**전투 기획서**

**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 종료플레이어 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 |

1. 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 |