1. 스테이터스
   1. 행동

모든 캐릭터는 행동 분류로 돌격, 거리 유지, 서포터 세가지 기본 AI를 가짐.

1. 돌격

|  |  |
| --- | --- |
| **이동** | 가장 가까운 적을 타겟으로 추격 |
| **고유 행동** | 기본 공격 사정거리 내 적을 공격  타겟과 거리가 600 이상일 때 이동속도 +200 |

1. 거리유지

|  |  |
| --- | --- |
| **이동** | 가장 가까운 적을 타겟으로 반대 방향으로 이동  타겟이 기본공격 사정거리 내에 있을 경우 반대 방향으로 도주 |
| **고유 행동** | 기본 공격 사정거리 내 적이 여러명일 경우 가장 현재 체력이 낮은 적을 공격 (이동 기준 타겟은 가장 가까운 적으로 동일)  타겟과 거리가 600 이하일 때 적의 반대 방향으로 대쉬  (쿨타임 5초) |

* **반대 방향 이동 기준: 적 기준 반대쪽에 랜덤 좌표 중 현재 이동 가능한 가장 먼 좌표로 이동**
* **대쉬: 0.2초간 이동속도 +3000 부여**

1. 서포트

|  |  |
| --- | --- |
| **이동** | 사정거리 내 가장 가까운 아군을 타겟으로 타겟의 뒤로 이동  \*아군이 없을 경우 이동 규칙은 거리유지 타입과 동일 |
| **고유 행동** | 기본 공격 사정거리 내 가장 체력이 적은 아군을 상대로 기본 공격력의 절반 만큼 자신과 대상의 체력 회복  (자신 혹은 대상의 초과 치유량에 대해 반대편에게 추가 회복)  \*아군이 없을 경우 거리유지 타입과 동일 (대쉬 제외)  가장 가까운 적과의 거리가 400 이하일 때 대상을 반대 방향으로 밀어 냄  (쿨타임 5초) |

* **아군 뒤로 이동 기준: 아군 기준 반대쪽에 랜덤 좌표 중 현재 이동 가능한 좌표**
* **밀어내기: 적을 자신의 반대방향으로 거리 200 만큼 밀어 냄**
  1. 기본 스탯

캐릭터별 고유 스탯, 캐릭터 별로 수치가 다르며 레벨 업 시 증가

1. HP

최대 체력, 0이 되면 캐릭터 사망

1. 공격력

적에게 주는 피해량의 기준

기본 공격력 및 서포터의 기본 치유량

**주는 피해량 (피해 감소 전 데미지)**

**= (기본 공격력 + 추가 공격력) \* (공격력 버프 합) \* (스킬 계수) \* (주는 피해량 증가 합) \* 1.1^(피해 받는 대상의 취약 디버프 스택)**

1. 방어력

적에게 받는 피해량의 기준 (고정 피해는 받는 피해량 = 가하는 피해량)

**받는 피해량 (피해 감소 후 데미지, 최종 데미지)**

**= 주는 피해량 \* { 100 / (100 + (기본 방어력 + 추가 방어력) \* (방어력 버프 합)) } \* (100 – 받는 피해량 감소 합) \* 0.9^(공격하는 대상의 약화 디버프 스택)**

1. 공격 속도

기본 공격의 쿨타임

기본 공격 쿨타임 = 1 / 공격속도 (초)

1. 이동 속도

캐릭터의 이동 속도 (cm/s)

**이동 속도**

**= (기본 이동 속도 + 추가 이동 속도) \* (이동 속도 증감 효과 합)**

1. 사정거리

캐릭터 기본 공격 및 서포터의 기본 치유 사정거리 (cm)

1. 스킬 가속

핵심 스킬의 쿨타임 감소 효과

스킬 쿨타임

**= 기본 스킬 쿨타임 \* [1 – {(스킬 가속 / (100 + 스킬 가속)}]**

* 1. 추가 스탯

모든 캐릭터가 동일하게 가지고 있는 스탯, 레벨업 해도 증가하지 않음

1. 치명타 확률 및 치명타 피해량

1+치명타 확률(%)로 주는 피해량에 1+치명타 피해량(%) 추가 피해 (서포터는 추가 회복 발생)

기본 치명타 확률 = 0%, 기본 치명타 피해량 = 50%

1. 생명력 흡수

최종 데미지 \* 생명력 흡수(%) 만큼 체력 회복

기본 생명력 흡수 = 0%

1. 회피율

상대 타게팅 공격을 무효시킬 확률 (기본 공격 및 타게팅 스킬, 범위 스킬은 적용되지 않음)

기본 회피율 = 0%

* 1. 디버프

부여되면 반영구적으로 적용(지속 시간 없음), 스택 형

1. 약화

1스택 당 주는 피해량 \* 0.9 (곱연산)

1. 취약

1스택 당 받는 피해량 \* 1.1 (곱연산)

1. 탈진

1스택 당 공격 속도 – 10%

1. 둔화

1스택 당 이동 속도 – 10%

1. 고유

경고, 업보, 취기 등 특정 캐릭터에만 존재하는 버프/디버프 스택

무작위 디버프 적용 효과에서 발생하지 않음

* 1. 상태이상

일정 시간동안 적용되는 효과, 중복 적용 시 적용 시간은 긴 쪽으로 적용

1. 행동 불가

이동 불가, 기본 공격 불가, 기본 스킬 및 궁극기 사용 불가

1. 침묵

스킬 및 궁극기 사용 불가, 스킬 쿨타임 정지

1. 도발

도발 대상에게 강제 이동 명령 및 강제 공격 명령 (기본 스킬 및 궁극기 사용 불가)

1. 치유 감소

받는 모든 체력 회복 효과 \* 0.5

1. 넘어짐

행동 불가와 동일한 효과, 적용 시간이 고정된 상태이상

1. 광란

가장 가까운 아군을 대상으로 강제 이동 명령 및 강제 공격 명령 (기본 스킬 및 궁극기 사용 불가)

1. 스킬

기본 스킬, 패시브, 궁극기, 히든 패시브로 구성

캐릭터 레벨(1~4)에 따라 순서대로 해금

* 1. 스킬 요소

(기본 공격은 타게팅 단일 공격으로 취급)

|  |  |
| --- | --- |
| **대상** | 스킬을 적용할 대상 |
| **형태** | 투사체 형태인지 여부 (투사체일 경우에만 표시) |
| **피해 형태** | 단일 피해인지 범위 피해인지 여부 (범위 피해일 경우에 표시) |
| **타게팅** | **\*투사체일 경우에만**  타게팅, 논타게팅 여부  타게팅: 투사체가 반드시 대상에게 도달  논타게팅: 투사체가 타겟 방향으로 발사 |
| **Lifetime** | **\*논타게팅 투사체일 경우에만**  투사체가 사라지기 까지 걸리는 시간 |
| **투사체**  **속도** | **\*투사체일 경우에만**  투사체의 이동 속도 |
| **범위** | 범위 스킬의 적용 범위 혹은  논 타게팅 투사체 스킬의 투사체 히트 판정 크기 |
| **계수** | 스킬 효과 배율 기준 및 값 |
| **지속 시간** | **\*효과 부여 스킬의 경우에만**  효과 부여 지속 시간 |
| **쿨타임** | **\*기본 스킬의 경우에만**  스킬 사용 주기, 스킬 가속 적용 |
| **발동 시점** | **\*궁극기의 경우에만**  궁극기 사용 조건. 최초 조건 달성 시 1회만 사용 |
| **기타** | 채널링: 해당 시간 동안 스킬을 사용,  상태이상 (침묵, 행동불가, 넘어짐) 시 스킬 취소  면역: 상태 이상 및 피해를 받지 않음 |