100% = 공격 회피 확률 80%

크리티컬 확률

캐릭터 기본 확률 (레벨 별 증가치 포함) + 무기 확률 + 악세서리 확률 + 악세서리 옵션 + 버프 확률 증가 + 소모품 확률 증가 = 총 크리티컬 확률

예시)

데미지 500, 크리티컬 확률 50% 일시 공격 시 50% 확률로 $500 * \text{크리티컬 데미지 증가율 기본 } 150\%$ 계산 = 크리티컬 발생 시 750 데미지

크리티컬 데미지 증가율

캐릭터 기본 배율 (레벨 별 증가치 없음) + 무기 증가율 + 악세서리 증가율 + 악세서리 옵션 + 버프 확률 증가율 + 소모품 확률 증가율 = 총 크리티컬 확률

예시)

데미지 500, 크리티컬 확률 50% 일시 공격 시 50% 확률로 $500 * \text{총 크리티컬 데미지 증가율 (기본 } 150\% + \text{증가율 } 30\%)$ 계산 = 크리티컬 발생 시 900 데미지

공격 속도 증가

공격/스킬 기본 속도

/ {캐릭터 기본 속도 + (100% + 무기 속도 + 악세서리 속도 + 악세서리 옵션 + 버프 속도 증가 + 소모품 속도 증가)} (단, 소수점 3자리 이하 값 출력시 3번째 자리에서 반올림)

예시)

공격/스킬 기본 속도 5.00초

/ {캐릭터 기본 속도 50% + (100% + 무기 속도 40% + 악세서리 속도 10% + 악세서리 옵션 10% + 버프 속도 증가 10% + 소모품 속도 증가 10%)}

= 5.00 / 200% = 총 공격 속도 2.5초

상태 이상 내성

캐릭터 기본 내성 (레벨 별 증가치 포함) + 방어구 내성 + 악세서리 내성 + 악세서리 내성 + 버프 적중률 내성 + 소모품 내성 = 총 내성

캐릭터 상태 이상 시 상태 이상 내성 공식

상태이상 지속 시간 - (상태이상 지속 시간 * 총 상태 이상 내성 값)

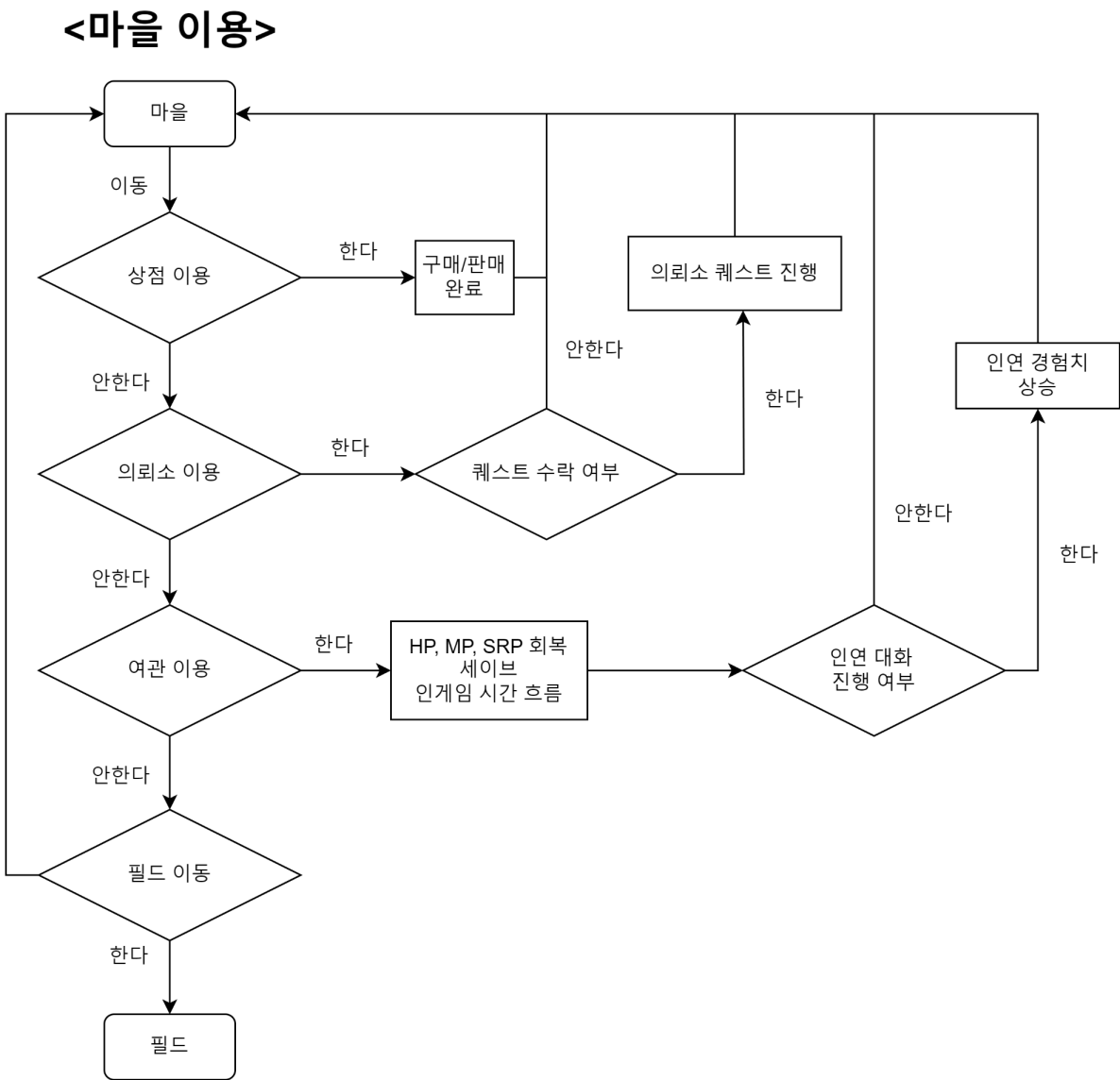
예시)

감전 상태이상 지속 시간 5초, 총 상태이상 내성 값 80%

상태 이상 지속 시간 5 - (상태 이상 지속 시간 5 * 총 상태이상 내성 80%) = 5 - 4 = 총 상태 이상 지속시간 1초

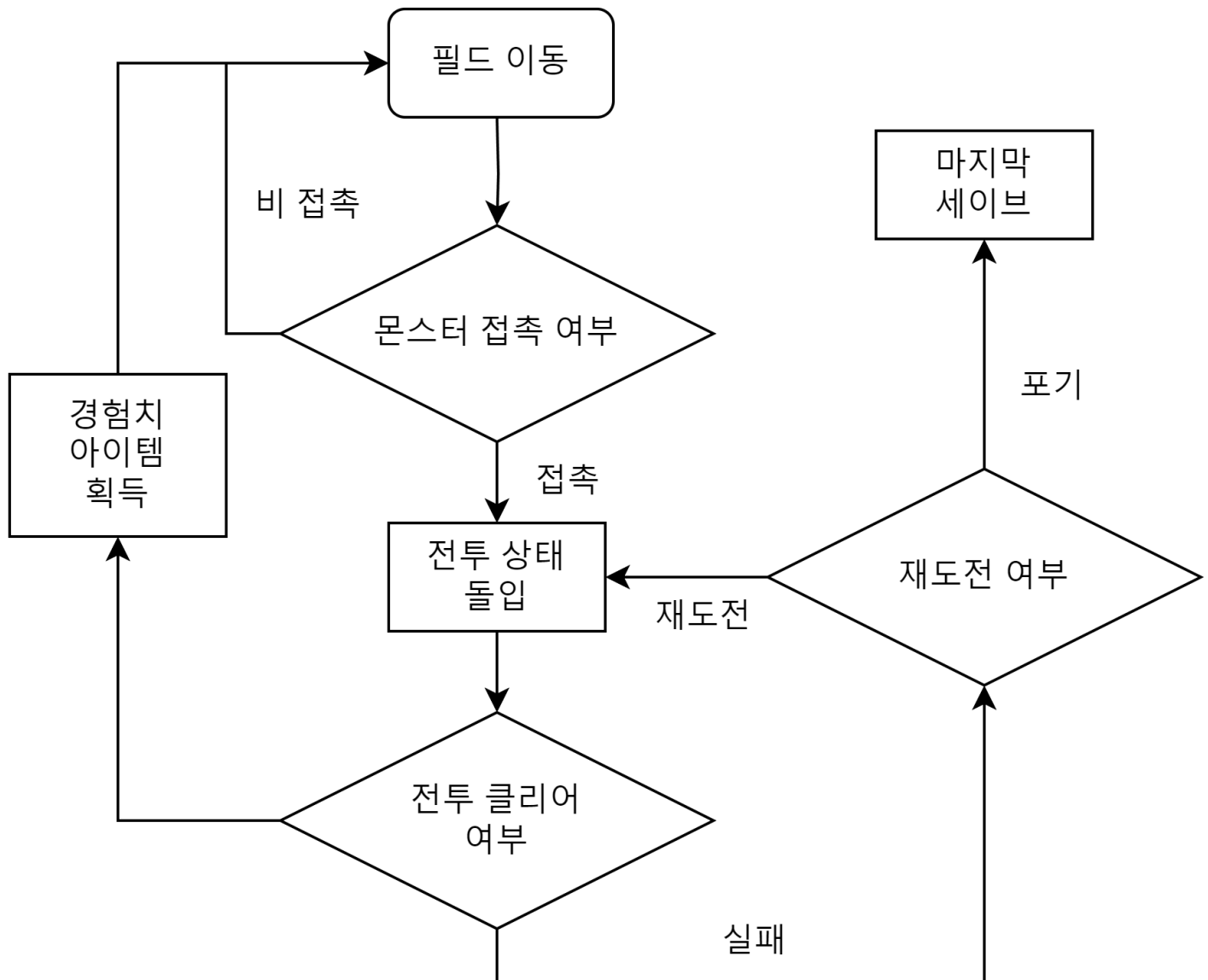
콘텐츠 플로우 차트

마을 이용



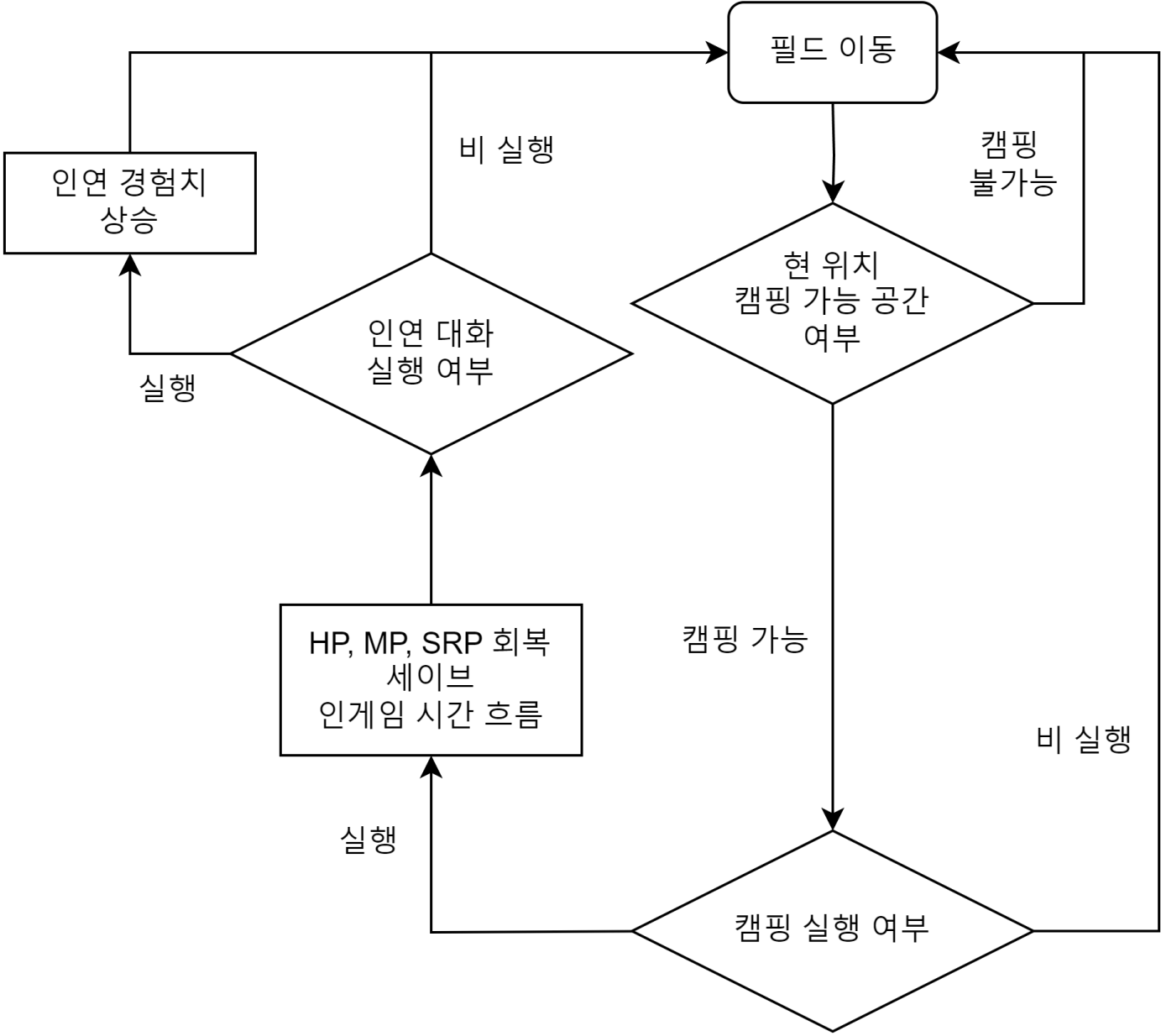
- 1. 마을에서의 이동은 자유로우며 유저의 이동에 따라 플로우 차트가 변화할 수 있다.
- 2. 차후 추가되는 콘텐츠에 따라 플로우의 항목이 늘어날 예정이다.

<일반 전투 상태 전 후>



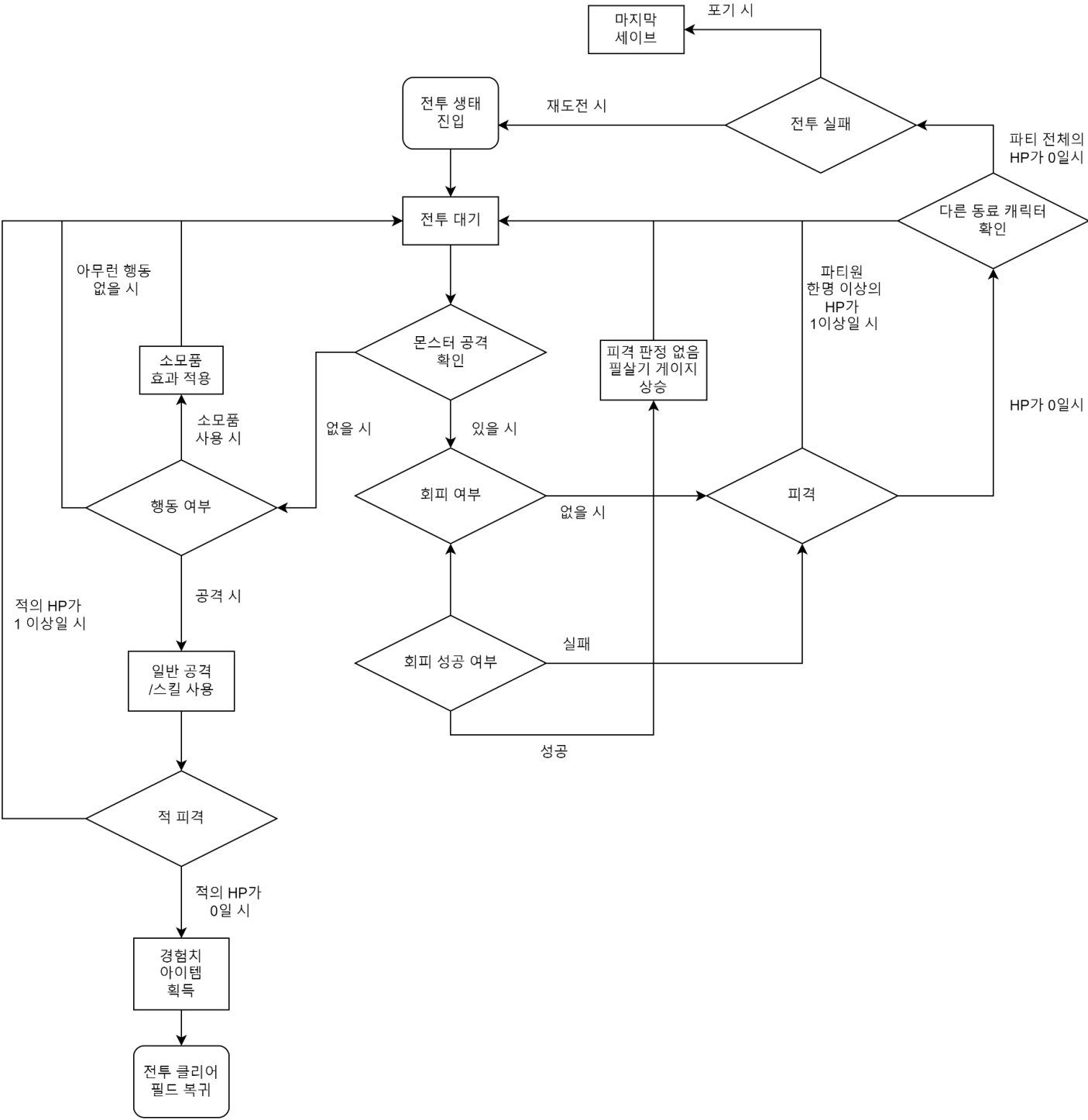
1. 몬스터와의 접촉 여부에 따라 전투상태에 진입이 결정된다.
2. 몬스터와의 충돌 -> 전투로 이어지게되며 전투시 플레이어가 패배했을 경우 재도전 기회를 제공한다.
3. 몬스터와의 충돌이 일어나지 않을 경우 플레이어는 자유롭게 필드를 돌아다닐 수 있다.
4. 위 플로우차트는 필드 및 던전에 배치된 몬스터를 기준으로 하며, 퀘스트로 만나는 몬스터는 이에 포함되지 않는다.

<캠핑 >



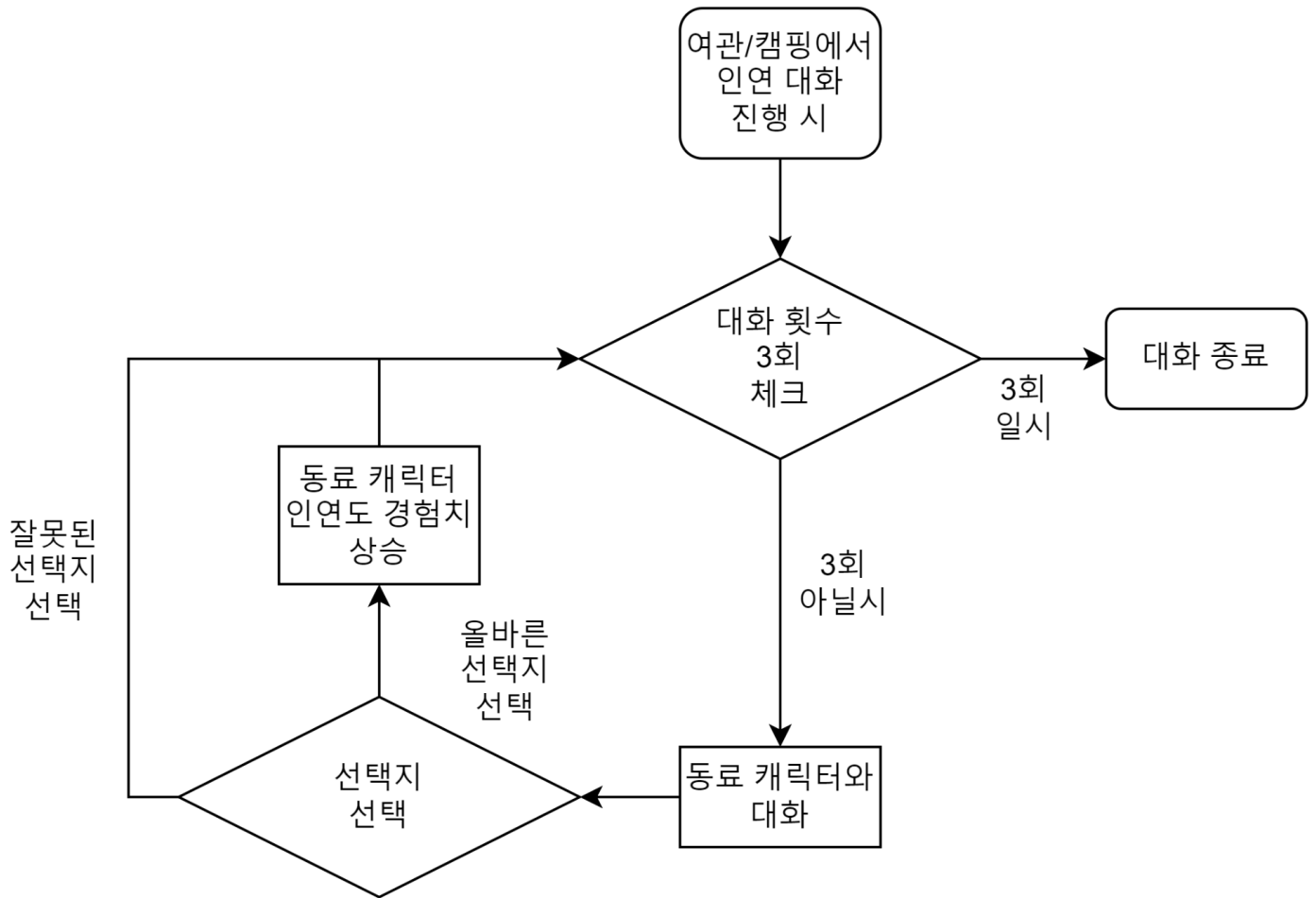
- 1. 일정 캠핑 가능 공간에 도달할 경우 캠핑 시스템을 이용할 수 있다.
- 2. 캠프 내에서 할 수 있는 콘텐츠 추가에 따라 위 플로우 차트의 항목은 달라질 수 있다.

<전투 상태>



1. 기본적인 전투 상태에 따른 플로우 차트이며 유저의 성향에 따라 달라질 수 있다.
2. 단, 행동여부에 따른 행동 중 피격 시 ‘슈퍼아머’의 여부에 따라 플레이어의 행동이 끝길 수 있다.

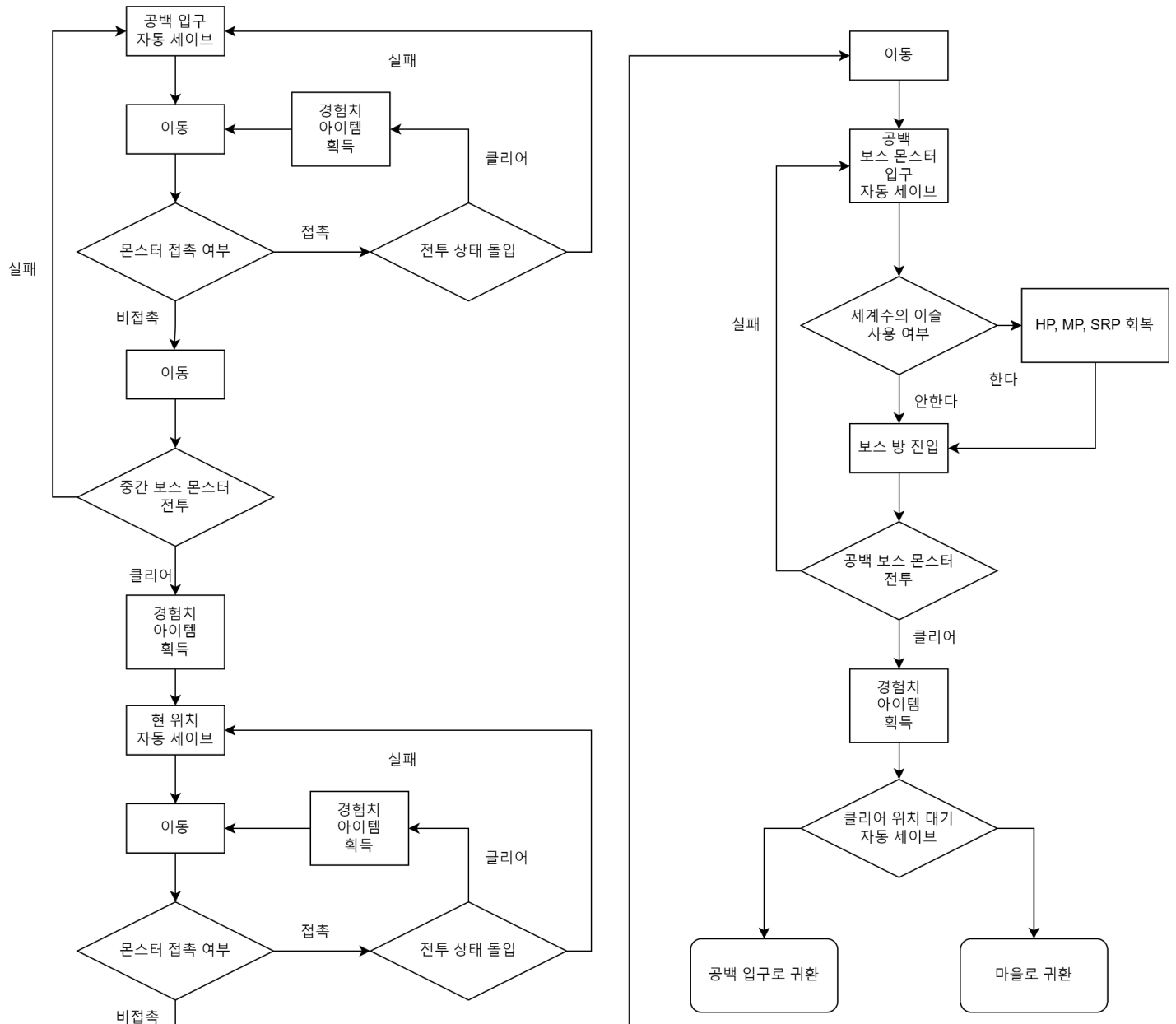
<인연 대화>



1. 캠핑 및 여관에서 진행하는 인연 대화에 따른 플로우 차트이다.
2. 플레이어가 인연 대화를 하지 않으면 발동되지 않는 플로우 차트이다.
3. 최대 3번 인연 대화를 할 수 있으며 3번의 대화를 마치게 되면 인연 대화는 종료된다.

던전(공백)

<공백(던전)>



1. 공백은 기본적으로 일반 몬스터, 중간보스와 최종보스로 구성이 되어있다.
2. 중간 보스 처치 시 세이브가 가능하다. 그 외에는 세이브가 불가능하다.
3. 공백 클리어 후 플레이어에게 마을과 공백 입구 중 골라서 돌아갈 수 있는 시스템을 제공한다.