

속성 시스템 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.15	기초 내용 작성	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차.....	3
3. 개요.....	4
3.1. 기획 의도	4
3.2. 기획 목표	4
3.3. 개념 및 정의	4
4. 속성.....	5
4.1. 속성 부여 우선순위	5
4.2. 속성 부여 방식.....	6
4.3. 속성 종류	6

3. 개요

본 문서는 속성 시스템에 대해서 설명하는 문서이다.

속성 시스템은 공격의 형태에 따른 추가 피해량을 시스템화한 것이다.

속성 시스템은 데미지 공식에서 최종 데미지 계산에 관여한다.

3.1. 기획 의도

전투는 '유효한 피해를 입히는 과정'과 '입힌 피해를 극대화하는 과정'으로 나뉜다.

여기서 속성은 입힌 피해를 극대화하는 역할을 담당한다.

옳바른 전략을 세워 대상을 공략했을 때, 그 리턴값을 배로 부풀리는 역할을 수행한다.

속성 시스템을 통해 전략 수립에 익숙해진 플레이어가 더 빠른 템포로 전투의 리턴을 끌어와 게임을 진행할 수 있게 만든다.

3.2. 기획 목표

속성의 기본 개념에 대해서 정의한다.

속성 부여의 우선순위를 정의한다.

속성의 종류와 속성이 공격시 피해량에 끼치는 영향을 설계한다.

3.3. 개념 및 정의

4. 속성

속성에 대해서 설명하는 단락이다.

속성이란 속성 시스템에서 공격의 형태를 카테고리화한 개념이다.
창귀야에서 모든 공격은 반드시 하나의 속성을 지닌다.

속성은 **기본값 부여, 환경 부여, 캐릭터 부여**에 영향을 받는다.

- **기본값 부여**

기본값 부여는 공격에 기본으로 부여된 속성 부여 방식이다.

- **환경 부여**

환경 부여는 특정 공간에 위치한 모든 캐릭터에게 영향을 미치는 속성 부여 방식이다.
환경 부여된 공간에 캐릭터가 위치하면 해당 캐릭터의 모든 공격은 환경 부여 속성이 적용된다.

- **캐릭터 부여**

캐릭터 부여는 캐릭터에 적용된 효과가 속성에 영향을 주는 속성 부여 방식이다.
적용된 캐릭터의 모든 공격은 해당 속성이 적용된다.

4.1. 속성 부여 우선순위

공격에 적용될 속성은 속성 부여 우선순위에 따라 결정된다.
우선 순위의 숫자가 가장 큰 속성 부여대로 공격에 속성이 적용된다.
만약 동일한 우선순위의 속성 부여가 중첩된다면 기존의 속성을 제거하고 새로운 속성 부여의 속성이 공격에 적용된다.

우선순위	속성 부여 명칭	설명
1	캐릭터 기본 속성	공격에 기본으로 지정된 속성
2	환경 기본 속성	속성 기본값이 지정된 일정 공간에 존재하는 모든 캐릭터의 공격에 부여되는 속성
3	환경 인위 속성	몬스터, 아군이 환경에 부여하여 일정 공간에 존재하는 모든 캐릭터의 공격에 부여되는 속성
4	캐릭터 인위 속성	몬스터, 아군이 캐릭터에 부여하여 캐릭터의 공격에 적용되는 속성

■■■■ e.g. ■■■■

만약 환경 부여와 캐릭터 부여가 없는 상태라면, 모든 공격은 해당 공격의 기본 속성값을 따른다.

환경 부여가 존재해도 캐릭터 부여를 통해 속성이 존재하는 상태면, 기본 속성값과 환경 부여 속성은 무시되고 캐릭터 부여를 통한 속성만 공격에 적용된다.

■■■■ e.g. end ■■■■

4.2. 속성 부여 방식

부여 가능한 속성 부여 방식은 **환경 부여**와 **캐릭터 부여**이다.
플레이어는 아이템과 스킬을 통해 두 부여 방식을 사용할 수 있다.

논 플레이어 캐릭터는 패턴(행동 Task)를 통해 두 부여 방식을 사용할 수 있다.

4.3. 속성 종류

속성 명칭	설명	최종 데미지 계산 적용
정념(正念)	피해량에 변화가 없다.	변화 없음
수극(水剋)	망령 종족에게 입히는 피해가 50% 증가. 인간 종족에게 입히는 피해가 20% 감소.	대상이 망령이면 추가 피해량에 $\text{데미지량} \times 0.5$ 더하기 대상이 인간이면 추가 피해량에 $\text{데미지량} \times (-0.2)$ 더하기
토모(土侮)	인간 종족에게 입히는 피해가 50% 증가. 요괴 종족에게 입히는 피해가 20% 감소.	대상이 인간이면 추가 피해량에 $\text{데미지량} \times 0.5$ 더하기 대상이 요괴면 추가 피해량에 $\text{데미지량} \times (-0.2)$ 더하기
화승(火乘)	요괴 종족에게 입히는 피해가 50% 증가. 망령 종족에게 입히는 피해가 20% 감소.	대상이 요괴면 추가 피해량에 $\text{데미지량} \times 0.5$ 더하기 대상이 망령이면 추가 피해량에 $\text{데미지량} \times (-0.2)$ 더하기
합일(合一)	모든 종족에게 입히는 피해량 20% 증가	추가 피해량에 $\text{데미지량} \times 0.2$ 더하기