



전투시스템

역기획서

목차

1. 개요	3
1.1 전투 시스템 정의	3
1.2 기획 의도 및 목표	3
1.3 전투 시스템 매커니즘	3
2. 전투 시작	4
2.1 플레이어 선공	4
2.2 몬스터 선공	6
2.3 전투 개시	8
3. 전투 진행	11
3.1 기본 데미지 연산	11
3.2 관통력 데미지 연산	11
3.3 치명타 데미지 연산	12
4. 전투 종료	12
4.1 승패 결정 판정	12
4.2 숨기 판정	13
4.3 도망 판정	14
5. 보상	15
5.1 경험치	15
5.2 골드	16
6. 데이터 테이블	17
6.1 데이터 개요	17
6.2 데이터 관계도	17
6.3 데이터 설명	18

1. 개요

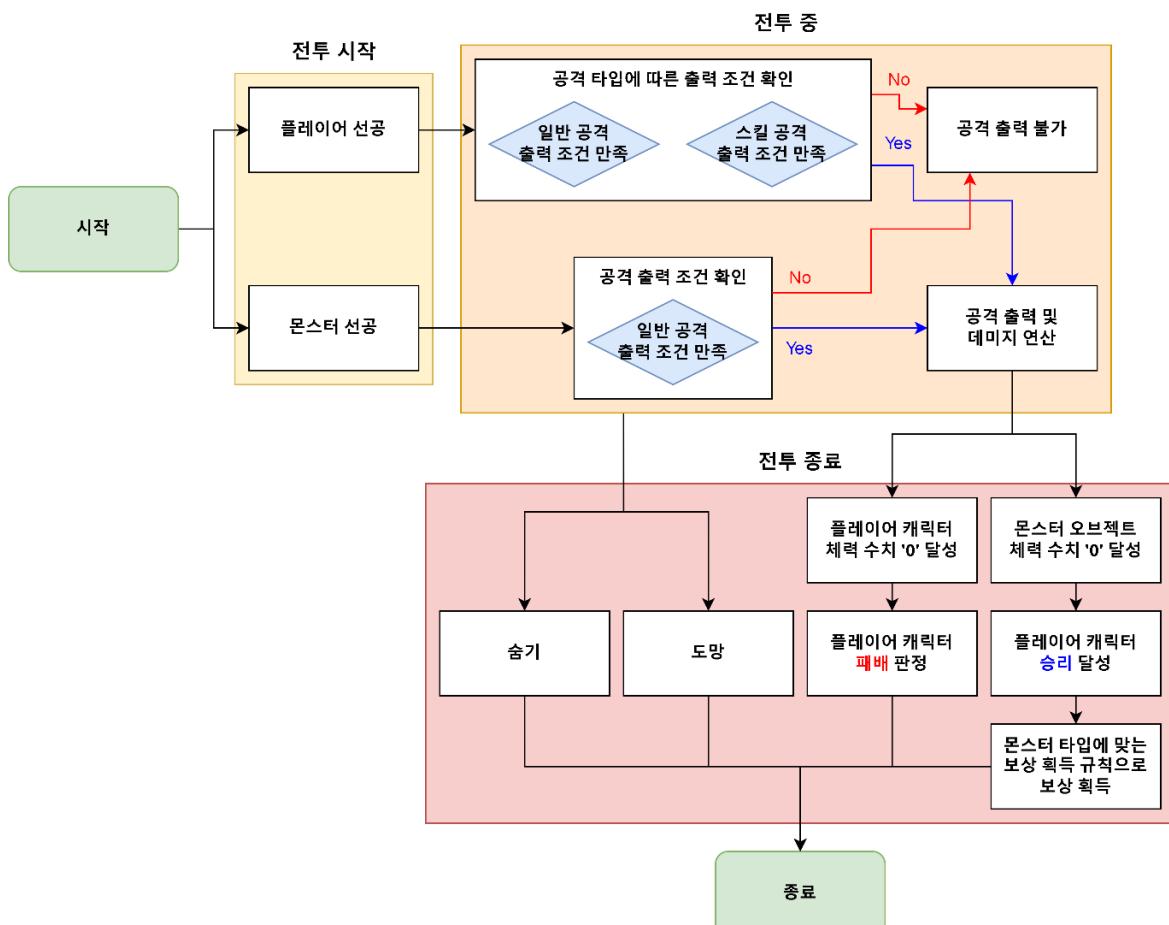
1.1 전투 시스템 정의

- 플레이어 캐릭터가 피격이 가능한 오브젝트를 대상으로 일반/스킬 공격하여 승리 시 보상을 획득한다.

1.2 기획 의도 및 목표

- 플레이어 캐릭터가 가지는 다양한 스탯을 데미지 연산에 다 다르게 적용하여 플레이어가 상황에 따라 전략을 구사할 수 있게 한다.
- 스킬 공격 사용 시 대상 지정 가능 여부에 따라 스킬 출력 방식을 다르게 구성하여 스킬 사용에 재미를 부여한다.
- 처치한 몬스터의 유형에 따라 획득하는 보상의 규칙을 종류마다 다르게 설정하여 플레이어가 플레이하는 캐릭터에게 필요한 보상에 따라 전투할 몬스터를 설정할 수 있게 유도한다.

1.3 전투 시스템 매커니즘



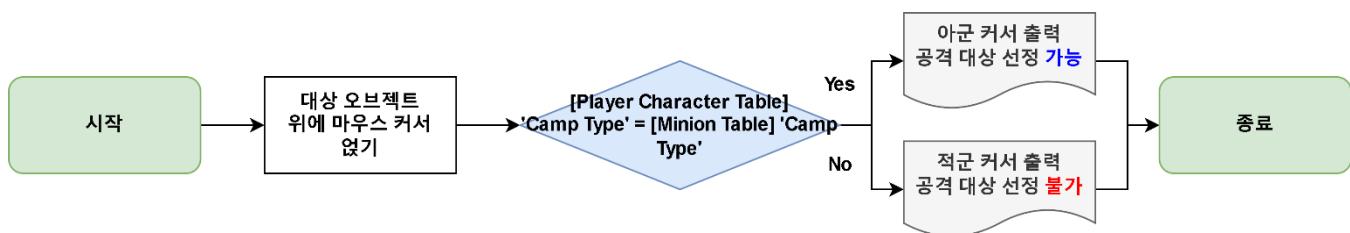
2. 전투 시작

2.1 플레이어 선공

- 플레이어 캐릭터가 피격이 가능한 오브젝트를 대상으로 일반/스킬 공격 출력하여 전투를 시작한다.

2.1.1 대상 선택

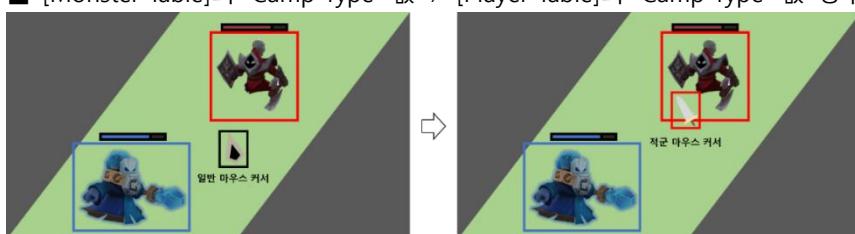
- 대상 오브젝트 위에 마우스 커서를 올리는 것으로 대상 오브젝트에 타입에 따라 공격 대상으로 선택이 가능한지 판정하여 커서의 이미지를 변경하여 출력한다.



- 몬스터 오브젝트가 플레이어의 진영과 동일 여부에 따라 마우스 커서 이미지를 출력한다.

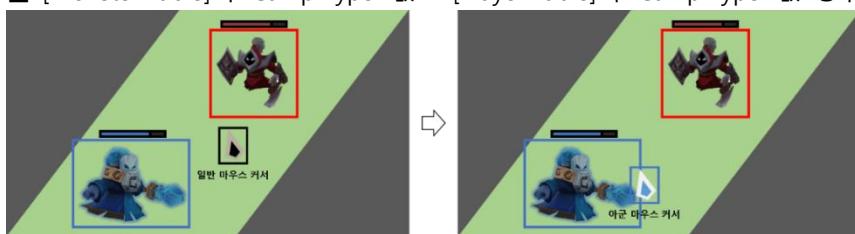
▶ 플레이어와 동일한 진영이 아닌 몬스터 오브젝트일 경우 적군 마우스 커서 이미지를 변경한다.

■ [Monster Table]의 'Camp Type' 값 ≠ [Player Table]의 'Camp Type' 값 경우 적군 아이콘으로 마우스를 변경한다.



▶ 플레이어와 동일한 진영인 몬스터 오브젝트일 경우 아군 마우스 커서 이미지를 변경한다.

■ [Monster Table]의 'Camp Type' 값 = [Player Table]의 'Camp Type' 값 경우 아군 아이콘으로 마우스를 변경한다.

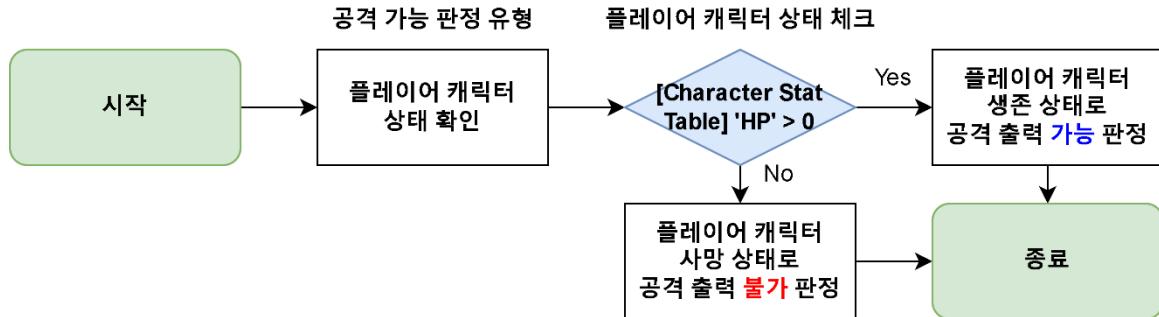


2.1.2 공격 가능 판정

- 대상 오브젝트가 적 진영 탑입일 경우 공격을 진행할 수 있으며, 아래의 조건이 모두 만족할 경우 공격이 가능하다고 판정한다.

- 플레이어 캐릭터의 체력 수치에 따라 공격 출력 가능 결과가 달라진다.

- ▶ 플레이어 캐릭터가 생존 상태일 경우에만 공격이 출력 가능하다.

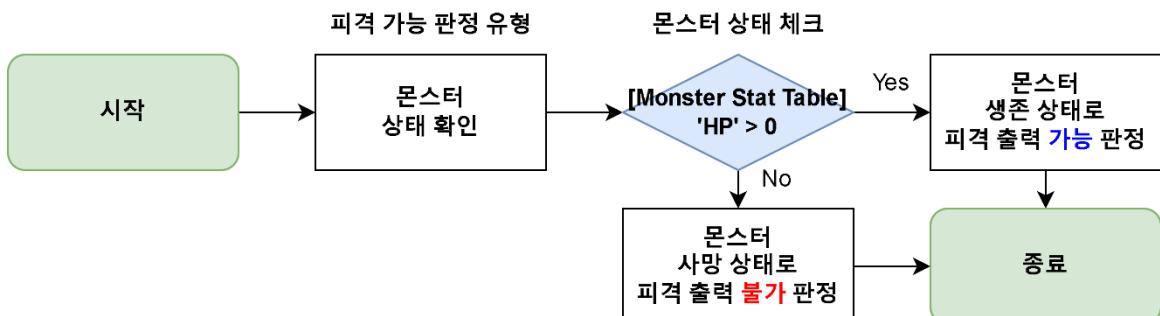


■ [Character Stat Table]의 'HP' 값 > 0 일 경우 생존 판정으로 공격을 출력할 수 있다.

■ [Character Stat Table]의 'HP' 값 = 0 일 경우 사망 판정으로 어떠한 액션도 출력하지 못한다.

- 몬스터의 체력 수치에 따라 피격 가능 결과가 달라진다.

- ▶ 피격 오브젝트가 생존 상태일 경우에만 피격 판정이 가능하다.



■ [Monster Stat Table]의 'HP' 값 > 0 일 경우 생존 판정으로 피격을 출력할 수 있다.

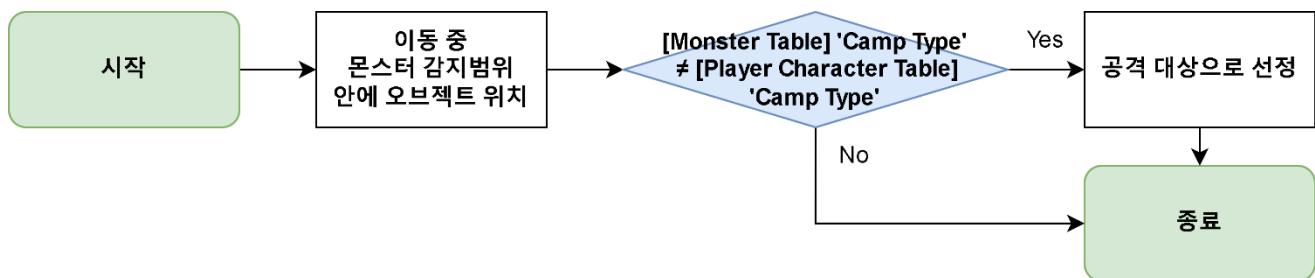
■ [Monster Stat Table]의 'HP' 값 = 0 일 경우 사망 판정으로 어떠한 액션도 출력하지 못한다.

2.2 몬스터 선공

- 특정 유형의 몬스터는 감지 범위 안에 가장 먼저 위치한 오브젝트를 대상으로 전투를 시작한다.

2.2.1 대상 선정

- 감지 범위 안에 위치하고 있는 생존 상태의 오브젝트를 공격 대상으로 선정한다.



- 몬스터 오브젝트가 정해진 목표를 향해 이동 중 다른 진영의 대상을 감지 시 공격 대상으로 선정한다.



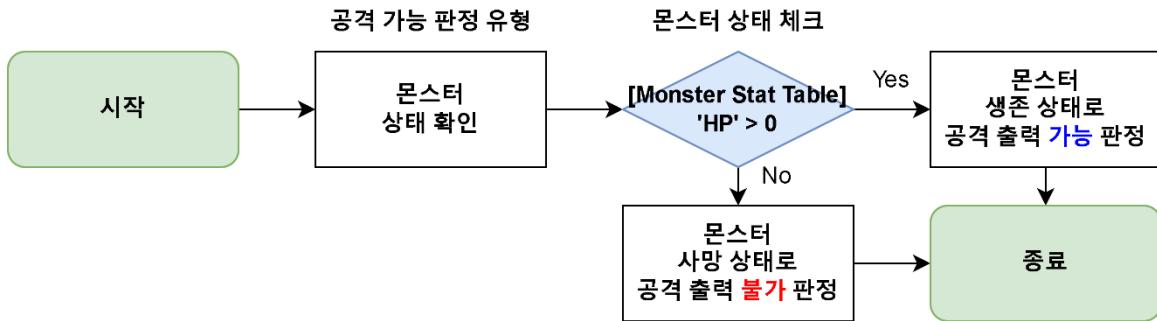
- ▶ 플레이어 캐릭터를 선공하는 몬스터는 [Monster Table]의 'Camp Type' = 1 or 2 값을 가진 몬스터이다.
 - ▶ [Monster Table] 'AtkTarget' 값에 감지한 대상을 할당하여 공격 대상으로 선정한다.
- 1) 몬스터의 위치를 기준으로 [Monster Table]의 'DetectRange' 값을 반지름으로 가진 원을 구성한다.
 - 2) 몬스터의 'DetectRange' 값으로 이루어진 원 안에 오브젝트가 위치할 시 몬스터의 'Camp Type'과 대상 오브젝트의 'Camp Type'의 값을 확인한다.
 - 3) 플레이어 캐릭터의 'Camp Type'과 몬스터의 'Camp type' 값이 상이할 시 플레이어 캐릭터를 공격 대상으로 선정한다.

2.2.2 공격 가능 판정

- 대상 오브젝트가 적 진영 탑입일 경우 공격을 진행할 수 있으며, 아래의 조건이 모두 만족할 경우 공격이 가능하다고 판정한다.

- 몬스터의 체력 수치에 따라 공격 출력 가능 결과가 달라진다.

- ▶ 플레이어 캐릭터가 생존 상태일 경우에만 공격이 출력 가능하다.

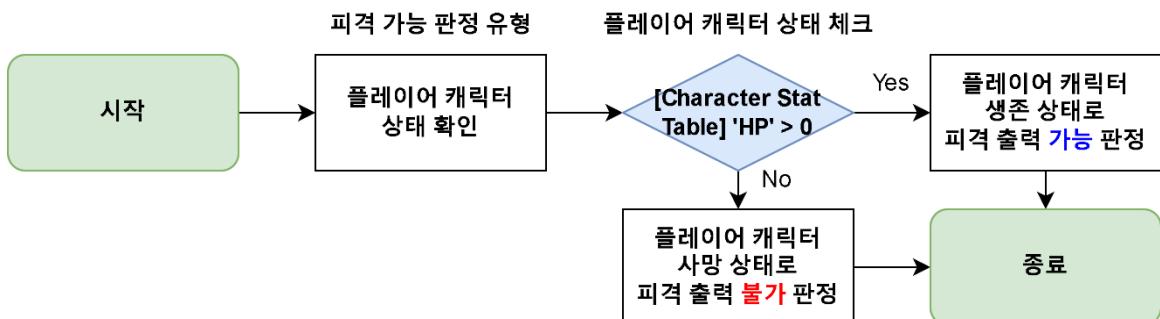


■ [Monster Stat Table]의 'HP' 값 > 0 일 경우 생존 판정으로 공격을 출력할 수 있다.

■ [Monster Stat Table]의 'HP' 값 = 0 일 경우 사망 판정으로 어떠한 액션도 출력하지 못한다.

- 플레이어 캐릭터의 체력 수치에 따라 피격 가능 결과가 달라진다.

- ▶ 피격 오브젝트가 생존 상태일 경우에만 피격 판정이 가능하다.



■ [Character Stat Table]의 'HP' 값 > 0 일 경우 생존 판정으로 피격을 출력할 수 있다.

■ [Character Stat Table]의 'HP' 값 = 0 일 경우 사망 판정으로 어떠한 액션도 출력하지 못한다.

2.3 전투 개시

- 출력하는 공격의 방식에 따라 발생하는 규칙이 달라진다.

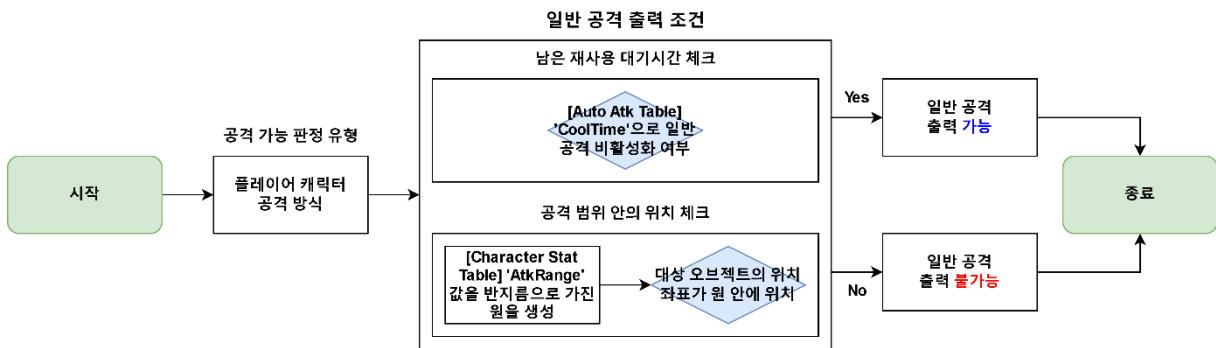
● 일반 공격

▶ 공격 범위 안에 있는 대상을 지정하여 일반 공격 입력 시 지정 대상에서 일반 공격을 출력한다.

▶ 캐릭터 스탯 중 공격력 값을 참조 데미지 연산을 한다.

* 데미지 연산 규칙 "[3.1 데미지 계산](#)" 항목 참조

▶ 일반 공격 입력 시 기본 조건인 남은 재사용 대기시간 여부와 대상 오브젝트 위치 조건 만족 시 출력한다.



■ 플레이어 캐릭터 공격속도 값에 따라 출력하는 일반 공격의 재사용 대기시간이 정해지며, 남은 재사용 대기시간의 값이 '0'일 경우 일반 공격을 출력할 수 있다.

- 마지막으로 사용한 시점을 기준으로 [Character Stat Table]의 'AtkSpeed' 값만큼의 시간 동안 일반 공격을 비활성화한다.
- 비활성화 상태의 일반 공격을 입력할 경우 플레이어 캐릭터는 애니메이션 'Idle'을 출력한다.

- 'AtkSpeed' 값 = 1 일 경우 플레이어 캐릭터는 1초에 한번 공격하는 속도를 지닌다.

- 기본 'AtkSpeed' 값에서 추가로 부여되는 공격속도는 곱연산으로 적용된다.

○ 최종 공격 속도 = 기본 공격 속도 * 1+(추가 공격 속도(%)/100)

예시)



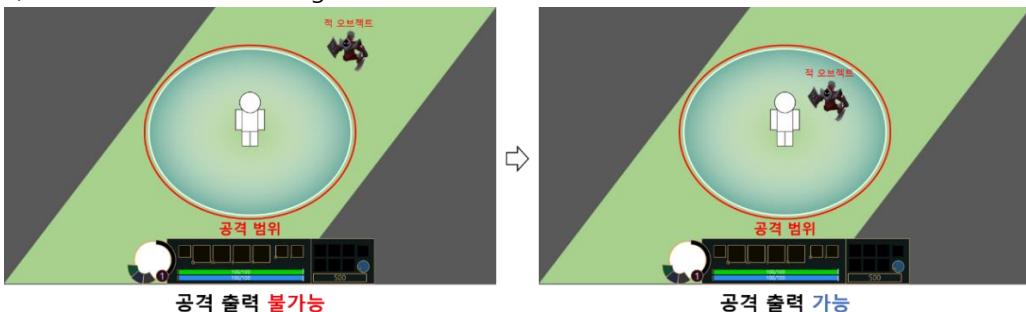
- 기본 공격 속도 수치 = 0.625

- 추가 공격 속도(%) = 19.875%

- 최종 공격 속도 = $0.749 = 0.625 * 1 + (19.875/100)$

■ 캐릭터의 공격 사정거리 안에 공격 대상 오브젝트가 위치하고 있는지 확인한다.

- 1) 플레이어 캐릭터 위치를 기준으로 [Character Stat Table]의 'AtkRange' 값을 반지름으로 가진 원을 구성한다.
- 2) 대상 오브젝트가 'AtkRange' 값으로 이루어진 원 안에 위치하고 있을 시 공격을 출력할 수 있다.



▶ 플레이어 캐릭터 스탯 중 치명타 확률 값의 따라 치명타 발동 결과가 정해진다.

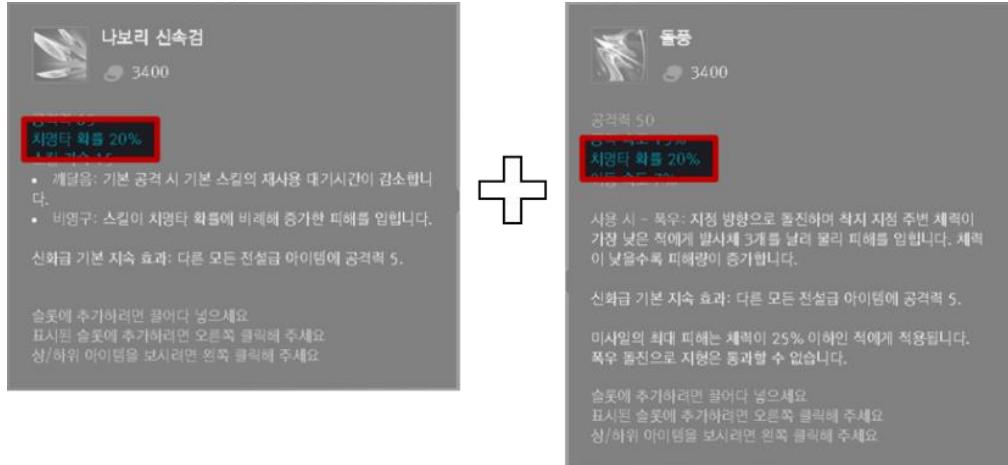
■ [Character Stat Table]의 'CriticalStrikePer' 할당되는 값에 따라 치명타 발동 확률이 정해진다.

■ 플레이어 캐릭터가 일반 공격 출력 시 치명타 확률이 적용되어 치명타가 발동한다.

* 치명타 데미지 연산 규칙 "3.1 데미지 계산" 항목의 "치명타 데미지 연산법" 참조

■ 아이템으로 인한 추가 치명타 확률은 합연산으로 연산한다.

- [Character Stat Table]의 'CriticalPer' = [Character Stat Table]의 'CriticalPer' + 추가 [Item Table]의 'CriticalPer' 예시)



- 최종 치명타 확률 = 40% = (나보리 신속검의 "치명타 확률 20%") + (돌풍의 "치명타 확률 20%")

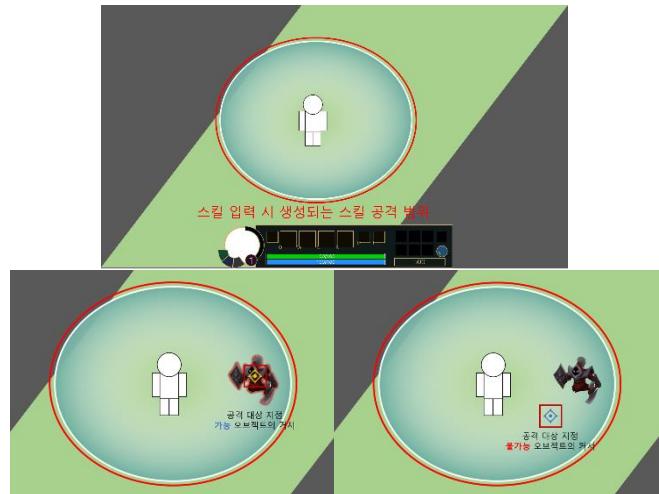
● 스킬 공격

▶ 대상 지정 가능 여부에 따라 스킬 출력 방식이 다르게 구성된다.

■ 대상 지정 가능 스킬 (타켓팅 스킬): [Skill Table]의 'Targeting Type' = 1

- 스킬 범위 안에 있는 대상을 지정하여 스킬 공격 입력 시 지정 대상에게 스킬 공격을 출력한다.

1) 스킬 입력 시 플레이어 캐릭터를 중심으로 [Skill Table]의 'AtkRange' 값으로 원을 구성한다.



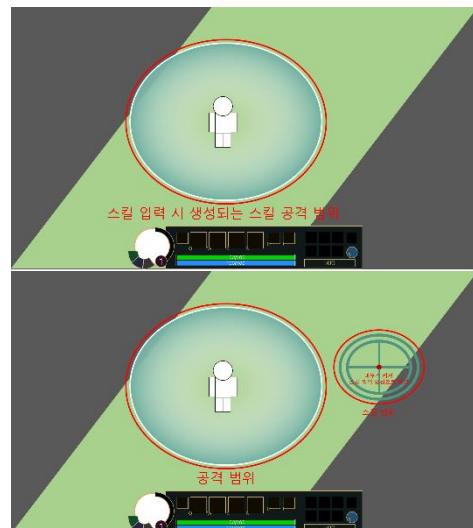
2) 원 안에 있는 오브젝트 중 상호작용이 가능한 오브젝트를 공격 대상으로 지정함으로써 스킬 공격 출력이 가능하다.

- 공격 대상을 지정하지 않을 시 스킬 공격 출력이 불가능하다.

■ 대상 지정 불가능 스킬 (논타겟팅 스킬): [Skill Table]의 'Targeting Type' = 2

- 스킬이 가지는 콜라이더의 위치를 플레이어가 지정하여 스킬 공격을 출력한다.

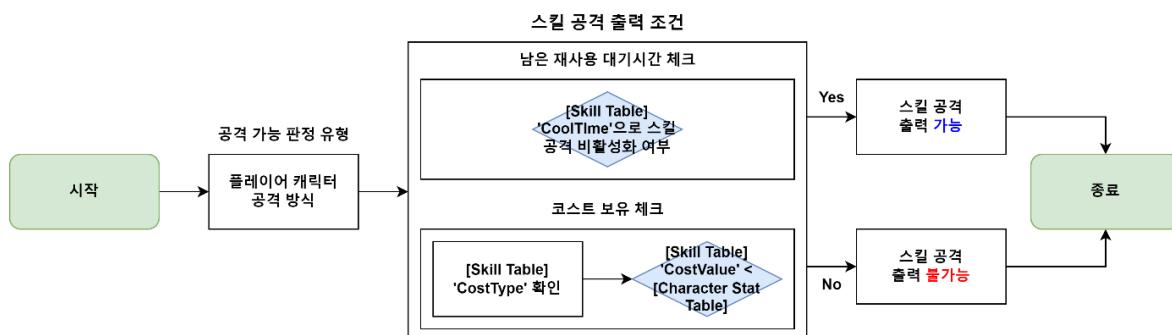
- 1) 스킬 입력 시 플레이어 캐릭터를 중심으로 [Skill Table]의 'AtkRange' 값으로 원을 구성한다.



- 2) [Skill Table]의 'SkillRange'를 시작화하며, 'SkillRange'로 구성된 도형의 중앙 좌표를 마우스 커서에 종속시켜 출력하며, 원 위에서 마우스 커서를 통해 스킬 입력 시 스킬 공격 출력이 가능하다.

▶ 스킬 공격 입력 시 기본 조건인 남은 재사용 대기시간 여부와 코스트 보유 조건을 만족 시 출력한다.

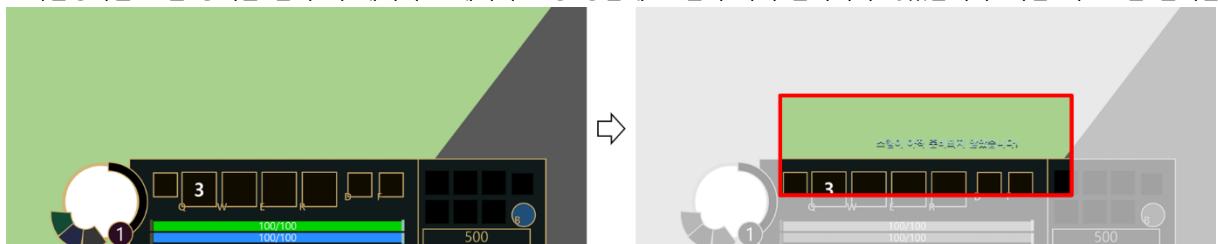
- * 스킬의 따라 출력 조건은 추가될 수 있다.



■ 남은 재사용 대기시간의 값이 '0' 일 경우 스킬 공격을 출력할 수 있다.

- 마지막으로 사용한 시점을 기준으로 [Skill Table]의 'CoolTime' 값만큼의 시간 동안 스킬 공격을 비활성화한다.

- * 비활성화된 스킬 공격을 입력 시 캐릭터 스테이터스 창 상단에 '스킬이 아직 준비되지 않았습니다'라는 텍스트를 출력한다.



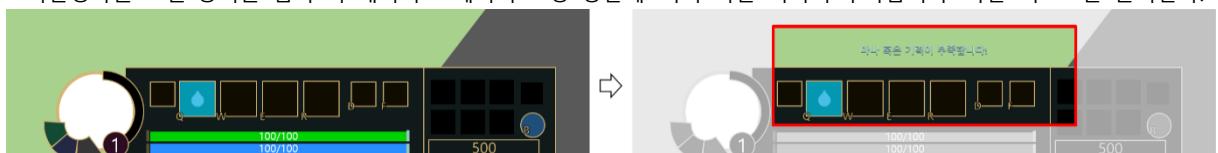
■ 사용하기 위한 코스트 조건을 플레이어 캐릭터가 만족하는 상태를 확인한다.

- 1) [Skill Table]의 'CostType' 값을 [Character Stat Table]에 종속되어 있는 변수와 확인한다.

- 2) [Skill Table]의 'CostValue' 값 < [Character Stat Table]의 데이터 중 하나의 값

- 스킬을 입력한 시점을 기준으로 스킬 출력 코스트를 플레이어 캐릭터가 보유하고 있지 않을 시 해당 스킬 공격을 비활성화한다.

- * 비활성화된 스킬 공격을 입력 시 캐릭터 스테이터스 창 상단에 '마나 혹은 기력이 부족합니다'라는 텍스트를 출력한다.



3. 전투 진행

- 공격자와 피격자의 스탯에 따른 데미지 연산 방법이다.

3.1 기본 데미지 연산

- 출력한 공격의 데미지 Type 을 체크하여 'AD' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.

▶ $\text{Damage} = 100 / (100 + \text{피격자 'Armor'}) * (\text{공격자의 'AD'})$

- 출력한 공격의 데미지 Type 을 체크하여 'AP' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.

▶ $\text{Damage} = 100 / (100 + \text{피격자의 'MagicResistance'}) * (\text{공격자의 'AP'})$

3.2 관통력 데미지 연산

- 방어구 관통력 연산법: 피격자의 방어력을 일정 무시하고 데미지 연산한다.

▶ 출력한 공격의 'Damage Type'을 체크하여 'AD' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.

▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'ArmorPenetrationPer' 값을 참조하여 피격자의 'Armor' 값을 변환하여 연산한다.

■ 피격자의 최종 'Armor' = 피격자 'Armor' – (피격자 'Armor'/100 * 'ArmorPenetrationPer')

▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'ArmorPenetration' 값을 참조하여 피격자의 'Armor' 값을 변환하여 연산한다.

■ 피격자의 최종 'Armor' = 피격자 'Armor' – 'ArmorPenetration'

- 마법 관통력 연산법: 피격자의 마법저항력을 일정 무시하고 데미지 연산한다.

▶ 출력한 공격의 'Damage Type'을 체크하여 'AP' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.

▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'MagicPenetrationPer' 값을 참조하여 피격자의 'MagicResistance' 값을 변환하여 연산한다.

■ 피격자의 최종 'MagicResistance' = 피격자 'MagicResistance' – (피격자 'MagicResistance'/100 * 'MagicPenetrationPer')

▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'MagicPenetration' 값을 참조하여 피격자의 'MagicResistance' 값을 변환하여 연산한다.

■ 피격자의 최종 'MagicResistance' = 피격자 'MagicResistance' – 'MagicPenetration'

● 물리 관통력 연산법: 공격자의 레벨에 따라 피격자의 방어력을 일정 무시하고 데미지 연산한다.

- ▶ 출력한 공격의 'Damage Type'을 체크하여 'AD' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.
- ▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'Lethality' 값을 참조하여 피격자의 'Armor' 값을 변환하여 연산한다.
 - 공격자의 최종 'Lethality' = ('Lethality'/100*60) + (공격자 'Level'/18 * ('Lethality'/100*40))
 - 피격자의 최종 'Armor' = 피격자 'Armor' – 'Lethality'

3.3 치명타 데미지 연산

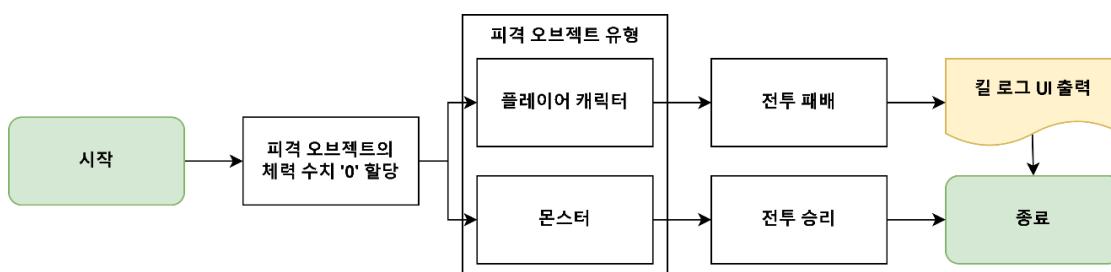
● 일반 공격 출력 치명타 확률에 따라 적용하며, 치명타 발동 시 곱연산한다.

- ▶ 공격자의 [Character Stat Table]의 'CriticalPer' 값을 참조하여 데미지를 연산한다.
 - CriticalDamage = Damage * 1.75

4. 전투 종료

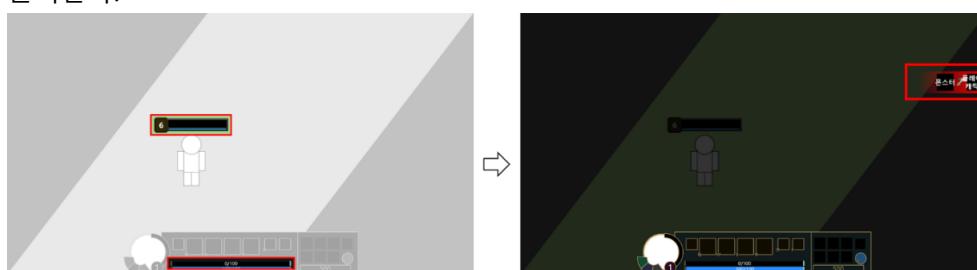
4.1 승패 결정 판정

- . 전투 진행 중 체력 수치 값이 '0'이 된 오브젝트가 사망으로 패배 판정이며, 반대로 체력 수치가 0 보다 큰 오브젝트의 승리 판정으로 전투 진행 불가 상태로 전투가 종료된다.



● 플레이어 캐릭터의 체력 수치가 모두 소모될 경우 사망하여 전투에서 패배 판정으로 출력한다.

- ▶ [Character Stat Table]의 'HP' 값이 '0'으로 할당될 경우 사망한다.
- ▶ 플레이어 캐릭터의 마지막 체력을 소모시킨 공격을 출력한 몬스터의 종류를 체크하여 킬 로그 UI 를 출력한다.



- 킬 로그 UI 에 공격자에 [Monster Table]의 'Icon' 값에 저장되어 있는 아이콘을 출력한다.
- 킬 로그 UI 에 피격자에 [Character Table]의 'Icon' 값에 저장되어 있는 아이콘을 출력한다.

- 몬스터의 체력 수치가 모두 소모될 경우 사망하여 전투에서 승리 판정으로 출력한다.

- ▶ [Monster Stat Table]의 'HP' 값이 '0'로 할당될 경우 사망한다.
- ▶ 몬스터의 마지막 체력을 소모시킨 플레이어 캐릭터, 또는 해당 진영에 속한 플레이어는 규칙에 따라 보상을 획득한다.

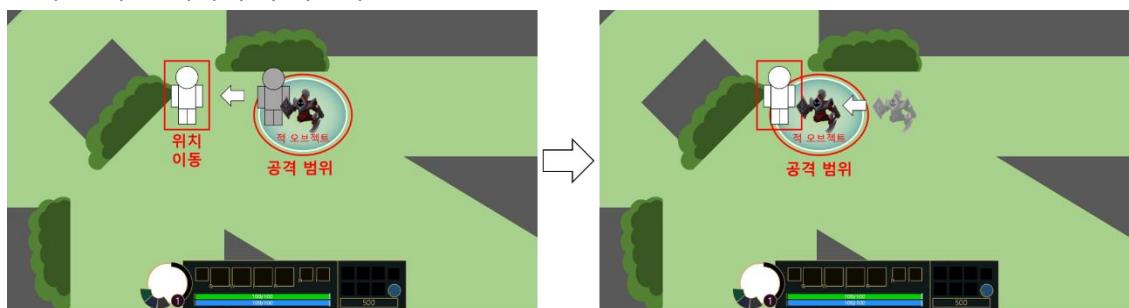
* 보상 획득 규칙 "[5. 보상](#)" 항목 참조

4.2 숨기 판정

- 전투 진행 중 플레이어 캐릭터가 시야가 없는 곳으로 이동 시 숨기 판정으로 몬스터의 어그로가 해제되어 전투가 종료된다.

- 몬스터의 공격 범위 밖으로 플레이어 캐릭터가 이동 시 플레이어 캐릭터를 추격한다.

- ▶ 몬스터는 공격 대상으로 선정한 플레이어를 [Monster Stat Table] 'AtkRange' 값으로 구성된 원 범위 안에 들어올 때까지 추격한다.



- 플레이어 캐릭터 추격 중 시야가 없는 곳으로 이동 시 추격을 멈추며 전투를 종료한다.

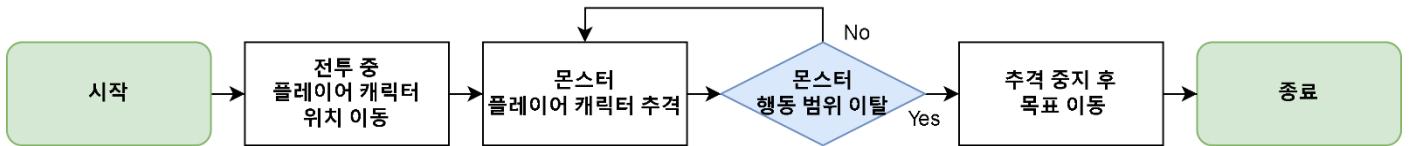
- ▶ 적 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 1 or 2

- [Monster Table] 'AtkTarget' 값에 Null 을 할당하여 전투를 종료하고 행동 범위로 돌아가 진행 방향에 따라 이동한다.



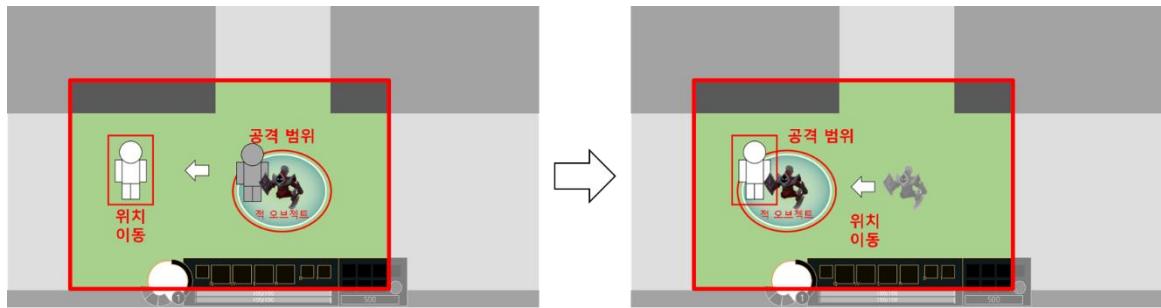
4.3 도망 판정

- 전투 진행 중 플레이어 캐릭터가 몬스터의 행동 범위 밖으로 이동 시 도망 판정으로 몬스터의 어그로가 해제되어 전투가 종료된다.



- 몬스터의 공격 범위 밖으로 플레이어 캐릭터가 이동 시 플레이어 캐릭터를 추격한다.

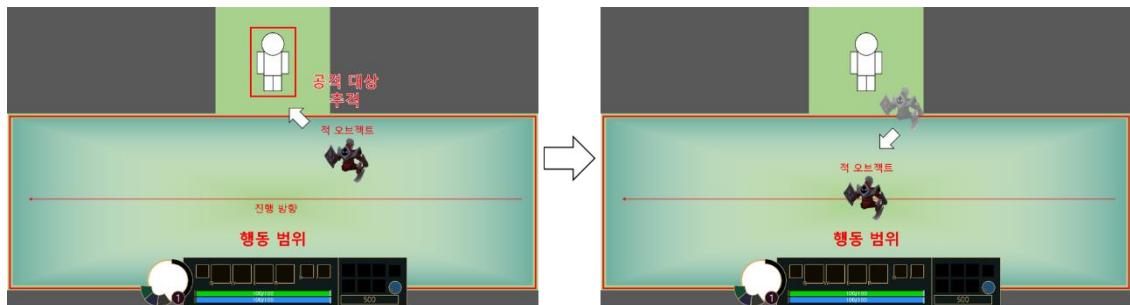
▶ 몬스터는 공격 대상으로 선정한 플레이어를 [Monster Stat Table] 'AtkRange' 값으로 구성된 원 범위 안에 들어올 때까지 추격한다.



- 플레이어 캐릭터 추격 중 행동 범위 밖으로 이동 시 추격을 멈추며 전투를 종료한다.

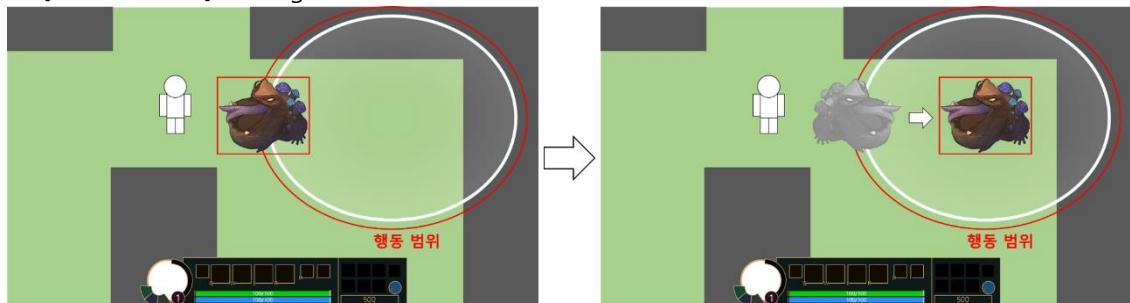
▶ 적 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 1 or 2

■ [Monster Table] 'AtkTarget' 값에 Null 을 할당하여 전투를 종료하고 행동 범위로 돌아가 진행 방향에 따라 이동한다.



▶ 에픽/중립 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 3 and 4

■ [Monster Table] 'AtkTarget' 값에 Null 을 할당하여 전투를 종료하고 행동 범위 중앙 이동하여 대기한다.



5. 보상

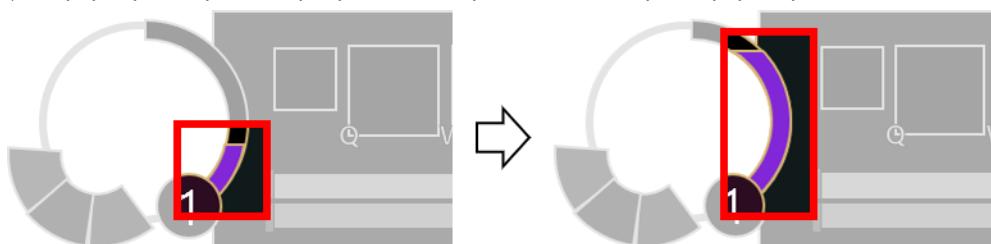
- 대상 오브젝트를 처치하였을 경우 플레이어 캐릭터는 보상을 획득할 수 있으며, 처치 오브젝트의 유형에 따라 보상 획득의 세부 규칙이 다르게 구성된다.

5.1 경험치

- 대상 오브젝트를 처치하였을 경우 경험치를 획득할 수 있으며, 대상 오브젝트의 유형에 따라 적용되는 규칙이 달라진다.

- 플레이어 캐릭터가 경험치를 획득하는 시점은 대상 오브젝트 유형을 불문하고 동일하다.

▶ 획득 시점: 적 몬스터 사망 판정 시점으로 경험치를 획득한다.



- 처치한 대상 오브젝트의 진영 태입에 따라 적용되는 세부 경험치 규칙이 달라진다.

▶ 적 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 1 or 2

■ 획득 조건

- [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 할당으로 적 몬스터를 사망 판정으로 한다.
- 사망 판정 시점의 1600 거리 내에 반대 진영 플레이어 캐릭터 위치하고 있어야 한다.

■ 획득 방식

- [Character Table]의 'Exp' 값에 획득 경험치량을 연산 후 합연산으로 획득한다.
- 획득 경험치량은 [Monster Table]의 'RewardExp' 값을 사용하며 경험치 획득 인원에 따라 공식이 달라진다.
 - * 1 명: 경험치량 100% 획득
 - * 2~5 명: (경험치량 + 경험치량의 10%) / 획득 인원 수

▶ 에픽 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 3

■ 획득 조건

- [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 할당으로 에픽 몬스터를 사망 판정으로 한다.
- 사망 판정 시점의 1600 거리 내에 처치한 진영의 플레이어 캐릭터 위치하고 있어야 한다.

■ 획득 방식

- [Character Table]의 'Exp' 값에 획득 경험치량을 연산 후 합연산으로 획득한다.
- 획득 경험치량은 [Monster Table]의 'RewardExp' 값을 사용하며 고정 수치로 획득 인원 수와 상관없이 획득한다.

▶ 중립 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 4

■ 획득 조건

- [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 할당으로 적 몬스터를 사망 판정으로 한다.
- 몬스터의 상태를 사망 판정으로 만들어야 한다.

■ 획득 방식

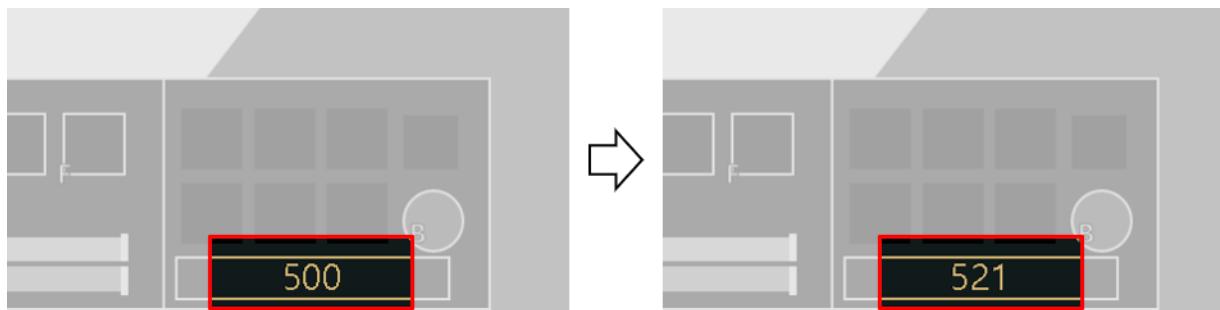
- [Character Table]의 'Exp' 값에 획득 경험치량을 연산 후 합연산으로 획득한다.
- 획득 경험치량은 몬스터를 사망 판정으로 만든 한명의 플레이어 캐릭터만 고정 수치로 획득한다.

5.2 골드

· 대상 오브젝트를 처치하였을 경우 골드를 획득할 수 있으며, 대상 오브젝트의 유형에 따라 적용되는 규칙이 달라진다.

● 플레이어 캐릭터가 골드를 획득하는 시점은 대상 오브젝트 유형을 불문하고 동일하다.

▶ 획득 시점: 적 몬스터 사망 판정 시점으로 골드를 획득한다.



● 획득 방식

- ▶ [Character Table]의 'Gold' 값에 획득 골드량을 합연산으로 획득한다.
- ▶ 획득 골드량은 [Monster Table]의 'RewardGold' 값으로 정의한다.

● 처치한 대상 오브젝트의 진영 태입에 따라 적용되는 세부 골드 규칙이 달라진다.

▶ 획득 조건

- 적 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 1 or 2
- 중립 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 4
 - [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 할당으로 적 몬스터를 사망 판정으로 한다.
 - 몬스터의 마지막 체력을 소모시킨 플레이어 캐릭터, 단일 대상으로 하여 골드를 획득한다.

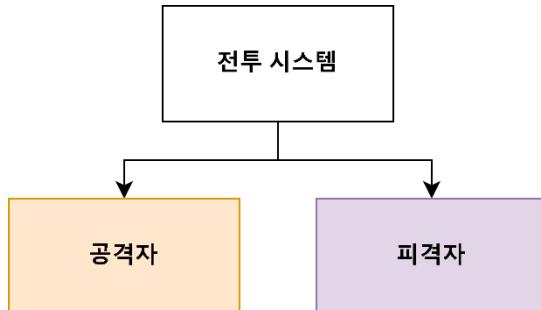
■ 애픽 몬스터: [Monster Table]의 'Camp Type' = 3

- [Monster Stat Table]의 'HP'의 '0' 값 할당으로 적 몬스터를 사망 판정으로 한다.
- 몬스터의 마지막 체력을 소모시킨 플레이어 캐릭터의 진영을 체크하여, 진영에 속한 모든 대상으로 하여 골드를 획득한다.

6. 데이터 테이블

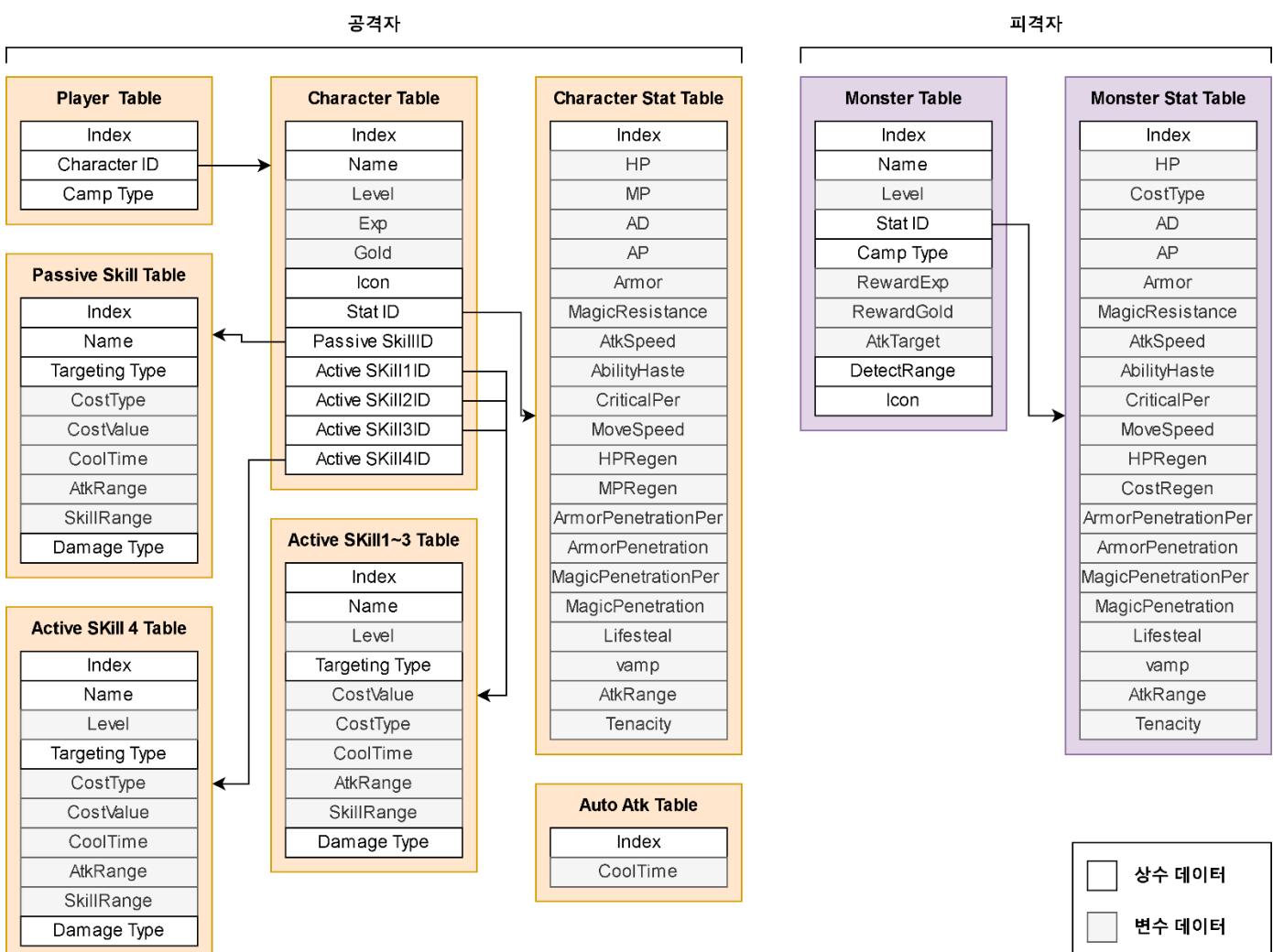
6.1 데이터 개요

- 전투 시스템에서 사용되는 데이터는 크게 2 가지로 구성된다.



- 공격자: 공격자의 스탯, 출력 공격 등의 데이터를 포함하고 있다.
- 피격자: 피격자의 스탯의 데이터를 포함하고 있다.

6.2 데이터 관계도



6.3 데이터 설명

* 데이터 테이블은 엑셀로 작성하여 워크시트 "연결하여 붙여넣기"로 작성하였습니다.

● 공격자

- ▶ 공격자 데이터는 공격 대상 판정과 공격 출력 조건, 데미지 연산에 필요한 데이터를 의미한다.

Player Table

. 플레이어의 진영과 플레이어 캐릭터에 대한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	플레이어의 ID
Character ID	고정	캐릭터의 ID
Camp Type	고정	진영 타입: 1(블루팀), 2(레드팀)

Character Table

. 캐릭터를 구성하는데 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	캐릭터의 ID
Name	고정	캐릭터의 이름
Level	변형	캐릭터의 레벨: 1~18 사이의 값만 가짐
Exp	변형	캐릭터의 경험치: 0~1880 사이의 값만 가짐
Gold	변형	캐릭터의 골드: -100000~100000 사이의 값만 가짐
Icon	고정	캐릭터의 아이콘이 저장되어 있는 경로
Stat ID	고정	스탯의 ID
Passive SkillID	고정	페시브 스킬의 ID
Active Skill1ID	고정	액티브 스킬1의 ID
Active Skill2ID	고정	액티브 스킬2의 ID
Active Skill3ID	고정	액티브 스킬3의 ID
Active Skill4ID	고정	액티브 스킬4의 ID

Passive Skill Table

· 패시브 스킬을 구성하는데 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	스킬의 ID
Name	고정	스킬의 이름
Targeting Type	고정	타겟팅 타입: 1(타켓팅 스킬), 2(논타켓팅 스킬)
Cost Type	변형	코스트 타입: Character Stat 중 하나의 데이터 값을 가짐
CostValue	변형	코스트의 값
CoolTime	변형	스킬의 재사용 대기시간 수치
AtkRange	변형	스킬 발동 범위 값
SkillRange	변형	스킬 피해 범위 값
Damage Type	고정	데미지 타입: 1(AD), 2(AP)

Active Skill 1~3 Table

· 액티브 스킬1~3을 구성하는데 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	스킬의 ID
Name	고정	스킬의 이름
Level	변형	스킬의 레벨: 0~5 사이의 값만 가짐
Targeting Type	고정	타겟팅 타입: 1(타켓팅 스킬), 2(논타켓팅 스킬)
Cost Type	변형	코스트 타입: Character Stat 중 하나의 데이터 값을 가짐
CostValue	변형	코스트의 값
CoolTime	변형	스킬의 재사용 대기시간 수치
AtkRange	변형	스킬 발동 범위 값
SkillRange	변형	스킬 피해 범위 값
Damage Type	고정	데미지 타입: 1(AD), 2(AP)

Active Skill 4 Table

· 액티브 스킬4를 구성하는데 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	스킬의 ID
Name	고정	스킬의 이름
Level	변형	스킬의 레벨: 0~3 사이의 값만 가짐
Targeting Type	고정	타겟팅 타입: 1(타켓팅 스킬), 2(논타켓팅 스킬)
Cost Type	변형	코스트 타입: Character Stat 중 하나의 데이터 값을 가짐
CostValue	변형	코스트의 값
CoolTime	변형	스킬의 재사용 대기시간 수치
AtkRange	변형	스킬 발동 범위 값
SkillRange	변형	스킬 피해 범위 값
Damage Type	고정	데미지 타입: 1(AD), 2(AP)

Character Stat Table

. 캐릭터 스탯을 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	스탯의 ID
HP	변형	체력 수치
MP	변형	마나 수치
AD	변형	공격력 수치
AP	변형	주문력 수치
Armor	변형	방어력 수치
MagicResistance	변형	마법 저항력 수치
AtkSpeed	변형	공격 속도 수치
AbilityHaste	변형	스킬 가속 수치
CriticalPer	변형	치명타 확률 수치
MoveSpeed	변형	이동속도 수치
HPRegen	변형	체력 재생 수치
MPRegen	변형	마나 재생 수치
ArmorPenetrationPer	변형	방어구관통력(%) 수치
ArmorPenetration	변형	방어구관통력 수치
MagicPenetrationPer	변형	마법관통력(%) 수치
MagicPenetration	변형	방어구관통력 수치
Lifesteal	변형	생명력 흡수 수치
vamp	변형	흡혈 수치
AtkRange	변형	공격 사거리 수치
Tenacity	변형	강인함 수치

Auto Atk Table

. 일반 공격을 구성하는데 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	일반 공격의 ID
CoolTime	변형	일반 공격의 재사용 대기시간 수치

● 피격자

- ▶ 피격자 데이터는 피격 대상 판정과 데미지 연산에 필요한 데이터를 의미한다.

Monster Table

· 몬스터의 진영과 몬스터를 구성하는데 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	몬스터의 ID
Name	고정	몬스터의 이름
Level	변형	몬스터의 레벨: 1~18 사이의 값만 가짐
Stat ID	고정	스탯의 ID
Camp Type	고정	진영 타입: 1(블루팀), 2(레드팀), 3(에픽), 4(중립)
RewardExp	변형	보상 경험치 수치
RewardGold	변형	보상 골드 수치
AtkTarget	변형	공격 대상 오브젝트
DetectRange	고정	감지 범위
Icon	고정	몬스터의 아이콘이 저장되어 있는 경로

Monster Stat Table

· 몬스터 스탯을 저장하는 테이블이다.

데이터 이름	변형 타입	설명
Index	고정	스탯의 ID
HP	변형	체력 수치
MP	변형	마나 수치
AD	변형	공격력 수치
AP	변형	주문력 수치
Armor	변형	방어력 수치
MagicResistance	변형	마법 저항력 수치
AtkSpeed	변형	공격 속도 수치
AbilityHaste	변형	스킬 가속 수치
CriticalPer	변형	치명타 확률 수치
MoveSpeed	변형	이동속도 수치
HPRegen	변형	체력 재생 수치
MPRegen	변형	마나 재생 수치
ArmorPenetrationPer	변형	방어구관통력(%) 수치
ArmorPenetration	변형	방어구관통력 수치
MagicPenetrationPer	변형	마법관통력(%) 수치
MagicPenetration	변형	방어구관통력 수치
Lifesteal	변형	생명력 흡수 수치
vamp	변형	흡혈 수치
AtkRange	변형	공격 사거리 수치
Tenacity	변형	강인함 수치