



착호 - 창귀전설

캐릭터 성장 Base 문서

유경록

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 03. 19
숙련도 시스템 Rule, 설정 방식 추가	2024. 03. 20
게이지 시스템, 무기 별 공격력 공식 추가	2024. 03. 22
숙련도 설정 변경	2024. 03. 26
서식 변경	2024. 05. 31

목차

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	2
1. 개요.....	5
2. 전투 경험 시스템 (Combat Experience)	6
2.1 정의.....	6
2.2 도식	6
2.3 Rule.....	7
2.3.1. Prof Level (숙련도 레벨)	7
2.3.2. Weapon Proficiency Point (숙련도 포인트).....	7
2.4 Prof Level 설정 방식	8
2.4.1. UI_Physical Structure.....	8
2.5 Status 설정 방식	8
2.5.1. UI_Character Status.....	8
3. 캐릭터 능력치	9
3.1 Status.....	9
3.1.1 검 숙련도 (Swd).....	10
3.1.2 활 숙련도 (Bow)	10
3.1.3 창 숙련도 (Spr).....	11
3.1.4 총 숙련도 (Gun).....	11
3.2 게이지 관련	12
3.2.1 Health Power (최대 체력).....	12
3.2.2 Stamina (스태미나)	12
3.3 공격 관련	13
3.3.1 Sword Attack Damage (검 계열 데미지 공식)	13
3.3.2 Bow Attack Damage (활 계열 데미지 공식)	13
3.3.3 Spear Attack Damage (창 계열 데미지 공식).....	13
3.3.4 Gun Attack Damage (총 계열 데미지 공식)	14

3.3.5 Critical Rate (치명타 공식).....	14
-----------------------------------	----

1. 개요

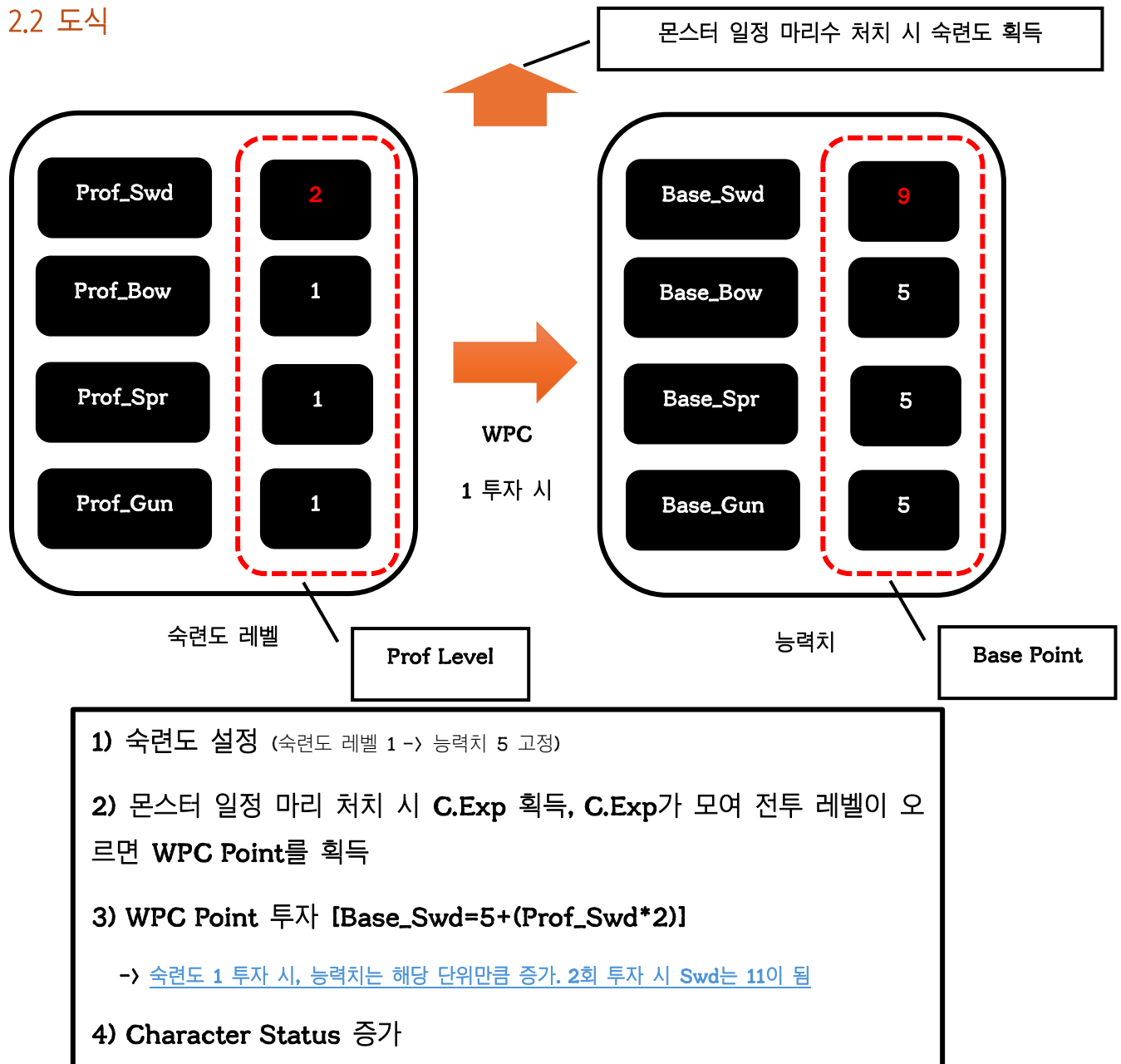
- 호질의 근간이 되는 캐릭터의 세부 파라미터를 설정하고 관련 매커니즘에 대한 모든 사항을 기술한다.
- 호질 내 숙련도 시스템과 스킬 시스템의 상세 기획안

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 Level은 각각 검 계열(Prof_Swd), 활 계열(Prof_Bow), 창 계열(Prof_Spr), 총 계열(Prof_Gun)로 구분한다.

2.2 도식



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 4개의 무기 계열 중 각각의 숙련도는 최대 30까지 성장할 수 있다.
- 플레이어는 일정 수의 몬스터 처치 시마다 정해진 양의 Exp를 획득하며, Exp가 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 Level의 최대 합은 60이다.

2.3.2. Weapon Proficiency Point (숙련도 포인트)

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

전투 레벨	숙련도 포인트	지급 방식
2레벨	1	1) 레벨 업을 기준으로 지급. Case 1: LV.29까지 5의 배수가 아닐 경우 1 포인트 지급. Case 2: LV.29까지 5의 배수일 경우 2 포인트 지급. Case 3: LV.30부터 LV.34까지 2 포인트 지급. Case 4: LV.35 달성 시 3 포인트 지급. 2) 퀘스트 보상으로 지급 각 에피소드의 중간, 최종보스 클리어 시 2포인트 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	46개	56개

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

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 1씩 증가, Max=30

↑
숙련도 포인트 1회 투자 시 1씩 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 2일 경우 스탯 표기창에는 9로 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 UI상에 보여지는 파라미터이다.</p> <p>* 각각의 Status는 Prof Level과 WPC Point에 의해 증가한다.</p>		

3.1.1 검 숙련도 (Swd)

항목	정의	
	관련수치	설명
검 숙련도(Swd)	Prof_Swd	숙련도의 단위 값
	Base_Swd(스탯 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. * 스탯창에 최종적으로 보여지는 단위 숙련도 수치는 Prof_Swd 와 Base_Swd이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Swd이다.		

3.1.2 활 숙련도 (Bow)

항목	정의	
	관련수치	설명
활 숙련도(Bow)	Prof_Bow	숙련도의 단위 값
	Base_Bow(스탯 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. * 스탯창에 최종적으로 보여지는 단위 숙련도 수치는 Prof_Bow 와 Base_Bow이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Bow이다.		

3.1.3 창 숙련도 (Spr)

항목	정의	
	관련수치	설명
창 숙련도(Spr)	Prof_Spr	숙련도의 단위 값
	Base_Spr(스탯 숙련도)	$5 + (\text{Prof_Spr} * 2)$
	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_Spr이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Spr이다.		

3.1.4 총 숙련도 (Gun)

항목	정의	
	관련수치	설명
총 숙련도(Gun)	Prof_Gun	숙련도의 단위 값
	Base_Gun(스탯 숙련도)	$5 + (\text{Prof_Gun} * 2)$
	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_Gun이다. * 상태창에 최종적으로 보여지는 숙련도 수치는 Current_Gun이다.		

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	$(\text{Current_CriticalValue} * 0.01) * \text{Base_CriticalRateSlv}$