

# 캐릭터 1차 능력치 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

# 1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.02	기초 내용 작성	차경환
2025.12.09	능력치 지정 단락 생성	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. 능력치 지정.....	6
5. 공격력.....	7
5.1. 특징 .....	7
5.2. 수치 정의 .....	7
5.3. 트리거 요소.....	7
5.4. 주 손실 경로 .....	7
5.5. 주 회복 경로 .....	7
5.6. 표기 방식 .....	7
6. 생명력 .....	8
6.1. 특징 .....	8
6.2. 수치 정의 .....	8
6.3. 트리거 요소.....	8
6.4. 주 손실 경로 .....	8
6.5. 주 회복 경로 .....	9
6.6. 표기 방식 .....	9

7. 지구력 .....	10
7.1. 특징 .....	10
7.2. 수치 정의 .....	10
7.3. 트리거 요소 .....	11
7.4. 주 손실 경로 .....	11
7.5. 주 회복 경로 .....	11
7.6. 표기 방식 .....	12
8. 정신력 .....	13
8.1. 특징 .....	13
8.2. 수치 정의 .....	13
8.3. 트리거 요소 .....	14
8.4. 주 손실 경로 .....	14
8.5. 주 회복 경로 .....	14
8.6. 표기 방식 .....	15
9. 영력 .....	16
9.1. 특징 .....	16
9.2. 수치 정의 .....	16
9.3. 트리거 요소 .....	16
9.4. 주 손실 경로 .....	16
9.5. 주 회복 경로 .....	17
9.6. 표기 방식 .....	17

### 3. 개요

본 문서는 캐릭터 Base 클래스에 포함되는 1차 능력치에 대한 기획 문서이다.

모든 캐릭터에게는 **공격력, 생명력, 지구력, 정신력, 영력**의 능력치가 존재한다.

캐릭터의 능력치는 자원으로 사용될 수 있고, 모든 능력치는 수치값이 0이 될 경우 캐릭터가 죽을 수 있다.

능력치별 수치값의 유동성은 지구력 > 생명력 > 정신력 > 영력의 순서로

#### 3.1. 기획 의도

1차 능력치에 자원으로서 가지는 주요 능력과 플레이에 끼치는 영향력을 제시하여 게임 내내 관리하고 소모하는 자원의 성격을 강조해야 한다.

자원인 동시에 캐릭터의 목숨에 직접적인 연관이 있는 개념이기에 자원 활용에 저항감이 존재한다.

합리적인 손실 경로와 회복 경로를 능력치마다 부여해서 저항감을 없애고 관리와 활용에 용이한 개념으로 설계해야 한다.

4개의 능력치를 한꺼번에 관리하게 하는 특성상 플레이어의 부담이 지나치게 높아진다.

손실 경로의 한정화, 죽음 조건의 완화를 통해 능력치 시스템 내에서 부담을 일정 수준 덜어낸다.

#### 3.2. 기획 목표

공격력, 생명력, 지구력, 정신력, 영력을 정의한다.

각 1차 능력치가 어떤 2차 능력치와 연관되어 있는지 서술한다.

각 능력치의 자료형 정보와 최소값 정보를 정의한다.

각 능력치의 트리거 요소와 손실 경로, 회복 경로를 정의한다.

각 능력치가 플레이어에게 표기되는 방식을 정의한다.

#### 3.3. 개념 및 정의

**1차 능력치**란 캐릭터에 직접 변수로 관리되는 수치값 능력치를 의미한다.

**2차 능력치**란 1차 능력치의 값에 따라 수치값이 변동하는 의존적 능력치를 의미한다.

## 4. 능력치 지정

능력치 지정에 대해서 설명하는 단락이다.

**능력치 지정**이란 다른 전투 관련 시스템에 의해 캐릭터 능력치가 유동적으로 변화할 때, 변화하는 능력치를 지정하기 위해 종족을 기준으로 능력치를 카테고리 분류한 개념을 의미한다.

능력치 지정엔 **생명력**, **지구력**, **정신력**이 대상이 된다.

■■■ e.g. ■■■

종족이 인간인 캐릭터는 능력치 지정이 다음과 같다.

핵심 능력치 : 생명력

은닉 능력치 : 지구력

약점 능력치 : 정신력

■■■ e.g. end ■■■

종족마다 능력치 지정되는 형태가 정해지고 캐릭터는 종족의 능력치 지정에 맞게 능력치 지정이 설정된다.

능력치 지정은 종족이 전환될 때, 전환된 종족의 능력치 지정으로 매번 변경된다.

■■■ e.g. ■■■

종족이 인간에서 망령이 되면 자동으로 능력치 지정도 다음과 같이 변경된다..

핵심 능력치 : 생명력 → 정신력

은닉 능력치 : 지구력 → 생명력

약점 능력치 : 정신력 → 지구력

■■■ e.g. end ■■■

각 능력치 지정은 하나의 능력치만 배정될 수 있다.

능력치 지정에는 **핵심 능력치**, **은닉 능력치**, **약점 능력치**가 존재한다.

능력치 지정 명칭	용도 설명
핵심 능력치	종족에 강점이 되는 능력치를 배정한다.
은닉 능력치	종족이 피해로 부터 은닉하는 능력치를 배정한다.
약점 능력치	종족에 약점이 되는 능력치를 배정한다.

# 5. 공격력

캐릭터 능력치 중 공격력에 대해 서술하는 단락이다.

## 5.1. 특징

**공격력**은 캐릭터의 공격 능력을 수치값으로 산출한 1차 능력치이다.

공격력은 적을 공격했을 때 공격의 피해량 결정 역할을 하는 자원이다.

공격력은 고정 수치로, 전투로 인한 변동이 없다.

## 5.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	0
최소 변동 수치	0.1

## 5.3. 트리거 요소

없음

## 5.4. 주 손실 경로

없음

## 5.5. 주 회복 경로

없음

## 5.6. 표기 방식

공격력은 인게임에서 표기되지 않는다.

공격력은 캐릭터 정보창에서 활성화되는 GUI를 통해 수치값을 표기한다.

# 6. 생명력

캐릭터 능력치 중 생명력에 대해 서술하는 단락이다.

## 6.1. 특징

**생명력**은 캐릭터의 생명을 수치값으로 산출한 1차 능력치이다.

생명력은 적의 공격을 받아내는 역할을 하는 자원이다.

적의 공격에 피격되어 데미지를 입으면 생명력 자원을 소모한다.

생명력 수치가 0이 되면 캐릭터는 즉시 '죽음' 처리된다.

생명력은 2차 능력치 **방어력**과 연관되어 있다.

생명력 수치가 낮을수록 캐릭터의 방어력이 증가한다.

## 6.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	0
최소 변동 수치	0.1

## 6.3. 트리거 요소

트리거	조건	기능
생명력 소진	생명력 수치가 0이 되면 수행하는 트리거	캐릭터를 '죽음' 처리한다.
생명력 소모	생명력 소모 요청이 오면 수행하는 트리거	소모 요청의 수치값 만큼 수치를 감소시킨다. 방어력 능력치를 재조정한다.
생명력 회복	생명력 회복 요청이 오면 수행하는 트리거	회복 요청의 수치값 만큼 수치를 증가시킨다. 방어력 능력치를 재조정한다.

## 6.4. 주 손실 경로

손실 경로	설명
피격	공격의 피격 판정에 캐릭터가 피격되었을 때 데미지로 생명력이 소모되는 경우
자원으로 소모	스킬 자원으로 생명력이 요구되어 생명력이 소모되는 경우

## 6.5. 주 회복 경로

회복 경로	설명
회복 물약	회복 물약을 사용하여 생명력을 회복하는 경우
스킬 효과	스킬의 효과로 생명력이 회복되는 경우

## 6.6. 표기 방식

플레이어에게 HUD의 실린더 바를 통해 생명력의 상태를 표기한다.

플레이어 캐릭터의 생명력은 화면 고정형 실린더 바 GUI를 화면 좌측 하단에 배치하여 생명력 상황을 플레이어에게 표기한다.

일반 몬스터 캐릭터의 생명력은 월드 스페이스 UI를 통해 표기한다.

대상 몬스터 캐릭터의 상단에 실린더 바 UI를 부착하여 일반 몬스터의 생명력 상태를 플레이어에게 표기한다.

보스 몬스터 캐릭터의 생명력은 화면 고정형 UI를 통해 표기한다.

화면 중앙 상단에 실린더 바 UI를 부착하여 보스 몬스터의 생명력 상태를 플레이어에게 표기한다.

# 7. 지구력

캐릭터의 능력치 중 지구력에 대해 서술하는 단락이다.

## 7.1. 특징

**지구력**은 캐릭터의 행동 유지 능력을 수치값으로 산출한 1차 능력치이다.

지구력은 캐릭터의 일반 행동에 사용되는 자원이다.

캐릭터가 기본 공격, 방어, 일부 스킬, 기타 행동을 할 때 지구력 자원을 소모한다.

지구력이 **30%** 이하에서는 기본 공격을 사용할 수 없다.

단, 하단 정신력 특징 단락에 서술된 **박약** 상태에서는 기본공격을 사용할 수 있다.

### 플레이어 캐릭터

지구력 수치가 0이 되면 캐릭터는 '**탈력**' 상태가 된다.

탈력 상태에서는 지구력의 자연 회복이 중단된다.

탈력 상태에서 공격, 회피 행동을 1회 할 때마다 **탈진** 스택이 쌓인다.

탈진 스택은 유지시간이 지나면 사라진다.

탈진 스택은 스택이 쌓일 때마다 유지시간이 초기화된다.

탈진 스택이 5 이상 쌓이면 플레이어 캐릭터는 즉시 '죽음' 처리한다.

탈력 상태의 **유지시간**은 10초이며, 지구력이 어떤 수단으로든 1 이상 회복하면 즉시 해제된다.

탈력 상태는 해제될 때 즉시 모든 탈진 스택을 제거하고 정신력은 전체 수치의 **30%**만큼 회복한다. 자연 회복을 재개한다.

탈진 스택의 **유지시간**은 3초이다.

### 몬스터

차후 추가 예정

지구력은 2차 능력치 **자원 회복량**에 영향을 받아 자연 회복한다.

지구력의 자연 회복량은 초당 전체 지구력의  $(0.15 \times \text{자원 회복량}) + 5\%$ 만큼 자연 회복한다.

지구력은 2차 능력치 **피해량 수치**와 연관되어 있다.

지구력이 높을수록 캐릭터의 피해량 수치가 증가한다.

## 7.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	0
최소 변동 수치	0.1

### 7.3. 트리거 요소

트리거	조건	기능
지구력 소진	지구력 수치가 0이 되면 수행하는 트리거	캐릭터를 탈력 상태로 만든다. 자연회복을 중지한다.
지구력 30% 이하	지구력 수치가 전체의 30% 초과에서 30% 이하로 변하면 수행하는 트리거	기본 공격을 잠근다.
지구력 30% 초과	지구력 수치가 전체의 30% 이하에서 30% 초과로 변하면 수행하는 트리거	기본 공격을 허용한다.
지구력 소모	지구력 소모 요청이 오면 수행하는 트리거	소모 요청의 수치값 만큼 수치를 감소시킨다. 피해량 수치 능력치를 재조정한다.
지구력 회복	지구력 회복 요청이 오면 수행하는 트리거	회복 요청의 수치값 만큼 수치를 증가시킨다. 피해량 수치 능력치를 재조정한다.

### 7.4. 주 손실 경로

손실 경로	설명
기본 공격	기본 공격의 자원으로 지구력이 소모되는 경우
방어	방어 방식의 자원으로 지구력이 소모되는 경우
특수 공격 피격	지구력을 소모시키는 특수한 공격에 맞아 소모되는 경우
자원으로 소모	스킬 자원으로 지구력이 요구되어 지구력이 소모되는 경우

### 7.5. 주 회복 경로

회복 경로	설명
자동 회복	자연적으로 지구력이 초당 회복되는 경우
스킬 효과	스킬의 효과로 지구력이 회복되는 경우
탈진 상태 해제	탈진 상태에서 해제됐을 때 회복되는 경우

## 7.6. 표기 방식

플레이어에게 HUD의 실린더 바를 통해 지구력의 상태를 표기한다.

플레이어 캐릭터의 지구력은 화면 고정형 실린더 바 GUI를 화면 좌측 하단에 배치하여 지구력 상황을 플레이어에게 표기한다.

플레이어 캐릭터가 탈력 상태일 경우 SFX를 재생하여 플레이어에게 표현한다.

플레이어 캐릭터의 탈진 스택은 캐릭터 하단의 원형 스택 월드 스페이스 UI를 배치하여 플레이어에게 표기한다.

일반 몬스터 캐릭터의 지구력은 월드 스페이스 UI를 통해 표기한다.

대상 몬스터 캐릭터의 상단에 실린더 바 UI를 부착하여 일반 몬스터의 지구력 상태를 플레이어에게 표기한다.

보스 몬스터 캐릭터의 지구력은 화면 고정형 UI를 통해 표기한다.

화면 중앙 상단에 실린더 바 UI를 부착하여 보스 몬스터의 지구력 상태를 플레이어에게 표기한다.

# 8. 정신력

캐릭터의 능력치 중 정신력에 대해 서술하는 단락이다.

## 8.1. 특징

**정신력**은 캐릭터의 정밀함을 수치값으로 산출한 1차 능력치이다.

정신력은 캐릭터의 스킬, 방어에 사용되는 자원이다.

캐릭터가 일부 방어, 스킬을 사용할 때 정신력 자원을 소모한다.

### 플레이어 캐릭터

정신력 수치가 0이 되면 캐릭터는 '**박약**' 상태가 된다.

박약 상태에서 1차 능력치를 소모하는 모든 행동을 자원 없이 사용할 수 있게 된다.

박약 상태에서 캐릭터가 3회 연속으로 같은 행동을 하면 **심약** 상태가 된다.

■■■ e.g. ■■■

같은 종류의 기본 공격 3회 이상 연속, 같은 종류의 방어 방식 3회 이상 연속

기본 공격 강공격을 하고, 이후 몇초가 지났든 다른 행동(공격 행동 or 방어 행동)을 하지 않고 기본 공격 강공격을 하면 2회 연속

■■■ e.g. end ■■■

심약 상태에서 캐릭터의 모든 조작이 막힌다.

심약 상태에서 캐릭터가 피격되면 즉시 '죽음' 처리한다.

박약 상태의 **유지시간**은 7초이며, 정신력이 어떤 수단으로든 1 이상 회복하면 즉시 해제된다.

박약 상태는 해제될 때 즉시 정신력은 전체 수치의 **50%**만큼 회복한다.

심약 상태가 걸리면 박약 상태는 즉시 해제된다.

심약 상태의 유지시간은 3초이다.

### 몬스터

차후 추가 예정.

정신력은 2차 능력치 **자원 회복량**과 **받는 피해량**과 연관되어 있다.

정신력이 높을수록 캐릭터의 자원 회복량 수치가 증가한다

정신력이 낮을수록 캐릭터의 받는 피해량 수치가 증가한다..

## 8.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	0
최소 변동 수치	0.1

### 8.3. 트리거 요소

트리거	조건	기능
정신력 소진	정신력 수치가 0이 되면 수행하는 트리거	캐릭터를 박약 상태로 만든다. 자연회복을 중지한다.
정신력 50% 이하	정신력 수치가 전체의 50% 초과에서 50% 이하로 변하면 수행하는 트리거	스크린 FX를 활성화 한다.
정신력 50% 초과	정신력 수치가 전체의 50% 이하에서 50% 초과로 변하면 수행하는 트리거	스크린 FX를 비활성화 한다
정신력 소모	정신력 소모 요청이 오면 수행하는 트리거	소모 요청의 수치값 만큼 수치를 감소시킨다. 자원 회복량 능력치를 재조정한다.
정신력 회복	정신력 회복 요청이 오면 수행하는 트리거	회복 요청의 수치값 만큼 수치를 증가시킨다. 자원 회복량 능력치를 재조정한다.

### 8.4. 주 손실 경로

손실 경로	설명
특수 공격 피격	정신력을 소모시키는 특수한 공격에 맞아 소모되는 경우
자원으로 소모	스킬 자원으로 정신력이 요구되어 정신력이 소모되는 경우

### 8.5. 주 회복 경로

회복 경로	설명
스킬 효과	스킬의 효과로 정신력이 회복되는 경우
박약 상태 해제	박약 상태에서 해제됐을 때 회복되는 경우

## 8.6. 표기 방식

플레이어에게 스크린 FX와 FX, 월드 스페이스 UI를 병기하여 정신력의 상태를 표기한다.

플레이어 캐릭터의 정신력은 스크린 FX와 사운드 FX를 통해 플레이어에게 표기한다.

플레이어가 슬롯에 장착한 공격, 방어 중에서 정신력이 부족하여 사용 못하는 기술이 있거나, 정신력이 전체의 50% 이하가 되면 스크린 FX를 활성화 한다.

스크린 FX는 정신력이 50%에서 0%로 갈수록 강조된다.

사용할 수 없는 기술이 있어서 활성화된 스크린 FX는 강조 정도가 최소로 활성화된다.

정신력이 부족하여 사용할 수 없는 기술을 사용하려고 하면 스크린 FX가 한번 강조된다.

플레이어 캐릭터가 박약 상태일 경우 스크린 FX의 강조 정도를 최대로 활성화된다.

일반 몬스터와 보스 몬스터 캐릭터의 정신력은 FX와 SFX, 화면 고정형 UI를 통해 표기한다.

화면 중앙 상단에 실린더 바 UI를 부착하여 보스 몬스터의 생명력 상태를 플레이어에게 표기한다.

# 9. 영력

캐릭터의 능력치 중 영력에 대해 서술하는 단락이다.

## 9.1. 특징

**영력**은 캐릭터의 존재량을 수치값으로 산출한 1차 능력치이다.

영력은 캐릭터의 공격과 방어에 사용되는 자원이다.

캐릭터가 일부 방어, 스킬을 행동할 때 영력 자원을 소모한다.

영력 수치가 0이 되면 캐릭터는 즉시 '죽음' 처리된다.

영력은 2차 능력치 **속성 방어력**과 **속성 피해량**에 연관되어 있다.

영력 수치가 높을수록 캐릭터의 속성 방어력과 속성 피해량이 증가한다.

## 9.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	정수형
최소값	0

## 9.3. 트리거 요소

트리거	조건	기능
영력 소진	영력 수치가 0이 되면 수행하는 트리거	캐릭터를 '죽음' 처리한다.
영력 소모	영력 소모 요청이 오면 수행하는 트리거	소모 요청의 수치값 만큼 수치를 감소시킨다. 속성 방어력과 속성 피해량 능력치를 재조정한다.
영력 회복	영력 회복 요청이 오면 수행하는 트리거	회복 요청의 수치값 만큼 수치를 증가시킨다. 속성 방어력과 속성 피해량 능력치를 재조정한다.

## 9.4. 주 손실 경로

손실 경로	설명
특수 공격 피격	영력을 소모시키는 특수한 공격에 맞아 소모되는 경우
자원으로 소모	스킬 자원으로 영력이 요구되어 영력이 소모되는 경우

## 9.5. 주 회복 경로

회복 경로	설명
스킬 효과	스킬의 효과로 영력이 회복되는 경우
박약 상태 해제	박약 상태에서 해제됐을 때 회복되는 경우

## 9.6. 표기 방식

플레이어에게 BGM과 GUI를 사용하여 정신력의 상태를 표기한다.

플레이어 캐릭터의 영력은 수치값이 0에 가까워 질수록 영력 BGM을 크게 재생한다.

영력 수치값이 변화할 때마다 좌측 하단 GUI의 Opacity를 변화시켜 플레이어에게 보여준 다음 다시 투명하게 만든다..

일반 몬스터와 보스 몬스터 캐릭터의 영력은 월드 스페이스 UI를 통해 표기한다.

몬스터 캐릭터의 상단에 GUI로 표기하여 플레이어에게 영력을 표기한다..