

캐릭터 2차 능력치 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.04	기본 내용 작성	차경환
2025.12.09	방어력 활용처의 공식을 $\frac{\text{방어력}}{100}$ 에서 $1 - \frac{\text{방어력}}{100}$ 으로 수정	차경환
2025.12.31	속성 방어력, 속성 피해량 둘 다 $(100 + \text{영력} \times 5)\%$ → 각각 $(\text{영력} \times 2)\%$, $(\text{영력} \times 3)\%$ 로 변경	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차	3
3. 개요	5
4. 방어력	6
4.1. 특징	6
4.2. 수치 정의	6
4.3. 산출 과정	6
4.4. 활용처	6
5. 피해량 수치.....	7
5.1. 특징	7
5.2. 수치 정의	7
5.3. 산출 과정	7
5.4. 활용처	7
6. 자원 회복량.....	8
6.1. 특징	8
6.2. 수치 정의	8
6.3. 산출 과정	8
6.4. 활용처	8
7. 받는 피해량.....	9
7.1. 특징	9
7.2. 수치 정의	9

7.3. 산출 과정	9
7.4. 활용처	9
8. 속성 방어력.....	10
8.1. 특징	10
8.2. 수치 정의	10
8.3. 산출 과정	10
8.4. 활용처	10
9. 속성 피해량.....	11
9.1. 특징	11
9.2. 수치 정의	11
9.3. 산출 과정	11
9.4. 활용처	11

3. 개요

본 문서는 1차 능력치로부터 파생되는 2차 능력치에 대한 기획 문서이다.

2차 능력치는 **방어력, 피해량 수치, 자원 회복량, 받는 피해량, 속성 방어력, 속성 피해량**이 존재한다.,
각 능력치는 1차 능력치에서 산출되는 고유의 수식이 존재하고, 활용처가 제각기 다르다.
2차 능력치는 플레이어에게 직접적으로 표기되지 않는다.

3.1. 기획 의도

손실 경로와 회복 경로가 1차 능력치의 자원 관리 피로도를 줄이는 역할을 했다면 2차 능력치는 자원 관리 동기를 유도하는 역할을 한다.
각 1차 능력치를 원활히 관리했을 때 얻는 메리트와 그러지 못했을 경우 오는 디메리트를 동시에 제시하여 1차 능력치 시스템의 중요도를 더 높인다.

3.2. 기획 목표

방어력, 피해량 수치, 자원 회복량, 받는 피해량, 속성 방어력, 속성 피해량 능력치를 정의한다.
각 능력치의 자료형과 단위, 최소 변동치를 정의한다.
각 능력치의 산출 방법을 정리한 수식, 능력치의 활용처를 정의한다.

3.3. 개념 및 정의

1차 능력치란 캐릭터에 직접 변수로 관리되는 수치값 능력치를 의미한다.

2차 능력치란 1차 능력치의 값에 따라 수치값이 변동하는 의존적 능력치를 의미한다.

4. 방어력

캐릭터 능력치 중 방어력에 대해 서술하는 단락이다.

4.1. 특징

방어력은 캐릭터가 공격을 견디는 정도를 수치값으로 산출한 2차 능력치이다.
방어력은 적의 공격을 받았을 때 공격의 피해량을 감소시키는 능력치이다.

방어력은 1차 능력치 **생명력**과 연관되어 있다.
생명력 수치가 낮을수록 캐릭터의 방어력이 증가한다.

4.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	0
최대값	50
단위	%(백분율)
최소 변동 수치	0.01

4.3. 산출 과정

방어력의 수치값 산출은 이하의 공식을 따른다.
$$\text{방어력}(\%) = \min(50, 55 - 0.55 \times \text{생명력 백분율})$$

4.4. 활용처

기본 데미지 계산에서 공격량 증가 수치에 포함된다.
방어력 수치는 백분율이므로 $1 - \frac{\text{방어력}}{100}$ 을 공격의 피해량에 곱하게 된다.

5. 피해량 수치

캐릭터 능력치 중 피해량 수치에 대해 서술하는 단락이다.

5.1. 특징

피해량 수치는 캐릭터가 공격을 가하는 수준을 수치값으로 산출한 2차 능력치이다.
피해량 수치는 적에게 공격했을 때 데미지량을 결정하는 능력치이다.

피해량 수치는 1차 능력치 **지구력**과 연관되어 있다.
지구력 수치가 높을수록 캐릭터의 피해량 수치가 증가한다.

5.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	80
최대값	140
단위	%(백분율)
최소 변동 수치	0.01

5.3. 산출 과정

피해량 수치의 수치값 산출은 이하의 공식을 따른다.

$$\text{피해량 수치}(\%) = \max\left(80, 0.75 \times \text{지구력 백분율} + 65\right)$$

5.4. 활용처

최종 데미지 계산에서 추가 피해 수치에 포함된다.

피해량 수치의 단위는 백분율이므로 $\frac{\text{피해량 수치}}{100}$ 을 데미지량에 곱하게 된다.

6. 자원 회복량

캐릭터 능력치 중 자원 회복량에 대해 서술하는 단락이다.

6.1. 특징

자원 회복량은 캐릭터의 회복 능력을 산출한 2차 능력치이다.
자원 회복량은 캐릭터가 자신의 자원을 회복할 때 회복 수준을 결정하는 능력치이다.

자원 회복량은 1차 능력치 **정신력**과 연관되어 있다.
정신력이 높을수록 캐릭터의 자원 회복량이 증가한다.

6.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	20
최대값	250
단위	%(백분율)
최소 변동 수치	0.01

6.3. 산출 과정

자원 회복량의 수치값 산출은 이하의 공식을 따른다.
 $자원\ 회복량(\%) = \max(20, 2.42 \times 정신력\ 백분율 + 8)$

6.4. 활용처

1차 능력치, 기타 자원 회복시 계수로 활용된다.

7. 받는 피해량

캐릭터 능력치 중 받는 피해량에 대해 서술하는 단락이다.

7.1. 특징

받는 피해량은 캐릭터의 피해에 대한 저항 수준을 산출한 2차 능력치이다.
받는 피해량은 적의 공격을 받았을 때 데미지량에 관여하는 능력치이다.

받는 피해량은 1차 능력치 **정신력**과 연관되어 있다.
정신력이 낮을수록 캐릭터의 받는 피해량이 증가한다.

7.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	실수
최소값	80
최대값	120
단위	%(백분율)
최소 변동 수치	0.01

7.3. 산출 과정

받는 피해량의 수치값 산출은 이하의 공식을 따른다.
$$\text{받는 피해량}(\%) = \min\left(120, 122 - 0.42 \times \text{정신력 백분율}\right)$$

7.4. 활용처

최종 데미지 계산에서 추가 피해 수치에 포함된다.
받는 피해량의 단위는 백분율이므로 $\frac{\text{받는 피해량}}{100}$ 을 데미지량에 곱하게 된다.

8. 속성 방어력

캐릭터 능력치 중 속성 방어력에 대해 서술하는 단락이다.

8.1. 특징

속성 방어력은 캐릭터의 속성 저항 능력을 산출한 2차 능력치이다.
속성 방어력은 적의 공격을 받았을 때 데미지량에 관여하는 능력치이다.

받는 피해량은 1차 능력치 **영력**과 연관되어 있다.
영력이 높을수록 캐릭터의 속성 방어력이 증가한다.

8.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	정수
최소값	0
단위	%(백분율)
최소 변동 수치	2

8.3. 산출 과정

속성 방어력의 수치값 산출은 이하의 공식을 따른다.
$$\text{속성 방어력}(\%) = 2 \times \text{영력의 수치값}$$

8.4. 활용처

속성 피해 계산에 사용된다.

9. 속성 피해량

캐릭터 능력치 중 속성 피해량에 대해 서술하는 단락이다.

9.1. 특징

속성 피해량은 캐릭터의 속성 공격 능력을 산출한 2차 능력치이다.
속성 피해량은 적을 공격했을 때 속성에 데미지량에 관여하는 능력치이다.

속성 피해량은 1차 능력치 **영력**과 연관되어 있다.
영력이 높을수록 캐릭터의 속성 피해량이 증가한다.

9.2. 수치 정의

속성	설명
자료형	정수
최소값	0
단위	%(백분율)
최소 변동 수치	3

9.3. 산출 과정

속성 피해량의 수치값 산출은 이하의 공식을 따른다.
$$\text{속성 피해량}(\%) = 3 \times \text{영력의 수치값}$$

9.4. 활용처

속성 피해 계산에 사용된다.