



ODD EYES

:전투 디자인

작성자 : 원종영
Ver0.08

업데이트 내용

작성 날짜	작성자	최초작성항목	수정항목	수정내용	버전
20160719	원종영	표지/업데이트내용/목차/전투디자인개요	-	-	0.01
20160722	원종영	전투시스템 스테이지	디자인	배열과 디자인 변경.	0.02
20160722	원종영	전투시스템 전투행동	-	-	0.03
20160831	원종영	전투 행동 애니메이션	-	-	0.04
20161004	원종영	공격 시스템	애니메이션	양식 변경	0.05
20161114	원종영	스킬 시스템	전투행동	개요 내용 추가	0.06
20161130	원종영	상태 이상 설계	차트 수정	플로우 차트 양식 변경	0.07
20161205	원종영	-	오타 수정	텍스트	0.08

1. 전투디자인 개요

1-1. 기획 의도

1-2. 전투 컨셉

2. 전투 시스템

2-1. 스테이지

2-2. 전투 행동

3. 공격 시스템

3-1. 공격 방식 분류

3-2. 공격 Flowchart

3-3. 목표 지정

3-4. 사정거리

3-5. 충돌처리

3-6. 판정

4. 스킬 시스템

4-1. 정의

4-2. 스킬 타입 분류

4-3. 스킬 Flowchart

4-4. 쿨타임

4-5. 타입별 발동 과정 처리

4-6. 사용 대상 분류

4-7. 스킬 효과

5. 상태이상 설계

5-1. 정의

5-2. 유형

5-3. 우선 순위

5-4. 상태이상 Flowchart

6. 캐릭터 설계

6-1. 경험치 설계

6-2. 전투 시간 설계

6-3. 스탯 설계

6-4. 성장 타입

6-5. 속성 시스템

6-6. 전투 공식

6-7. 캐릭터 A.I

7. 몬스터 설계

7-1. 유형

7-2. 분류

7-3. 인식 범위

7-4. 몬스터 어그로

7-5. 몬스터 A.I



1. 전투 디자인 개요

1-1. 기획 의도

1-2. 전투 컨셉

1-1. 기획 의도

1. 다양한 캐릭터로 유저에게 선택의 폭과 게임의 다양성을 주고 싶었다.

모바일에서도 충분히 팀플레이에서 오는 즐거움을 가질 수 있다고 생각했다.

팀플레이에서 가장 중요한 것은 팀워크와 조합이라고 생각했으며, 다양한 조합을 맞추기 위해 개성이 다른 다양한 캐릭터와 포지션을 나누었다.

또한 제국별로 가지고 있는 종족 특성과 랭커들만 얻을 수 있는 특수 직업을 통해 조합을 한 번 더 꼬아주었다.

2. 아이템과 스킬의 시너지를 극대화 시키기 위해 노력했다.

단순히 더 좋은 장비가 아닌 나에게 좋은 장비를 찾기 바라는 마음에서 시작했으며, 아이템이나 스킬이 획일화되는 것을 피하고 싶었다.

게임이 획일화가 되면 유저들은 게임에 대한 연구를 중단하게 될 것이고, 다른 상위 플레이어의 장비와 스킬을 따라 하는 것에 만족할지도 모른다.

그렇기 때문에 아이템과 스킬의 조합에 따라 나에게 더 나은 장비가 달라지게 되면 유저들은 하나의 장비가 아닌 자신에게 맞는 또는 자신의 팀원들에게 맞는 아이템을 찾기 위해 연구하게 될 것이다.

3. 조작은 쉽고 생각은 깊게!

모바일 플랫폼 특성상 조작이 어려울수록 유저는 스트레스를 받는다.

나 역시도 작은 화면과 땀이 나는 손을 보면 당장이라도 게임을 꺼버리고 싶은 적이 한 두 번이 아니다.

쉬운 조작과 한 눈에 들어오는 전투 상황으로 전투에서 오는 유저들의 스트레스를 줄이되 다양한 연출로 인한 게임의 재미를 올리기 위해 노력하였다.

1-2. 전투 컨셉

1. 팀플레이 구현

- ① 기존 모바일 게임에서 취약했던 사냥모드에서의 팀플레이 활성화.
- ② 유사 게임 : 이데아
- ③ 단점 보완 : 형식적인 팀플레이가 아닌 **조합에 따른 시너지를 극대화**시켜 팀플레이를 통한 효율적인 전투 구현.

2. 14개의 다양한 캐릭터

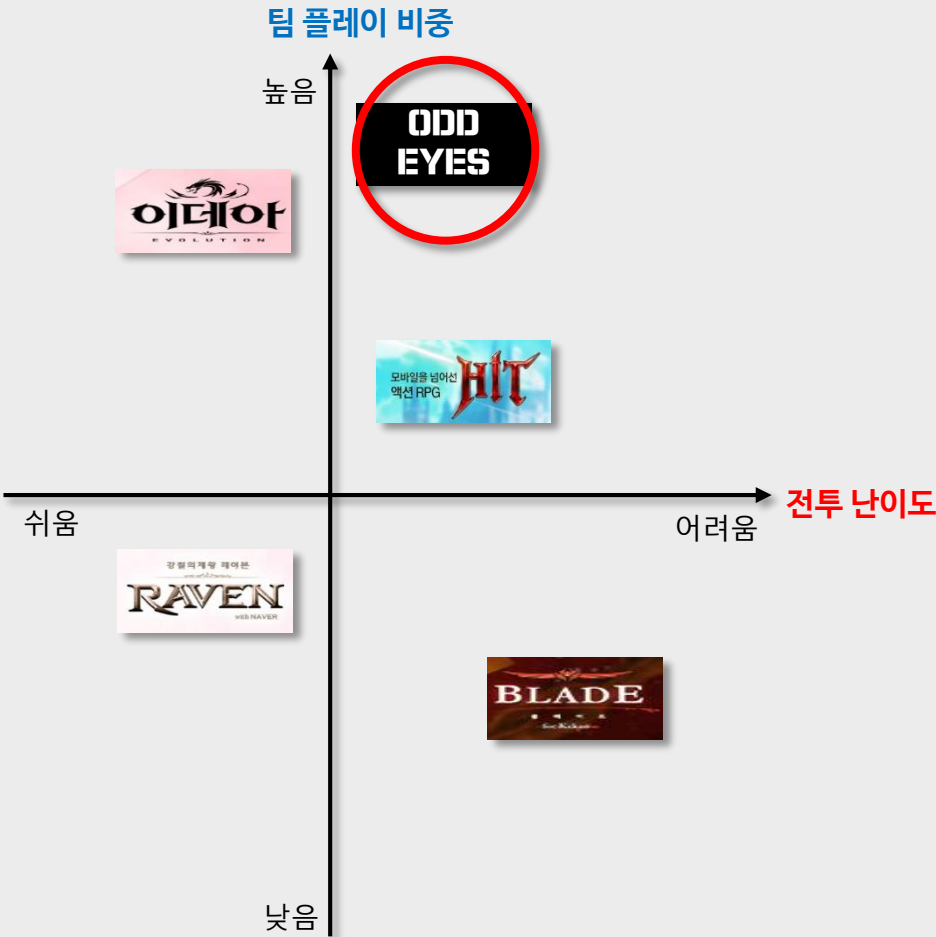
- ① 기존 모바일 게임에서 볼 수 없었던 다양한 캐릭터를 구성.
- ② 14개의 캐릭터와 3개의 포지션으로 구성, 각 모드마다 **다양한 조합 시너지 연출** 가능.
- ③ 모험 모드 : 방어형, 공격형, 지원형 포지션을 활용한 효율적인 전투 구현 가능
- ④ 대결 모드 : 14개의 다양한 캐릭터는 서로 다른 상성에 따라 다른 전투 양상이 가능하도록 하여, 유저들간의 대결이 단순 아이템 대결이 아닌 그 이상의 전투가 가능하도록 하고자 함.
- ⑤ 레이드 : 모험 모드보다 어려운 구성으로 모험 모드에서 느낄 수 없던 긴장감을 조성하고자 하며, 높은 보상이 유저들의 도전 욕구를 자극하고자 한다.

3. 손쉬운 전투 조작

- ① 모바일 특성상 고도의 컨트롤이 어렵기에 **조작에 따른 전투 양상의 결과보다 그 외적인 부분을 더욱 중시함.**
- ② 유사 게임 : 히트
- ③ 단점 보완 : 반격을 없애는 대신 다른 부분에서 전투력 증진 보완.
- ④ 쉽고 효율적인 콤보 - 전투가 지속되지 않아도 콤보가 초기화 되지 않고, 조금씩 줄어들게 함.
- **콤보 보상을 다양하게 하여 게임의 재미를 몰입도를 높임.**

4. 공격 형태

- ① 정의 : 캐릭터나 몬스터의 공격 형태는 크게 3가지로 나눌 수 있음.
- ② 일격 : 공격 속도는 느리나, 강한 대미지를 입힘.
- ③ 속공 : 빠르게 여러 번 대미지를 입힘.
- ④ 광역 : 한 번의 공격으로 주변 적들에게 범위 패해를 입힘.





2. 전투 시스템

2-1. 스테이지

2-2. 전투 행동

2-1. 스테이지 : 정의

1. 전투가 행해지는 공간을 말한다.

- ① 전투가 가능하게 설계되어 있는 공간.
- ② 전투 가능한 UI 상태가 되었을 때.
- ③ 전투할 대상이 있는 상태.

2. 스테이지는 완료 시에만 보상이 주어진다.

- ① 보상의 종류는 모드에 따라 다르게 제공.
- ② 모험 모드 : 골드, 경험치, 아이템.
- ③ 대결 모드 : 칭호, 붉은 돌(유료 재화), 전투 토큰.(PVP전용 아이템 구매 시 사용)
- ④ 공통 보상 : 기여도.(랭킹에 반영)

3. 스테이지에서 전투 대상은 크게 PC와 monster로 나눈다.

- ① PC와의 전투는 대결 모드라 칭함.
- ② monster와의 전투는 모험 모드라 칭함.
- ③ PC는 현재 접속 중인 유저를 칭함.
- ④ NPC는 monster와 object로 분류됨.
- ⑤ monster와 object의 차이는 PC가 enemy로 인식하는가로 분류되며, enemy로 인식되었을 때 NPC는 monster로 구분됨.
- ⑥ 도우미 친구는 object로 포함됨. (도우미 친구 : 친구 리스트에 포함되어 있는 PC가 일부 모드에서 소환되어 전투에 도움을 주는 시스템.)

Q.전투가 행해지는 공간인가?

YES	일반 던전, 영웅 던전, 레이드, 개인전 대결, 길드전 대결, 이벤트 영상, 관전 모드
NO	로비, 친구 초대 창, 캐릭터 상태 창, 장비 창, 스킬 창, 직업 창



Q.스테이지 완료 시 보상이 주어지는가?

YES	일반 던전, 영웅 던전, 레이드, 개인전 대결, 길드전 대결, 이벤트 영상
NO	관전 모드



Q.전투 대상이 있는가?

YES	일반 던전, 영웅 던전, 레이드, 개인전 대결, 길드전 대결
NO	이벤트 영상



스테이지

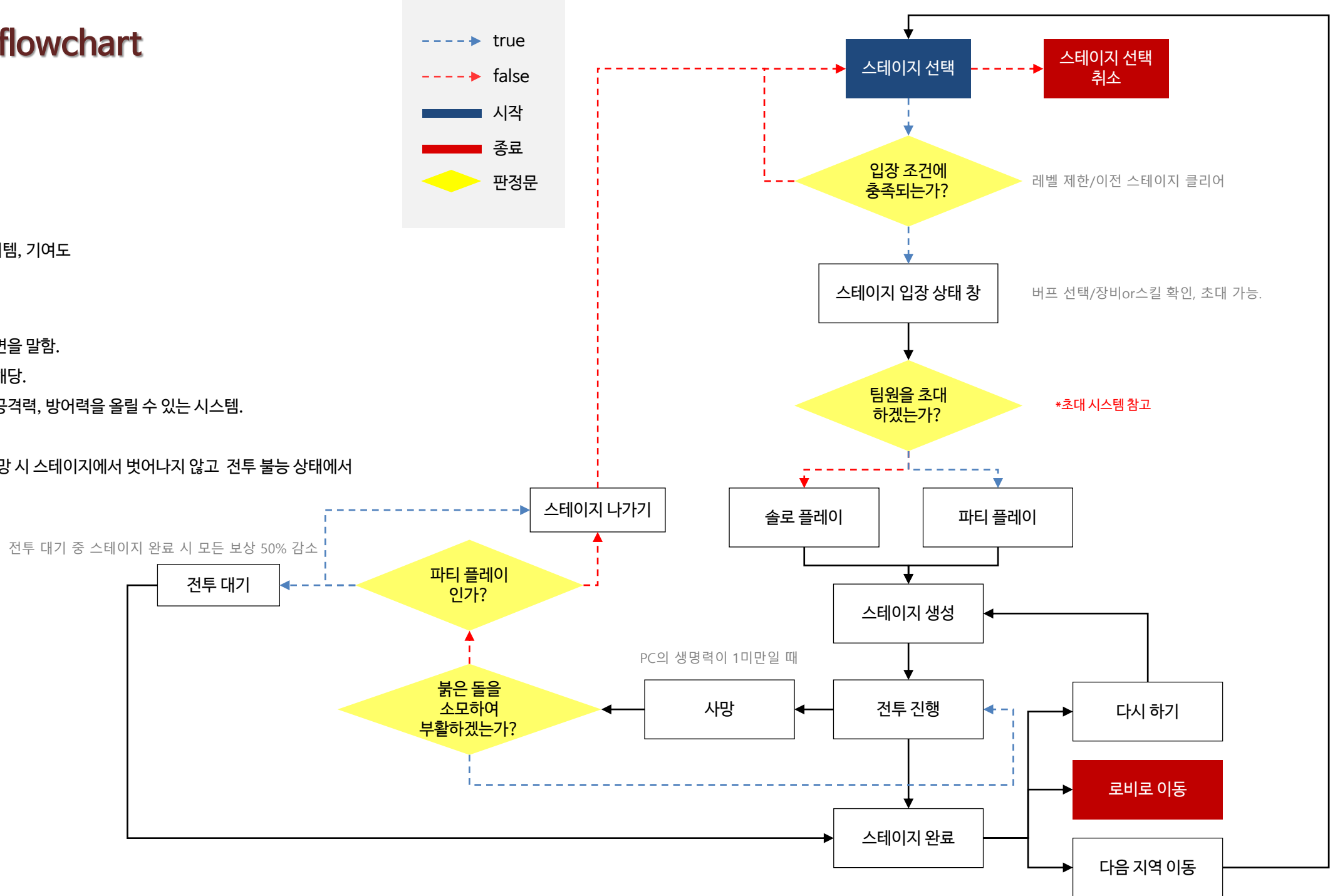
2-1. 스테이지 : flowchart

1. 일반/영웅 던전 개요

- ① 구분 : 모험 모드 하위 콘텐츠.
- ② 목적 : 스테이지 완료.
- ③ 완료 조건 : 생존.
- ④ 보상 종류 : 골드, 경험치, 아이템, 기여도

2. Flowchart 용어 설명

- ① 스테이지 선택 : 지역 선택 화면을 말함.
- ② 레벨 제한 : 영웅 던전에서만 해당.
- ③ 버프 선택 : 골드를 소모하여 공격력, 방어력을 올릴 수 있는 시스템.
- ④ 붉은 돌 : 유료 재화
- ⑤ 전투 대기 : 파티 플레이 중 사망 시 스테이지에서 벗어나지 않고 전투 불능 상태에서 머무르는 것.



2-1. 스테이지 : 초대 시스템

1. 초대 시스템

1-1. 인원

- ① 일반/영웅 던전 : 최대 5인
- ② 레이드 : 최대 10인
- ③ 길드 전투 : 필수 3인

1-2. 모집 방법

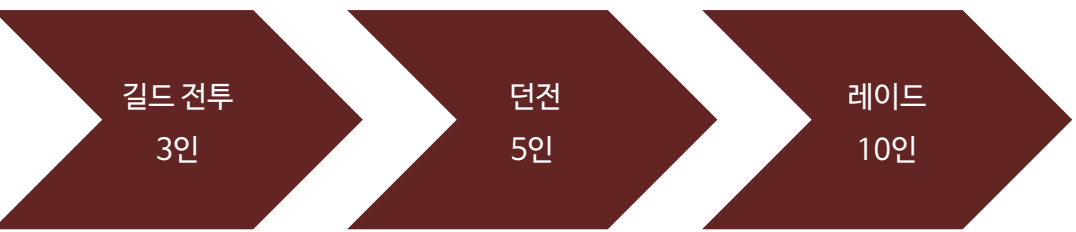
- ① 초대 : 친구 or 길드원.
- ② 무작위 선별 : 2-2) 무작위 선별표 참고.

1-3. 파티 인원 에 따른 난이도 변화

- ① 일반/영웅 던전 : monster 수 증가. (인원 x 1.2, 최대 2배 증가)
- ② 레이드 : 보스 체력 증가. (인원 x 1.1, 최대 2배 증가)
- ③ 길드 전투 : 3인 필수.

1-4. 초대가 제한된 모드 : 개인전 대결, 관전 모드

모드에 따른 인원



2. 무작위 선별 시스템

2-1. 목적

- ① 친구 or 길드원으로 제한된 초대 시스템의 제약을 커버해준다.
- ② 빠른 시작에 도움을 준다.
- ③ 신규 유저 및 복귀 유저의 부담을 덜어준다.
- ④ 게임 상 인맥으로 오는 스트레스를 줄여준다.
- ⑤ 인맥 없이도 파티 플레이가 가능하도록 도와준다.

2-2. 무작위 선별 시스템 정책

- ① 선별 우선 순위 : 포지션 > 레벨 > 랜덤
- ② 선별 시 기본 포지션 : 방어형1, 공격형3, 지원형1
- ③ 무작위 선별 시스템은 모험 모드에 한해서만 운영한다. (일반/영웅 던전, 레이드)
- ④ 공석 포지션을 1순위로 한다.
- ⑤ 무작위 선별 시간은 10초 내외로 하며, 10초가 지나면 매칭 여부와 상관없이 게임을 시작한다.
- ⑥ 공석인 상태로 게임이 시작되면 실시간 매칭을 진행한다.
- ⑦ 중간에 참여한 인원은 차등 보상한다.
- ⑧ 중간에 인원이 참여했을 때 다음 wave 기준으로 난이도가 올라간다.
- ⑨ 레이드는 실시간 참여를 제한한다.

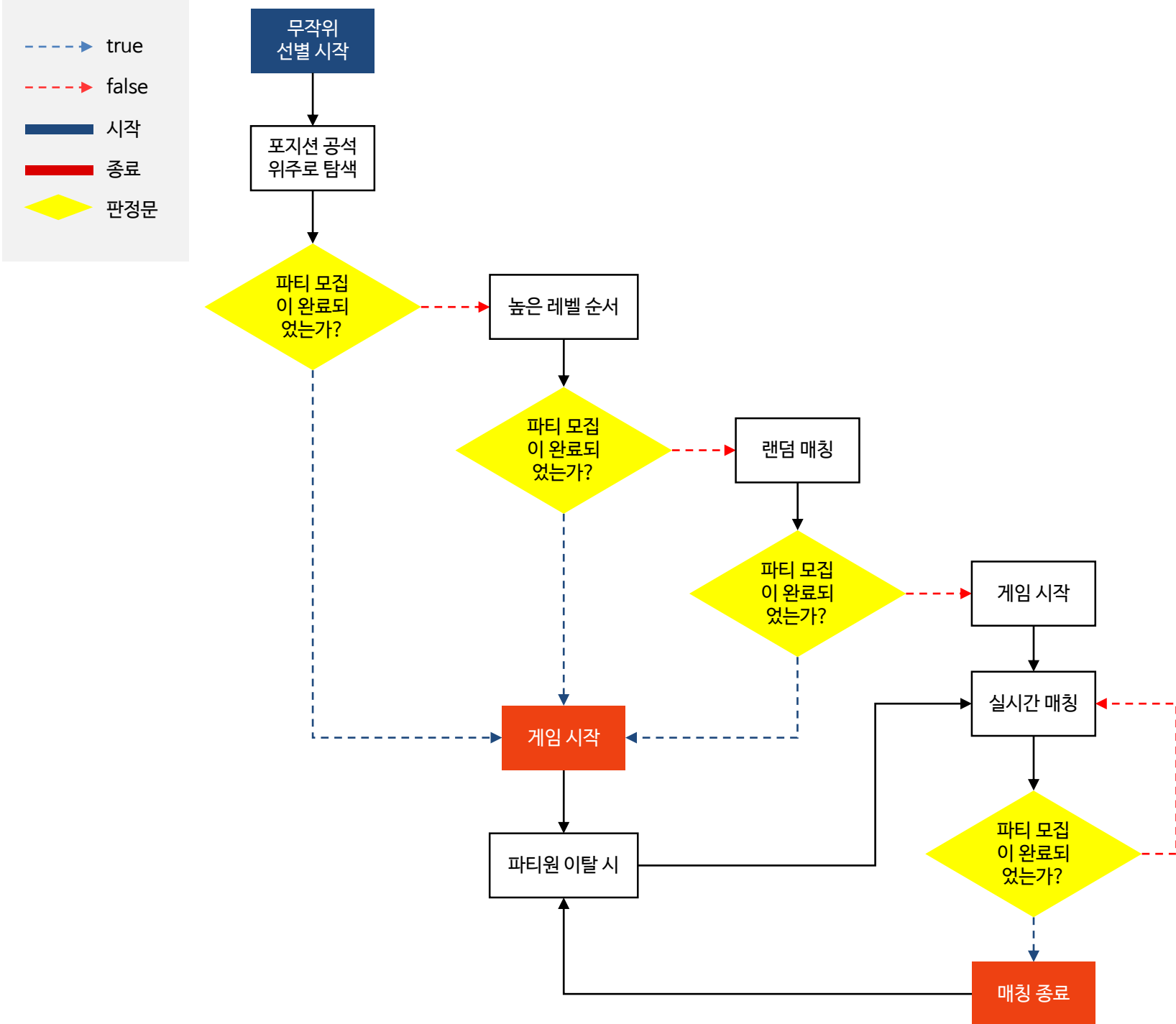
2-3. 차등 보상

- ① 실시간 매칭으로 중간에 합류한 PC는 wave 기준으로 차등 보상을 한다.
- ② 전체 진행 wave가 50% 미만일 때 100% 보상을 받는다.
- ③ 전체 진행 wave가 50% 이상일 때 50%의 보상을 받는다.

2-1. 스테이지 : 초대 시스템

2-4. 무작위 선별 시스템 Flowchart 설명

- ① 파티 설정 시 바로 게임을 시작함.
- ② 중요도는 포지션 > 높은레벨 > 랜덤 매칭으로 함.
- ③ 랜덤 매칭까지 파티원 모집이 완료가 되지 않으면 게임을 시작.
- ④ 파티원 모집이 안되서 게임이 시작되었을 시 실시간으로 파티원을 매칭.
- ⑤ 게임 중 계속하여 매칭을 시도하며, 5인 매칭이 완료되면 종료.
- ⑥ 중간에 팀원이 파티에서 이탈하면 실시간 매칭을 시작.



2-2. 전투 행동 : 정의

1. 전투는 적에게 공격을 가하거나 받을 때 상태를 말한다.

- ① 전투 상태는 스테이지 진입 시작부터 스테이지 완료까지이다.
- ② 별개의 대기 상태는 구현하지 않는다.

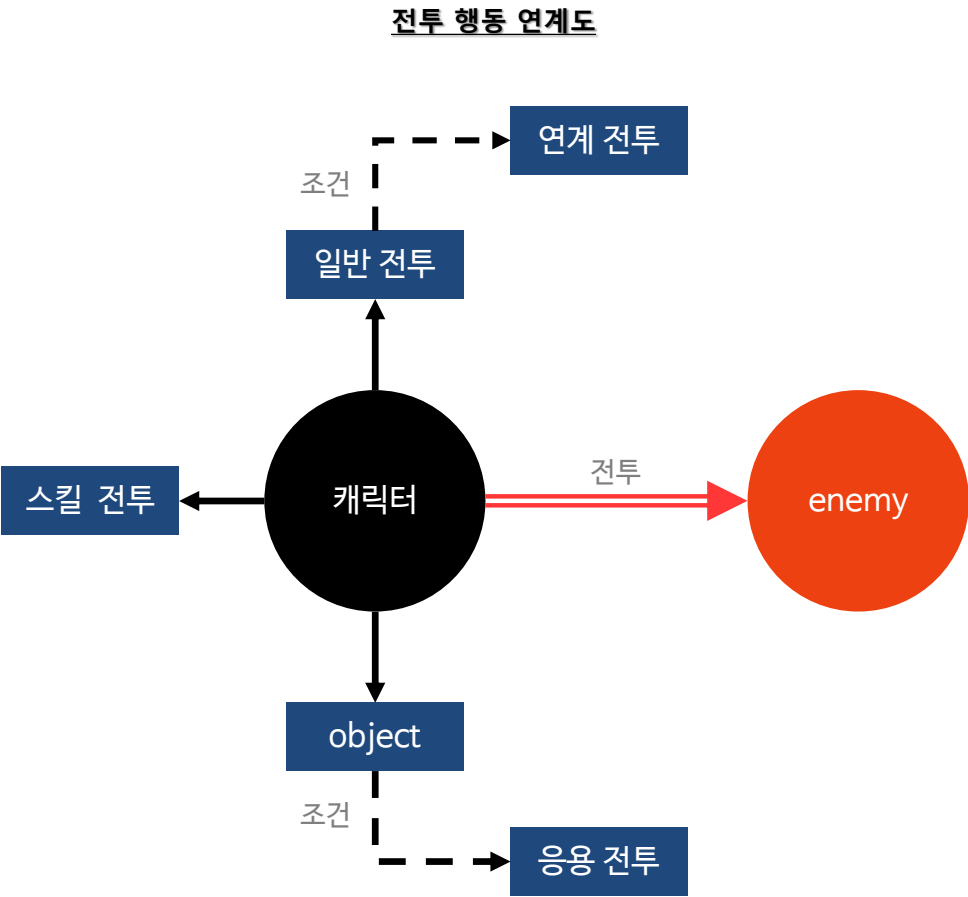
2. 전투 행동은 전투 시 캐릭터가 보이는 패턴을 말한다.

- ① 전투 행동 패턴으로는 일반 전투, 연계 전투, 스킬 전투, 응용 전투 크게 4가지가 있다.
- ② 일반 전투는 캐릭터가 적에게 기본 공격을 하는 것을 말한다.
- ③ 연계 전투는 기본 공격을 연속으로 적중 시 캐릭터가 적에게 다양한 방식의 공격을 가하는 것을 말한다.
- ④ 스킬 전투는 캐릭터가 가지고 있는 스킬을 적에게 시전 하는 것을 말한다.
- ⑤ 응용 전투는 사물을 이용하여 적에게 피해를 주는 것을 말한다.

3. 전투 행동은 조건이 선행되어야 하며 가장 기본이 되는 조건은 아래와 같다.

- ① 조건 1 : 전투 가능 지역인가?
- ② 조건 2 : 적이 존재하는가?
- ③ 조건 3 : 전투 행동을 하는데 제약이 없는가?

*스킬 전투는 스킬 시스템 참고



행동 분류표

분류	설명	자원	조건1	조건2	조건3	공격 형태
일반 전투	기본 공격	-	상태 이상 없음	사거리 범위 내	-	일격, 속공, 광역
연계 전투	기본 공격 연속 사용	-	기본 공격 조건 1, 2	object or enemy 공격	연속적 공격 가능	연계1, 2, 3, 4, 5
응용 전투	object을 이용한 공격	object	기본 공격 조건 1, 2	object 필요	해당 object 작동 조건 수행	폭파, 파괴, 스위치
스킬 전투	스킬을 이용한 공격	재사용 대기 시간	상태 이상 없음	스킬 사거리 범위 내	스킬 재사용 대기 시간 on	스킬 시스템 참고

2-2. 전투 행동 : 일반 전투

1. 개요

- 일반전투 정의
 - ① 전투 행동의 가장 기본이 되는 행동이다.
 - ② 일반 전투는 기본 공격을 말한다.
 - ③ 기본 공격은 일격, 속공, 광역 3가지 공격 유형을 가지고 있다.
 - ④ 기본 공격의 범위는 크게 근접과 원거리로 나뉜다.
- 일반전투 시스템 디자인
 - ① 근접 공격 사거리는 3m, 원거리 공격은 15m로 정한다.
 - ② 모든 캐릭터의 기본 공격은 위에서 언급한 것과 같이 3가지가 있다.
 - ③ 기본 공격 유형을 나누는 기준점은 직업으로 구분한다.
 - ④ 전사 및 방어형 캐릭터는 보통 일격 유형을 사용한다.
 - ⑤ 원거리 딜러는 보통 속공 유형을 사용한다.
 - ⑥ 마법사나 지원 캐릭터는 광역 유형을 사용한다.
 - ⑦ 유형에 따라 애니메이션이 구분되며, 같은 유형의 캐릭터들은 외형으로 구분한다.
 - ⑧ 공격 유형에 따라 공격력, 공격 속도, 공격 범위가 결정된다.
 - ⑨ 공격력, 공격 속도는 아이템의 영향을 받는다.
 - ⑩ 공격 범위는 외부 요인으로 변하지 않는다.
 - ⑪ 공격 유형의 다른 공격력 계수는 캐릭터의 총 전투력을 환산하여 계산한다.



2-2. 전투 행동 : 일반 전투

2. 기본 공격 : 일격

- ① 특징 : 느리지만 강력한 공격 형태이며 직선상의 적에게 피해를 준다.
- ② 기본 공격 속도 : 0.5/s
- ③ 공격 범위 : 직선 3m
- ④ 계수 : 기본 공격력의 x1.2

3. 기본 공격 : 속공

- ① 특징 : 빠르지만 공격 범위가 좁다.
- ② 기본 공격 속도 : 1.5/s
- ③ 공격 범위 : 단일 타겟
- ④ 계수 : 기본 공격력의 x1

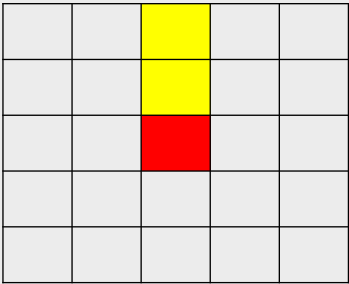
4. 기본 공격 : 광역

- 특징 : 넓은 공격범위를 가지고 있으나 공격력이 약하다.
- 기본 공격 속도 : 1/s
- 공격 범위 : 주변 3m
- 계수 : 기본 공격력의 x0.8

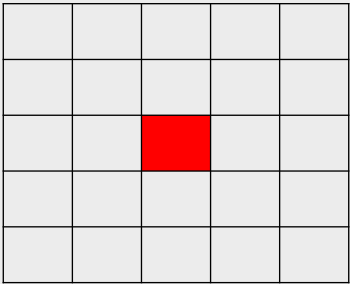
1m

타격 받은 enemy

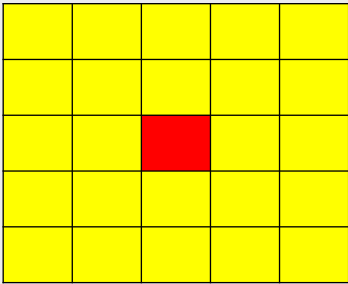
공격 범위



일격



속공



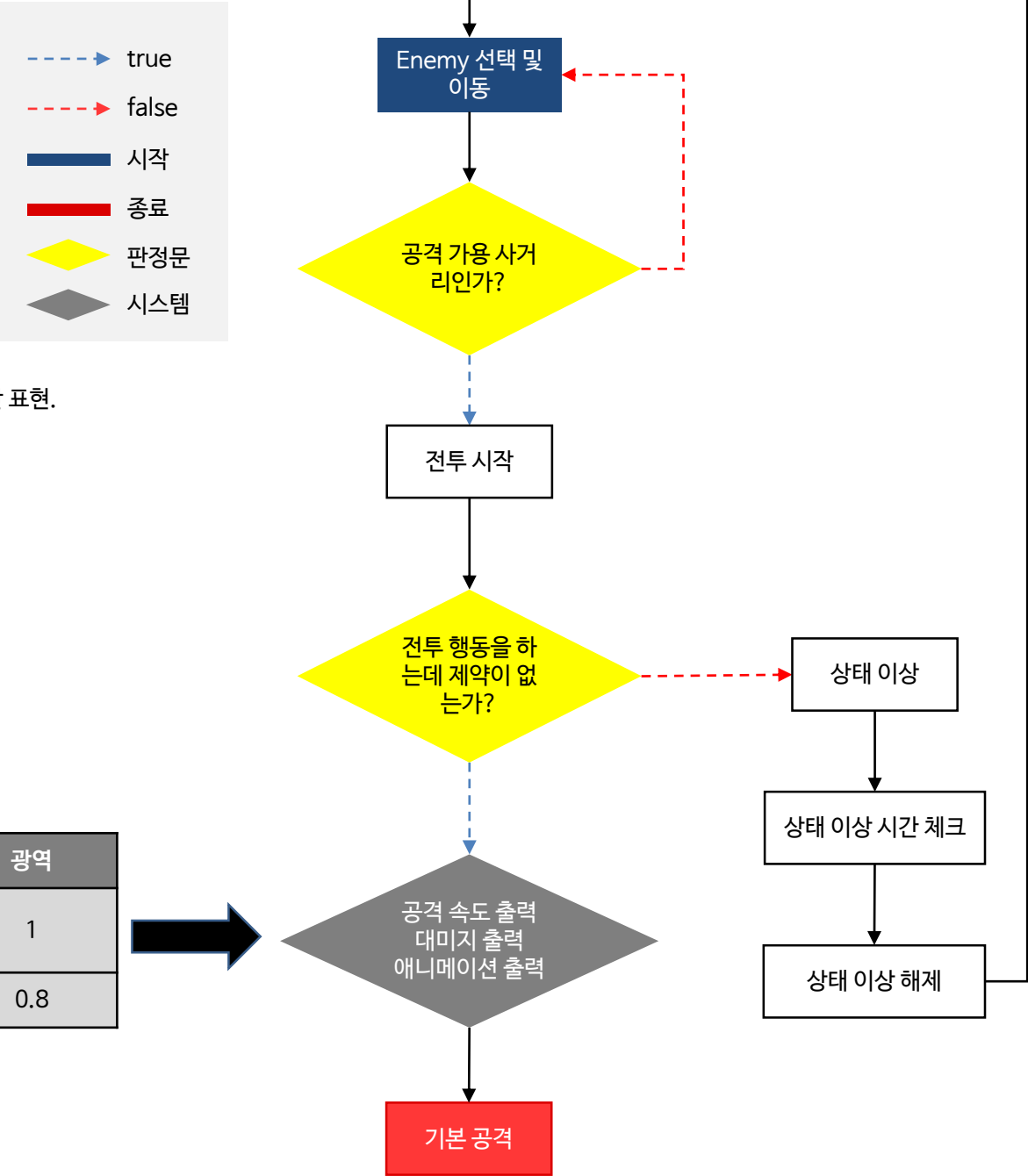
광역

2-2. 전투 행동 : 일반 전투

5. 일반 전투 Flowchart 설명

- ① 일반 전투 상태가 되기 위해 기본 조건이 선행되어야 함.
- ② 일반 전투 Flowchart는 전투 행동 및 A.I의 기반이 됨.
- ③ A.I일 때 enemy 선택 및 이동은 가장 가까운 적을 기준으로 함.
- ④ 공격 가용 사거리는 기본 공격에만 해당.
- ⑤ 만약 스킬 공격이 기본 공격보다 사거리가 길다면 스킬이 우선으로 사용되고 이동함.
- ⑥ 이 Flowchart에서는 단순히 스테이지 안에서 일어날 수 있는 제약을 뜻하고 있어 상태 이상만 표현.

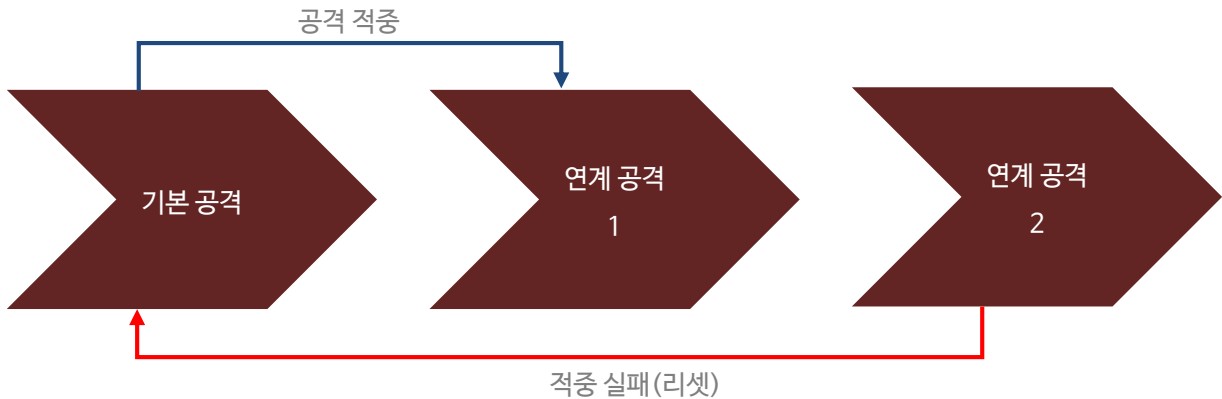
공격 형태	일격	속공	광역
기본 공격 속도	0.5	1.5	1
계수	1.2	1	0.8



2-2. 전투 행동 : 연계 전투

1. 개요

- ① 기본 공격을 통한 연속 동작을 의미한다.
- ② 연계 전투는 크게 세가지로 나눌 수 있으며, 공격 형태별로 분류된다.
- ③ 각 공격 형태의 연계 공격은 총 5단계로 구분이 된다.
- ④ 연계 공격은 enemy에게 공격을 적중해야만 작동할 수 있다.
- ⑤ 적중 실패 시 연계 콤보는 리셋이 된다.
- ⑥ 범위 공격으로 인해 주위 enemy에게 적중된다고 해도 기본 타겟이 된 enemy 공격이 실패하면 연계 공격은 리셋된다.



2. 공격 형태별 연계 전투 컨셉

1) 일격

- ① 모션 : 느리나 다소 거칠고 강력한 모습을 보여야 한다. 크게 휘두른다는 느낌을 받게 한다.
- ② 카메라 : 연계 전투가 발생할 때마다 강한 흔들림을 연출한다.
- ③ 효과 : enemy를 밀어내고 연계 공격5에서 스팀을 건다.

2) 속공

- ① 모션 : 빠르게 찌르거나 휘두르는 느낌을 받게 한다.
- ② 카메라 : 약한 흔들림과 흔들리 때 마다 진동을 출력한다.
- ③ 효과 : enemy를 둔화시키고 연계 공격5에서 넉다운 시킨다.

3) 광역

- ① 모션 : 폭탄이 터지는 듯한 느낌을 받게 한다.
- ② 카메라 : 화면을 순간적으로 밝게 연출하여 폭탄이 터질 때 섬광이 생기는 듯한 효과를 준다.
- ③ 효과 : enemy를 속박시키고 연계 공격5에서 에어본 시킨다.

캐릭터별 공격 형태

제국	캐릭터 이름	포지션	공격 사거리	공격 형태
두두리	각시	마법형	원거리	광역
두두리	낮도깨비	방어형	근접	일격
두두리	독각	암살형	근접	속공
수메르	The BLUE	공격형	원거리	속공
수메르	The GOLD	지원형	원거리	광역
수메르	The RED	방어형	근접	일격
아비도스	물	암살형	근접	속공
아비도스	메두사	마법형	근접	광역
아비도스	사막방패	방어형	근접	일격
안타르크티케	빅풋	방어형	근접	일격
안타르크티케	예티	지원형	근접	일격
파룬따파	Crab Man	방어형	근접	일격
파룬따파	FLY.F	공격형	원거리	속공
파룬따파	팔완체	공격형	근접	속공

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(일격)

3-1. 일격 : 연계 공격 애니메이션 *일격은 근접에게만 해당되는 전투 유형임.

Lbm1-1		일격 : 연계 공격1-1 L_blow_melee1-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 향해 직선으로 크게 찌른다.	땅이 갈라지며, 0.5초 흔적은 사라진다.
애니메이션 연출 시간		1.2초	
조건	기본 공격 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	기본 공격이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lbm2-1		일격 : 연계 공격2-1 L_blow_melee2-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy의 왼쪽 위를 사선으로 크게 벤다.	땅이 갈라지며, 0.5초 흔적은 사라진다.
애니메이션 연출 시간		1.2초	
조건	연계 공격1 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격1이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lbm()-1 : ① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.	
Lbm()-2 : ① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.	
Lbm1-2	일격 : 연계 공격1-2 L_blow_melee1-2_(캐릭터명)
행동 설명	기본 공격 자세로 돌아간다.
애니메이션 연출 시간	0.8초
조건	연계 공격1 적중 시 상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-
특징	Enemy가 조금 뒤로 물러난다.(0.3m)

Lbm2-2	일격 : 연계 공격2-2 L_blow_melee2-2_(캐릭터명)
행동 설명	기본 공격 자세로 돌아간다.
애니메이션 연출 시간	0.8초
조건	연계 공격2 적중 상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-
특징	Enemy가 조금 뒤로 물러난다.(0.3m)

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(일격)

3-1. 일격 : 연계 공격 애니메이션 *일격은 근접에게만 해당되는 전투 유형임.

Lbm3-1		일격 : 연계 공격3-1 L_blow_melee3-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 오른쪽 어깨로 밀친다.	땅이 갈라지며, 0.5초 흔적은 사라진다
애니메이션 연출 시간		1.2초	
조건	연계 공격2 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격2이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lbm4-1		일격 : 연계 공격4-1 L_blow_melee4-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	무기로 Enemy의 복부를 타격한다.	땅이 갈라지며, 0.5초 흔적은 사라진다
애니메이션 연출 시간		1.2초	
조건	연계 공격3 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격3이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lbm()-1 : ① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.	
Lbm()-2 : ① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.	
Lbm3-2	일격 : 연계 공격3-2 L_blow_melee3-2_(캐릭터명)
행동 설명	Enemy에서 살짝 멀어진다.
애니메이션 연출 시간	0.8초
조건	연계 공격3 적중 시 상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-
특징	Enemy가 조금 뒤로 물러난다.(0.3m)

Lbm4-2	일격 : 연계 공격4-2 L_blow_melee4-2_(캐릭터명)
행동 설명	Enemy에서 살짝 멀어진다.
애니메이션 연출 시간	0.8초
조건	연계 공격4 적중 상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-
특징	Enemy가 조금 뒤로 물러난다.(0.3m)

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(일격)

3-1. 일격 : 연계 공격 애니메이션 *일격은 근접에게만 해당되는 전투 유형임.

Lbm5-1		일격 : 연계 공격5-1 L_blow_melee5-1_(캐릭터명)		
행동 설명	임팩트	Enemy의 머리를 크게 내려 찍는다.	땅이 갈라지며, 0.5초 흔적은 사라진다	
애니메이션 연출 시간		1.2초		
조건		연계 공격4 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식		연계 공격4이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징		대미지 값 출력.		

Lbm5-2	일격 : 연계 공격5-2 L_blow_melee5-2_(캐릭터명)	
행동 설명	Enemy에서 살짝 멀어진다.	
애니메이션 연출 시간	0.8초	
조건	연계 공격5 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy가 1.5초 동안 기절한다.	

Lbm()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lbm()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(속공)

3-2. 속공(근접) : 연계 공격 애니메이션

Lqm1-1		속공 : 연계 공격1-1 L_quick_melee1-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 향해 직선으로 빠르게 세 번 찌른다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		기본 공격 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		기본 공격이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqm2-1		속공 : 연계 공격2-1 L_quick_melee2-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 X자로 빠르게 두 번 벤다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		연계 공격1 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격1이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqm1-2		속공 : 연계 공격1-2 L_quick_melee1-2_(캐릭터명)	
행동 설명		살짝 뒤로 점프를 뛴다.	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격1 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

Lqm2-2		속공 : 연계 공격2-2 L_quick_melee2-2_(캐릭터명)	
행동 설명		살짝 뒤로 점프를 뛴다.	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격2 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

Lqm()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lqm()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(속공)

3-2. 속공(근접) : 연계 공격 애니메이션

Lqm3-1		속공 : 연계 공격3-1 L_quick_melee3-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 수직으로 두 번 베기	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건	연계 공격2 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격2이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lqm4-1		속공 : 연계 공격4-1 L_quick_melee4-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy의 하단을 회전해서 두 번 베기	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건	연계 공격3 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격3이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lqm()-1 : ① 시작 애니메이션
② 대미지 값 출력
③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.

Lqm()-2 : ① 복귀 애니메이션
② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬.
③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

Lqm3-2	속공 : 연계 공격3-2 L_quick_melee3-2_(캐릭터명)	
행동 설명	살짝 뒤로 점프를 뛴다.	
애니메이션 연출 시간	0.2초	
조건	연계 공격3 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

Lqm4-2	속공 : 연계 공격4-2 L_quick_melee4-2_(캐릭터명)	
행동 설명	위로 높이 점프를 뛴다.	
애니메이션 연출 시간	0.2초	
조건	연계 공격4 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(속공)

3-2. 속공(근접) : 연계 공격 애니메이션

Lqm5-1		속공 : 연계 공격5-1 L_quick_melee5-1 (캐릭터명)		
행동 설명	임팩트	Enemy를 5연타		무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초		
조건		연계 공격4 적중	Enemy 타켓 동일	상태이상 무
조작 방식		연계 공격4이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징		대미지 값 출력.		

Lqm5-2		속공 : 연계 공격5-2 L_quick_melee5-2 (캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격5 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy가 2m 뒤로 낙다운 된다.	

Lqm()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lqm()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(속공)

3-3. 속공(원거리) : 연계 공격 애니메이션

Lqr1-1		속공 : 연계 공격1-1 L_quick_ranged1-1(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 향해 빠르게 두 번 쏜다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		기본 공격 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		기본 공격이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqr2-1		속공 : 연계 공격2-1 L_quick_ranged2-1(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 향해 빠르게 세 번 쏜다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		연계 공격1 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격1이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqr1-2		속공 : 연계 공격1-2 L_quick_ranged1-2(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격1 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

Lqr2-2		속공 : 연계 공격2-2 L_quick_melee2-2(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격2 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

Lqr()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lqr()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(속공)

3-3. 속공(원거리) : 연계 공격 애니메이션

Lqr()-1 : ① 시작 애니메이션
② 대미지 값 출력
③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.

Lqr()-2 : ① 복귀 애니메이션
② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬.
③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

Lqr3-1		속공 : 연계 공격3-1 L_quick_ranged3-1(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	뒤로 1m 덤블링 후 공격 한다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		연계 공격2 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격2이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqr3-2		속공 : 연계 공격3-2 L_quick_ranged3-2(캐릭터명)	
행동 설명		착지 후 공격 자세 유지	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격3 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

Lqr4-1		속공 : 연계 공격4-1 L_quick_ranged4-1(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 향해 빠르게 세 번 쏜다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		연계 공격3 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격3이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqr4-2		속공 : 연계 공격4-2 L_quick_ranged4-2(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격4 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 움직임이 10% 느려진다. (중첩 불가)	

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(속공)

3-3. 속공(원거리) : 연계 공격 애니메이션

Lqr5-1		속공 : 연계 공격5-1 L_quick_ranged5-1(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	점프를 하여 난사한다.	무기에 바람이 실린다.
애니메이션 연출 시간		0.5초	
조건		연계 공격4 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격4이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lqr5-2		속공 : 연계 공격5-2 L_quick_ranged5-2(캐릭터명)	
행동 설명		착지 후 공격 자세 유지	
애니메이션 연출 시간		0.2초	
조건		연계 공격5 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy가 2m 뒤로 낙다운 된다.	

Lqr()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lqr()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(광역)

3-4. 광역(근접) : 연계 공격 애니메이션

Lsm1-1		광역 : 연계 공격1-1 L_splash_melee1-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	무기를 땅으로 내려찍는다.	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건		기본 공격 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		기본 공격이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lsm1-1		광역 : 연계 공격2-1 L_splash_melee2-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	Enemy를 향해 강하게 내리친다.	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건		연계 공격1 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격1이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lsm1-2		광역 : 연계 공격1-2 L_splash_melee1-2_(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.3초	
조건		연계 공격1 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsm1-1		광역 : 연계 공격2-2 L_splash_melee2-2_(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.3초	
조건		연계 공격2 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsm()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lsm()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(광역)

3-4. 광역(근접) : 연계 공격 애니메이션

Lsm3-1		광역 : 연계 공격3-1 L_splash_melee3-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	검을 왼쪽에서 오른쪽으로 크게 휘두른다.	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건		연계 공격2 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격2이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lsm4-1		광역 : 연계 공격4-1 L_splash_melee4-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	어깨로 Enemy를 밀친다.	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건		연계 공격3 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격3이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lsm3-2		광역 : 연계 공격3-2 L_splash_melee3-2_(캐릭터명)	
행동 설명		착지 후 공격 자세 유지	
애니메이션 연출 시간		0.3초	
조건		연계 공격3 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsm5-2		광역 : 연계 공격5-2 L_splash_melee5-2_(캐릭터명)	
행동 설명		살짝 뒤로 간다.	
애니메이션 연출 시간		0.3초	
조건		연계 공격4 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsm()-1 : ① 시작 애니메이션
② 대미지 값 출력
③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.

Lsm()-2 : ① 복귀 애니메이션
② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬.
③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(광역)

3-4. 광역(근접) : 연계 공격 애니메이션

Lsm6-1		광역 : 연계 공격6-1 L_splash_melee6-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	무기로 강하게 적을 내리찍는다.	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건		연계 공격4 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격4이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lsm6-2		광역 : 연계 공격6-2 L_splash_melee6-2_(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.3초	
조건		연계 공격5 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy가 1초간 속박된다.	

Lsm()-1 :	① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lsm()-2 :	① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(광역)

3-5. 광역(원거리) : 연계 공격 애니메이션

Lsr1-1		광역 : 연계 공격1-1 L_splash_ranged1-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	하늘을 향해 발사	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건	기본 공격 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	기본 공격이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lsr2-1		광역 : 연계 공격2-1 L_splash_ranged2-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	하늘을 향해 발사	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건	연계 공격1 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격1이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lsr1-2	광역 : 연계 공격1-2 L_splash_ranged1-2_(캐릭터명)	
행동 설명	기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간	0.3초	
조건	연계 공격1 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsr2-2	광역 : 연계 공격2-2 L_splash_ranged2-2_(캐릭터명)	
행동 설명	기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간	0.3초	
조건	연계 공격2 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsm()-1 : ① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lsm()-2 : ① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(광역)

3-5. 광역(원거리) : 연계 공격 애니메이션

Lsr3-1		광역 : 연계 공격3-1 L_splash_ranged3-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	하늘을 향해 발사	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건	연계 공격2 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격2이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lsr4-1		광역 : 연계 공격4-1 L_splash_ranged4-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	하늘을 향해 발사	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건	연계 공격3 적중	Enemy 타겟 동일	상태이상 무
조작 방식	연계 공격3이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.		
특징	대미지 값 출력.		

Lsr3-2	광역 : 연계 공격3-2 L_splash_ranged3-2_(캐릭터명)	
행동 설명	착지 후 공격 자세 유지	
애니메이션 연출 시간	0.3초	
조건	연계 공격3 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsr4-2	광역 : 연계 공격4-2 L_splash_ranged4-2_(캐릭터명)	
행동 설명	살짝 뒤로 간다.	
애니메이션 연출 시간	0.3초	
조건	연계 공격4 적중	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식	-	
특징	Enemy의 몸이 0.2초간 공중에 뜬다. (중첩 불가)	

Lsm()-1 : ① 시작 애니메이션 ② 대미지 값 출력 ③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.
Lsm()-2 : ① 복귀 애니메이션 ② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬. ③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.

2-2. 전투 행동 : 연계 전투(광역)

3-5. 광역(원거리) : 연계 공격 애니메이션

Lsr5-1		광역 : 연계 공격5-1 L_splash_ranged5-1_(캐릭터명)	
행동 설명	임팩트	하늘을 향해 5번 연속 발사	공격 시 섬광이 생긴다.
애니메이션 연출 시간		0.7초	
조건		연계 공격4 적중	Enemy 타겟 동일 상태이상 무
조작 방식		연계 공격4이 적중한 enemy에게 기본 공격 버튼 사용.	
특징		대미지 값 출력.	

Lsr5-1		광역 : 연계 공격5-2 L_splash_ranged5-2_(캐릭터명)	
행동 설명		기본 공격 자세로 돌아간다.	
애니메이션 연출 시간		0.3초	
조건		연계 공격5 적중 시	상태이상 등으로 인한 캔슬이 없을 시
조작 방식		-	
특징		Enemy가 1초간 속박된다.	

Lsm()-1 : ① 시작 애니메이션
② 대미지 값 출력
③ 상태 이상 스킬에도 캔슬 없음.

Lsm()-2 : ① 복귀 애니메이션
② 상태 이상 스킬에 적중 당할 시 캔슬.
③ 캔슬 시 1번 동작에서 피해 모션으로 전환.



3. 공격 시스템

3-1. 공격 방식 분류

3-2. 공격 Flowchart

3-3. 목표 지정

3-4. 사정거리

3-5. 충돌 처리

3-6. 판정

3-1. 공격 방식 분류

▪ 공격 방식 분류

공격 방식은 크게 세가지로 분류한다.

1. 일반 공격 : 소모 값이 없으며, 공격 시 기본으로 설정된 공격 방식을 말한다.

- ① 일반 공격 : 하위 유형으로 일격, 공속, 광역 세가지가 있으며, 하위 유형에 따라서 공격 속도와 적용 효과가 변한다.
- ② 일격 : 기본 공격 속도 0.5, 계수 1.2
- ③ 공속 : 기본 공격 속도 1.2, 계수 1
- ④ 광역 : 기본 공격 속도 1, 계수 0.8
- ⑤ 연계 공격 : 소모 값이 없으며, 일반 공격 이후로 연계되어서 나오는 공격 방식을 말한다.
- ⑥ 연계 공격은 각각의 하위 유형에 따라 적에게 디버프를 준다.

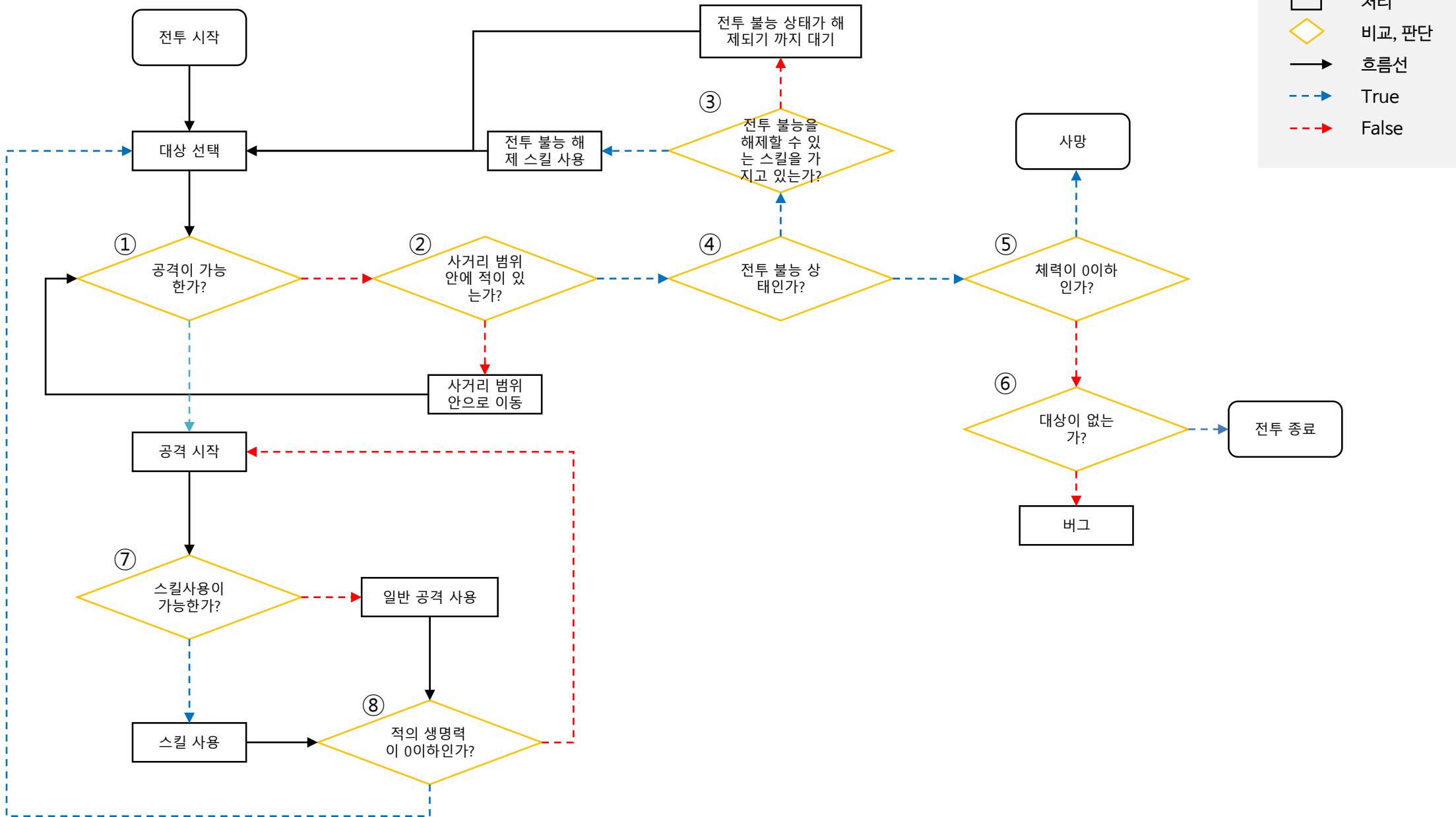
2. 사정거리 : Odd eyes에서 사정 거리 분류로는 근접 공격과 원거리 공격이 두 종류가 있다.

- ① 근접 : 사거리 2m미만일 시 근접이라 칭한다.
- ② 원거리 : 사거리 2m이상일 경우 원거리라 칭한다.

3. 스킬 공격 : 소모 값이 있으며, 일반 공격에 비해 높은 공격력과 효율을 가지고 있다.

- ① 단일 스킬 : 단일 적 상대로 공격하며, 스킬 중 가장 강력한 공격력을 지닌 유형이다. 때문에 체력이 높은 보스 몬스터 상대로 효율적이다.
- ② 광역 스킬 : 공격력은 다소 낮지만, 한 번의 공격으로 여러 명의 적들에게 대미지를 줄 수 있는 스킬 유형이다. 때문에 체력이 낮은 일반 몬스터 상대로 효율적이다.
- ③ 지역 스킬 : 바닥을 기준으로 스킬 판정을 설정하며, 지속적인 공격이 가능하다. 광역 스킬하고 비슷한 맥락을 가지고 있는 스킬이지만, 스킬 조건에 따라 광역 스킬 보다 더 높은 효율성을 가질 수 있다.
- ④ 버프 : 보통 적에게 공격을 가하지는 않지만, 아군이 전투에서 좀 더 강력한 공격을 할 수 있도록 지원해준다. 버프에도 단일, 광역, 지역 세 유형이 있다.
- ⑤ 디버프 : 적의 전투력을 낮추는 모든 스킬을 말하며, 보통 공격력을 낮추거나 상태 이상 효과를 만든다. 버프와 달리 적에게 공격을 가할 수 있으며, 상황에 따라 가장 효율적인 스킬이 된다.

3-2. 공격 Flowchart



3-2. 공격 Flowchart : 변수 설명

변수 넘버	변수	시스템
1	공격이 가능한가?	전투 가능 유무 파악(사거리,상태이상, 사망) 사거리 체크, 상태이상체크, 스킬 쿨타임 체크
2	사거리 범위 안에 적이 있는가?	지형에 따른 공격 유무 파악(언덕 시 공격이 가능한 타입인지 체크) 스킬 사거리 체크, 일반 공격 사거리 체크
3	전투 불능 해제 스킬을 가지고 있는가?	해제 스킬로 해제가 가능한 상태이상 파악 해제 스킬 여부 체크, 해제스킬 쿨타임 체크
4	전투 불능 상태인가?	디버프 체크
5	체력이 0 이하인가?	현재 체력 체크
6	대상이 없는가?	시야 범위 적 체크, 자신을 공격하는 적 체크
7	스킬 사용이 가능한가?	스킬 쿨타임 체크, 스킬 사거리 체크, 디버프 체크
8	적의 생명력이 0이하인가?	적 체력 체크

3-3. 목표 지정

▪ 목표 지정 정의

- ① 목표 지정은 일반 공격 및 스킬을 사용할 시 가지게 되는 지정 방식을 의미한다.
- ② 스킬의 유형의 따라 목표 지정의 유형의 달라진다.
- ③ 이 문서에서는 목표 지정을 자동 사냥과 수동 사냥 두가지로 구분해서 기입하고자 한다.

▪ 목표 지정 유형

- ① 타겟 지정 : 적을 설정하여 그 적에게 스킬을 가하는 방식으로 일반 공격, 단일 스킬, 전이 스킬로 구성되어 있다.
- ② 방향 지정 : 방향을 설정하여 설정된 방향으로 스킬을 시전하는 방식으로 관통 스킬, 장사정거리 스킬로 구성되어 있다.
- ③ 지역 지정 : 지정된 지역에 스킬이 시전되는 방식으로 바닥 스킬로 구성되어 있다.
- ④ 즉시 시전 : 사용 시 즉시 시전되는 방식으로 폭발형 스킬, 전범위 스킬로 구성되어 있다.

*단일 스킬 : 적 1인에게만 적용 / 전이 스킬 : 최초 적 1인에게 적용하며 주변으로 대미지 및 효과 전이 가능 / 관통 스킬 : 적을 관통하여 직선상 적 모두에게 대미지 및 효과 적용 / 장사정거리 스킬 : 최대 사거리가 15M이상인 스킬 / 바닥 스킬 : 바닥에 스킬을 시전하여 그 범위 안에 포함된 모든 적에게 대미지 및 효과 적용 / 폭발형 스킬 : 시전자로부터 일정 사거리 만큼 폭발하며 해당 범위에 모든 적에게 대미지 및 효과 적용 / 전범위 스킬 : 스테이지 전체 아군 및 적군에게 효과 및 대미지를 주는 스킬

3-3. 목표 지정 : 타겟 지정

▪ 타겟 지정 수동 사냥

- ① 적을 설정한 후 해당 스킬 터치 시 설정된 적에게 스킬을 시전한다.
- ② 만약 적이 스킬 사거리 밖에 존재한다면, 캐릭터는 스킬 사거리 안으로 이동한 후 스킬을 시전한다.
- ③ 스킬 시전 전에 다른 적을 터치하거나 지역을 터치하면 스킬은 취소가 된다.

▪ 타겟 지정 자동 사냥

- ① 가장 가까운 적을 우선으로 지정한다.
- ② 같은 선상에 놓인 적이라면 위협도 가장 높은 적을 우선 지정한다.
- ③ 위협도가 같은 적이라면 임의로 적 1인을 지정하여 스킬을 시전한다.

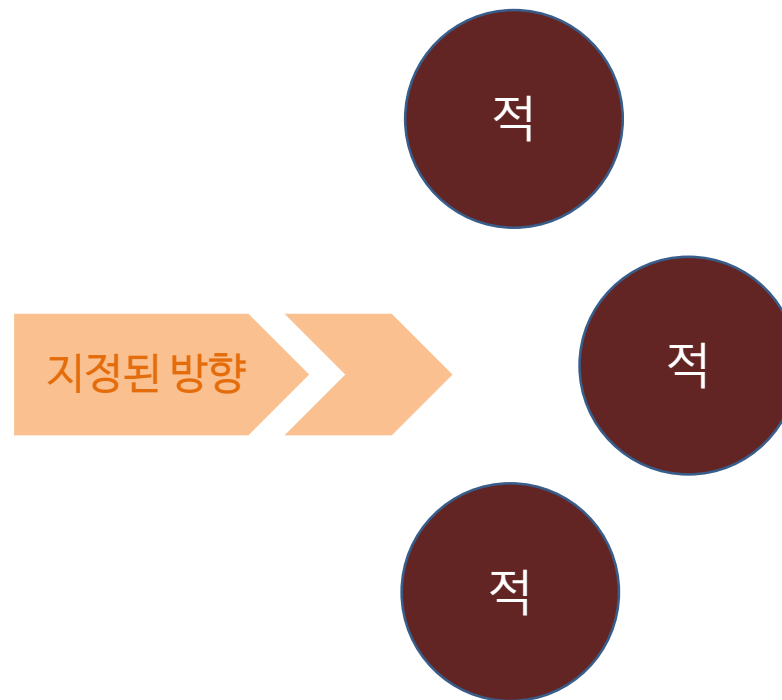
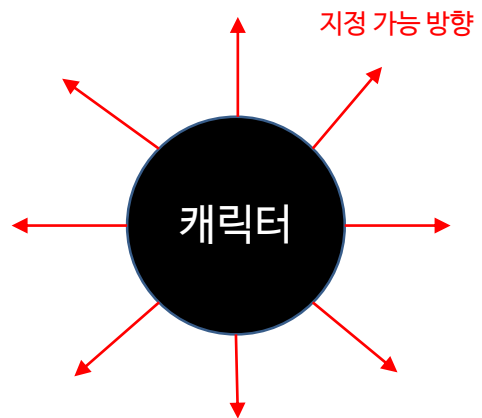
3-3. 목표 지정 : 방향 지정

▪ 방향 지정 수동 사냥

- ① 스킬을 터치한 후 방향을 선택한다.
- ② 방향을 선택 후 화면을 터치하면 선택된 방향을 시전한다.

▪ 방향 지정 자동 사냥

- ① 가장 가까운 적을 우선으로 지정한다.
- ② 같은 선상에 놓인 적이라면 위협도 가장 높은 적을 우선 지정한다.
- ③ 위협도가 같은 적이라면 임의로 적 1인을 지정한다.
- ④ 적 지정이 완료가 되면 적과 캐릭터의 일직선 방향으로 스킬을 시전한다.



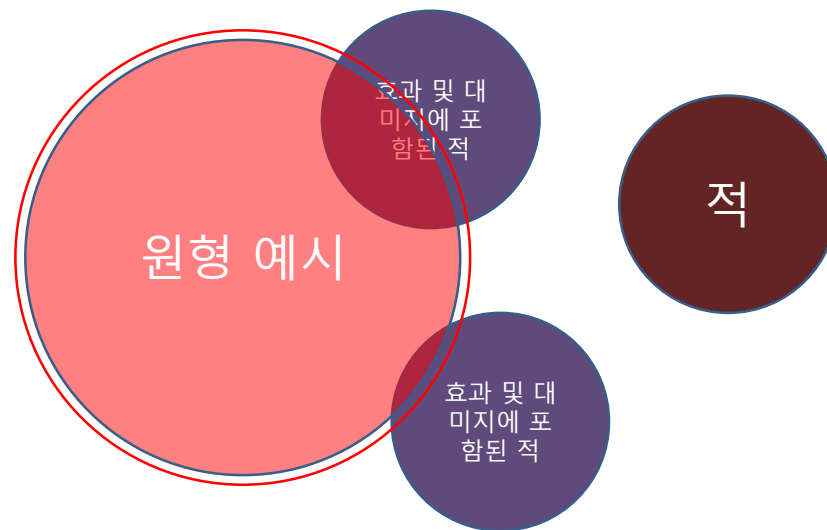
3-3. 목표 지정 : 지역 지정

■ 지역 지정 수동 사냥

- ① 스킬을 터치하면 원형의 범위가 표시된다.
- ② 원하는 지역에 원형을 가져다 놓고 화면을 터치하면 스킬을 시전한다.
- ③ 원형의 위치가 사거리 밖에 있다면 사거리 안으로 이동한다.
- ④ 이동 중 다른 곳을 터치하거나 상태 이상되면 스킬이 취소된다.

■ 지역 지정 자동 사냥

- ① 가장 가까운 적을 우선으로 지정한다.
- ② 같은 선상에 놓인 적이라면 위협도 가장 높은 적을 우선 지정한다.
- ③ 위협도가 같은 적이라면 임의로 적 1인을 지정하여 스킬을 사용한다.



3-3. 목표 지정 : 즉시 시전

- 즉시 시전 수동 사냥

- ① 해당 스킬 터치 시 즉시 사용된다.

- 즉시 시전 자동 사냥

- ① 스킬 쿨 타임이 돌 때마다 시전된다.

3-4. 사정거리

▪ 사정거리

- ① 사정거리는 크게 일반 공격 사정거리와 스킬 사정거리로 구분된다.
- ② 일반 공격 사정거리는 소모값이 없는 일반 공격 시 공격 가능한 최대 거리를 의미한다.
- ③ 일반 공격은 크게 근접과 원거리로 나눈다.
- ④ 근접은 최대 사거리가 2m를 넘지 않는다.
- ⑤ 원거리는 최소 2m이상의 사정거리를 가진다.
- ⑥ 스킬 사정거리는 각 스킬의 성격에 따라 다르게 측정된다.
- ⑦ 스킬 사정거리를 결정하는 요인 중 가장 큰 것은 목표지정 방식이다.
- ⑧ 타겟 지정방식은 일반 공격 방식과 관련이 있다.
- ⑨ 근접형 캐릭터의 스킬이 타겟 지정방식일 경우 스킬의 사정거리는 2m이하로 설정한다.
- ⑩ 원거리 캐릭터의 스킬이 타겟 지정방식일 경우 스킬의 사정거리는 원거리 사정거리와 동일하다.
- ⑪ 방향 지정방식은 스킬 사정거리 중 가장 넓은 사정거리를 가지게 된다.
- ⑫ 근접형과 원거리형을 따로 구분하지 않는다.
- ⑬ 보통 방향 지정방식의 사정거리는 4m이상으로 한다.
- ⑭ 지역 지정방식은 근접 또는 원거리와 상관없이 2m이하의 사정거리를 가진다.
- ⑮ 즉시 시전 방식은 스킬의 종류에 따라 전체 범위를 가지게 되며 전체 범위는 한 스테이지를 말한다.
- ⑯ 여기서 스테이지는 이미 몬스터가 소환된 장소를 말하는 것이며, 앞으로 소환될 몬스터에게는 효과를 미치지 못한다.

3-5. 충돌처리

▪ 충돌처리

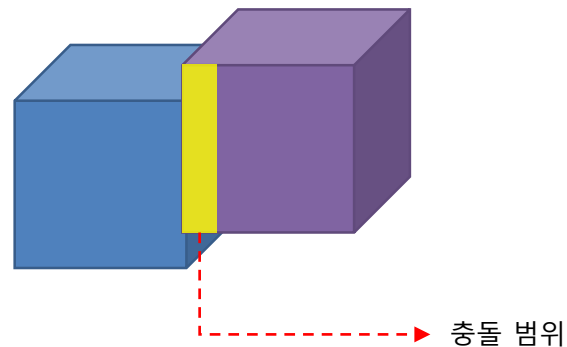
- ① 충돌처리는 게임 내 오브젝트가 서로 충돌하였는가를 판단하여 그 결과에 따른 상호작용을 할 수 있도록 도와준다.
- ② 실제 오브젝트에게 눈에 보이지 않는 박스(컬리전)를 설정하여, 충돌 박스끼리 충돌하면 이를 감지할 수 있다.
- ③ 오브젝트의 종류에 따라 충돌 박스는 크게 면, 선, 범위, 관통 4가지로 나눈다.
- ④ 면 박스는 보통 몬스터나 캐릭터처럼 부피가 있는 오브젝트에게 설정한다.
- ⑤ 면 박스는 오브젝트의 실제 크기보다 조금 크게 설정하여 판정에 용의하게 설정한다.
- ⑥ 선 박스는 주로 투사체에 사용하며 면 박스하고만 충돌하게 설정하여, 판정의 무게를 가볍게 한다.
- ⑦ 선 박스는 면 박스와 충돌하면 소멸되며, 충돌된 박스하고만 상호작용을 가지게 된다.
- ⑧ 범위 박스는 보통 지역 지정 스킬에서 사용되며, 범위 박스 역시 면 박스하고만 상호작용을 가진다.
- ⑨ 범위 박스는 해당 범위 선상에 놓인 면 박스 모두에게 영향을 주도록 한다.
- ⑩ 범위 박스는 보통 스테이지 바닥에 설정된다.
- ⑪ 관통 박스는 선 박스와 같은 유형의 박스지만 선 박스와 구분되는 것이 면 박스를 관통한다는 것이다.
- ⑫ 선 박스는 면 박스와 충돌하면 소멸되지만 관통 충돌은 면 박스를 통과하여 직전으로 모든 면 박스 오브젝트하고 상호작용을 한다.

3-5. 충돌처리 : 처리방식

1. 면 충돌처리방식

- ① 면 박스 컬리전은 면을 기준으로 잡는다.
- ② 노란색 부분은 충돌이 되었다는 표시이며, 서로의 면이 닿는 부분이 바로 충돌 부분이다.
- ③ 면 박스는 서로 충돌 시 관통이 되지 않는다.
- ④ 보통 캐릭터나 몬스터 등과 같은 오브젝트에 사용되며, 근접 무기에도 면 박스가 사용된다.
- ⑤ 때문에 면과 면이 충돌하면 상호작용을 보인다.
- ⑥ 면 박스는 면, 선, 범위, 관통 박스에 모두 상호작용을 한다.

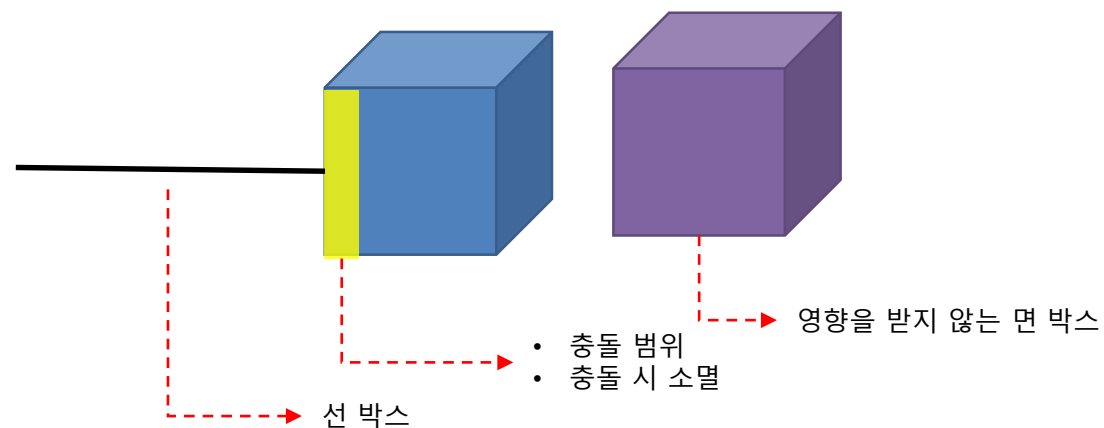
• 면 박스 충돌



2. 선 충돌처리방식

- ① 선 박스 컬리전은 선을 기준으로 잡는다.
- ② 보통 부피가 거의 없는 스킬 투사체에 많이 사용된다.
- ③ 선 박스는 오직 면 박스와 충돌 시에만 상호작용을 한다.
- ④ 선 박스는 면 박스와 상호작용을 하는 동시에 소멸된다.

• 선 박스 충돌

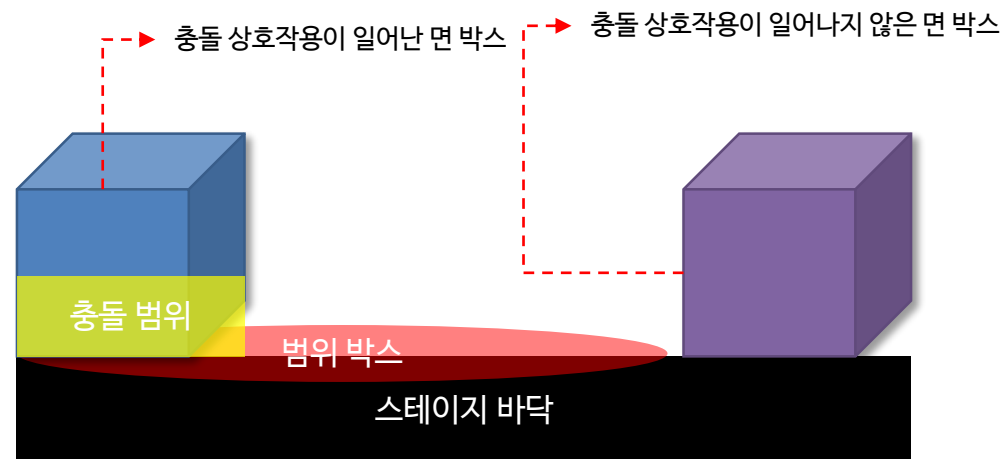


3-5. 충돌처리 : 처리방식

3. 범위 충돌처리방식

- ① 범위 박스는 2D로 구성된다.
- ② 보통 지역 지정 스킬에서 사용한다.
- ③ 보통 범위 박스는 스테이지 바닥에 설정한다.
- ④ 범위 박스는 오직 면 박스와 충돌 시 상호작용한다.
- ⑤ 범위 박스 내에 있는 모든 면 박스는 상호작용한다.

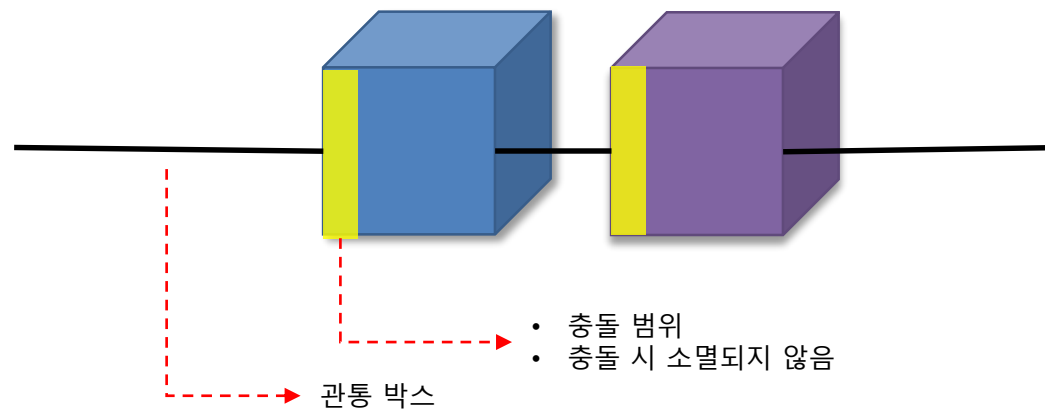
• 범위 박스 충돌



4. 관통 충돌처리방식

- ① 보통 관통형 스킬에서 사용된다.
- ② 선박스와 비슷한 유형을 가지고 있으나, 관통 박스는 충돌 시 소멸되지 않는다.
- ③ 관통 박스는 기본적으로 직선으로 관통한다.
- ④ 설정에 따라 굴절이 가능하다.

• 관통 박스 충돌



3-6. 판정

▪ 명중 판정

- ① 각 충돌 박스끼리 충돌하면 상호작용을 하게 된다.
- ② 상호작용이라 하면 어떤 효과가 나타나거나 대미지가 발생하게 된다.
- ③ 상호작용 시 발생하는 효과를 명중 및 회피로 한 번 더 판정함으로 게임의 다양한 전투 패턴을 만들려고 한다.
- ④ 상대방에게 공격을 적중 시키는 것은 명중이며, 상대방에 공격을 피하는 것은 회피이며 이 둘의 계산식은 같으며, 입장에 차이만 발생할 뿐이다.

▪ 명중률 계산식

$100 - (100 - \text{공격자명중률}) * \{1 + (\text{방어자민첩성} - \text{공격자민첩성} - 1) / 2\}$



4. 스킬 시스템

4-1. 정의

4-2. 스킬 타입 분류

4-3. 스킬 Flowchart

4-4. 쿨타임

4-5. 타입별 발동 과정 처리

4-6. 사용 대상 분류

4-7. 스킬 효과

4-1. 정의

■ 스킬 정의

- ① 스킬은 기본 공격이 아닌 소모값이 있는 특수 공격을 말한다.
- ② 스킬의 주 소모값은 시간이다.
- ③ 스킬 마다 쿨타임은 각기 다르다.
- ④ 쿨타임 설정 기준은 스킬의 위력이 높을수록 길어지도록 한다.
- ⑤ 스킬은 공격, 버프, 디버프, 소환 크게 4가지 유형으로 구분된다.
- ⑥ 공격 유형 스킬은 상대방에게 대미지를 주는 것을 주목적으로 하며, 가장 기본적인 스킬 유형이다.
- ⑦ 버프는 아군에게 공격 혹은 방어 능력을 향상시켜주는 스킬을 말한다.
- ⑧ 디버프는 적군에게 공격 혹은 방어 능력을 저하시키는 스킬을 말한다.
- ⑨ 소환은 수환수를 소환하여, 전투에 참여 시키는 것을 말한다.
- ⑩ 레벨 업 당 스킬 포인트는 1씩 추가되며, 원하는 스킬에 포인트를 투자하여, 습득 및 강화가 가능하다.
- ⑪ 스킬 습득은 Passive와 Active로 구분되며, 기호에 맞게 투자 할 수 있다.
- ⑫ Passive 스킬은 소모값이 없는 스킬로 Active 스킬을 강화시켜 주거나 전투력을 올려주는 역할을 한다.
- ⑬ Passive 스킬은 크게 호랑이 위상, 여우 위상, 독수리 위상 3가지로 구분된다.
- ⑭ 호랑이 위상은 주로 공격력과 방어력 향상 효과를 가진다.
- ⑮ 여우 위상은 주로 치명타 대미지, 치명타 확률 증가, 회피 등과 같이 확률로 인해 강해지는 공격력 및 방어력 향상 효과를 가진다.
- ⑯ 독수리 위상은 스킬 대미지 증가 및 쿨타임 감소 등과 같은 스킬 대미지 향상과 스킬 대미지 저항 효과를 가진다.
- ⑰ Passive 스킬은 별도로 스킬 포인트가 필요하지 않으며, 10레벨 당 호랑이 위상, 여우 위상, 독수리 위상 중 하나의 스킬을 선택할 수 있다.
- ⑱ Active 스킬은 기본적으로 캐릭터 당 스킬을 3개까지 배울 수 있다.
- ⑲ 스킬 1은 3레벨, 스킬 2은 12레벨, 스킬 3은 30레벨 때 배울 수 있다.
- ⑳ 50레벨(만렙) 달성 시 직업을 얻어 직업 스킬을 배울 수 있으며, 랭커가 되면 특수 스킬을 배울 수 있다.

4-2. 스킬 타입 분류

▪ 공격 유형 스킬

- ① 공격 유형 스킬은 대미지를 기본으로 한 스킬을 의미하며, 가장 대표적인 스킬 유형이다.
- ② 공격 스킬이 적에게 대미지를 주는 방식은 즉시 피해, 도트 대미지, 고정 피해가 있다.
- ③ 즉시 피해는 스킬을 적중시키면 즉시 적에게 대미지를 주는 방식이다.
- ④ 도트 대미지는 적에게 일정 시간만큼 지속적인 대미지를 주는 방식을 말한다.
- ⑤ 고정 피해는 적의 방어력을 무시하고 고정 피해를 주는 방식이다.

▪ 버프 스킬

- ① 버프 스킬은 아군에게 공격 및 방어 향상 효과를 주는 스킬을 의미한다.
- ② 버프 스킬은 모두 지속시간이 있으며, 지속 시간이 지나면 사라진다.
- ③ 버프의 종류는 생명력 증가, 생명력 회복, 방어막 생성, 공격력 증가, 추가 공격력 부여, 공격 속도 증가, 이동 속도 증가, 피해 감소, 무적, 경계도 향상, 경계도 감소, 사정거리 증가, 가시피해 부여가 있다.
- ④ 생명력 증가는 아군의 최대 생명력을 올려준다.
- ⑤ 생명력 회복은 아군의 현재 체력을 회복 시켜준다.
- ⑥ 방어막 생성은 아군에게 대미지를 흡수하는 방어막을 생성한다.
- ⑦ 공격력 증가는 아군의 기본 공격력을 증가시켜 준다.
- ⑧ 추가 공격력 부여는 아군이 공격 시 기본 공격력 대비 해당 %만큼의 추가 공격을 부여한다.
- ⑨ 공격 속도 증가는 아군의 기본 공격 속도를 향상시켜 준다.
- ⑩ 이동 속도 증가는 아군의 기본 이동 속도를 향상시켜 준다.
- ⑪ 피해 감소는 아군이 실제로 받는 피해의 %만큼 피해를 덜 받게 해준다.
- ⑫ 무적은 아군이 적에게 피해를 입지 않는 상태로 만들어준다.
- ⑬ 경계도 향상은 아군의 경계도를 올려 적이 아군을 공격하도록 유도한다.
- ⑭ 경계도 감소는 아군의 경계도를 내려 적이 아군을 공격하지 않도록 한다.
- ⑮ 사정거리 증가는 아군의 기본 사정거리를 향상시켜 준다.
- ⑯ 가시 피해 부여는 아군이 공격을 받을 시 받은 대미지의 %만큼 적에게 피해를 되돌려 준다.

4-2. 스킬 타입 분류

▪ 디버프 스킬

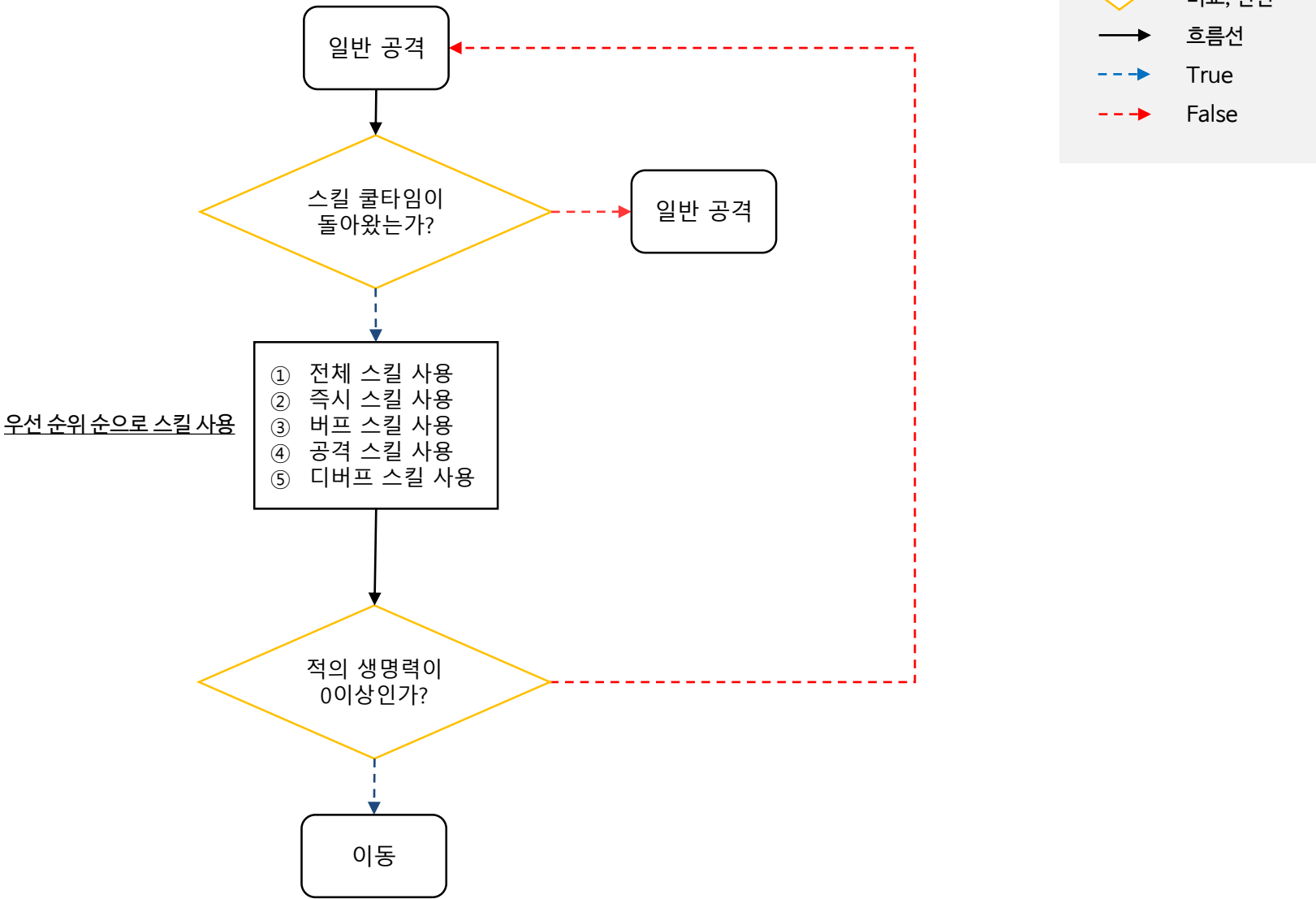
- ① 디버프 스킬은 적군에게 공격 및 방어 감소 효과 및 상태이상 스킬을 말한다.
- ② 디버프 스킬은 모두 지속시간이 있으며, 지속 시간이 지나면 사라진다.
- ③ 디버프 스킬의 종류는 공격력 감소, 공격 속도 감소, 이동 속도 감소, 치유효과 감소, 방어력 감소, 기절, 에어본, 속박, 공포, 침묵, 버프 제거, 넉백이 있다.
- ④ 공격력 감소는 적의 기본 공격력을 감소 시킨다.
- ⑤ 공격 속도 감소는 적의 기본 공격 속도를 감소 시킨다.
- ⑥ 이동 속도 감소는 적의 기본 이동 속도를 감소 시킨다.
- ⑦ 치유 효과 감소는 적의 치유 효과를 감소 시킨다.
- ⑧ 방어력 감소는 적의 기본 방어력을 감소 시킨다.
- ⑨ 기절은 적을 기절시켜 전투 불능 상태로 만든다.
- ⑩ 에어본은 적을 공중에 띄게 하여 전투 불능 상태로 만든다.
- ⑪ 속박은 적의 발을 묶어 이동 불가 상태로 만든다.
- ⑫ 공포는 적에게 겁을 주어 전장 이탈 상태로 만든다.
- ⑬ 침묵은 적이 스킬을 사용할 수 없는 상태로 만든다.
- ⑭ 버프 제거는 적의 버프를 제거한다.
- ⑮ 넉백은 적을 뒤로 밀친다.

▪ 소환 스킬

- ① 소환 스킬은 필드에 소환수를 소환하여 전투에 참여 시키는 것을 의미한다.
- ② 소환 스킬은 크게 분신 소환과 소환수 소환이 있다.
- ③ 분신 소환은 자신의 분신을 소환하는 것으로 기본 스탯은 자신의 기본 스탯의 %에 해당하는 스탯을 가진다.
- ④ 소환수는 스킬 및 아이템으로 소환되어 나온 몬스터를 의미하며, 능력은 스킬 및 아이템에 따라 다르게 나온다.

4-3. 스킬 Flowchart

- 자동 사냥 시 스킬 우선 순위
 - ① 스킬 사용이 가능 여부
 - 쿨타임 체크, 상태이상 체크
 - ② 스킬 사정거리 가용 여부 확인
 - 사정거리가 긴 스킬 우선으로 사용
 - ③ 스킬 사용 대상자 여부
 - 대상자가 필요 없는 스킬 우선으로 사용
 - ④ 영향력이 큰 스킬 여부
 - 적에게 가하는 피해가 높은 스킬 우선으로 사용



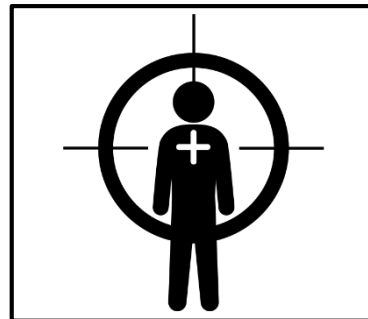
4-4. 쿨타임

■ 쿨타임 정의

- ① 쿨타임은 스킬 재사용대기시간으로 하나의 소모값으로 지정한다.
- ② 스킬은 고유의 쿨타임을 가지고 있으며, 스킬 사용 시 일정 시간 동안 사용이 제한이 된다.
- ③ 쿨타임 시간은 특성 및 아이템으로 통하여 감소 시킬 수 있다.
- ④ 스킬 쿨타임을 감소 시키는 능력은 재사용대기시간 감소이다.
- ⑤ 특성 및 아이템에 재사용대기시간 감소라는 능력치가 있다면 스킬 쿨타임에 직접적인 영향을 준다.
- ⑥ 반대로 디버프 중 침묵 스킬은 쿨타임과 상관없이 스킬 사용이 일정 시간 사용 불가 상태로 된다.

■ 쿨타임 상태 이미지

- ① 스킬 사용 시 아래 이미지와 같이 스킬 이모티콘이 검은색 바탕으로 변한다.
- ② 검은색 배경은 시계 방향으로 돌면서 흰색 배경으로 바뀐다.
- ③ 이모티콘의 중앙에는 숫자로 재사용대기시간을 표시한다.
- ④ 쿨타임이 되돌아 오면 스킬 사용 전 이모티콘으로 바뀐다.



스킬 사용 전



스킬 사용 후

4-4. 쿨타임

▪ 쿨타임 선정 기준

- ① 1번 스킬은 유저가 가장 낮은 레벨에 배울 수 있는 기본 스킬이다.
- ② 1번 스킬은 유저의 사용 빈도가 가장 높은 스킬로 설계되며, 대미지가 낮으나 활용성이 높기 때문에 쿨타임 시간은 짧게 설정한다.
- ③ 2번 스킬은 주로 버프 및 디버프로 구성되어 있다.
- ④ 버프 및 디버프 스킬은 스킬 사용 시 지속 시간이 부여되기 때문에 쿨타임 시간을 길게 설정한다.
- ⑤ 3번 스킬은 궁극 기술로 이루어져 있다.
- ⑥ 대미지가 높거나 효율성이 높은 스킬로 구성되어 있기 때문에 쿨타임 시간을 길게 설정한다.
- ⑦ 위 내용은 기준에 대한 설명이기 때문에 캐릭터 마다 예외가 발생할 수 있다.

4-5. 타입별 발동 과정 처리

■ 스킬 타입 분류

- ① 스킬 타입은 크게 4가지가 있다.
- ② 타겟 지정 방식 : 적을 설정하여 그 적에게 스킬을 가하는 방식으로 일반 공격, 단일 스킬, 전이 스킬로 구성되어 있다.
- ③ 방향 지정 방식 : 방향을 설정하여 설정된 방향으로 스킬을 시전하는 방식으로 관통 스킬, 장사정거리 스킬로 구성되어 있다.
- ④ 지역 지정 방식 : 지정된 지역에 스킬이 시전되는 방식으로 장판 스킬로 구성되어 있다.
- ⑤ 즉시 시전 방식 : 사용 시 즉시 시전되는 방식으로 폭발형 스킬, 전체 범위 스킬로 구성되어 있다.

■ 스킬 타입별 발동 과정 조건

① 타겟 지정 방식 :

- a. 스킬 사용이 가능한 상태(상태이상 무)
- b. 스킬 쿨타임이 소비되지 않은 상태.
- c. 지정 대상이 존재.
- d. 사정거리 가용 범위 내 대상 위치.

② 그 외 (방향 지정, 지역 지정, 즉시 시전)

- a. 스킬 사용이 가능한 상태(상태이상 무)
- b. 스킬 쿨타임이 소비되지 않은 상태.

4-6. 사용 대상 분류

구분	공격 유형	사용 스킬 유형	대상 필요 여부	해당 대상
1	타겟 지정 방식	대미지	○	단일 적
2		버프	○	단일 아군
3		디버프	○	단일 적
4	방향 지정 방식	대미지	X	범위에 포함된 모든 적
5	지역 지정	대미지	X	범위에 포함된 모든 적
6		버프	X	범위에 포함된 모든 아군
7		대미지/버프	X	범위에 포함된 모든 아군, 적
8		버프/디버프	X	범위에 포함된 모든 아군, 적
9	즉시 시전	단일 버프	X	자신에게만 해당
10		전체 버프	X	모든 아군
11		대미지	X	모든 적군
12		디버프	X	모든 적군
13		대미지/버프	X	모든 적군
14		버프/디버프	X	모든 아군, 적

4-7. 스킬 효과

▪ 스킬 효과 개요

- ① 스킬 사용 시 대상자에게 미치는 영향을 말한다.
- ② 스킬 효과는 스킬이 대상자에게 적중 시에 일어나는 현상이다.
- ③ Odd eyes에서 나오는 스킬 효과는 크게 4가지로 구분된다.

▪ **대미지** : 적에게 피해를 주며, 효과로는 적의 생명력을 감소시킨다.

스킬 대상 : 적

구분	스킬 유형	스킬 효과	비고
1	즉시 반영	스킬을 적에게 적중 시 즉시 적의 생명력을 감소 시킨다.	스킬 기본 성향
2	도트	스킬을 적에게 적중 시 지속적으로 적의 생명력을 감소 시킨다.	화상, 중독, 동상
3	치명타	스킬 적중 시 일정 확률로 치명타가 발생하며, 기본 치명타 대미지는 스킬 기본 대미지의 200%이다.	특성, 아이템에 따라 확률 및 대미지 증가
4	고정 피해	스킬 적중 시 적의 방어력을 무시하고 일정 피해를 준다.	고정 피해 옵션이 포함된 스킬 및 아이템
5	속성 피해	모든 스킬은 고유 속성을 가지고 있으며, 속성 계수에 따라 대미지를 준다.	물, 불, 전기, 대지, 얼음

4-7. 스킬 효과

- **버프** : 아군의 전투력을 향상시켜주며, 향상된 능력은 모두 지속 시간이 존재한다.

대상자 : 자신에게만, 단일 아군, 지역에 포함된 아군, 전체 아군

구분	스킬 유형	스킬 효과
1	최대 생명력 증가	아군의 최대 생명력을 증가 시켜준다.
2	생명력 회복	소비된 현재 생명력을 회복 시켜주며, 회복된 생명력은 최대 생명력 보다 높을 수 없다.
3	방어막 생성	방어막은 피해를 막아주며, 방어막은 피해 커버리지 이상의 피해를 받거나 지속 시간이 지나면 사라진다.
4	공격력 증가	캐릭터의 최대 전투력을 일정 수치 만큼 증가 시켜주며, 증가된 공격력은 스킬 계수에 직접적인 영향을 준다.
5	추가 공격력 부여	공격 시 적에게 추가적으로 대미지를 가하며, 추가 공격력은 스킬 계수에 영향을 주지 않는다.
6	공격 속도 증가	캐릭터의 공격 속도가 증가한다.
7	이동 속도 증가	캐릭터의 이동 속도가 증가한다.
8	피해 감소	적에게 받는 총 피해량이 일정 수치만큼 감소한다.
9	무적	적에게 받는 피해량을 무시한다.
10	경계도 향상	경계도 향상으로 인해 적의 우선 공격 순위가 될 수치를 높인다.
11	경계도 감소	경계도 감소로 인해 적의 우선 공격 순위가 될 수치를 낮춘다.
12	사정거리 증가	기본 공격 사정거리를 일정 수치 증가 시켜준다.
13	가시피해 부여	적에게 받는 총 피해량을 비례 대미지로 돌려준다.

4-7. 스킬 효과

- **디버프** : 적군의 전투력을 감소시켜주며, 지속 시간이 존재한다.

대상자 : 단일 적, 지역에 포함된 적, 전체 적

구분	스킬 유형	스킬 효과
1	공격력 감소	적의 최대 전투력을 감소 시킨다.
2	공격 속도 감소	적의 공격 속도를 감소 시킨다.
3	이동 속도 감소	이동 속도를 감소 시킨다.
4	치유 효과 감소	적의 생명력 재생 효과를 감소 시킨다.
5	방어력 감소	적의 방어력을 감소 시킨다.
6	상태 이상	적의 행동에 제약을 준다.



5. 상태이상 설계

5-1. 정의

5-2. 유형

5-3. 우선 순위

5-4. 상태이상 Flowchart

5-1. 정의

▪ 상태이상 정의

- ① 디버프 스킬에 해당되는 유형의 스킬이다.
- ② 스킬 사용 시 적의 행동을 제어하는 효과를 상태이상이라 한다.
- ③ 상태이상의 효과는 크게 세가지가 있다.
- ④ 첫째, 상대의 능력을 봉쇄하는 효과
- ⑤ 둘째, 상대의 움직임을 제한하는 효과
- ⑥ 셋째, 상대의 행동을 제어 불가 상태로 만드는 효과
- ⑦ 상대의 능력을 봉쇄하는 효과로는 침묵, 실명 등이 있다.
- ⑧ 상대의 움직임을 제한하는 효과로는 속박, 슬로우 등이 있다.
- ⑨ 상대의 행동을 제어 불가 상태로 만드는 효과로는 스톤, 에어본, 넉백, 공포 등이 있다.

▪ 상태이상 설계 의도

- ① 위와 같이 많은 효과를 가지고 있는 상태 이상을 스킬에 접목시켜 스킬의 다양성을 가지도록 의도하였다.
- ② 상태이상은 상대의 행동에 제약을 주는 효과이며, 이는 전략적인 요소에 중요한 부분이 될 것이다.
- ③ 유저에게 전략적인 재미와 변수의 즐거움을 주기 위해 상태이상 설계를 기획하였다..
- ④ 상태 이상의 가장 중요한 포인트는 장비의 차이를 좁혀줄 수 있는 역할을 하는 것이다.

5-2. 유형

▪ 상대의 능력을 봉쇄하는 유형

구분	상태이상 종류	효과
1	침묵	스킬에 적중 당한 적의 스킬 사용을 봉쇄한다.
2	실명	스킬에 적중 당한 적의 기본 공격을 무력화시킨다.

▪ 상대의 움직임을 제한하는 유형

구분	상태이상 종류	효과
1	속박	스킬에 적중 당한 적의 움직임을 봉쇄한다.
2	슬로우	스킬에 적중 당한 이동 속도를 감소시킨다.

▪ 상대의 행동을 제어불가 상태로 만드는 유형

구분	상태이상 종류	효과
1	매혹	스킬에 적중 당한 적을 현혹하여 전투 불능 상태로 만든다.
2	공포	스킬에 적중 당한 적을 겁을 주어 도망가게 한다.
3	넉백	스킬에 적중 당한 적을 뒤로 밀쳐낸다.
4	에어본	스킬에 적중 당한 적을 공중에 띄운다.
5	스턴	스킬에 적중 당한 적을 기절 상태로 만든다.

5-3. 우선 순위

▪ 우선 순위 기준점

- ① 상태이상 효과는 종류에 따라 우선 순위가 지정되어 있다.
- ② 우선 순위를 지정해놓는 이유는 상태이상 효과가 겹칠 때 우선순위 순으로 효과를 적용시키기 위해서다.
- ③ 우선순위 선점 기준은 행동을 제어하는 효과가 얼마나 강력하느냐로 나눈다.
- ④ 강력한 것에 기준은 전투가 가능한가? 행동 제어가 가능한가? 효과가 강압적인가? 적의 공격에 취약해지는가? 기준으로 선정하였다.

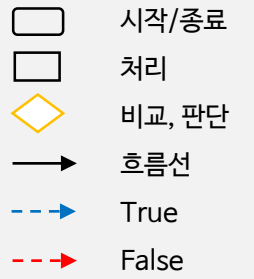
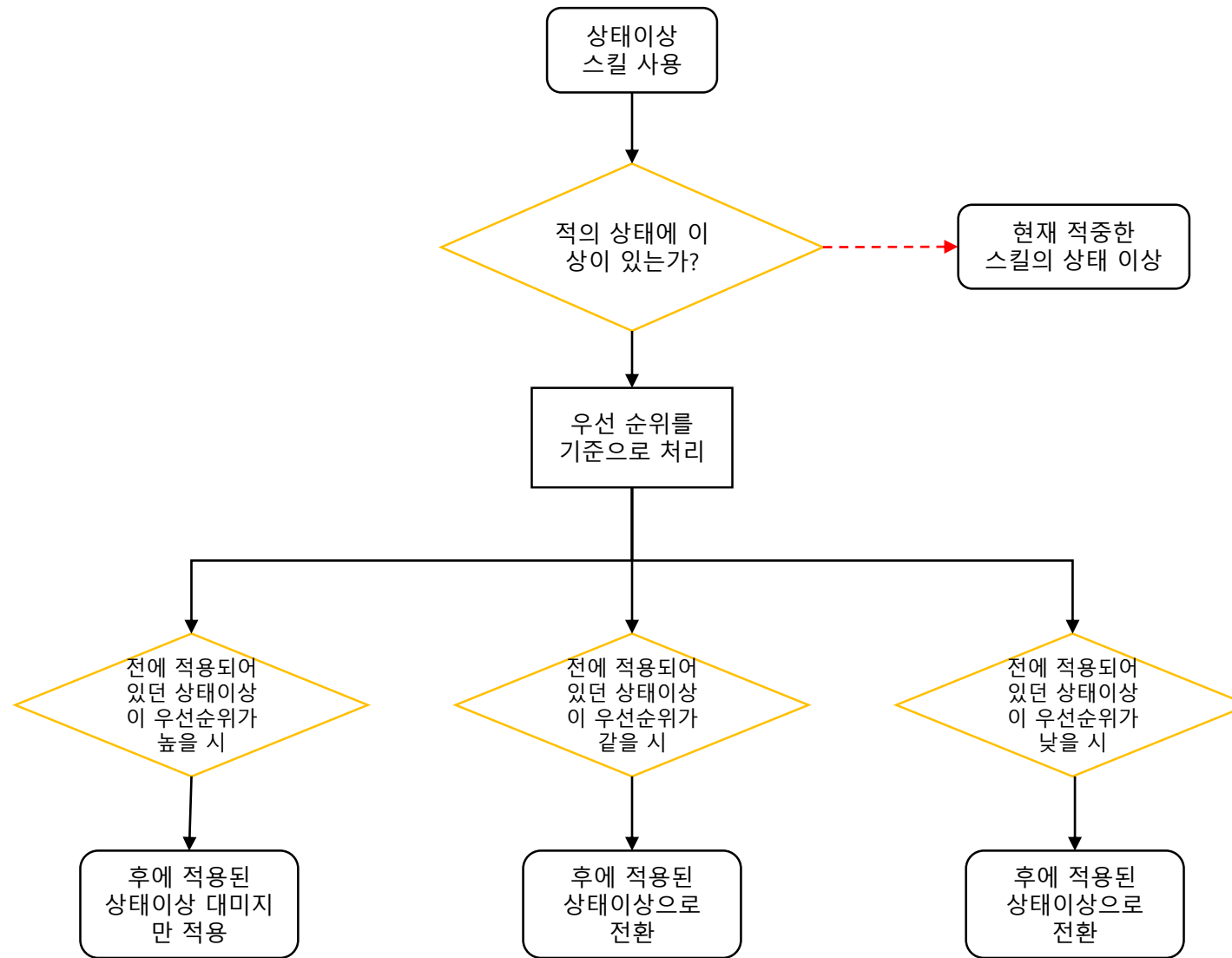
▪ 상태이상 중복 시 우선 순위 별로 효과 적용 설계표 : 상태이상 지속시간이 유지되어 있는 상태를 기준으로 설정된 표

선	후	효과 변경 사항
동급	동급	후에 적용한 상태이상으로 전환
하급	상급	상급으로 전환
상급	하급	후에 적용된 스킬 대미지만 적용

▪ 상태이상 우선 순위표

우선 순위	상태이상 종류
1	에어본
2	넉백
3	스턴
4	매혹
5	공포
6	속박
7	슬로우
8	침묵
9	실명

5-4. 상태이상 Flowchart



END