

종족 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2025.12.09	기초 내용 작성	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차.....	3
3. 개요.....	4
4. 종족 시스템.....	5
5. 인간.....	오류! 책갈피가 정의되어 있지 않습니다.
6. 망령.....	8
7. 요괴.....	9

3. 개요

본 문서는 종족 시스템에 대해서 서술하는 문서이다.

종족이란 캐릭터의 개체의 특징을 개체군으로 분류한 개념이다.

창귀야에는 **인간, 망령, 요괴**라는 종족이 존재한다.

3.1. 기획 의도

3.2. 기획 목표

3.3. 개념 및 정의

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

4. 종족 시스템

종족 시스템에 대해서 설명하는 단락이다.

종족 시스템이란 종족이 캐릭터에게 미치는 영향과 시스템을 정립한 개념이다.

종족 시스템은 인게임에서 여러 가지 기능으로 구현된다.

종족 시스템에는 기본 종족, 전환, 능력치 조정, 공격 상성

4.1. 기본 종족

모든 캐릭터는 인간, 망령, 요괴 중 하나의 종족값을 가진다.

캐릭터에게 기본으로 배정되는 종족을 **기본 종족**이라고 한다.

4.2. 전환

전환이란 캐릭터를 현재 종족에서 다른 종족으로 한시적으로 바꾸는 것을 의미한다.

전환에는 **기본 전환**과 **강제 전환**이 존재한다.

기본 전환은 전환시 **시간 간격**을 요구하는 전환을 의미한다.

기본 전환 시 캐릭터를 **목표 종족**으로 **유지 시간** 동안 전환시킨다.

캐릭터가 이미 전환된 상태라면 유지 시간을 다시 적용한다.

캐릭터가 전환 시 30초간 기본 전환을 할 수 없다.

시간 간격이 남아 전환에 실패할 경우 기술에 따라 시전 효과의 적용이 달라진다.

강제 전환은 조건을 따지지 않고 현재 종족을 강제로 전환하는 것을 의미한다.

기본 전환을 30초 이내에 시행했더라도 강제 전환은 시간 간격을 무시하고 캐릭터를 **목표 종족**으로 **유지 시간** 동안 전환시킨다.

강제 전환 시에도 기본 전환의 시간 간격이 초기화되어 기본 전환을 하려면 다시 30초를 기다려야 한다.

두 전환 모두 전환 유지시간이 지나면 캐릭터는 기본 종족으로 다시 돌아간다.

4.3. 능력치 지정 변경 및 능력치 수치값 변경

종족 시스템에선 핵심 능력치, 은신 능력치, 약점 능력치의 지정이 종족마다 다르다.

지정된 능력치 지정에 따라 능력치의 최대값도 달라진다.

능력치 지정 명칭	최대값 수치(능력치 최대값 테이블 비례)
핵심 능력치	120%
은닉 능력치	100%
약점 능력치	80%

단, **플레이어 캐릭터**는 전환된 상태가 아니라면 기본 종족 값을 무시하고 인간 종족의 능력치 지정과 능력치 최대값 조정을 따른다.

4.4. 공격 상성

종족 시스템에서는 간 공격 상성이 존재한다.

공격 상성은 기본 데미지 계산의 공격량 증가 수치를 추가 지원하는 것으로 구현한다.

5. 인간

인간 종족에 대해서 설명하는 단락이다.

인간은 망령에게 약하고, 요괴에게 강한 종족이다.

인간의 능력치 지정은 다음과 같다.

능력치 지정 명칭	대상 능력치
핵심 능력치	생명력
은닉 능력치	지구력
약점 능력치	정신력

인간은 요괴를 공격할 때 공격의 피해량을 20% 증가시킨다.

기본 데미지 계산 공식의 공격의 피해량에 공격력 증가수치로 1.2를 곱한다.

6. 망령

망령 종족에 대해서 설명하는 단락이다.

망령은 요괴에게 약하고, 인간에게 강한 종족이다.

망령의 능력치 지정은 다음과 같다.

능력치 지정 명칭	대상 능력치
핵심 능력치	정신력
은닉 능력치	생명력
약점 능력치	지구력

단, 플레이어 캐릭터는 전환을 제외한 기본종족 상태일 때는 예외적으로 능력치 지정을 인간의 능력치 지정과 동일하게 한다.

망령은 인간을 공격할 때 공격의 피해량을 20% 증가시킨다.

기본 데미지 계산 공식의 공격의 피해량에 공격력 증가수치로 1.2를 곱한다.

7. 요고

요고 종족에 대해서 설명하는 단락이다.

요고은 인간에게 약하고, 망령에게 강한 종족이다.

인간의 능력치 지정은 다음과 같다.

능력치 지정 명칭	대상 능력치
핵심 능력치	지구력
은닉 능력치	정신력
약점 능력치	생명력

요고는 망령을 공격할 때 공격의 피해량을 20% 증가시킨다.

기본 데미지 계산 공식의 공격의 피해량에 공격력 증가수치로 1.2를 곱한다.