전투 시스템 설계

1. 전투의 정의

캐릭터와 몬스터의 무력충돌을 말한다. 상대의 hp를 깎아 내리면 승리하는 것을 원칙으로 하고 있다.

1. 전투의 목적

본 게임의 승리는 최종 목표인 보스를 무너뜨리는 것을 목표로 하고 있다. 다만 보스를 죽이기 위해 보스에게 다가가면 주변 병사들이 공격을 해오기 때문에 몬스터를 먼저 공격하는 게 기본적인 공격방법이다. 보스는 본인이 공격을 받을 시에만 반응을 하며 공격을 해오기 때문이다.

1. 전투의 규칙

* 전투의 배경이 되는 필드는 산과 들 두 종류가 있다.
* 각 필드마다 플레이어에게 요구하는 레벨이 있으며 (즉 1-5레벨필드, 6-10레벨필드,. 11-15레벨필드, 16-20레벨필드 총 4개가 있다. 4개의 필드이름은 다음 표와 같다.)

|  |  |
| --- | --- |
| 유저의 레벨 | 들어갈 수 있는 필드의 레벨 명칭 |
| 1-5 | 초급 |
| 6-10 | 중급 |
| 11-15 | 고급 |
| 16-20 | 특급 |

* 각각의 필드에는 필드의 레벨에 맞는 수많은 몬스터들이 있다.
* 그 필드의 몬스터들을 다 죽이지 않은 상태에서 보스만 죽여도 그 레벨의 필드에서 승리하는 게임형식이다.
* 각 필드에는 곳곳에 보물상자가 있다. 보물상자에는 희귀한 아이템이 존재하기도 하며 소모아이템, 또는 장비강화에 필요한 아이템들이 존재하기도 한다. 아이템의 종류는 랜덤으로 지급된다. (선녀가 사용할 수 없는 흥부의 무기를 뽑을 수도 있다. 이럴 경우 흥부의 무기는 강화아이템으로 사용되거나 코인으로 교환이 가능하다. 희귀할수록 교환 가능한 코인의 가격이 높아진다.)
* 팀전과 개인전이 있다. 팀전은 상대팀이 다 죽었을 경우 게임이 끝난다. 개인전은 본인이 죽었을 경우 게임이 끝나게 되는데 3번 살아날 수 있다. 개인전의 경우는 혼자 게임을 플레이를 하기 때문에 팀전보다 많은 경험치를 얻을 수 있고, 보물상자에서도 희귀한 레어템을 얻을 수 있으며,
* 팀전은 각 필드에 맞는 레벨을 가진 유저들끼리 함께 할 수 있다. 레벨이 7인 유저가 레벨 1-5필드로 들어와서 게임을 할 수 없다.