

종족 공격 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.16	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. 종족 공격 테이블.....	5
4.1. 데이터 테이블	5
4.2. 스트링 테이블	5
5. 종족 공격 획득.....	6
5.1. 획득 단계	6
5.2. 획득 방식	6
6. 종족 공격 사용.....	7
6.1. 패시브 효과.....	7
6.2. 액티브 효과.....	7

3. 개요

본 문서는 종족 공격에 대해서 서술하는 문서이다.

종족 공격이란 종족 공격 키 입력으로 발동되는 공격 방식이다.

모든 종족 공격은 시전 캐릭터의 종족을 기준 삼는다.

종족 공격은 종족 공격 슬롯에 장착하여 사용할 수 있다.

3.1. 기획 의도

종족 공격은 강력한 효과로 전투의 흐름을 바꿀 수 있는 공격 방식이다.

다른 게임의 필살기 역할을 담당하며, 불리한 전황을 바꾸거나, 유리한 전투를 굳히는 역할을 한다.

때문에 종족 공격은 창귀야에서 유일하게 어떠한 상황에서도 재사용 대기시간이 반드시 존재한다.

사용할 수 있는 종족이 정해져 있고, 재사용 대기시간이 존재하는 강한 제약과 막대한 소모 자원을 요구로하는 공격 방식이다.

또한 슬롯이 두개밖에 존재하지 않고, 종족 제한의 이유로 기술 공격에 비해 사용 다양성이 제한적이다.

따라서 패시브 효과와 액티브 효과를 동시에 제공하여 종족 공격의 경쟁력과 효율성을 높인다.

3.2. 기획 목표

종족 공격의 테이블 정의.

종족 공격의 인게임 획득 방식 정의

종족 공격의 사용 방식 정의.

3.3. 개념 및 정의

4. 종족 공격 테이블

종족 공격 테이블에 대해서 서술하는 단락이다.

4.1. 데이터 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
종족 공격 Id	종족 공격의 튜플을 구분하는 Id 정보	Integer	False
획득 단계	종족 공격의 기본 획득 단계 정보이다.	Enum	False
획득 방식	기술을 얻을 수 있는 획득 방식 정보이다.	Boolean[]	False
소모 자원	종족 공격을 사용하는데 소모되는 자원 종류 정보이다.	Enum[]	True
자원 소모량	종족 공격을 사용하는데 소모되는 자원 수치값 정보이다.	Float[]	True
조건 종족	종족 공격을 사용하기 위해 캐릭터가 되어야하는 종족 정보이다.	Enum	False
재사용 대기시간	종족 공격을 다시 사용하기 위해서 대기해야하는 시간 정보	Float	False

종족 공격의 데이터 테이블 도메인이다.

획득 단계의 Enum은 {미발견, 획득전, 획득후} 구조를 사용한다.

획득 방식의 Boolean 배열은 0번 배열에 보상 획득, 1번 배열에 자원 획득을 True False로 결정한다.

조건 종족의 Enum은 {인간, 망령, 요괴} 구조를 사용한다.

소모 자원은 Enum은 {생명력, 지구력, 정신력, 영력} 구조를 사용한다.

4.2. 스트링 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
종족 공격 Id	종족 공격의 튜플을 구분하는 Id 정보이다.	Integer	False
종족 공격 명칭	종족 공격의 이름 정보이다.	String	False
플레이버 텍스트	종족 공격의 시나리오 정보이다.	String	False
기술 효과	종족 공격의 효과 정보이다.	String	False
획득 정보	종족 공격을 획득하는 방법에 대한 정보이다.	String	True

종족 공격의 스트링 테이블 도메인이다.

5. 종족 공격 획득

종족 공격 획득 과정에 대해서 서술하는 단락이다.

종족 공격의 기술 획득 과정은 **획득 단계**, **획득 방식**으로 나눌 수 있다.

종족 공격의 획득 과정은 기술 공격의 획득 과정과 구조적으로 동일하다.

5.1. 획득 단계

획득 단계는 종족 공격의 획득 과정을 절차적으로 나눈 단계이다.

획득 단계는 **미발견**, **획득 전**, **획득 후**로 나뉜다.

미발견은 플레이어가 종족 공격 정보를 조회할 수도 사용할 수도 없는 획득 단계를 의미한다.

미발견 종족 공격은 자원 획득이 불가능하다.

미발견 상태에서는 획득 정보가 UI를 통해 제공된다.

획득 전은 플레이어가 종족 공격 정보를 조회할 수 있으나 사용할 수 없는 단계를 의미한다.

획득 전 종족 공격은 자원 획득이 가능하다.

획득 전 상태에서는 종족 공격 명칭, 플레이버 텍스트, 기술 효과, 획득 정보, 획득 자원, 획득 자원량, 소모 자원, 자원 소모량이 UI를 통해 제공된다.

획득 후는 플레이어가 종족 공격 정보를 조회할 수 있고 사용할 수 있는 단계를 의미한다.

획득 후 상태에서는 종족 공격 명칭, 플레이버 텍스트, 기술 효과, 소모 자원, 자원 소모량이 UI를 통해 제공된다.

5.2. 획득 방식

획득 방식은 플레이어가 종족 공격을 획득하는 방식을 의미한다.

획득 방식에는 **보상 획득**, **자원 획득**이 존재한다.

보상 획득이란 퀘스트, 몬스터 드랍을 통해 보상으로 획득하는 획득 방식을 의미한다.

보상 획득 후 해당 기술은 획득 후 단계로 수정된다.

자원 획득이란 아이템 자원을 소모해서 획득하는 획득 방식을 의미한다.

만약 기술이 미발견 상태라면 자원 획득을 통해 종족 공격을 획득할 수 없다.

자원 획득 후 해당 기술은 획득 후 단계로 수정된다.

6. 종족 공격 사용

종족 공격 사용 방법에 대해 설명하는 단락이다.

종족 공격은 **종족 슬롯**에 등록해 사용한다.

종족 슬롯은 종족공격키와 바인딩된 슬롯이다.

종족 슬롯에는 하나의 종족 공격이 할당될 수 있다.

종족 슬롯은 총 2개가 존재한다.

모든 종족 공격은 하나의 조건 종족이 존재한다.

종족 공격을 사용하기 위해서는 조건 종족과 시전자의 종족이 일치해야한다.

조건 종족과 소모 자원을 만족했다면 종족공격키를 눌러 종족 공격을 시전할 수 있다.

종족 공격이 시전되는 순간 소모 자원이 소모되면서 재사용 대기시간이 카운트된다.

종족 공격의 발동에는 **패시브 효과**, **액티브 효과**가 존재한다.

하나의 종족 공격에 패시브 효과, 액티브 효과가 모두 존재할 수 있다.

단, 패시브 효과, 액티브 효과 모두 하나씩만 존재 가능하다.

6.1. 패시브 효과

패시브 효과는 종족 공격을 종족 공격 슬롯에 할당했을 때 효과가 유지되는 발동 방식을 의미한다.

종족 슬롯에 할당한 순간부터 효과를 적용하여, 종족 슬롯에서 종족 공격을 제거할 때까지 효과가 유지된다.

6.2. 액티브 효과

액티브 효과는 종족공격키를 입력해야 실행되는 발동 방식을 의미한다.

액티브 효과는 플레이어의 키 입력이라는 선행 조건이 수행되었을 때만 종족 공격이 실행된다.