



규칙 만들기를 좋아하는 기획자

이름: 최채원

Email: chewon9209@naver.com



Word



Excel



PowerPoint

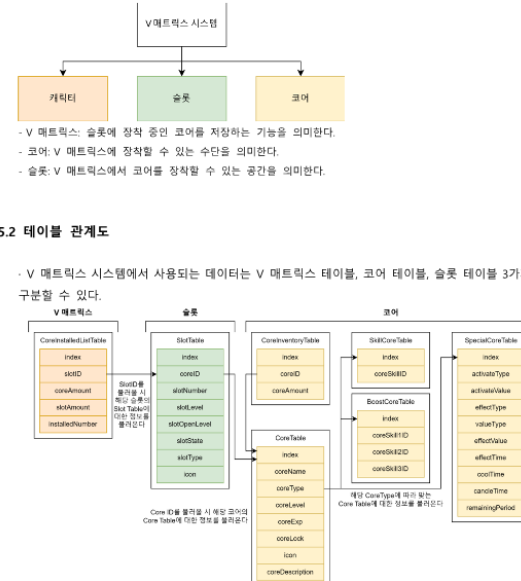


Excel VBA



Unity





* 문서의 일부분을 발췌하였습니다.

1. 개요

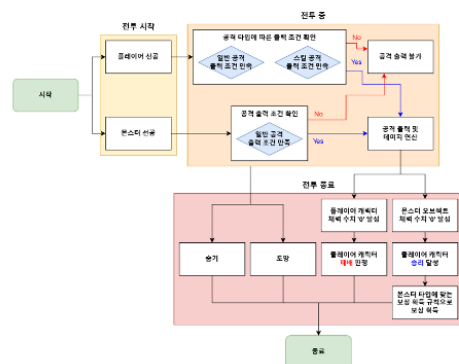
1.1 전투 시스템 정의

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

1.2 기획 의도 및 목표

- 플레이어가 캐릭터가 가지는 다양한 뜻을 데이지 연선에 다르게 적용하며 플레이어가 상황에 따라 전략을 사용할 수 있게 한다.
- 실력 공격 사용 시 대성 지칭 하는 여부에 따라 스킬 발식 방식을 다르게 구성하여 스킬 사용에 재미를 부여한다.
- 처치한 보스의 유형에 따라 획득하는 보상의 규칙을 종류마다 다르게 설정하여 플레이어가 플레이하는 캐릭터에게 필요한 보상과 관련 전투할 몬스터를 설정할 수 있게 유도한다.

1.3 전투 시스템 매커니즘



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 변형하여 연산한다.
- 피격자의 최종 'Armor' = 피격자 'Armor' - (피격자 'Armor' / 100 * 'ArmorPenetrationPer')

■ 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.

- ▶ 좀더한 공격의 'Damage Type'를 체크하여 'AP' 일 경우 해당 연산법을 적용한다.
- ▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'MagicPenetrationPer' 값을 참조하여 피격자의 'MagicResistance' 값을 변화하여 연산한다.

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

- ▶ 공격자 [Character Stat Table]의 'MagicPenetration' 값을 참조하여 피격자의 'MagicResistance' 값을 변화하여 역사하다

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

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 처리하였을 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.



- 처리하 대상 오브젝트의 진행 타입에 따라 적용되는 세부 경험치 규칙이 달라진다

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

- ### ■ 획득 조건

- [Monster Stat Table]의 HP의 '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

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

- ### ■ 획득 조건

- [Monster Stat Table]의 HP의 '0' 값 할당으로 예픽 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.

리그 오브 레전드는 캐릭터를 성장시켜 전투를 하는 것이 주 콘텐츠인 게임입니다. 몬스터와의 전투는 캐릭터의 성장에 중요한 시스템입니다. **몬스터와의 전투**를 기준으로 문서를 작성했습니다. 전투 시작부터 전투 종료까지 발생할 수 있는 규칙들을 작성하였습니다. **전투 시작**에서 공격 대상을 선정하는 과정에서 공격 출력 시 **데미지 연산**, **전투를 종료**할 수 있는 모든 경의 수의 규칙을 작성하였으며, 이해를 돕기 위해 도형을 이용하여 도식화하고, 전투에 필요한 데이터를 구축해봤습니다.