

호질(가제) 캐릭터_BASE

작성 일자(업데이트 기록)

일시	내용	작성자
2024-03-19	최초 작성	유경록
2024-03-20	숙련도 시스템 Rule, 설정 방식 추가	유경록
2024-03-22	게이지 시스템, 무기 별 공격력 공식 추가	유경록
2024-03-26	숙련도 설정 변경	유경록

목차

작성 일지(업데이트 기록)	1
1. 개요	3
2. 숙련도 시스템 (Weapon Proficiency)	4
2.1 정의	4
2.2 도식	4
2.3 Rule	5
2.3.1. Prof Level (숙련도 레벨)	5
2.3.2. Weapon Proficiency Point (숙련도 포인트)	5
2.4 Prof Level 설정 방식	6
2.4.1. UI_ Physical Structure	6
2.5 Status 설정 방식	6
2.5.1. UI_Character Status	6
3. 캐릭터 능력치	7
3.1 Status	7
3.1.1 검 숙련도 (Swd)	8
3.1.2 활 숙련도 (Bow)	8
3.1.3 창 숙련도 (Spr)	9
3.1.4 총 숙련도 (Gun)	9
3.2 게이지 관련	10

1. 개요

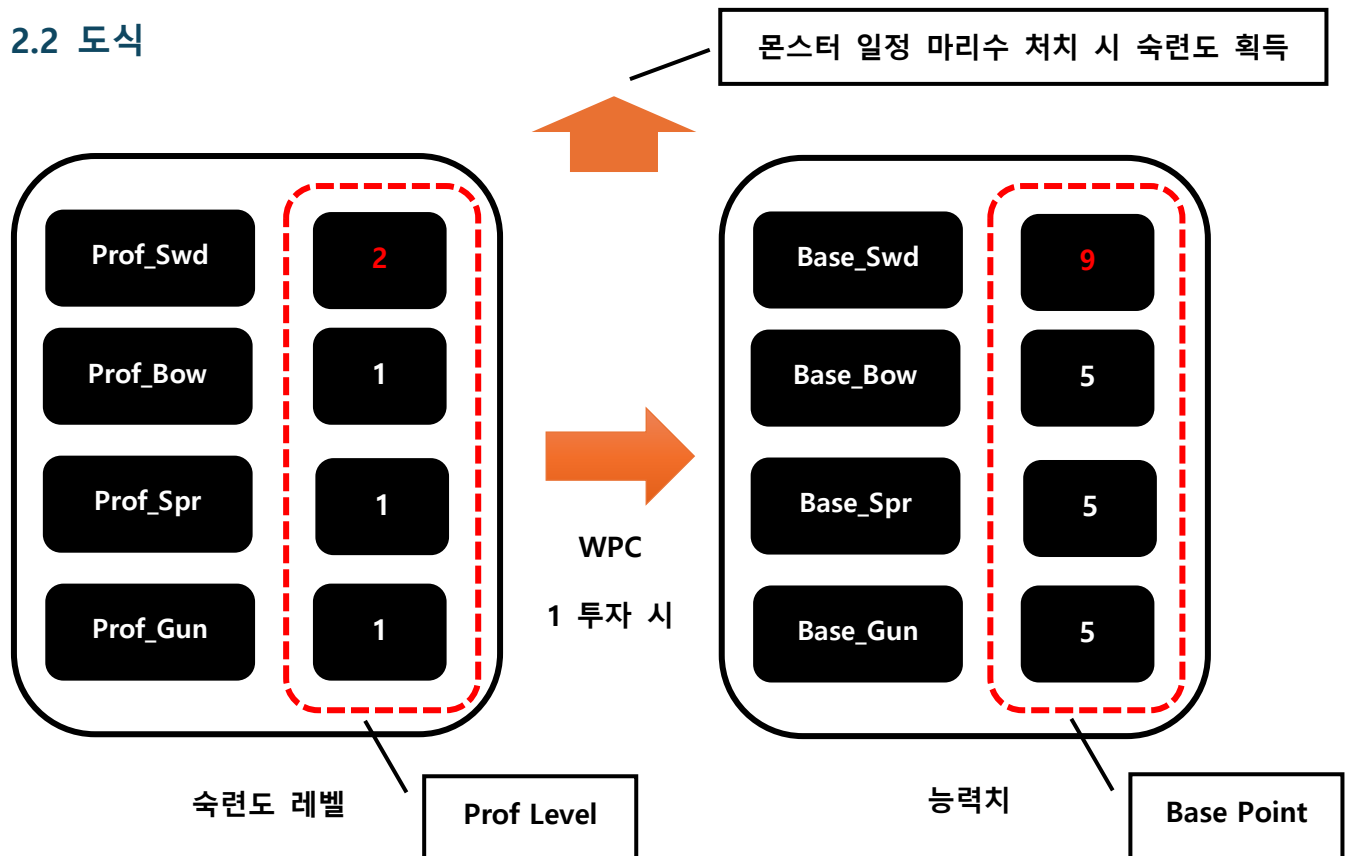
- 호질의 근간이 되는 캐릭터의 세부 파라미터를 설정하고 관련 매커니즘에 대한 모든 사항을 기술한다.
- 호질 내 숙련도 시스템과 스킬 시스템의 상세 기획안

2. 전투 경험 시스템 (Combat Experience)

2.1 정의

: 전투 경험(Combat Experience)이란, 호질에서 처치하는 몬스터에 따라 지급되는 경험치로 플레이어 캐릭터를 성장시키는 시스템이다. 플레이어는 몬스터를 처치해 얻은 경험치로 전투 레벨을 성장시키면 숙련도 포인트(WPC Point)를 획득할 수 있고, 플레이어는 선호하는 무기 계열을 선택하여 숙련도를 올릴 수 있다. 각 무기 계열의 숙련도가 올라감에 따라 사용하는 무기의 데미지가 증가하며, 해당 계열 장착 시 사용할 수 있는 스킬을 개방할 수 있다. 숙련도를 올릴 수 있는 Prof Level 은 각각 검 계열(Prof_Swd), 활 계열(Prof_Bow), 창 계열(Prof_Spr), 총 계열(Prof_Gun)로 구분한다.

2.2 도식



- 1) 숙련도 설정 (숙련도 레벨 1 -> 능력치 5 고정)
- 2) 몬스터 일정 마리 처치 시 C.Exp 획득, C.Exp 가 모여 전투 레벨이 오르면 WPC Point 를 획득
- 3) WPC Point 투자 [$\text{Base_Swd} = 5 + (\text{Prof_Swd} \times 2)$]
-> 숙련도 1 투자 시, 능력치는 해당 단위만큼 증가. 2회 투자 시 Swd 는 11 이 됨
- 4) Character Status 증가

2.3 Rule

2.3.1. Prof Level (숙련도 레벨)

- 숙련도의 기본 수치 단위는 다음과 같다.

	검 계열 (Prof_Swd)	활 계열 (Prof_Bow)	창 계열 (Prof_Spr)	총 계열 (Prof_Gun)	Total
Static(생성시)	1	1	1	1	4
Add(획득가능)	X	X	X	X	56

- 총 4 개의 무기 계열 중 각각의 숙련도는 최대 30 까지 성장할 수 있다.
- 플레이어는 일정 수의 몬스터 처치 시마다 정해진 양의 Exp 를 획득하며, Exp 가 정해진 수치에 도달할 시 전투 레벨이 오른다.
- 전투 레벨이 오를 때, 플레이어는 정해진 수치만큼의 숙련도 포인트를 획득하며, 해당 포인트는 플레이어가 원하는 무기 계열의 숙련도 레벨을 올리는 데 사용할 수 있다.
- Prof Level 의 최대 합은 60 이다.

2.3.2. Weapon Proficiency Point (숙련도 포인트)

- 숙련도 포인트는 설정된 숙련도 1 개에 대하여 몇 회 올릴 것인지에 대한 횟수 개념이다.

전투 레벨	숙련도 포인트	지급 방식
2 레벨	1	1) 레벨 업을 기준으로 지급. Case 1: LV.29 까지 5 의 배수가 아닐 경우 1 포인트 지급. Case 2: LV.29 까지 5 의 배수일 경우 2 포인트 지급. Case 3: LV.30 부터 LV.34 까지 2 포인트 지급. Case 4: LV.35 달성 시 3 포인트 지급. 2) 퀘스트 보상으로 지급 각 에피소드의 중간, 최종보스 클리어 시 2 포인트 지급. 퀘스트 보상으로 얻을 수 있는 포인트는 모두 8 포인트. 3) 설화집 수집 보상으로 지급 설화집 수집 보상으로 2 포인트를 지급.
5	2	
8	1	
10	2	
...	...	
30	2	
31	2	
...	...	
35	3	
총 합계	46 개	56 개

- 레벨 업으로 **46 개**, 퀘스트 보상으로 **8 개**, 설화집 수집 보상으로 **2 개**를 얻을 수 있다.
- 플레이어가 얻을 수 있는 숙련도 포인트는 총 **56 개**이다.

2.4 Prof Level 설정 방식

2.4.1. UI_ Physical Structure

* 버튼 상태 정의

[+] – Push Down

[+] – Click Enable, Ready

검	활	창	총	숙련도 포인트
1 [+]	1 [+]	1 [+]	1 [+]	3

↑
클릭 시 Prof Level 1 씩 증가, Max=30

↑
숙련도 포인트 1 회 투자 시 1 씩 감소

2.5 Status 설정 방식

2.5.1. UI_Character Status

검 계열 능력치	X
활 계열 능력치	X
창 계열 능력치	X
총 계열 능력치	X

능력치 계산식

$[Base_Swd=5+(Prof_Swd*2)]$

예를 들어, 검 계열 숙련도의 레벨이
2 일 경우 스탯 표기창에는 9 로
표기된다.

3. 캐릭터 능력치

3.1 Status

	영향	Status 증가 시 효과
검 숙련도 (Swd)	검 계열 무기 데미지 증가	Base_Swd 증가
활 숙련도 (Bow)	활 계열 무기 데미지 증가	Base_Bow 증가
창 숙련도 (Spr)	창 계열 무기 데미지 증가	Base_Spr 증가
총 숙련도 (Gun)	총 계열 무기 데미지 증가	Base_Gun 증가
<p>* 텍스트 파란색 볼드체는 UI 상에 보여지는 파라미터이다.</p> <p>* 각각의 Status 는 Prof Level 과 WPC Point 에 의해 증가한다.</p>		

3.1.1 검 숙련도 (Swd)

항목	정의	
	관련수치	설명
검 숙련도(Swd)	Prof_Swd	숙련도의 단위 값
	Base_Swd(스택 숙련도)	$5 + (\text{Prof_Swd} \times 2)$
	Add_Swd(추가 숙련도)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_Swd(최종 숙련도)	$= \text{Base_Swd} + \text{Add_Swd}$
* 검 계열 무기 사용 시 데미지 증가 * 아이템과 스킬에 의해 최종 숙련도는 증감 될 수 있다. * 스택창에 최종적으로 보여지는 단위 숙련도 수치는 Prof_Swd 와 Base_Swd 이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Swd 이다.		

3.1.2 활 숙련도 (Bow)

항목	정의	
	관련수치	설명
활 숙련도(Bow)	Prof_Bow	숙련도의 단위 값
	Base_Bow(스택 숙련도)	$5 + (\text{Prof_Bow} \times 2)$
	Add_Bow(추가 숙련도)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_Bow(최종 숙련도)	$= \text{Base_Bow} + \text{Add_Bow}$
* 활 계열 무기 사용 시 데미지 증가 * 아이템과 스킬에 의해 최종 숙련도는 증감 될 수 있다. * 스택창에 최종적으로 보여지는 단위 숙련도 수치는 Prof_Bow 와 Base_Bow 이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Bow 이다.		

3.1.3 창 숙련도 (Spr)

항목	정의	
	관련수치	설명
창 숙련도(Spr)	Prof_Spr	숙련도의 단위 값
	Base_Spr(스탯 숙련도)	$5 + (\text{Prof_Spr} \times 2)$
	Add_Spr(추가 숙련도)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_Spr(최종 숙련도)	$= \text{Base_Spr} + \text{Add_Spr}$
* 창 계열 무기 사용 시 데미지 증가 * 아이템과 스킬에 의해 최종 숙련도는 증감 될 수 있다. * 스탯창에 최종적으로 보여지는 단위 숙련도 수치는 Prof_Spr 와 Base_Spr 이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Spr 이다.		

3.1.4 총 숙련도 (Gun)

항목	정의	
	관련수치	설명
총 숙련도(Gun)	Prof_Gun	숙련도의 단위 값
	Base_Gun(스탯 숙련도)	$5 + (\text{Prof_Gun} \times 2)$
	Add_Gun(추가 숙련도)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_Gun(최종 숙련도)	$= \text{Base_Gun} + \text{Add_Gun}$
* 총 계열 무기 사용 시 데미지 증가 * 아이템과 스킬에 의해 최종 숙련도는 증감 될 수 있다. * 스탯창에 최종적으로 보여지는 단위 숙련도 수치는 Prof_Gun 와 Base_Gun 이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Gun 이다.		

3.2 게이지 관련

3.2.1 Health Power (최대 체력)

항목	정의	
	관련수치	설명
체력 (HP)	Base_HPslv	밸런싱을 위한 체력 보조 인자값
	Base_HP	$(Prof_Swd+Prof_Bow+Prof_Spr+Prof_Gun)*Base_HPslv$
	Add_HP	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_HP(최종 체력)	$= Base_HP + Add_HP$

3.2.2 Stamina (스태미나)¹

항목	정의	
	관련수치	설명
	Base_STM	100
	Add_STM	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_STM(최종 스태미나)	$= Base_STM + Add_STM$

¹ 어떠한 데미지도 입지 않는 다음의 행동기제 (Dodge / Parry)를 발동시키기 위해 필요한 게이지

3.3 공격 관련

3.3.1 Sword Attack Damage (검 계열 데미지 공식)

항목	정의	
	관련수치	설명
SwDmg	Base_SwDmgSlv	밸런싱을 위한 데미지 보조 인자값
	Base_SwDmg	$= \text{Current_Swd} * \text{Base_SwDmg}$
	Add_SwDmg	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_SwDmg	$= \text{Base_SwDmg} + \text{Add_SwDmg}$

3.3.2 Bow Attack Damage (활 계열 데미지 공식)

항목	정의	
	관련수치	설명
BoDmg	Base_BoDmgSlv	밸런싱을 위한 데미지 보조 인자값
	Base_BoDmg	$= \text{Current_Bow} * \text{Base_BoDmg}$
	Add_BoDmg	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_BoDmg	$= \text{Base_BoDmg} + \text{Add_BoDmg}$

3.3.3 Spear Attack Damage (창 계열 데미지 공식)

항목	정의	
	관련수치	설명
SpDmg	Base_SpDmgSlv	밸런싱을 위한 데미지 보조 인자값
	Base_SpDmg	$= \text{Current_Spr} * \text{Base_SpDmg}$
	Add_SpDmg	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_SpDmg	$= \text{Base_SpDmg} + \text{Add_SpDmg}$

3.3.4 Gun Attack Damage (총 계열 데미지 공식)

항목	정의	
	관련수치	설명
GuDmg	Base_GuDmgSlv	밸런싱을 위한 데미지 보조 인자값
	Base_GuDmg	$= \text{Current_Gun} * \text{Base_GuDmg}$
	Add_GuDmg	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_GuDmg	$= \text{Base_GuDmg} + \text{Add_GuDmg}$

3.3.5 Critical Rate (치명타 공식)

항목	정의	
	관련수치	설명
Critical Rate	Base_CriticalRateSlv	밸런싱을 위한 치명타 보조 인자값
	Base_CriticalValue	$= \text{Current_Wpn} * \text{Base_CriticalRateSlv}$
	Add_CriticalValue	아이템과 스킬에 의해 ±되는 정수값
	Current_CriticalValue	$= \text{Base_CriticalValue} + \text{Add_CriticalValue}$
	Base_CriticalRate	$(\text{Current_CriticalValue} * 0.01) * \text{Base_CriticalRateSlv}$