2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 편돌이**

**스테이터스 시스템 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 11. 1. 스테이터스 기획서 작성 시작.**
2. **2016. 11. 9. 초안 작성 완료**
3. **2016. 11. 24. 기술점수 삭제, 룬으로 대체. 발열점수 -> 발열로 수정, 마법 공격력 -> 마력으로 수정, 마법 방어력 삭제, 물리 방어력 -> 방어도로 변경.**

1. 기획 의도 5

**A.** 높은 공격횟수를 활용할 수 있는 스테이터스를 작성한다. 5

**B.** PC의 레벨과 장비에 따라 상승하는 스테이터스를 정의한다. 5

**C.** 각 스테이터스 간 연관 관계와 직업별 특화 스테이터스를 설정한다. 5

2. 스테이터스 설정 6

**A.** 스테이터스 설정 7

3. 공격 속성 8

**A.** 정의 8

**B.** 개요 8

**C.** 룬 9

**D.** 발열 10

4. 1차 스텟 11

**A.** 정의 11

**B.** 개요 11

**C.** 힘 12

**D.** 민첩 12

**E.** 지능 13

**F.** 체력 13

**G.** 스텟 값 설정 14

5. 2차 스텟 15

**A.** 정의 15

**B.** 개요 15

**C.** 효과 저항 16

**D.** 물리 공격력 17

**E.** 치명타 회피 18

**F.** 관통률 19

**G.** 마력 20

**H.** 방어도 21

**I.** HP 22

**J.** HP회복 23

6. 3차 스텟 24

**A.** 정의 24

**B.** 개요 24

**C.** 특화 25

**D.** 치명타 26

**E.** 강타 27

**F.** 공격속도 28

7. 공통속성 29

**A.** 정의 29

**B.** 정의 29

**C.** 개요 29

**A.** 이동속도 30

8. 테이블 설계 31

**A.** 개요 31

# 기획 의도

## 높은 공격횟수를 활용할 수 있는 스테이터스를 작성한다.

## PC의 레벨과 장비에 따라 상승하는 스테이터스를 정의한다.

## 각 스테이터스 간 연관 관계와 직업별 특화 스테이터스를 설정한다.

# 스테이터스 설정

### 

## 스테이터스 설정

### 스테이터스는 PC의 직업과 레벨을 기본으로 부여 받는 값이다.

### 특정 스테이터스는 레벨에 의해 값이 상승한다.

### 스테이터스는 다음과 같은 4가지 요소에 의해 구성된다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 종류 | 설명 |
| 능동형 속성 | 룬  발열 | 플레이어의 클래스에만 영향을 받는 속성 |
| 1차 스텟 | 힘  민첩  지능  체력 | 플레이어의 레벨 수치,  장비에 영향을 받는 속성 |
| 2차 스텟 | 효과 저항  공격력  치명타 회피  마력  관통률  방어력  HP  HP회복 | 플레이어의 1차 스텟과  장비에 영향을 받는 속성 |
| 공격 속성 | 특화  치명타  강타  공격속도 | 플레이어의 장비에만  영향을 받는 속성 |
| 공통 속성 | 이동속도 | 플레이어의 어떤 속성에도 영향을 받지 않는 전 클래스의 공통 속성 |

# 공격 속성

## 정의

### PC의 조작능력에 따라 **능동적으로 획득**할 수 있는 **소모성 자원**

## 개요

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 설명 | 역할 |
| 룬 | PC의 스킬공격에 사용되는 자원 | PC의 공격능력 |
| 발열 | PC의 공격에 따라 획득하는 자원 |

### 

### 공격 속성은 PC의 조작능력에 따라 사용 효율이 달라질 수 있다.

### 공격 속성은 PC의 직업에 의해서만 최대값이 설정된다.

## 룬

### 컨셉

### 스스로 차오르는 자원을 소모하여 스킬 공격을 할 수 있다.

### 정의

### PC는 클래스에 따라 일정량의 **룬을 지급받고, 소모**해서 스킬을 사용할 수 있다. 소모된 룬은 재사용 시간에 따라 회복된다.

### 

### 설정

### 룬은 스킬에 사용되는 소모성 자원이다.

### 룬의 갯수는 각 직업에 따라 다르게 설정된다.

### 최소 1개에서 N개까지 설정한다.

### 스킬에 의해 소모되는 룬의 갯수는 각 스킬에 따라 다르게 설정된다.

### 최소 0개에서 N개까지 설정한다.

### 룬을 소모하면 재사용 대기 시간에 따라 회복된다.

### 재사용 대기 시간은 스킬 등에 의해 변할 수 있다.

### 예외처리

### 스킬 사용 시 요구 룬 수량보다 남아있는 룬이 적으면 사용하지 않는다.

## 발열

### 컨셉

### **끊임 없이 공격**을 하면 그 열기를 소모해 강력한 공격을 할 수 있게 된다.

### 정의

### PC가 모든 스킬 공격을 할 경우 **발열을 획득**한다

### 발열점수가 일정량 누적되면 **궁극기에 사용** 가능하다.

### 설정

### 발열은 스킬 공격을 통해 획득할 수 있는 소모성 자원이다.

### 발열점수의 값은 직업에 따라 다르게 설정된다(100단위).

### 100의 발열마다 1, 2와 같이 별도 표기를 해준다.

### 궁극기가 100단위로 발열을 소모하기 때문.

### 

### 발열은 마지막 일반 공격 또는 스킬 공격이 끝난 후부터 감소한다.

### 기회비용을 얻으면 즉시 소모하도록 유도하도록 한다.

### 몇 초 후부터 감소인지, 초당 몇 씩 감소인지 테이블에서 정의.

### 예외처리

### 소모될 발열점수 외에 남는 발열점수는 그대로 유지한다.

### 예를 들어 현재 발열점수가 136이고, 요구되는 궁극기의 발열점수 소모가 100일 경우 36이 남는다.

# 1차 스텟

## 정의

### PC의 직업 특성을 구분 짓는 최상위 스텟이다.

## 개요

### 1차 스테이터스는 4가지 스텟으로 이루어져 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 설명 | 역할 |
| 힘 | PC의 물리 공격력에 사용 | PC의 공격능력 |
| 민첩 | PC의 물리 공격력에 사용 |
| 지능 | PC의 마법 공격력에 사용 |
| 체력 | PC의 방어력, 마법 방어력 등에 사용 | PC의 방어능력 |

### 

### 각 1차 스텟은 하위 개념으로 2차 스텟에 1개씩의 보조 스텟을 보유한다.

### 보조스텟은 각 직업의 특성을 살려주는 스텟이다.

## 힘

### 정의

### 힘은 플레이어의 물리 공격력을 올려주는 스텟이다.

### 개요

### **주 스텟이 힘**이면, 스텟 상승 시 물리 공격력이 상승한다.

### 모든 직업에서 힘을 올리면 효과 저항이 상승한다.

### 설정

### 주 스텟 : 물리 공격력

### 보조 스텟 : 효과 저항

## 민첩

### 정의

### 민첩은 플레이어의 물리 공격력을 올려주는 스텟이다.

### 개요

### **주 스텟이 민첩**이면, 스텟 상승 시 물리 공격력이 상승한다.

### 모든 직업에서 민첩을 올리면 치명타 회피가 상승한다.

### 설정

### 주 스텟 : 물리 공격력

### 보조 스텟 : 치명타 회피

## 지능

### 정의

### 지능은 플레이어의 마력을 올려주는 스텟이다.

### 개요

### **주 스텟이 지능**이면, 스텟 상승 시 마력이 상승한다.

### 모든 직업에서 지능을 올리면 관통률이 상승한다.

### 설정

### 주 스텟 : 마력

### 보조 스텟 : 관통률

## 체력

### 정의

### 체력은 플레이어의 방어도, HP, HP회복을 올려주는 스텟이다.

### 개요

### 체력 스텟은 어떤 직업에서도 주 스텟으로 사용되지 않는다.

### 스텟 상승 시 모든 직업에도 동일한 효과를 누린다.

### 설정

### 방어도

### HP

### HP회복

## 스텟 값 설정

### 초기값

### 각 직업은 직업별 고유한 초기값을 가지고 시작한다.

### 상승치

### 각 직업은 레벨 상승에 따라서 설정된 스테이터스가 상승하게 된다.

### 값 설정

|  |
| --- |
| **현재 스텟량 =**  **(해당 레벨까지의 스텟 상승량 총합) + 초기값** |

# 2차 스텟

## 정의

### PC가 기본적인 레벨링과 장비를 통해 공통적으로 획득할 수 있는 스텟

## 개요

### 1차 스텟과 장비 등에 의해 값이 설정되는 스테이터스다.

### 2차 스텟은 8가지 스텟으로 이루어져있다.

### 

## 효과 저항

### 컨셉

### 강력한 힘을 바탕으로 다양한 환경에 더 잘 버틸 수 있게 된다.

### 정의

### 수치에 따라 상태 이상 효과의 지속시간을 줄이는 스텟

### 영향 받는 요소

### 힘

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **효과 저항 = 힘 \* ( ( PC의 레벨 – 대상의 레벨 ) / 10000 ) %** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 힘 | PC의 힘 | 레벨에 따른 힘 수치 |
| PC의 레벨 | PC의 현재 레벨 | 현재 레벨 |
| 대상의 레벨 | PC에게 피해를 입히는 대상 | 상대 적 |
| 10000 | 보정수치 | - |

### 효과 저항은 힘의 보조 스텟으로, **힘이 상승하면 값이 상승한다**.

### 단위는 %를 사용하며, 소수점 아래 첫 번째 자리에서 반올림한다.

### 효과저항은 0부터 50까지의 값을 가질 수 있다.

### 효과 저항의 수치만큼 걸려있는 **상태이상효과의 걸린 시간이 %로 감소한다.**

### 최소 0.1초 단위로 조정이 되며, 그 아래의 수는 버린다.

### 효과 저항의 효율은 상대보다 레벨이 높을수록 좋아진다.

### 플레이어에게 표기는 동일레벨 기준으로 한다.

### **발열시스템과 연계하여 수치가 높을 수록 공격에 방해 받는 시간을 줄일 수 있다.**

### 예외처리

### 상대의 레벨이 더 높아 효과 저항의 효율이 0 미만으로 내려갈 경우, 0으로 고정한다.

## 물리 공격력

### 컨셉

### 힘 또는 민첩을 올리면 플레이어의 물리 공격력이 강해지고, 장비를 통해 추가 수치를 얻을 수 있다.

### 정의

### 방어도가 0인 상대에게 공격했을 때 가해지는 피해량

### 영향 받는 요소

### 힘

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **물리 공격력 = ( ( 힘 or 민첩 \* 0.3 ) + ( 무기 공격력 )** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 힘 or 민첩 | PC의 힘 또는 민첩 | 레벨에 따른 수치 |
| 0.3 | 공격력에서 스텟의 비중 | PC의 스텟 |
| 무기 공격력 | 현재 착용한 무기의 공격력 | - |

### 힘 기반의 직업이 힘을 얻으면 **물리** **공격력이 상승한다.**

### 민첩, 지능 기반의 캐릭터는 효과를 얻지 못한다.

### 장비와 힘을 통해 얻는 공격력의 비중을 설정한다.

### 힘 3 : 무기 7

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상.

### 예외처리

### 단, 맨손일 때 물리 공격력은 출력만 하고 실제로 공격할 수는 없다.

### 물리 공격력은 0 미만으로 내려갈 수 없다.

## 치명타 회피

### 컨셉

### 민첩을 바탕으로 몸이 기민 해지고, 적의 치명적인 공격을 잘 피한다.

### 정의

### 적이 공격할 때 치명타로 적중할 확률을 줄이는 스텟

### 영향 받는 요소

### 민첩

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **치명타 회피= 10 + ( ( ( PC 레벨 - 상대 레벨 ) / 10000 ) \* 민첩) %** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 10 | 기본값 | - |
| 내 레벨 | PC의 레벨 | - |
| 상대 레벨 | 상대하는 적의 레벨 | - |
| 10000 | 보정수치 | - |
| 민첩 | PC의 민첩 | 레벨에 따른 민첩 수치 |

### 치명타 회피는 민첩의 보조 스텟으로, **민첩이 상승하면** 값이 상승한다.

### 단위는 %을 사용한다.

### 기본적으로 치명타 회피 값의 범위는 10이상 100이하이다.

### 스킬에 의해 수치가 0까지 감소할 수 있다.

### **치명타 회피의 효율은 상대보다 레벨이 높을수록 좋아진다.**

### 플레이어에게 표기는 동일레벨 기준으로 한다.

### 해당 부분에 대한 설명을 덧붙인다.

### 예외처리

### 치명타 회피의 최소 값은 0이다.

### 치명타 회피의 최대값은 100이다.

## 관통률

### 컨셉

### 높은 지능을 바탕으로 적의 치명적인 부위를 더 잘 찾아낼 수 있다.

### 정의

### 적을 공격할 때 정의된 확률이 발동되면 일정량의 방어력을 무시하고 공격

### 영향 받는 요소

### 지능

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **관통률 = 10 + ( ( ( 상대 레벨 - PC 레벨 ) / 10000 ) \* 지능) %** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 10 | 기본값 | - |
| 내 레벨 | PC의 레벨 | - |
| 상대 레벨 | 상대하는 적의 레벨 | - |
| 10000 | 보정수치 | - |
| 지능 | PC의 지능 | 레벨에 따른 지능 수치 |

### 관통률은 지능의 보조 스탯으로, **지능이 상승하면** 값이 상승한다.

### 단위는 %을 사용한다.

### 소숫점 아래의 수는 버린다.

### **관통률의 효율은 상대보다 레벨이 낮을수록 좋아진다.**

### 상대보다 레벨이 높으면 외적인 요소에 의해 이미 더 강할 수 있다.

### 이를 상쇄할 수 있는 요소를 넣는다.

### 예외처리

### 관통률의 최소값은 0이다.

### 관통률의 최대값은 50이다.

## 마력

### 컨셉

### 높은 지능을 바탕으로 더 강력한 공격을 할 수 있으며, 장비를 통해 추가 마력을 획득할 수 있다.

### 정의

### 보유 마력에 따라 마법 공격의 공격력이 강해진다.

### 영향 받는 요소

### 지능

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **마력 = ( 지능 \* 0.1 ) + ( 장비 마력 )** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 지능 | PC의 지능 | 레벨에 따른 수치 |
| 0.1 | 마력에서 스텟의 비중 | PC의 스텟 |
| 무기 마력 | 현재 착용한 무기의 마력 | - |

### 지능 기반의 직업이 지능을 얻으면 마력이 상승한다.

### 힘, 민첩 기반의 캐릭터는 효과를 얻지 못한다.

### 장비와 지능을 통해 얻는 공격력의 비중을 설정한다.

### 지능 1 : 무기 9

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상한다.

### 예외처리

### 장비를 착용하지 않았을 때 마력은 지능에 의해서만 결정된다.

### 마력은 0 미만으로 내려갈 수 없다.

## 방어도

### 컨셉

### 강인한 체력을 바탕으로 공격을 더 잘 버틸 수 있으며, 장비를 통해 추가 방어력을 획득할 수 있다.

### 정의

### 정의된 수치만큼 받는 피해를 감소시킨다.

### 영향 받는 요소

### 체력

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **방어도 = ( LN(체력) + LN(장비 방어도) ) \* 2 %** LN : 상수가 e인 값에 대한 자연 로그값, 2.7로 사용한다. | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| LN(체력) | 체력에 대한 로그값 | 상수는 2.7 사용 |
| LN(장비 방어도) | 장비 방어도에 대한 로그값 | 상수는 2.7 사용 |
| 2 | 보정값 | - |
| 품질보정 | 장비의 등급에 따른 추가 마법 벙여력 | 장비의 등급 |

### 기본적으로 방어도 값의 범위는 0이상 70이하이다.

### 소숫점 아래 두 자리까지의 값을 사용한다.

### 단위는 %을 사용한다.

### 방어도만큼 받은 피해량을 감소시킨다.

### 장비와 체력을 통해 얻는 방어도의 비중을 설정한다.

### 체력 3 : 방어구 7

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상한다.

### 예외처리

### 방어도의 최소값은 0이다.

## HP

### 컨셉

### 높은 체력을 바탕으로 최대 HP가 상승해 더 오래 버틸 수 있도록 해준다.

### 정의

### 피해를 받을 때 상대방의 공격력에서 PC의 방어력을 제한 만큼 피해를 입으면 피해량만큼 HP가 감소한다.

### 영향 받는 요소

### 체력

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **HP = ( 초기값 + ( 레벨 \* 체력 ) )** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 초기값 | HP의 직업별 초기값 | - |
| 레벨 | PC의 현재 레벨 | - |
| 체력 | PC의 현재 체력 | - |
| 직업보정 | PC의 직업에 따른 추가 마법 벙여력 | Pc의 직업 |

### HP가 0이 되면 PC는 사망한다.

### 예외처리

### HP는 0 미만으로 감소하지 않는다.

## HP회복

### 컨셉

### 높은 체력을 바탕으로 주기적으로 HP를 회복한다.

### 정의

### HP가 최대 상태가 아니며 PC가 전투 상태가 아니면 주기적으로 HP를 회복한다.

### 영향 받는 요소

### 체력

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **HP회복 = HP / 30** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 초기값 | HP회복의 초기값 | 직업 공통 |
| 체력 | PC의 현재 체력 | - |
| 10 | 보정값 | - |

### PC가 전투를 10초 이상 진행되지 않으면 HP회복이 진행된다.

### 짧은 전투 후 불필요한 소모품의 소모를 줄인다.

### 정해진 값만큼 1초에 한 번씩 회복된다.

### 예외처리

### HP회복은 0미만으로 감소하지 않는다.

### 최대 체력을 회복 한 후 나머지 값은 반환한다.

### PC가 최대 체력일 경우 HP회복이 진행되지 않는다.

# 3차 스텟

## 정의

### 장비를 통해서만 획득할 수 있는 직업의 특성을 강화 시켜주는 선택적 값

## 개요

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 설명 | 역할 |
| 특화 | PC의 직업 스킬을 강화시켜주는 스텟 | PC의공격능력 |
| 치명타 | PC의 공격을 확률에 따라 증폭시켜주는 스텟 |
| 강타 | PC의 공격이 적을 넘어뜨리거나 밀쳐낼 확률을 높이는 스텟 |
| 공격속도 | PC의 공격속도를 더 빠르게 해주는 스텟 |

### 공격속성의 값들은 장비를 통해서만 상승시킬 수 있다.

## 특화

### 컨셉

### 특화에 따라 직업 특화 스킬의 효율이 좋아진다.

### 정의

### 정의된 수치에 따라 해당 직업의 특화스킬의 배율이 높아진다.

### 영향 받는 요소

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **별도 수식 없음** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
|  |  |  |

### 특화의 기본값은 0이다.

### 예외처리

## 치명타

### 컨셉

### 강력한 장비의 효율을 이용해 평소보다 더 강력한 행위를 할 수 있다.

### 정의

### 정의된 수치에 따라 PC의 행동이 200%로 증폭되어 작용한다.

### 영향 받는 요소

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **치명타 = 기본값 + ( LN ( 장비의 치명타 값 ) )** LN : 상수가 e인 값에 대한 자연 로그값, 2.7로 사용한다. | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 기본값 | PC의 기본 치명타 수치 | 직업별 설정 |
| LN(장비의 치명타 값) | 장비의 치명타에 대한 로그값 | 상수는 2.7 사용 |

### 치명타가 발동되면 해당 행동은 2배로 증폭되어 적용된다.

### 적의 HP를 감소 시키는 모든 공격이 포함된다.

### 아군의 HP를 증가시키는 모든 스킬이 포함된다.

### 치명타는 기본값부터 50까지의 값을 가진다.

### 단위는 %을 사용한다.

### 연산 후 소숫점 자리는 버린다.

### 예외처리

### 기본 최소값은 기본값이지만, 외부 요소에 의해 0까지 감소할 수 있다.

## 강타

### 컨셉

### 강력한 장비의 효율을 이용해 적을 더 잘 제압할 수 있게 된다.

### 정의

### 정의된 수치에 따라 적을 더 잘 넘어뜨리거나 밀쳐낼 수 있게 된다.

### 영향 받는 요소

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **치명타 = 기본값 + ( LN ( 장비의 강타 값 ) ) %**LN : 상수가 e인 값에 대한 자연 로그값, 2.7로 사용한다 | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 기본값 | PC의 기본 강타 수치 | 직업별 설정 |
| LN(장비의 강타 값) | 장비의 강타에 대한 로그값 | 상수는 2.7 사용 |

### 강타가 발동되면 해당 공격은 공격을 맞은 대상을 경직시키거나 밀쳐낸다.

### 경직 / 밀쳐냄의 개념은 플레이어 상태 기획서에서 다룬다.

### 단위는 %을 사용한다.

### 소숫점 아래의 수는 버린다.

### 예외처리

### 강타의 최대 값은 10이다.

### 강타는 0 미만으로 감소하지 않는다.

## 공격속도

### 컨셉

### 강력한 장비의 효율을 이용해 더 빠르게 공격을 할 수 있게 된다.

### 정의

### 정의된 수치에 따라 공격속도의 배율이 상승한다.

### 영향 받는 요소

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **공격속도 = 기본값 + 장비의 공격속도** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 기본값 | PC의 기본 강타 수치 | 직업별 설정 |
| 장비의  공격속도 | 장비의 공격속도 값 | - |

### 공격속도의 기본값은 0.01초 단위로 계산되며, 해당 직업의 기본 공격을 한 번 실행하는데 필요한 시간값이다.

### 단, 직업별 기본값을 설정한 이후, PC에게는 100으로 표기한다.

### 0의 최솟값을 가지며, 최대값은 정해져 있지 않다.

### 공격속도가 올라가면 모든 공격, 스킬 행위의 속도가 상승한다.

### 마법의 경우 캐스팅 시간이 단축된다.

### 장비의 공격속도는 %의 개념으로 상승한다.

### 1이 상승하면 1%의 상승효과가 적용된다.

### 예외처리

### 공격속도는 0 미만으로 감소하지 않는다.

# 공통속성

## 정의

### 모든 클래스의 기본값이 되는 수치가 존재하고, 장비나 레벨 등에 영향을 받지 않는 독립적인 속성

## 정의

### 어떤 속성에도 영향을 받지 않는 모든 클래스의 공통적인 속성

## 개요

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 설명 | 역할 |
| 이동속도 | PC의 이동속도 설정 | PC의이동능력 |

## 이동속도

### 컨셉

### 어떤 속성에도 영향을 받지 않는 이동속도를 만든다

### 정의

### PC는 모든 클래스에 공통적으로 적용되는 이동속도를 부여받는다.

### 영향 받는 요소

### 없음

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이동속도 = 기본값** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 기본값 | PC의 기본 이동속도 수치 | 전직업 공통 |

### 이동속도의 기본값은 0.01초 단위로 계산되며, 1unit을 이동하는 데 걸리는 시간이다.

### 단, 직업별 기본값을 설정한 이후, PC에게는 100으로 표기한다.

### 0의 최솟값을 가지며, 최대값은 정해져 있지 않다.

### 이동속도가 올라가면 모든 공격, 스킬 행위의 이동거리가 증가한다.

### 예를 들어 이동속도가 110인 플레이어가 공격 시 1m를 진행하는 스킬 사용 시 1.1m를 이동한다.

### 장비의 공격속도는 %의 개념으로 상승한다.

### 1이 상승하면 1%의 상승효과가 적용된다.

### 예외처리

### 이동속도는 0 미만으로 감소하지 않는다.

# 테이블 설계

## 개요

### playerBase에서 모든 데이터를 관리한다.

### PC의 스텟 외에도 기본적인 리소스의 경로 등의 설정값도 관리한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| idx | 타입 | 내용 | 참고 |
| No | Integer | Index |  |
| Class | Integer | 직업 설정 |  |
| Str | integer | 해당 직업의 힘 기본값 |  |
| Agi | integer | 해당 직업의 민첩 기본값 |  |
| Int | integer | 해당 직업의 지능 기본값 |  |
| health | integer | 해당 직업의 체력 기본값 |  |
| hp | integer | 해당 직업의 HP 기본값 |  |
| Special | integer | 해당 직업의 특화 기본값 |  |
| Critical | integer | 해당 직업의 치명타 기본값 |  |
| Smite | integer | 해당 직업의 강타 기본값 |  |
| attackSpeed | integer | 해당 직업의 공격속도 기본값 |  |
| moveSpeed | Integer | 모든 직업의 이동속도 기본값 |  |