

전투 기획

1. 전투 시작 (시작 조건)

플레이어가 몬스터의 감지 범위에 들어가거나, 플레이어가 먼저 몬스터를 공격

- 몬스터가 플레이어를 인식
- 몬스터 경계 애니메이션 재생 (몬스터가 플레이어를 향해 자세를 취함)
- 전투 상태로 전환 (몬스터의 HP 바가 화면에 표시됨)

2. 플레이어의 공격

플레이어가 공격 명령 입력

- 공격 애니메이션 재생
- 몬스터 피격 판정
- 몬스터 피격 애니메이션 재생

3. 몬스터의 공격

몬스터가 공격 준비를 완료

- 몬스터 공격 애니메이션 재생
- 플레이어 피격 판정
- 플레이어 피격 애니메이션 재생

4. 전투 반복 단계

플레이어 공격 사이클

- 플레이어 공격 명령 입력
- 공격 애니메이션 재생
- 몬스터 피격 판정
- 몬스터 피격 애니메이션 재생

몬스터 공격 사이클

- 몬스터 공격 준비
- 공격 애니메이션 재생
- 플레이어 피격 판정
- 플레이어 피격 애니메이션 재생

5. 전투 종료

플레이어 승리

몬스터 HP가 0이 됨

- 몬스터 사망 애니메이션 재생
- 몬스터 루팅 가능 상태로 전환
- 전투 종료

플레이어 사망

플레이어 HP가 0이 됨

→ 플레이어 사망 애니메이션 재생

→ 부활 화면 표시

→ 전투 종료

6. 추가 고려사항

힐 및 회복 스킬: 플레이어는 전투 도중 힐이나 포션을 사용할 수 있다.

회피: 플레이어가 몬스터의 공격을 예상하고 회피 동작이 가능하다. 이때 피격 판정은 없다.

7. 플레이어 공격(전사)

일반 공격 구성

플레이어의 일반 공격은 총 4타로 이루어져 있으며, 각 타는 순차적으로 공격키 입력에 따라 재생된다.

공격 속도 메커니즘

1타가 끝난 후, 0.7초 이내에 공격키를 다시 입력하면 다음 타격(2타, 3타, 4타)이 이어진다.

0.7초 내에 입력하지 않으면 공격이 중단되며, 캐릭터는 다시 대기 상태로 전환된다.

최종 타격 보너스

4타째 공격에서는 공격력의 120% 데미지를 가한다.

8. 스탯

체력 : 캐릭터가 전투 중 버틸 수 있는 최대 생명력, 체력이 0이 되면 캐릭터는 사망한다.

공격력 : 캐릭터가 적을 공격할 때 적에게 입히는 순수한 데미지 값

예시) 1레벨 캐릭터는 공격할 때 1타 당 몬스터에게 50의 데미지를 가한다

방어력 : 적의 공격으로부터 받는 피해를 감소시키는 비율

예시) 1레벨 캐릭터에게 적이 100의 공격력을 가했을 때 실제로 받는 피해는 90이다

1. 캐릭터 스탯

레벨	1	2	3	4	5
체력	1,000	1,500	2,000	2,500	3,000
공격력	50	75	100	125	150
방어력	10	15	20	25	30

2. 몬스터 스탯

레벨	1	2	3	4	5	레이드
체력	400	800	1,500	3,000	5,000	1,000,000
공격력	40	50	60	70	80	150

몬스터 종류

1. 소형 몬스터 (레벨 1-2)

(1) 여우

빠르고 민첩한 작은 여우

공격 방식

할퀴기 : 앞발을 사용해 빠르게 할퀴어 적에게 피해를 입힌다.

(2) 슬라임

젤리 같은 형태의 슬라임

공격 방식

점프 충돌 : 몸을 부풀려 점프 후 착지하며 충격파로 피해를 준다.

2. 중형 몬스터 (레벨 3-4)

(1) 늑대

숲에서 활동하는 늑대. 날렵하면서도 강한 이빨로 적을 물어뜯음.

공격 방식

이빨 물기: 큰 이빨로 물어 단일 대상에게 강력한 피해를 입힌다.

포효: 큰 포효로 주위의 적을 잠시 공포 상태로 만들어 움직임을 제한한다.

(2) 고블린 전사

무기를 든 고블린. 집단으로 다니며 전투를 벌임.

공격 방식

방패 밀치기: 방패로 적을 밀어 후방으로 밀어내면서 움직임을 제한한다.

도끼 휘두르기: 도끼를 크게 휘둘러 광범위한 피해를 입힌다.

3. 대형 몬스터 (레벨 5)

(1) 거대 곰

강력한 체력과 힘을 지닌 대형 곰. 느리지만 강력한 공격을 가함.

공격 방식

강력한 발톱 휘두르기: 커다란 발톱으로 넓은 범위의 적에게 치명적인 피해를 입힌다.

몸통 박치기: 자신의 몸을 사용해 적에게 돌진, 큰 물리 피해를 입히고 넘어뜨린다.

4. 레이드 몬스터

(1) 불의 드래곤

불을 뿜는 초거대 용. 공중에서 여러 공격을 가함.

공격 방식

앞발 휘두르기 : 앞발로 대지를 내려쳐 광범위한 피해를 주고 기절 상태에 빠뜨린다.

불꽃 브레스 : 공중으로 날아올라 거대한 불길을 내뿜어 지속적인 화염 피해를 준다.

내려찍기 : 공중에서 고속으로 하강해 큰 충격파를 발생시켜 플레이어를 밀쳐낸다.

광폭화 : 체력이 20% 이하로 떨어졌을 때 광폭화 상태에 돌입하고 공격력과 공격 빈도가 높아진다.