**Fairy Tale 2013156019 민웅기 2013156043 홍승준 레벨 디자인 문서**

**Fairy\_Tale : virus**

**스테이터스 및 스킬 디자인**

**목차**

**1. 문서 제작 내용**

**2. 문서 컨셉**

**3. 몬스터**

(1) 특성 구분

(2) 스테이터스 정보

(3) 스테이터스 표기

**4. 캐릭터**

(1) 역할 구분

(2) 특성 구분

(3) 스킬 정보

(2) 스테이터스 정보

(3) 스테이터스 표기

**1.** **문서 제작 내용**

1. 캐릭터와 몬스터의 스테이터스, 기술 및 특성
   * 캐릭터와 몬스터를 종류별로 구분하는 특성 기술
   * 캐릭터와 몬스터가 갖는 스테이터스 기술
2. 참조 문서
   * 레벨 디자인 문서

**2. 문서 컨셉**

**캐릭터와 몬스터의 스테이터스를 정의하고 숫자 하나로 표현, 수치화한다.**

1. **스테이터스**를 정의한다..
   * 몬스터와 캐릭터의 스테이터스를 정의한다.
   * 몬스터와 캐릭터의 스테이터스를 수치로 표현한다.
2. 플레이어와 몬스터의 **타입**을 정의한다.
   * 각 과정을 순서도로 표현한다.
   * 플레이 타임을 각 과정으로 구분하고 설명한다.

**3. 몬스터**

* + - 1. **특성 구분**
  + 몬스터는 외형마다 각각의 특성을 갖는다.
  + 특성은 6가지로 분류한다.
    1. 보통의 체력, 보통의 이동속도
    2. 많은 체력, 느린 이동속도
    3. 적은 체력, 빠른 이동속도
    4. 보통의 체력, 보통의 이동속도, 특수능력
    5. 많은 체력, 느린 이동속도, 특수능력
    6. 적은 체력, 빠른 이동속도, 특수능력

**(2) 스테이터스 정보**

* 몬스터는 6개의 스테이터스를 갖는다.
  1. 체력 : 공격을 받아 0이되면 죽음
  2. 이동속도 : 정해진 길을 따라 이동하는 속도
  3. 특수 능력 : 은신, 스킬대미지 감소, 이동속도 저하 무효 등
  4. 경험치, 마나 : 죽을때 플레이어가 얻게되는 마나 량
  5. 오염량 : 체력, 이동속도, 특수 능력을 하나의 값으로 환산한다.
  6. 등급 : 오염량이 높을수록 높은 등급으로 구분한다.
* 특수 능력은 한번에 여러 개를 갖을 수 있다.

**(3) 스테이터스 표시**

* 각 몬스터가 갖는 능력치를 비교하기 쉽게 하나의 수치(등급)로 나타낸다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 등급 구분 | 체력 | 이동속도 | 특수능력 | 체력\*이동속도 | 오염도 |
| 1등급 | 10 | 10 | X | 100 | 100 |
| 1등급 | 5 | 20 | X | 100 | 100 |
| 1등급 | 9 | 10 | 이속 저하 무효(1.5) | 90 | 135 |
| 2등급 | 10 | 20 | 이속 저하 무효(1.5) | 200 | 300 |
| 3등급 | 30 | 20 | X | 600 | 600 |

* 특수능력이 없는 같은 등급 몬스터는 체력\*이동속도 가 같은 값을 나타낸다
* 등급 상승에 따라 스테이터스 수준이 가파르게 상승한다.
* 특수능력은 체력\*이동속도에 추가 곱샘으로 나타낸다.
* 이동속도는 5~40

**4. 캐릭터**

* + - 1. **역할 구분**
         * 캐릭터는 마나수정과 특성으로 캐릭터의 역할을 4개로 구분한다.

버퍼 : 캐릭터들의 공격력상승과 같은 특성과 스킬 관련 스테이터스 투자

디버퍼 : 몬스터들의 이동속도 저하와 같은 특성과 스킬 관련 스테이터스 투자

물리딜러 : 자동공격 대미지와 관련된 특성과 스테이터스 투자

마법딜러 : 스킬 대미지와 관련된 특성과 스테이터스 투자

* + - 1. **특성 구분**
         * 각 캐릭터 별로 1개의 특성과 공통적으로 사용 가능한 2개의 특성으로 4개가 있다.

도서관 사서 :

* 책이 좋다. : 자동공격 대미지 10% 감소, 마법 대미지 20% 증가

빨간 모자 :

* 저도 도울게요! : 주변 5m 지역 내 캐릭터 공격력 증가

공통 :

* 이독치독 : 디버프 계열 효율 10% 상승
* 멀리보기 : 공격범위 20% 증가
  + - 1. **스킬 정보**
         * 게임에 접속할 때 게임에서 사용 가능한 4개의 스킬을 선택하는데 총 6가지가 있다.

약진 : 이동속도 20% 증가

격려 : 주변 캐릭터 공격속도 10% 증가

모래바람 : 마법 공격 ( 250% )

정신집중 : 공격력 100% 증가 ( 치명타 )

붙잡기 : 주변 적 이동속도 저하

휴식 : 스테미나 회복

* + - 1. **스테이터스 정보**
         * 업그레이드 가능한 스테이터스 4종, 그에 따라 변동되는 능력치 5종과 경험치가있다.

힘 : 포인트 1 당 공격력 2 증가

체력 : 포인트 1 당 공격력 1, 스테미나 1 증가

지능 : 포인트 1당 마법공격력 2 증가

정신력 : 포인트 1 당 마법공격력 1, 스테미나 1 증가

공격력 : 수치 1당 기본 공격으로 주는 대미지 1 증가

마법공격력 : 수치 1당 100% 기준 마법대미지 1 증가

이동속도 : 움직이는 속도, 100 기준 수치만큼 이동속도 % 증가

공격속도 : 공격하는 속도, 초당 2번 기준 수치만큼 % 증가

스테미나 : 기본공격, 스킬 사용시 소모되는 값으로 10 기본 1씩 증가

* + - 1. **스테이터스 표기**
         * 캐릭터는 몬스터와 다르게 레벨과 등급으로 표시한다.
         * 게임 내 사용되는게 레벨, 특성 등으로 인한 레벨 표기가 등급이다.