

# 플레이어 기술 공격 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

# 1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.11	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. 기술 정보 .....	5
4.1. 데이터 테이블 .....	5
4.2. 스트링 테이블 .....	5
4.3. 기술 자원 획득 테이블.....	6
5. 기술 획득 .....	7
5.1. 획득 단계 .....	7
5.2. 획득 방식 .....	7
6. 기술 사용 .....	8
6.1. 패시브 효과.....	8
6.2. 액티브 효과.....	8

### **3. 개요**

본 문서는 플레이어의 기술 공격에 대해서 서술하는 문서이다.

**기술 공격**이란 기술 슬롯에 장착하여 기술공격키를 눌러 사용할 수 있는 공격 시스템을 의미한다.

#### **3.1. 기획 의도**

기술 공격은 다양한 경로를 통해 획득하게 만들어 탐색의 동기를 유도하는데 사용된다.

기술 공격 획득에 단계별, 방식별 과정을 제시하여 플레이어가 필드 탐사 중, 자연스럽게 기술 공격을 얻도록 유도한다.

슬롯에 여러 기술을 자신의 입맛대로 배치하고 전투 전략을 세우게 유도한다.

#### **3.2. 기획 목표**

기술 공격의 구현에 필요한 정보를 정리한다.

기술 획득의 획득 단계와 획득 방식을 정의한다.

기술의 사용 방식과 패시브, 액티브 효과를 정의한다.

#### **3.3. 개념 및 정의**

## 4. 기술 정보

기술 정보에 대해서 설명하는 단락이다.

기술 정보란 UI를 통해 표기하는 데 사용되는 기술 공격에 대한 정보 유형을 의미한다.

### 4.1. 데이터 테이블

기술 정보 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
기술 공격 Id	기술 공격의 튜플을 구분하는 Id 정보	Integer	False
획득 단계	기술 공격의 기본 획득 단계 정보이다.	Enum	False
획득 방식	기술을 얻을 수 있는 획득 방식 정보이다.	Boolean[]	False
소모 자원	기술 공격을 사용하는데 소모되는 자원 종류 정보이다.	Enum[]	True
자원 소모량	기술 공격을 사용하는데 소모되는 자원 수치값 정보이다.	Float[]	True
재사용 대기시간	기술 공격 사용 시 재사용하기 위해서 대기해야하는 시간(s) 정보이다.	Float	False

기술 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.

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

### 4.2. 스트링 테이블

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

기술 공격의 스트링 테이블 도메인이다.

### 4.3. 기술 자원 획득 테이블

기술 정보 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
기술 공격 Id	기술 공격의 튜플을 구분하는 Id 정보	Integer	False
획득 자원	기술 공격을 자원 획득하기 위해 요구되는 자원 정보이다.	Class<Item>[]	False
획득 자원량	기술 공격을 자원 획득하기 위해 요구되는 자원의 수치값 정보이다.	Float[]	True

기술 공격의 자원 획득 데이터 테이블이다.

# 5. 기술 획득

기술 공격의 획득 과정에 대해서 설명하는 단락이다.

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

## 5.1. 획득 단계

**획득 단계**는 기술 공격의 획득 과정을 절차적으로 나눈 단계이다.

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

**미발견**은 플레이어가 기술 공격 정보를 조회할 수도 사용할 수도 없는 획득 단계를 의미한다.

미발견 기술 공격은 자원 획득이 불가능하다.

미발견 상태에서는 획득 정보가 UI를 통해 제공된다.

**획득 전**은 플레이어가 기술 공격 정보를 조회할 수 있으나 사용할 수 없는 단계를 의미한다.

획득 전 기술 공격은 자원 획득이 가능하다.

획득 전 상태에서는 기술 공격 명칭, 플레이어 텍스트, 기술 효과, 획득 정보, 획득 자원, 획득 자원량, 소모 자원, 자원 소모량, 재사용 대기시간이 UI를 통해 제공된다.

**획득 후**는 플레이어가 기술 공격 정보를 조회할 수 있고 사용할 수 있는 단계를 의미한다.

획득 후 상태에서는 기술 공격 명칭, 플레이어 텍스트, 기술 효과, 소모 자원, 자원 소모량, 재사용 대기시간이 UI를 통해 제공된다.

## 5.2. 획득 방식

**획득 방식**은 플레이어가 기술 공격을 획득하는 방식을 의미한다.

획득 방식에는 **보상 획득**, **자원 획득**이 존재한다.

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

보상 획득 후 해당 기술은 획득 후 단계로 수정된다.

**자원 획득**이란 아이템 자원을 소모해서 획득하는 획득 방식을 의미한다.

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

자원 획득 후 해당 기술은 획득 후 단계로 수정된다.

# 6. 기술 사용

기술 공격을 사용하는 방식에 대해서 서술하는 단락이다.

기술 공격은 **기술 슬롯**에 등록해 사용한다.

**기술 슬롯**은 기술공격키와 바인딩된 슬롯이다.

기술 슬롯에는 하나의 기술 공격이 할당될 수 있다.

기술 슬롯은 총 4개가 존재한다.

기술공격키를 누른 순간 **소모 자원**이 존재하지 않으면 기술이 발동되지 않는다.

.소모 자원이 존재할 경우 연결된 기술 공격이 발동되며 재사용 대기시간이 카운트된다.

기술의 발동에는 **패시브 효과, 액티브 효과**가 존재한다.

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

## 6.1. 패시브 효과

**패시브 효과**는 기술 공격을 기술 공격 슬롯에 할당했을 때 효과가 유지되는 발동 방식을 의미한다.

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

## 6.2. 액티브 효과

**액티브 효과**는 기술공격키를 입력해야 기술 공격이 실행되는 발동 방식을 의미한다.

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