

# 붕괴 : 스타레일

## 전투 시스템

내용 : 1.개요, 2.행동게이지, 3.공격, 4.강인성, 5.공식, 6.기타

작성자

양 웅

### 1. 개요

붕괴 : 스타레일의 전투 시스템에 대해 설명.

#### 1. 붕괴 : 스타레일의 전투 시스템

A. 스타레일은 CTB형식의 게임이다.

B. 기본적인 전투 UI



### 2. 행동게이지

#### 1. 턴

- A. 캐릭터가 일반공격이나 전투스킬을 발동하는 것.
- B. 추가공격이나 필살기는 턴으로 취급되지 않는다.
- 2. 속도
  - A. 시간당 차오르는 행동게이지 & 캐릭터의 스탯.
- 3. 행동게이지
  - A. 모든 적과 캐릭터들은 각자 스스로의 행동게이지를 가지고 있다.
  - B. 행동게이지가 전부 차게되면 턴을 시작한다. 총량은 10000.
- 4. 시간
  - A. 전투 시 다음 캐릭터의 턴까지의 남은 시간이 표시되어 있다.

인게임 내에 왼쪽 위 캐릭터 옆에 나타나는 현재 행동 수치(=행동게이지)와 기초 행동 수치는 다른 것.

현재 행동 수치가 0이 되면 캐릭터가 행동할 수 있다.

행동 수치는  $10000/\text{속도}$ 이다.

기초 행동 수치는 소수점이 나오기에 현재 행동수치는 올림으로 계산한다.

턴은 캐릭터가 일반공격, 전투스킬 등을 사용하여 현재 행동 수치가 초기화되면 차감된다.

턴은 전체가 아닌 개인의 개념이다.

### 3. 공격

- 1. 속성
  - A. 스타레일에는 7가지의 속성이 있다.
    - i. 물리
    - ii. 화염
    - iii. 얼음
    - iv. 번개
    - v. 바람
    - vi. 양자

vii. 허수

## 2. 운명의 길

A. 스타레일에는 7가지의 운명의 길(직업)이 있다.

i. 보존

ii. 파멸

iii. 풍요

iv. 공허

v. 화합

vi. 지식

vii. 수렵

## 3. 일반공격, 전투스킬, 스킬포인트

A. 전투에 진입하게 되면 스킬포인트가 4개 충전되어있는 상태이다.

B. 스킬포인트는 5개가 최대이다.

C. 스킬포인트는 전투스킬을 사용할 때 소모된다.

D. 일반공격을 사용하면 스킬포인트가 1포인트 충전된다.

## 4. 궁극기

A. 일반공격이나 전투스킬, 피격시 필살기의 에너지가 차오르며, 다 차게되면 궁극기를 턴에 상관없이 바로 사용 가능하다.

B. 행동별 에너지 회복 수치

i. 일반공격 : 20pt

ii. 전투스킬 : 30pt

iii. 궁극기 발동 후 : 5pt

iv. 범위 공격 피격 : 5pt

v. 단일 공격 피격 : 10pt

## 5. 피격 확률

A. 운명의 길에는 기본적인 피격 수치가 정해져있다.

보존	파멸	풍요	공허	화합	지식	수렵
150	125	100			75	

#### 4. 강인성

##### 1. 약점

1. 어떤 적이라도 최소 1개 이상의 속성 약점을 가지고 있다.
2. 약점 격파
  - i. 적의 약점과 동일한 속성의 공격으로 적의 강인성을 소모시킬 수 있다.
  - ii. 적의 강인성이 0이 되면 약점 격파가 발동된다.
  - iii. 적이 입는 피해(약 1.11배)가 증가하며 적의 행동 게이지 25%가 감소된다.
  - iv. 약점 격파는 발동시킨 속성에 따라 속성 피해를 주고 각 속성별 디버프를 건다.

##### 3. 격파 특수 효과

- i. 격파 특수 효과는 약점 격파 시 발생하는 각종 효과를 높일 수 있다.
- ii. 격파 발동 시 가하는 피해, 지속 피해의 위력, 행동 지연의 범위를 증가시킨다.

##### 2. 속성별 격파 특수효과

	물리	화염	바람	얼음	번개	양자	허수
격파효과	열상	연소	풍화	빙결	감전	엄힘	속박
격파계수	200%	200%	150%	100%	100%	50%	50%
디버프계수	적 최대 체력 7%	100%	100% * 중첩(최대 5회)	100%	200%	60%	
디버프중첩수						격파상태에서 타격당 1중첩 [MAX 5중첩]	
지속턴수	2	2	2	1	2	1	1
특수효과			3중첩 추가(정예), 1중첩 추가(일반)	행동지연 50%		행동지연 20% * (1 + 격파효율)	행동지연 30% * (1 + 격파효율) 감속 10%

#### 5. 공식

##### 1. 속도

A.  $SPD = \text{Base SPD} * (1 + SPD\%) + \text{Flat SPD}$

B.  $\text{최종 속도} = \text{기초 속도} * (1 + \text{속도}\%) + \text{강속도}$

## 2. 행동수치

A.  $\text{Base Action Value} = 10000/SPD$

B.  $\text{기초 행동 수치} = 10000/\text{최종 속도}$

## 3. 어그로 & 피격확률

A.  $\text{캐릭터 어그로} = \text{기본 어그로} * (1 + \text{어그로계수})$

B.  $\text{캐릭터 피격확률} = \text{캐릭터 어그로} / \text{팀 총 어그로}$

## 4. 격파 피해

A.  $\text{격파 피해} = 0.9 * \text{기초 격파피해} * \text{격파 피해배율} * (1 + \text{격파 특수효과}) *$

$$\frac{\text{캐릭터 레벨} * 10 + 200}{\text{캐릭터 레벨} * 10 + 200 + (\text{적 레벨} * 10 + 200) * (1 - \text{방어관통})} * \frac{2 + \text{적 강인성 칸}}{4}$$

B.  $\text{격파 피해} = 0.9 * \text{기초 격파피해} * \text{격파피해배율} * (1 + \text{격파특수효과}) * \{\text{캐릭터 레벨} * 10 + 200 / \text{캐릭터레벨} * 10 + 200 + (\text{적 레벨} * 10 + 200) * (1 - \text{방어관통})\} * \{2 + \text{적 강인성 칸} / 4\}$

## 5. 디버프 피해

A.  $\text{디버프 피해} = \text{기초격파피해} * \text{지속딜 배율} * (1 + \text{격파 특수효과}) *$

$$\frac{\text{캐릭터 레벨} * 10 + 200}{\text{캐릭터 레벨} * 10 + 200 + (\text{적 레벨} * 10 + 200) * (1 - \text{방어관통})} * (\text{파괴 후 첫 적 턴인 경우 1, 그 이후 0.9})$$

B.  $\text{디버프 피해} = \text{기초 격파피해} * \text{지속딜배율} * (1 + \text{격파특수효과}) * \{\text{캐릭터 레벨} * 10 + 200 / \text{캐릭터레벨} * 10 + 200 + (\text{적 레벨} * 10 + 200) * (1 - \text{방어관통})\} * (\text{파괴 후 첫 적 턴인 경우 1, 그 이후 0.9})$

## 6. 기타

### 1. 배속

A. 배속은 기본인 1배속과 2배속이 있다.

### 2. 자동전투

A. 흔히 잘 알고 있는 자동전투시스템이다.

### 3. 일시정지

A. 전투 중 멈추어 설정들을 볼 수 있다.

4. 설정

A. 자동 전투-필살기 발동 모드나 전투 중 캐릭터 행동 수치 표시 여부 등 자동전투의 설정들도 수정할 수 있다.

5. 팀 상태 & 적 상태

A. 팀 & 적 상태에 들어가서 캐릭터의 정보들을 정확한 수치와 버프와 디버프, 지속 피해의 남은 턴 수를 볼 수 있다.