

플레이어 기본 공격 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.05	기초 내용 작성	차경환
2025.12.10	능력치 지정 요소 적용 약공격, 강공격의 공격 대상 능력치를 생명력에서 핵심 능력치로 변경 연계 공격의 공격 대상 능력치를 생명력, 지구력, 정신력 → 핵심 능력치, 은닉 능력치, 약점 능력치로 변경	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. 약공격	5
5. 강공격	7
6. 연계 공격	9
7.....	10

3. 개요

본 문서는 플레이어의 기본 공격 기획서이다.

기본 공격은 기본공격키를 사용해 발동하는 공격 방식이다,
기본 공격에는 **약공격**, **강공격**이 존재하고 이를 활용한 **연계 공격**이 가능하다.

3.1. 기획 의도

3.2. 기획 목표

3.3. 개념 및 정의

본 문서에서 **프레임**은 30프레임에 1초를 의미한다.

4. 약공격

약공격에 대해서 설명하는 단락이다.

약공격은 기본 공격 중에서 빠르고 약한 공격을 담당하는 능력이다.

약공격은 적중시 대상의 능력치 중 공격자의 핵심 능력치와 같은 종류의 능력치에 공격력의 80%를 공격의 피해량으로 가한다

■■■ e.g. ■■■

인간의 경우 적의 생명력을 공격력의 80%로 공격한다.

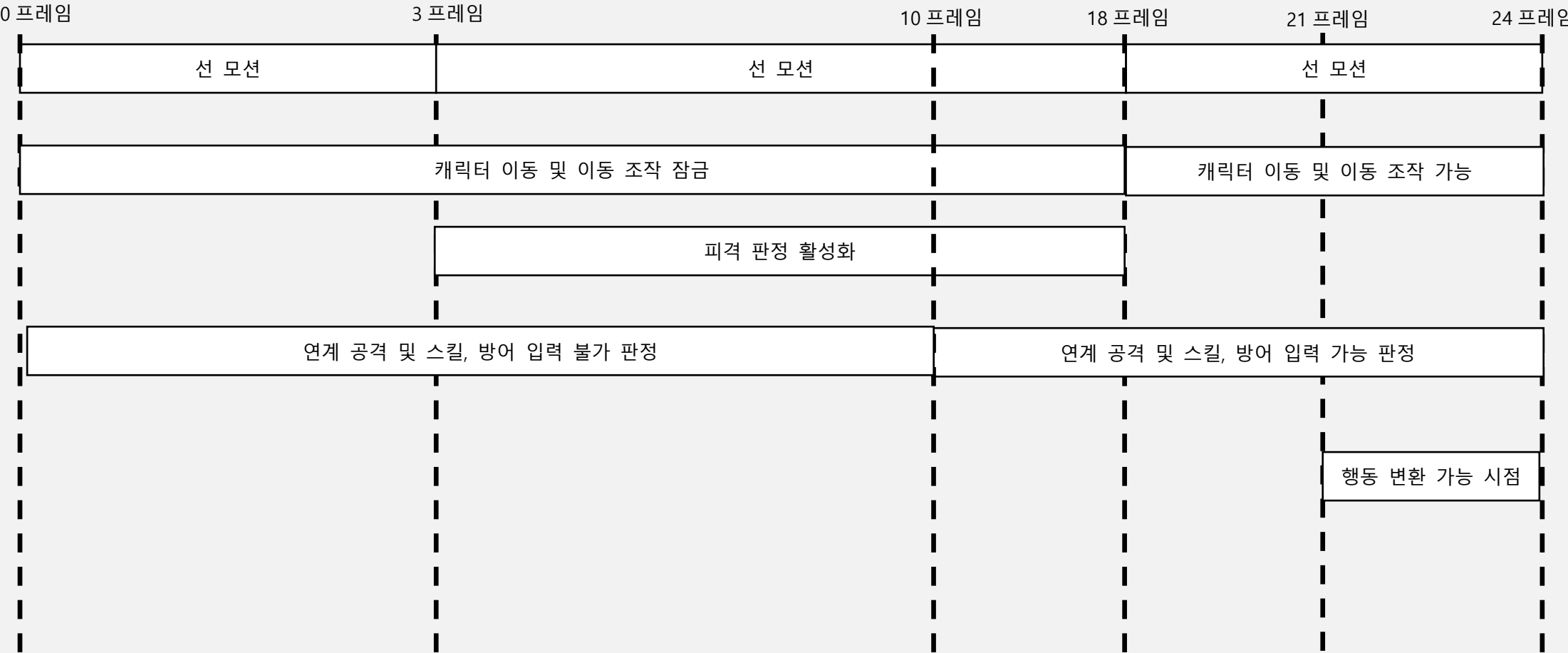
■■■ e.g. end ■■■

약공격은 24프레임의 길이를 가진다.

약공격은 스테미너를 2 소모한다.

4.1. 공격 시퀀스

시간 흐름 →



5. 강공격

강공격에 대해서 설명하는 단락이다.

강공격은 기본 공격 중에서 빠르고 약한 공격을 담당하는 능력이다.

강공격은 적중시 대상의 능력치 중 공격자의 핵심 능력치와 같은 종류의 능력치에 공격력의 150%를 공격의 피해량으로 가한다

■■■ e.g. ■■■

인간의 경우 적의 생명력을 공격력의 150%로 공격한다.

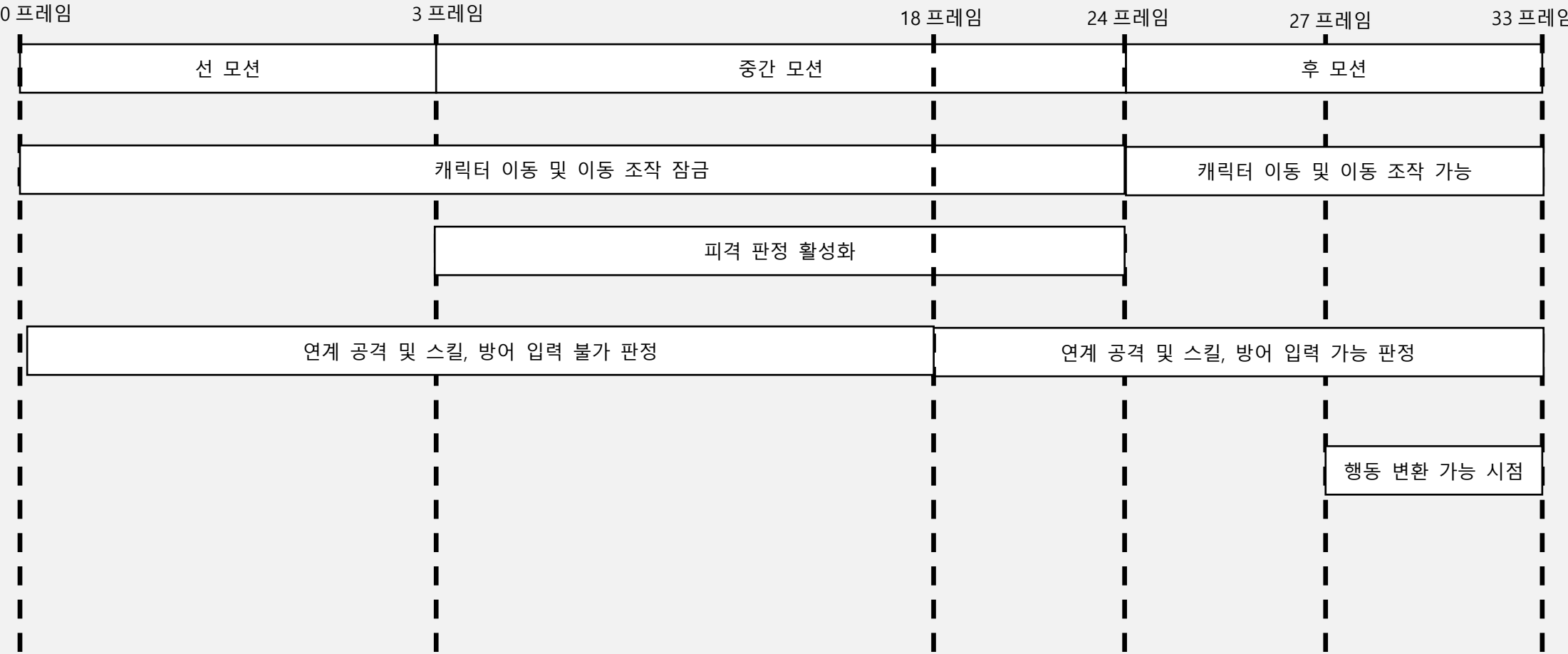
■■■ e.g. end ■■■

강공격은 33프레임의 길이를 가진다.

강공격은 스테미너를 3 소모한다.

5.1. 공격 시퀀스

시간 흐름 →



6. 연계 공격

연계 공격에 대해서 설명하는 단락이다.

연계 공격이란 기본 공격 이후 추가 기본 공격에 대한 이점을 제공하는 기본 공격 시스템을 의미한다. 약공격과 강공격의 공격 시퀀스 중 연계 가능판정이 활성화되어 있는 시점 기본공격키를 입력하면 후속 동작이 예약된다. 만약 행동 변환 가능 시점 전까지 다른 기본 공격, 기술 공격, 종족 공격을 입력했더라도 행동 변환 가능 시점이 되는 순간 기존 제일 처음 입력했던 공격이 시전된다.

■■■■ e.g. ■■■■

약공격키를 누르고 강공격키를 누른 후 행동 변환 가능 시점이 되면 약공격으로 연계공격이 된다. 강공격키를 누르고 기술공격키를 누른 후 행동 변환 가능 시점이 되면 강공격으로 연계공격이 된다. 강공격키를 누르고 종족공격키, 약공격키를 순서대로 누르고 행동 변환 가능 시점이 되면 강공격으로 연계 공격이 된다.

■■■■ e.g. end■■■■

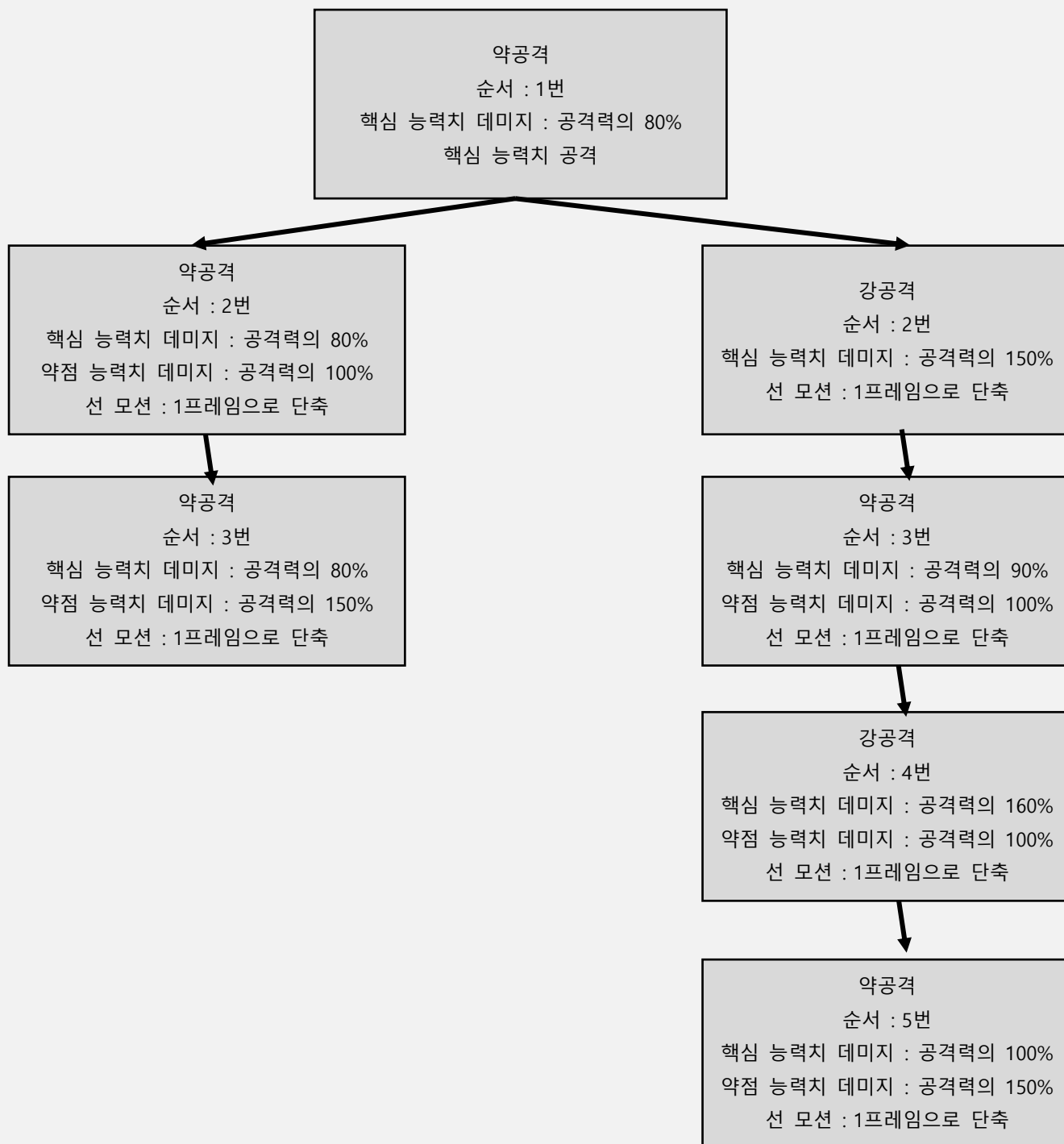
6.1. 연계 공격 종류

본 단락에서 약공격을 약, 강공격을 강으로 표시한다.

연계 명칭	기본 공격 순서	특징
연속 공격1	약→약→약	두번째 공격부터 약점 능력치 피해를 같이 가함
연속 공격2	강→강→강	두번째 공격부터 은닉 능력치 피해를 같이 가함
교차 공격1	약→강→약→강→약	공격의 피해량이 서서히 증가함 세번째 공격부터 약점 능력치 피해를 같이 가함
교차 공격2	강→약→강→약→강	공격의 피해량이 서서히 증가함 세번째 공격부터 은닉 능력치 피해를 같이 가함

6.2. 연계별 효과

약공격 시작



강공격 시작

