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.**

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. 능동형 속성 8

**A.** 정의 8

**B.** 개요 8

**C.** 기술점수 9

**D.** 발열점수 10

4. 1차 스텟 11

**A.** 정의 11

**B.** 개요 11

**C.** 힘 11

**D.** 민첩 11

**E.** 지능 12

**F.** 체력 12

**G.** 스텟 값 설정 13

5. 2차 스텟 14

**A.** 정의 14

**B.** 개요 14

**C.** 효과 저항 15

**D.** 공격력 16

**E.** 치명타 회피 17

**F.** 관통률 18

**G.** 마법 공격력 19

**H.** 마법 방어력 20

**I.** HP 21

**J.** HP회복 22

**K.** 방어력 23

6. 공격속성 24

**A.** 특화 24

**B.** 치명타 25

**C.** 강타 26

**D.** 공격속도 27

7. 테이블 설계 28

**A.** 아직 미작성 28

# 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 | 기술점수  발열점수  발열체인 | 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  마법 공격력  관통률  마법 방어력  HP  HP회복  방어력 | 플레이어의 1차 스텟과  장비에 영향을 받는 속성 |
| 공격 속성 | 특화  치명타  강타  공격속도 | 플레이어의 장비에만  영향을 받는 속성 |

# 능동형 속성

## 정의

### PC의 조작능력에 따라 능동적으로 획득할 수 있는 소모성 자원

## 개요

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 설명 | 역할 |
| 기술점수 | PC의 스킬공격에 사용되는 자원 | PC의 공격능력 |
| 발열점수 | PC의 공격에 따라 획득하는 자원 |
| 발열체인 | 발열점수가 누적됨에 따라 획득할 수 있는 자원 |

### 능동형 속성은 최대값이 정해져 있고, 처음에 0부터 시작되는 소모성 자원이다.

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

### 능동형 속성은 PC의 직업에 의해서만 초기값이 설정된다.

## 기술점수

### 컨셉

### 공격을 통해 자원을 획득하고, 획득한 자원을 소모해 기술을 사용한다.

### 정의

### PC는 일반공격을 통해 기술점수를 획득하고, 획득한 기술점수를 소모해 스킬공격을 사용할 수 있다.

### 

### 설정

### 기술점수의 최대값은 각 직업별로 다르게 설정된다.

### 기술점수의 시작값은 0이다.

### 기술점수는 소모성 자원으로, 일반공격을 통해 획득할 수 있다.

### 기술점수는 공격이 멈춘 순간부터 감소한다.

### 기술점수가 0이 되면 스킬을 사용하지 못한다.

### 예외처리

### 보유 기술점수는 0 미만으로 감소할 수 없다.

### 기술점수를 최대한 획득한 상태에서는 추가 기술점수를 획득하지 못한다.

### 스킬 사용 즉시 기술점수가 소모되며, 공격에 실패해도 반환되지 않는다.

## 발열점수

### 컨셉

### 끊임 없이 공격을 하면 몸이 달아올라 더 강력한 공격을 할 수 있게 된다.

### 정의

### PC가 공격상태를 유지하면 발열점수를 획득한다

### 발열점수가 일정량 누적되면 스킬이 강화되거나 궁극기에 사용 가능하다.

### 설정

### 발열점수는 기본공격과 스킬 공격을 통해 획득할 수 있는 소모성 자원이다.

### 발열점수의 시작값은 0이다.

### 발열점수의 최대값은 직업에 따라 다르게 설정된다.

### 100단위로 설정한다.

### 발열점수는 공격이 멈춘 순간부터 감소한다.

### 발열점수가 일정량 이상 채워지면 스킬이 강화되거나 궁극기를 통해 소모할 수 있다.

### 발열점수에 따른 발열의 효과는 100단위마다 발휘된다.

### 예를 들어 최대 발열점수가 400인 직업이 있을 때, 100, 200, 300, 400마다 발열에 따른 효과 사용하거나 궁극기에 사용할 수 있다.

### 예시 그림은 다음과 같다

### .

### 발열점수를 소모하는 궁극기는 발열을 100단위로 소모한다.

### 예외처리

### 발열점수가 최대치일 경우, 공격을 멈추더라도 즉시 감소하지 않고 짧은 유예시간을 부여한다.

### 필요한 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 스텟은 하위 개념으로 1개씩의 보조 스텟을 보유하고 있다.

### 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

### 설정 : 치명타 회피

## 지능

### 정의

### 지능은 플레이어의 마법 공격력을 올려주는 스텟이다.

### 개요

### 주 스텟이 지능이면, 스텟 상승 시 마법 공격력이 상승한다.

### 모든 직업에서 지능을 올리면 관통률이 상승한다.

### 설정

### 주 스텟 : 마법 공격력

### 보조 스텟 : 관통률

## 체력

### 정의

### 체력은 플레이어의 방어력, 마법 방어력, HP, HP회복을 올려주는 스텟이다.

### 개요

### 체력 스텟은 어떤 직업에서도 주 스텟으로 사용되지 않는다.

### 스텟 상승 시 모든 직업에도 동일한 효과를 누린다.

### 설정

### 방어력

### 마법 방어력

### 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 장비 파밍을 통해 공통적으로 획득할 수 있는 스텟

## 개요

### 1차 스텟과 장비 등에 의해 값이 설정되는 스테이터스다.

### 2차 스텟은 9가지 스텟으로 이루어져있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 구분 | 설명 | 역할 |
| 효과 저항 | PC의 상태이상효과의 지속시간을 감소시키는 데 사용 | PC의 방어능력 |
| 공격력 | PC의 물리 공격력을 상승시킨다. | PC의 공격능력 |
| 치명타 회피 | PC가 받는 공격의 치명타 발생 확률을 낮춘다. | PC의 방어능력 |
| 관통률 | PC의 공격이 상대방의 방어력을 무시할 확률을 높인다. | PC의 공격능력 |
| 마법 공격력 | PC의 마법 공격력을 상승시킨다. | PC의 공격능력 |
| 마법 방어력 | PC의 마법 방어력을 상승시킨다 | PC의 방어능력 |
| HP | PC의 HP를 상승시킨다. | PC의 생존능력 |
| HP 회복 | PC의 HP 회복 능력을 상승시킨다. | PC의 생존능력 |
| 방어력 | PC의 방어력을 상승시킨다. | PC의 방어능력 |

## 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.

### 효과 저항의 수치만큼 걸려있는 상태이상효과의 걸린 시간이 감소한다.

### 효과 저항이 높을수록 각종 상태이상효과의 지속시간이 짧아진다.

### 효과 저항의 효율은 상대보다 레벨이 높을수록 좋아진다.

### 플레이어에게 표기는 동일레벨 기준으로 한다.

### 해당 부분에 대한 설명을 덧붙인다.

### **나보다 약한 적에게 공격을 받아 기절을 하는 경우가 반복된다면 그보다 재미없는 일은 없을것이다.**

### 동레벨, 혹은 높은 레벨의 적에겐 효과를 거의 발휘할 수 없지만, 탱커형 직업에게는 별도 스킬을 통해 추가 효과 저항을 부여한다.

### 예외처리

### 효과 저항 수치는 0 미만으로 내려갈 수 없다.

### 효과 저항 수치는 50%을 넘을 수 없다.

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

## 공격력

### 컨셉

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

### 정의

### 방어력이 0인 상대에게 공격했을 때 가해지는 피해량

### 영향 받는 요소

### 힘

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **공격력 = ( ( 힘 / 민첩 \* 0.3 ) + 무기 공격력 ) \* 품질보정** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 힘 / 지능 | PC의 힘 또는 지능 | 레벨에 따른 수치 |
| 0.3 | 공격력에서 스텟의 비중 | PC의 스텟 |
| 무기 공격력 | 현재 착용한 무기의 공격력 | - |
| 품질보정 | 장비의 등급에 따른 추가 공격력 | 장비의 등급 |

### 힘 기반의 직업이 힘을 얻으면 공격력이 상승한다.

### 민첩, 지능 기반의 캐릭터는 효과를 얻지 못한다.

### 장비 착용 여부를 통해 공격력이 달라질 수 있다.

### 장비의 등급에 따라 최종 공격력에 추가 수치를 부여한다

### 예를 들어 같은 무기라도 하급과 유니크의 공격력은 다르다.

### 장비와 힘을 통해 얻는 공격력의 비중을 설정한다.

### 힘 3 : 무기 7

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상한다.

### 예외처리

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

### 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.

### 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.

## 마법 공격력

### 컨셉

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

### 정의

### 마법 방어력이 0인 상대에게 공격했을 때 가해지는 피해량

### 영향 받는 요소

### 지능

### 장비

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **마법 공격력 = ( ( 지능 \* 0.3 ) + 무기 마법 공격력 ) \* 품질보정** | | |
| 항목 | 설명 | 비고 |
| 힘 / 지능 | PC의 힘 또는 지능 | 레벨에 따른 수치 |
| 0.3 | 마법 공격력에서 스텟의 비중 | PC의 스텟 |
| 무기 마법공격력 | 현재 착용한 무기의마법 공격력 | - |
| 품질보정 | 장비의 등급에 따른추가 마법 공격력 | 장비의 등급 |

### 지능 기반의 직업이 힘을 얻으면 공격력이 상승한다.

### 힘, 민첩 기반의 캐릭터는 효과를 얻지 못한다.

### 장비 착용 여부를 통해 마법 공격력이 달라질 수 있다.

### 장비의 등급에 따라 최종 공격력에 추가 계수를 부여한다

### 예를 들어 같은 무기라도 하급과 유니크의 공격력은 다르다.

### 장비를 착용하지 않았을 경우, 품질보정값은 곱하기 않는다.

### 장비와 지능을 통해 얻는 공격력의 비중을 설정한다.

### 지능 3 : 무기 7

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상한다.

### 예외처리

### 단, 맨손일 때 마법 공격력은 출력하지 않는다.

### 마법 공격력은 0 미만으로 내려갈 수 없다.

## 마법 방어력

### 컨셉

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

### 정의

### 정의된 수치만큼 받는 마법 공격력을 감소시킨다.

### 영향 받는 요소

### 체력

### 장비

### 설정

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

### 단위는 %을 사용한다.

### 장비 착용 여부를 통해 마법 방어력이 달라질 수 있다.

### 장비의 등급에 따라 최종 마법 방어력에 추가 계수를 부여한다

### 예를 들어 같은 방어구라도 하급과 유니크의 공격력은 다르다.

### 장비를 착용하지 않았을 경우, 품질보정값은 곱하기 않는다.

### 장비와 체력을 통해 얻는 마법 방어력의 비중을 설정한다.

### 지능 3 : 방어구 7

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상한다.

### 예외처리

### 마법 방어력의 최소값은 0이다.

## HP

### 컨셉

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

### 정의

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

### 영향 받는 요소

### 체력

### 설정

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **HP = ( 초기값 + ( 레벨 \* 체력 ) ) \* 직업보정** | | |
| 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.

### HP의 값은 직업에 따라 직업보정의 값을 가진다.

### 예외처리

### HP는 0 미만으로 감소하지 않는다.

## HP회복

### 컨셉

### 높은 체력을 바탕으로 주기적으로 체력을 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 5초 이상 진행되지 않으면 HP회복이 진행된다.

### 정해진 값만큼 1초에 한 번씩 회복된다.

### 예외처리

### HP회복은 0미만으로 감소하지 않는다.

## 방어력

### 컨셉

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

### 정의

### 정의된 수치만큼 받는 물리 공격력을 감소시킨다.

### 영향 받는 요소

### 체력

### 장비

### 설정

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

### 단위는 %을 사용한다.

### 장비 착용 여부를 통해 마법 방어력이 달라질 수 있다.

### 장비의 등급에 따라 최종 방어력에 추가 계수를 부여한다

### 예를 들어 같은 방어구라도 하급과 유니크의 공격력은 다르다.

### 장비를 착용하지 않았을 경우, 품질보정값은 곱하지 않는다.

### 장비와 체력을 통해 얻는 마법 방어력의 비중을 설정한다.

### 지능 3 : 방어구 7

### 최종 레벨 이후 동레벨에서 파밍을 통한 성장구도를 예상한다.

### 예외처리

### 방어력의 최소값은 0이다.

# 공격속성

## 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 적에게 치명적인 공격을 가한다.

### 정의

### 정의된 수치에 따라 공격이 2배의 피해량으로 증폭되어 적용된다.

### 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 공격은 피해량이 2배로 증폭되어 적용된다.

### 적의 HP를 감소 시키는 모든 공격이 포함된다.

### 치명타는 아군을 대상으로 한 치유 등의 스킬에도 적용된다.

### 아군의 HP를 증가시키는 모든 스킬이 포함된다.

### 연산 후 소숫점 자리는 버린다.

### 단위는 %를 사용한다.

### 예외처리

### 치명타의 최대 값은 50이다.

### 치명타는 0 미만으로 감소하지 않는다.

## 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 / 밀쳐냄 여부는 각 공격의 설정에 따른다.

### 연산 후 소숫점 자리는 버린다.

### 단위는 %를 사용한다.

### 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 | - |

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

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

### 연산 후 소숫점 아래 수는 버린다.

### 장비의 공격속도는 정수값으로 상승할 수도, %의 개념으로 상승할 수도 있다.

### %로 상승하는 공격속도를 기본값에 우선 적용한다.

### 예외처리

### 공격속도는 0 미만으로 감소하지 않는다.

# 테이블 설계

## 아직 미작성