**세부기획서 : 유물 설정**

**PROJECT**

**The Savior**

**게임 명 : The Savior**

**팀명 : Team KD**

**팀원 : 이지호, 송원이, 강태현**

**작성자 : 강태현**

**담당자연락처 010-3850-0742**

**담당자 이메일** [**c01038500742@gmail.com**](mailto:c01038500742@gmail.com)

**목차**

**1. 유물 / 현재 총 63개**

**1\_1. 스탯 데이터 관련 열람 13개**

**1\_2. 특수 데이터 관련 열람 29개**

**1\_3. 소환 데이터 관련 열람 4개**

**1\_4. 데미지 계산 데이터 관련 열람 17개**

**1. 유물**

**1\_1. 스탯 데이터 관련 열람**

| **이름** | **축복** | **저주** | **조건** | **범위** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **전장의 열기** | 전투 후반에 아군의 모든 능력치를  [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전투 초반과 중반에 아군의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 감소시킨다. | 전투중/후반 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도 |
| **유리대포** | 전투시 아군의 공격력을 [ ]%만큼 증가시킨다. | 전투시 아군의 방어력을 [ ]%만큼 감소시킨다. | 전투중 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 공격력, 방어력 |
| **흉포한 공격** | 전투시 아군의 공격력을 [ ]%만큼 증가시킨다. | 전투시 아군의 공격속도를 [ ]%만큼 감소시킨다. | 전투중 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 공격력, 공격속도 |
| **영혼나그네의 희생** | 전투시 원거리 클래스의 의 공격속도와 이동속도를 [ ]%만큼 증가시킨다. | 전투시 근접 클래스의 공격속도와 이동속도를 [ ]%만큼 감소시킨다. | 전투중 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 공격속도, 이동속도 |
| **외로운 늑대** | 전투시 근거리 클래스의 수가 1명일 때 해당 1명의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 증가시킨다. | X | 전투중 | 단일/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도 |
| **최후의 심판자** | 전투시 원거리 클래스의 수가 1명일 때 해당 1명의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 증가시킨다. | X | 전투중 | 단일/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도 |
| **믿음의 등대** | 전투시 탱커 클래스의 체력과 방어력을 [ ]% 증가시킨다. | 전투시 탱커 클래스의 이동속도를 99% 감소시킨다 | 전투중 | 단일/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 방어력, 이동속도 |
| **아드레날린** | 전투시 진행 초반에 아군의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 라운드 시작시 아군의 전체체력의  [ ]%만큼 감소시킨다 | 전투중/초반  /전투시작 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도 |
| **타락한 땅** | 던전 결산(5라운드마다)시 보상이 2배 증가한다 | 전투시 적군의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전투중 | 전체/적군 | 몬스터(보스)스탯-> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도  특수 -> 던전 결과 |
| **신성한 땅** | 전투시 적군의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 감소시킨다. | 던전 결산(5라운드마다)시 보상이 25% 감소한다. | 전투중 | 전체/적군 | 몬스터(보스)스탯-> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도  특수 -> 던전 결과 |
| **숲의 보호** | 전투시 중반에 아군의 체력을 초당 [ ]씩 회복한다. | 전투시 후반에 아군의 공격력이 [ ]% 만큼 감소시킨다 | 전투중/초반/중반/후반 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력 |
| **샘솟는 물** | 전투시 중반에 아군의 체력의 [ ]% 만큼 방어막을 즉시 생성한다. | 전투시 초반에 아군의 회복효과가 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중/초반/중반 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력 |
| **불의 격노** | 전투시 중반에 아군의 공격력을 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전투시 후반에 아군의 회복효과가 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중/중반/후반 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력 |

**1\_2. 특수 데이터 관련 열람**

| **이름** | **축복** | **저주** | **조건** | **범위** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **플류트레네의 지팡이** | 1. 전투시 아군은 모든 상태이상의 지속시간이 1초가 된다.  2. [물] 속성 아군의 공격속도가 [ ]% 만큼 증가한다. | [풀] 속성 에게 받는 피해 [ ]% 만큼 증가한다. | 전투중 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 상태, 공격속도, 속성  데미지 계산 -> 최종데미지 |
| **라이덴샤프트의 창** | 1. 전투시 아군의 공격력을 [ ]% 만큼 증가시킨다.  2. [불] 속성 아군이 공격시 적에게 화상(1초)를 부여한다. | [물] 속성 에게 받는 피해 [ ]% 만큼 증가한다. | 전투중 | 전체/아군  단일/적군 | 캐릭터스텟 -> 공격력, 속성  데미지 계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **에이비리베의 검** | 1. 전투시 아군의 회복효과가 [ ]% 만큼 증가한다.  2. [풀] 속성 아군이 피해를 받으면 아군 전체 체력을 전체체력의 [ ]% 만큼 회복한다. | [불] 속성 에게 받는 피해 [ ]% 만큼 증가한다. | 전투중 | 전체/아군 | 캐릭터스텟 -> 상태, 공격속도, 속성  데미지 계산 -> 최종데미지 |
| **빛의신 권능 : 계시** | 1. 라운드 시작시 진행 시간을 초반으로 한다.  2. 진행 시간을 초반(1초)으로 고정하며 더이상 진행시간이 흐르지 않는다. | 1. 시간별 코스트 획득이 사라진다.(초반 코스트만 획득 가능)  2. 다른 빛의신 권능 카드와 함께 장착할 수 없다. | 전투시작/초반 | 전체 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **빛의신 권능 : 인내** | 1. 라운드 시작시 진행 시간을 중반으로 한다.  2. 진행 시간을 중반(21초)으로 고정하며 더이상 진행시간이 흐르지 않는다. | 1. 시간별 코스트 획득이 사라진다.(중반 코스트만 획득 가능)  2. 다른 빛의신 권능 카드와 함께 장착할 수 없다. | 전투시작/중반 | 전체 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **빛의신 권능 : 평온** | 1. 라운드 시작시 진행 시간을 후반으로 한다.  2. 진행 시간을 후반(41초)으로 고정하며 더이상 진행시간이 흐르지 않는다. | 1. 시간별 코스트 획득이 사라진다.(후반 코스트만 획득 가능)  2. 다른 빛의신 권능 카드와 함께 장착할 수 없다. | 전투시작/후반 | 전체 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **불안정한 소울** | 전투중 아군 캐릭터의 소울 획득량 (처치시)이 [ ]% 증가한다. | 전투중 아군 사망시 보유중인 소울의  [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중/아군  비전투 | 전체/아군  전체 | 캐릭터스텟 -> 상태  특수 -> 재화 |
| **분열된 소울** | 던전 결산시 보상이 [ ]% 증가한다. | 전투중 아군 캐릭터의 소울 획득이 사라진다. | 전투중/아군  비전투 | 전체/아군  전체 | 캐릭터스텟 -> 상태  특수 -> 재화  특수 -> 던전 결과 |
| **빛의신 은총 : 창공** | 전투중 라운드 진행 시간 초반에 코스트를 3배 획득한다. (1회) | 전투중 라운드 진행 시간 중반과 후반에 시간 코스트를 획득하지 않는다 | 전투중/초반/중반/후반 | 전체 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **빛의신 은총 : 봉화** | 전투중 라운드 진행 시간 중반에 코스트를 3배 획득한다. (1회) | 전투중 라운드 진행 시간 초반과 후반에 시간 코스트를 획득하지 않는다 | 전투중/초반/중반/후반 | 전체 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **빛의신 은총 : 보루** | 전투중 라운드 진행 시간 후반에 코스트를 3배 획득한다. (1회) | 전투중 라운드 진행 시간 초반과 중반에 시간 코스트를 획득하지 않는다 | 전투중/초반/중반/후반 | 전체 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **어둠의 대천사** | 전투중 사용카드 중 [공격][디버프] 의 카드 사용시 아군의 공격력이 [ ]% 만큼 증가한다. | 전투중 사용카드 중 [회복][버프] 의 카드 사용시 아군의 공격력이 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중/아군 | 전체 | 특수 -> 카드  캐릭터스텟 -> 공격력 |
| **대천사** | 전투중 사용카드 중 [회복][버프] 의 카드 사용시 아군의 공격력이 [ ]% 만큼 증가한다. | 전투중 사용카드 중 [공격][디버프] 의 카드 사용시 아군의 공격력이 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중/아군 | 전체 | 특수 -> 카드  캐릭터스텟 -> 공격력 |
| **빛의 흔적** | 전투중 사용카드 중 [회복][버프] 의 카드 사용 코스트가 [1] 만큼 감소한다.  (최소 1) | 전투중 사용카드 중 [공격][디버프] 의 카드 사용 코스트가 [1] 만큼 증가한다. | 전투중 | 전체 | 특수 -> 카드  특수 -> 코스트 |
| **어둠의 흔적** | 전투중 사용카드 중 [공격][디버프] 의 카드 사용 코스트가 [1] 만큼 감소한다.  (최소 1) | 전투중 사용카드 중 [회복][버프] 의 카드 사용 코스트가 [1] 만큼 증가한다. | 전투중 | 전체 | 특수 -> 카드  특수 -> 코스트 |
| **빛 속의 의지** | 전투중 10초마다 [1] 코스트를 획득한다. | 최대 보유 가능 코스트가 [6]으로 감소한다 | 전투중 | 전체 | 특수 -> 코스트 |
| **어둠 속의 희망** | 전투 시작시 코스트를 최대로 회복한다. | 전투중 10초마다 [1] 코스트를 잃는다. (코스트가 0일시 잃지않는다) | 전투중 | 전체 | 특수 -> 코스트 |
| **페어슈프레디의 왕관** | 전투 시작시 전체 아군 캐릭터에게 버프[태양]을 부여한다.  (태양 : 버프[달]을 가지고있는 적에게 가하는 모든 피해량이 [ ]% 만큼 증가한다. / 지속효과 무한) | 해당 카드만으로는 효과 X  (태양/달 중 하나만 착용시 아무 효과 없음) | 전투중/아군/적 | 전체 | 캐릭터스텟 -> 상태  데미지 계산 -> 최종데미지 |
| **시크잔트라하트의**  **망토** | 전투 시작시 전체 적 캐릭터에게 버프[달]을 부여한다.  (달 : 버프[태양]을 가지고있는 아군에게 추가 피해를 받는다. / 지속효과 무한) | 해당 카드만으로는 효과 X  (태양/달 중 하나만 착용시 아무 효과 없음) | 전투중/아군/적 | 전체 | 몬스터(보스)스텟 -> 상태  데미지 계산 -> 최종데미지 |
| **의식 : 예복** | 한 라운드에 사용카드를 3장 사용시 코스트를 [ ] 만큼 회복한다. | 최대 보유 가능 코스트가 [6]으로 감소한다 | 전투중 | 전체 | 특수 -> 코스트  특수 -> 카드 |
| **의식 : 성배** | 전투중 진행시간별 회복 코스트가 [4]가 된다. | 한 라운드에 사용카드를 3장 까지만 사용 가능하다. (라운드 내 드로우 불가) | 전투중 | 전체 | 특수 -> 코스트  특수 -> 카드 |
| **의식 : 장막** | 전투중 적을 2회 처치시 코스트를 [ ] 만큼 회복한다. | 전투중 아군 사망시 코스트를 [ ] 만큼 잃는다. | 전투중/아군/적 | 전체 | 캐릭터스텟 -> 상태  몬스터(보스)스텟 -> 상태  특수 -> 카드 |
| **어둠 붕괴** | 아군의 모든 상성효과가 사라진다. | 아군의 모든 상성효과가 사라진다. | 전투중/아군 | 전체 | 캐릭터스텟 -> 속성, 상태  특수 -> 최종 데미지 |
| **공허 방출** | 전투중 사용카드 [공격][디버프] 카드가 한번 더 발동된다. | 아군의 모든 상성효과가 사라진다. | 전투중/아군 | 전체 | 캐릭터스텟 -> 속성, 상태  특수 -> 최종 데미지  특수 -> 카드 |
| **타락** | 전투중 사용카드 [공격][디버프] 카드가 한번 더 발동된다. | 전투중 사용카드 [회복][버프][보호] 카드를 사용할 수 없다. | 전투중 | 전체 | 특수 -> 최종 데미지  특수 -> 카드 |
| **내면의 빛과 어둠** | 전투 시작시 전체 아군 캐릭터에게 버프[내면의 빛]을 부여한다.  (내면의 빛 : 1. 아군이 받는 모든 피해량이 [ ]% 만큼 감소한다. 2. 버프[내면의 빛] 종료시 디버프[내면의 어둠] 을 적용한다. / 지속시간 5초) | 버프[내면의 빛] 종료 시 전체 아군 캐릭터에게 디버프[내면의 어둠]을 부여한다.  (내면의 어둠 : 1. 아군이 받는 모든 피해량이 [ ]% 만큼 증가한다. 2. 디버프[내면의 어둠] 종료시 버프[내면의 빛] 을 적용한다. / 지속시간 5초) | 전투중/아군/적 | 전체 | 캐릭터스텟 -> 상태  특수 -> 최종 데미지 |
| **공허의 전환** | 지속카드중 [공허 방출] 또는 [타락]이 있을경우 전투 시작시 전체 아군 캐릭터에게 버프[공허]를 부여한다.  (공허 : 사용카드 중 [공격][디버프] 카드 사용시 아군 캐릭터의 스킬 쿨타임을 즉시 초기화 한다 / 지속효과 무한) | 전투중 아군 캐릭터는 [공허] 효과로만 스킬 사용이 가능하다. (궁극기 제외) | 전투중/아군 | 전체 | 캐릭터스텟 -> 상태, 스킬쿨타임 |
| **정신 분열** | 전투중 진행시간별 회복 코스트가 1~5 중 랜덤하게 회복한다. | 전투중 사용카드의 카드 코스트가 1~5중 랜덤하게 지정된다. | 전투중 | 전체 | 특수 -> 카드  특수 -> 코스트 |
| **집단 정신 분쇄** | 전투중 아군과 적군의 공격 우선도가 10초마다 랜덤으로 바뀐다 | 전투중 아군과 적군의 공격 우선도가 10초마다 랜덤으로 바뀐다 | 전투중/아군/적 | 전체 | 데미지계산->우선도 |

**1\_3. 소환 데이터 관련 열람**

| **이름** | **축복** | **저주** | **조건** | **범위** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **빛의 우물** | 전투중 사용카드 [회복][버프][보호] 사용시 소환[빛의정령]을 발동한다.  / 발동 쿨타임 10초 / 전방  (빛의정령 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 X 스킬 X  / 지속시간 10초 / 라운드 이월 X ) | 전투시 아군이 받는 회복효과가 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중/아군 | 전체 | 특수 -> 소환  특수 -> 카드  캐릭터스텟 -> 체력 |
| **공허의 문** | 전투중 사용카드 [공격][디버프] 사용시 소환[공허괴물]을 발동한다.  / 발동 쿨타임 10초 / 전방  (공허괴물 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 X 스킬 X  / 지속시간 10초 / 라운드 이월 X ) | 전투시 아군이 받는 피해가 [ ]% 만큼 증가한다. | 전투중/아군 | 전체 | 특수 -> 소환  특수 -> 카드  캐릭터스텟 -> 체력 |
| **잊혀진 성역** | 전투중 처음 사망한 아군의 복사본을 20초간 소환한다. / 던전 내 1회 | 던전 내 부활이 불가능해진다. | 전투중/아군 | 전체 | 특수 -> 소환  캐릭터스텟 -> 체력 |
| **헌신적인 동료** | 전투중 소환한 소환물의 수가 5개가 넘어가면 소환[빛의 기병대]를 3개 소환한다.  (빛의 기병대 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 X 스킬 X / 지속시간 15초 / 라운드 이월 X ) | X | 전투중/아군 | 전체 | 특수 -> 소환  캐릭터스텟 -> 체력 |

**1\_4. 데미지 계산 데이터 관련 열람**

| **이름** | **축복** | **저주** | **조건** | **범위** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **단죄** | 전투시 아군이 궁극기 사용시 적 전체에게 단죄를 적용.  (죄단 : 심판 적용 가능 / 지속시간 5초 / 재사용 대기시간 10초) | 해당 카드만으로는 효과 X  (단죄/심판 중 하나만 착용시 아무 효과 없음) | 전투중 | 전체/아군  전체/적군 | 캐릭터스텟 -> 스킬 / 몬스터(보스) 스텟 -> 상태 |
| **심판** | 단죄 상태인 적에게 아군이 궁극기 사용시 적 전체에게 심판을 적용.  (심판 : 적군 전체의 받는 피해량이 [ ]% 증가한다. 해당 적군 전체의 가하는 피해량이 [ ]% 감소한다. / 지속시간 10초 / 재사용 대기시간 30초) | 해당 카드만으로는 효과 X  (단죄/심판 중 하나만 착용시 아무 효과 없음) | 전투중 | 전체/아군  전체/적군 | 데미지 계산 -> 최종데미지, 피해감소량/  캐릭터스텟 -> 스킬 / 몬스터(보스) 스텟 -> 상태, |
| **천벌** | 전투시 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 증가한다. | 전투시 20초마다 전체 체력의 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지 / 캐릭터스텟 -> 체력 |
| **신성한 임무** | 전투시 진행 시간 초반의 아군 스킬의 쿨타임이 15% 감소한다. | 전투시 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 감소한다. | 전투중/초반 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임 |
| **순교자의 빛** | 전투시 진행 시간 중반의 아군 스킬의 쿨타임이 15% 감소한다. | 전투시 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 감소한다. | 전투중/중반 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임 |
| **영광의 순간** | 전투시 진행 시간 후반의 아군 스킬의 쿨타임이 15% 감소한다. | 전투시 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 감소한다. | 전투중/후반 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임 |
| **비난** | 전투시 전방(배치상)에 위치한 아군이 맞을 가능성이 올라간다. | 전투시 전방(배치상)에 위치한 아군의 받는 피해가 [ ]% 증가한다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 우선도 |
| **악취** | 전투시 전방(배치상)에 위치한 아군의 받는 피해가 [ ]% 감소한다. | 전투시 전방(배치상)에 위치한 아군이 맞을 가능성이 내려간다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 우선도 |
| **고결한 방패** | 전투시 후방(배치상)에 위치한 아군이 맞을 가능성이 올라간다. | 전투시 전방(배치상)에 위치한 아군의 가하는 피해가 [ ]% 증가한다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 우선도 |
| **응징자** | 전투시 진행 시간 초반의 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 증가한다. | 전투시 아군 스킬의 쿨타임이 15% 증가한다. | 전투중/초반 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임 |
| **집행자** | 전투시 진행 시간 중반의 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 증가한다. | 전투시 아군 스킬의 쿨타임이 15% 증가한다. | 전투중/중반 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임 |
| **사형 선고** | 전투시 진행 시간 후반의 적에게 가하는 피해량이 [ ]% 증가한다. | 전투시 아군 스킬의 쿨타임이 15% 증가한다. | 전투중/후반 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임 |
| **심문** | 전투시 아군 스킬의 쿨타임이 50% 감소한다. | 전투시 아군 전체 기본공격을 할 수 없다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지, 스킬 쿨타임  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **물러서지 않는 방어** | 전투시 아군의 받는 피해량이 [ ]% 감소한다. | 전투시 아군의 가하는 피해량이 [ ]% 감소한다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지 |
| **고통분담** | 전투시 아군이 받는 모든 피해를 1/4씩 각자 나누어 받는다. | 전투시 아군의 회복효과가 [ ]% 만큼 감소한다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지  캐릭터스텟 -> 체력 |
| **검은액체** | ????  (장착 후 아무 보스 처치시 "기분나쁜 검은 영혼" 으로 변환) | ????  (장착 시 해제 불가능 / 아군의 받는 피해가 [ ]% 증가한다. | 전투중 | 전체/아군 | 데미지 계산 ->최종데미지  특수 |
| **기분나쁜 검은 영혼** | 변환 후 왕성 입장시 장작 해제 및 카드 소멸 -> 히든 카드팩 해금? | X (특수 이벤트 생성) | 전투중 | 전체/아군 | 특수 |