

플레이어 방어 시스템 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.26	기초 내용 작성	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차.....	3
3. 개요.....	5
3.1. 기획 의도	5
3.2. 기획 목표	5
3.3. 개념 및 정의	5
4. 방어.....	6
5. 획득 방식	7
5.1. 기본 획득 상태.....	7
5.2. 획득 경로	7
6. 작동 조건	8
6.1. 기초 조건	8
6.1.1. 키 입력	8
6.2. 내부 조건	9
6.2.1. 소모 자원.....	9
6.2.2. 방어자의 종족	9
6.2.3. 방어불가능 속성.....	9
6.3. 외부 조건	9
6.3.1. 피격 공격의 효과	9
7. 작동 방식	10
7.1. 반자동 방어.....	10

7.2. 자동 방어	10
8. 작동 효과	11
8.1. 기본 효과	11
8.2. 개별 효과	11
9. 테이블	12
9.1. 방어 데이터 테이블	12
9.2. 방어 스트링 테이블	12
9.3. 내부 조건 테이블	12
9.4. 내부 조건 데이터 테이블	13
9.5. 스킬 획득의 소모 아이템 테이블	13

3. 개요

본 문서는 창귀야의 방어 시스템에 대해서 기획한 문서이다.

방어 시스템은 플레이어 캐릭터에게만 존재하는 개념이다.
몬스터에게 방어를 구현할 경우 패턴(Task)을 통해 별도로 구현한다.

3.1. 기획 의도

창귀야는 다른 액션 게임과의 차별점을 낮은 방어 피로도에 두었다.
따라서 판정과 판정의 검사가 프레임 단위로 들어가야하는 다른 게임과는 다르게 창귀야의 방어는 오로지 시전 가능 여부만을 판단하여 작동해야 한다.

또한 다른 레퍼런스 게임이 방어에 성공해도 생명력이 깎이거나 타이밍을 어렵게 만드는 등의 제약을 통해 방어적인 플레이 방식을 견제하지만, 이 요소들은 플레이어의 부담과 피로도로 이어지는 경우가 많다.
창귀야에서는 제약 없이 방어에 성공한 공격의 모든 피해를 제거해서 방어의 피로도를 최소화한다.
동시에 방어적인 플레이는 방어가 작동하기 위한 조건을 제시하여 방어의 피로도 해결과 방어적 플레이의 제한을 동시에 달성한다.

3.2. 기획 목표

창귀야 방어의 개념을 설명한다.
방어의 인게임 획득 방식을 제시한다.
방어의 작동 조건을 설계한다.
방어의 작동 방식을 설명한다.
방어의 작동 효과를 설명한다.
방어와 관련된 테이블을 설계한다.

3.3. 개념 및 정의

4. 방어

방어 개념에 대해서 설명하는 단락이다.

방어란 플레이어 캐릭터가 공격의 피격 판정에 닿았을 때 피해를 없애는 개념이다.

방어가 시전되면, 피격이 발생하지 않으면서 공격 피해를 받지 않는다.

방어를 할 수 있는 시스템을 개체화한 것을 **방어 방식**이라고 부른다.

모든 방어 방식은 피격판정에 닿았을 때 시전될 수 있다.

방어에는 두가지 종류가 있다.

- 반자동 방어
- 자동 방어

5. 획득 방식

방어 방식을 획득하는 방법에 대해서 서술하는 단락이다.

방어 방식은 **기본 획득 상태**가 획득되지 않은 상태이면 **획득 경로**를 통해 방어 방식을 획득해야 한다.

5.1. 기본 획득 상태

방어 방식은 **미획득**과 **획득** 상태 중 하나를 기본 획득 상태로 가진다.

미획득은 방어 방식을 획득하지 않아 사용할 수 없는 상태를 의미한다.

획득은 방어 방식을 획득하여 플레이어가 사용할 수 있는 상태를 의미한다.

5.2. 획득 경로

방어 방식의 획득 경로는 다음과 같다.

- 보상 획득
- 스킬 획득

보상 획득은 퀘스트, 보스 처치 등의 기준을 달성하여 트리거가 발동되어 획득할 수 있는 획득 경로를 의미한다.

스킬 획득은 **선행 방어 방식**을 획득하고 있는 상태에서, 필요 자원을 소모하면 얻을 수 있는 획득 경로를 의미한다. 스킬 획득 방식으로 획득하기 위해서는 선행 방어 방식을 획득한 상태여야하고, 필요 자원을 얻은 상태여야한다.

각 방어 방식당 하나의 획득 경로만 존재한다.

e.g. '방어 방식 1'의 획득 방식이 보상 획득이라면, 해당 방어 방식은 스킬 획득 방식으로 획득할 수 없다.

6. 작동 조건

작동 조건에 대해서 정리하는 단락이다.

모든 방어 방식은 작동 조건이 하나 이상 존재하며, 모든 작동 조건이 동시에 만족해야 방어를 작동할 수 있다.

방어 방식의 작동 조건은 **기초 조건**, **내부 조건**, **외부 조건**으로 분류할 수 있다.

6.1. 기초 조건

기초 조건이란 방어 방식을 사용하기 위한 기초적인 조건 분류이다.

모든 방어 방식은 하나의 기초 조건이 존재한다.

기초 조건은 **키 입력**이 존재한다.

6.1.1. 키 입력

방어 방식을 사용하기 위해 플레이어가 입력해야하는 입력 액션이다.

플레이어가 방어를 사용하기 위한 입력 액션 커맨드이다.

자동 방어는 키 입력 조건을 무시한다.

6.2. 내부 조건

내부 조건이란 방어 방식을 사용하기 위해 방어에 자체적으로 존재하는 조건 분류이다.

모든 방어 방식은 **하나 이상**의 내부 조건이 존재한다.

내부 조건은 **소모 자원**, **방어자의 종족**, **방어가능 속성**이 존재한다.

6.2.1. 소모 자원

소모 자원을 요구하는 조건이다.

생명력, 지구력, 정신력, 영력 중 하나를 소모하는 작동 조건이다.

6.2.2. 방어자의 종족

방어자의 종족을 따지는 조건이다.

방어자의 종족이 작동 조건으로 존재하는 방어는 시전 캐릭터의 종족이 조건 종족과 일치해야한다.

6.2.3. 방어불가능 속성

방어자가 피격된 공격의 속성을 따지는 조건이다.

공격의 속성 중 방어할 수 없는 속성을 조건으로 포함하는 작동 조건이다.

6.3. 외부 조건

외부 조건이란 방어를 사용하기 위해 검사하는 외부적인 요인의 조건 분류이다.

외부 조건은 **피격 공격의 효과**가 존재한다.

6.3.1. 피격 공격의 효과

방어 방식을 사용하기 위해 확인해야하는 피격 공격의 효과이다.

피격 공격이 만약 예외적인 방어 무시 효과를 지니고 있다면 방어가 시전되지 않는다.

7. 작동 방식

방어의 작동 방식에 대해서 설명하는 단락이다.

방어는 반자동 방어 사용 여부를 결정 이후, 사용되지 않았다면 자동 방어 사용 여부를 결정한다.

피격 한 번 당 반자동 방어와 자동 방어 둘 중 하나만 동작한다.

e.g. 반자동 방어가 사용되면, 자동 방어는 사용되지 않는다.

둘 다 발동하지 않았다면 피격이 발생한다.

7.1. 반자동 방어

반자동 방어는 플레이어가 직접적으로 사용해야하는 방어 방식이다.

피격 판정에 닿았을 때, 획득한 모든 방어 방식 중에서 키 입력을 만족하고 다른 작동 조건을 충족한 방어 방식을 반자동 방어로 사용된다.

만약 피격된 순간 동시에 여러 방어 방식이 키 입력을 만족하고 작동 조건을 충족한다면 다음과 같은 우선순위로 실행할 방어 방식을 결정한다.

1. 내부 조건의 수가 가장 많은 방어방식으로 결정한다.
2. 내부 조건의 수가 같다면 방어자의 종족 내부 조건을 요구하지 않는 방어 방식으로 결정한다.
3. 이상의 모든 내용에 해당하지 않는다면 가장 마지막에 입력된 입력 액션을 요구하는 방어 방식으로 결정한다.

7.2. 자동 방어

자동 방어는 플레이어가 **자동 방어 슬롯**으로 방어 방식을 등록해두면 자동으로 사용되는 방어 방식이다.

피격 판정에 닿았을 때, 키 입력을 제외한 작동 조건을 충족하면 자동 방어가 사용된다.

자동 방어에는 자동 방어 슬롯이 1개 존재한다.

자동 방어 슬롯에는 1개당 하나의 방어 방식만 등록할 수 있다.

8. 작동 효과

방어 사용시 플레이어에게 제공되는 효과에 대해서 설명하는 단락이다.

방어는 공격 판정에 피격되는 것을 방지하고 여러 긍정적인 효과를 플레이어 캐릭터에게 부여한다.
방어의 작동효과는 **기본 효과와 개별 효과**로 나눌 수 있다.

8.1. 기본 효과

방어에서 기본 효과란 피격 판정에 닿았을 때 피격당하지 않는 것을 의미한다.
모든 방어 방식은 작동시 피격을 막으며 플레이어 캐릭터가 입을 피해를 차단한다.

8.2. 개별 효과

방어에서 개별 효과란 방어 방식 개별로 존재하는 사용시 효과를 의미한다.
개별 효과는 **능력치 수치값 변경, 이동 효과, 반격 데미지** 등 방어마다 다른 효과가 구현된다.

9. 테이블

방어 시스템과 연관된 테이블을 정의하는 단락이다.

9.1. 방어 데이터 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
방어 Id	방어 방식을 구분하는 Id 정보	Integer	False
입력 액션	방어 방식을 사용하기 위한 키 입력 액션 정보	Class<InputAction>	False
기본 획득 상태	방어 방식의 초기 획득 상태 정보. True이면 획득, False이면 미획득.	Boolean	False
획득 경로	방어 방식의 획득 경로 정보. True이면 보상 획득, False이면 스킬 획득.	Boolean	False
선행 방어 방식	스킬 획득에 필요한 선행 방어 방식의 id 정보	Integer	True

방어 시스템의 방어 데이터 테이블 도메인이다.

9.2. 방어 스트링 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
방어 Id	방어 방식을 구분하는 Id 정보	Integer	False
방어 방식 명칭	방어 방식의 이름 정보	String	False
플레이버 텍스트	방어 방식을 설명하는 시나리오 플레이버 텍스트 정보	String	False
방어 효과(간단)	간단히 설명하는 방어 방식의 효과 정보	String	False
방어 효과(상세)	상세하게 설명하는 방어 방식의 효과 정보	String	False
입력 키	방어 방식을 사용하기 위한 입력 액션 정보	String	False
작동 조건	방어 방식의 작동 조건	String	False
획득 정보	방어 방식을 획득할 수 있는 방식 정보	String	False

방어 시스템의 방어 스트링 테이블 도메인이다.

9.3. 내부 조건 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
테이블 id	테이블의 튜플을 구분하는 id 정보	Integer	False
방어 Id	방어 방식의 튜플을 구분하는 id 정보	Integer	False
내부 조건 유형	내부 조건에서 조건의 분류를 알려주는 정보	Enum	False

방어 시스템의 내부 조건 테이블 도메인이다.

내부 조건 유형의 Enum은 {소모자원, 방어자종족, 방어불가능속성} 구조를 사용한다.

9.4. 내부 조건 데이터 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
테이블 id	테이블의 튜플을 구분하는 id 정보	Integer	False
방어 Id	방어 방식의 튜플을 구분하는 Id 정보	Integer	False
소모 자원 종류	방어를 위해 소모해야하는 자원의 종류 정보	Enum	True
자원 소모 방식	방어 자원이 소모되는 방식 정보 True이면 능력치 최대값의 (수치값)%만큼 소모, False면 (수치값)을 소모	Boolean	True
소모 자원량	방어를 위해 소모되는 자원의 수치값 정보	Float	True
조건 종족	방어 방식을 사용할 수 있는 종족 정보	Enum	True
방어 불가능 속성	방어 방식이 방어 불가능한 공격 속성 정보	Enum	True

방어 시스템의 내부 조건 데이터 테이블 도메인이다.

소모 자원 종류의 Enum은 {핵심능력치, 은닉능력치, 약점능력치, 생명력, 지구력, 정신력, 영력} 구조를 사용한다.

조건 종족의 Enum은 {인간, 망령, 요괴} 구조를 사용한다.

방어 불가능 속성의 Enum은 {정념, 수극, 토모, 화승, 합일} 구조를 사용한다.

9.5. 스킬 획득의 소모 아이템 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
테이블 id	테이블의 튜플을 구분하는 id 정보	Integer	False
방어 Id	방어 방식의 튜플을 구분하는 Id 정보	Integer	False
필요 아이템	방어 방식을 스킬 획득하기 위해 필요한 아이템 정보	Class<Item>	False
필요 수량	필요 아이템의 필요 수량	Integer	False

방어 시스템의 내부 조건 테이블 도메인이다.