**Lost Ark** **Status** **역 분석 보고서**

-Lost Ark의 세부 스테이터스들의 역할과 의도에 관하여-

보고자 : 한태우

# 버전관리

|  |  |
| --- | --- |
| 일시 및 버전 | 내용 |
| 2021-07-28, v1.00 | 문서 최초작성 |
| 2021-07-30 v1.01 | 개요 및 초기양식 작성 |
| 2021-08-02 v2.00 | 문서 초기화, 새로작성 |
| 2021-08-03 v2.01 | 내용추가(전투 특성) |
| 2021-08-05 v2.02 | 전투 특성별 스탯 증가량 추가 |
| 2021-08-06 v2.03 | 공격 스탯 작성 |
| 2021-08-07 v2.04 | 방어 스탯 작성 |
| 2021-08-08 v2.05 | 활동 스탯 작성 및 퇴고 |

목차

**문서개요3**

**스테이터스목록 및 스테이터스끼리의 상관관계3**

스테이터스목록 표3

스테이터스끼리의 상관관계5

**스테이터스별 상세 분석6**

기본 특성6

전투 특성7

공격9

방어14

활동17

# 문서개요

이 문서는 온라인 MMORPG 게임 LOST ARK(이하 로아)에 존재하는 캐릭터 스테이터스(이하 제목을 제외한 부분에서는 스탯이라 칭한다)를 역 분석하여 해당 스탯들의 게임내 역할과 설계의도를 추측하여 작성한 보고서이다.

# 스테이터스목록 및 스테이터스끼리의 상관관계

로아에서 플레이어가 캐릭터 정보창(기본 단축기 P)을 눌러서 확인할 수 있는 스탯을 정리하여 목록화 하였다.

텍스트, 모니터, 검은색, 화면이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

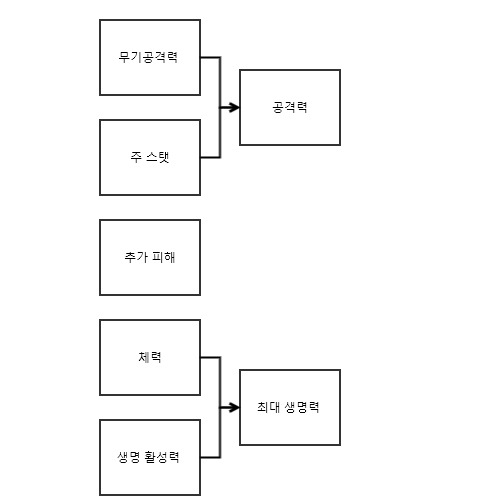
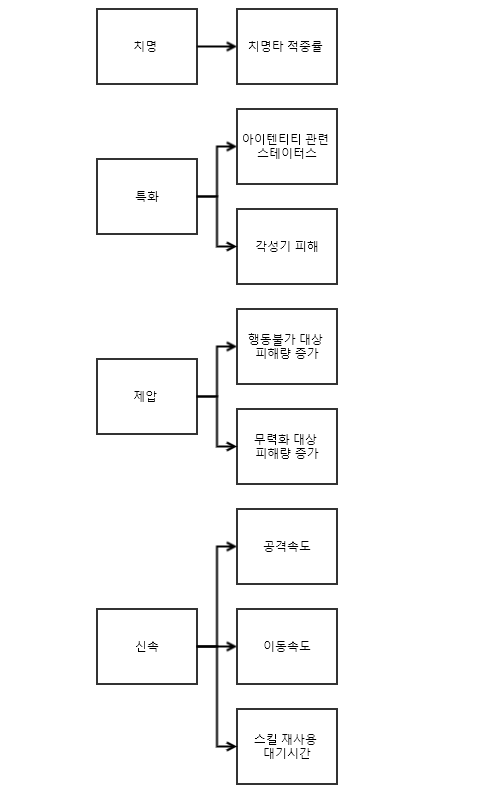
1. 스테이터스목록 표

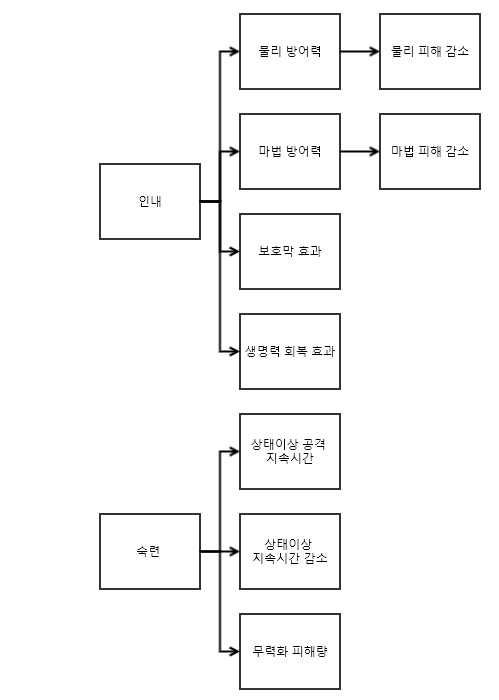
캐릭터 정보창에서 표시되는 정보를 목록화하면 다음의 표와 같다. 단, 로아에서 캐릭터 정보창에 표시되는 스탯은 캐릭터에 따라 조금씩 차이를 두고 있기 때문에 아래의 표는 로아의 ‘바드 클래스’를 베이스로 작성하되, 최대한 모든 캐릭터가 공유할 수 있도록 작성되었다. 이 중 녹색으로 채워진 부분들은 장비옵션을 통해서 플레이어가 1차적으로 직접 조절 수 있는 스탯에 해당된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기본 특성 | | | |
| 공격력 | 최대 생명력 |  |  |
| 전투 특성 | | | |
| 치명 | 특화 | 제압 | 신속 |
| 인내 | 숙련 |  |  |
| 공격 | | | |
| 주 스탯 | 무기 공격력 | 추가 피해 | 공격 속도 |
| 적중률 | 치명타 적중률 | 치명타 피해 | 물리 방어 관통 |
| 마법 방어 관통 | 행동불가 대상 피해량 증가 | 무력화 대상 피해량 증가 | 계열별 피해량 증가 |
| 상태이상 공격 지속시간 | 무력화 피해 |  |  |
| 방어 | | | |
| 체력 | 생명 활성력 | 물리 방어력 | 마법 방어력 |
| 물리 피해 감소 | 마법 피해 감소 | 회피율 | 치명타 저항률 |
| 전투 중  생명력 회복량 | 비전투 중 생명력 회복량 | 보호막 효과 | 생명력 회복 효과 |
| 상태이상 지속시간 감소 |  |  |  |
| 활동 | | | |
| 아이덴티티 관련 스테이터스 | 각성기 피해 | 최대 고유자원 | 전투 중 고유자원 회복량 |
| 비전투 중 고유자원 회복량 | 이동 속도 | 탈 것 속도 | 운반 속도 |
| 스킬 재사용 대기시간 감소 |  |  |  |

1. 스테이터스끼리의 상관관계

아래의 그래프는 유저가 파밍 활동을 통해 직접 맞출 수 있는 스탯끼리의 상관관계(A스탯을 올리면 B스탯이 덩달아 상승하는 등)를 정리한 그래프이다.





위 그래프에서 ‘인내’ 스탯은 ‘물리 방어력’, ‘마법 방어력’, ‘보호막 효과’, ‘생명력 회복 효과’ 스탯에 영향을 주고 또 ‘물리 방어력’과 ‘마법 방어력’은 각각 ‘물리 피해 감소’와 ‘마법 피해 감소’ 스탯에 영향을 주는 것을 확인할 수 있다.

# 스테이터스 별 상세 분석

본 단락에서는 각 스탯들이 어떠한 구조로 구성되어 있으며, 게임 내에서 어떤 역할을 하는지, 또 각 스탯들의 게임내 실태를 통해 기획에 어떠한 의도가 있었는지 상세하게 분석하였다.

1. 기본특성

기본 특성은 캐릭터 정보창을 열었을 때, 아이템레벨 바로 아래에 표시되는 스탯으로 플레이어가 레벨 다음으로 캐릭터의 성장 정도를 가늠할 수 있는 가장 기본적인 스탯이다.  
그렇기에 가장 직관적으로 캐릭터의 강함을 표현할 수 있는 스탯인 공격력과 최대 생명력이 기본특성으로 분류되어 있다.

* 1. 공격력

공격력은 피해를 줄 때 계산식에서 가장 기본이 되는 스탯이다. 캐릭터가 얼마만큼의 데미지를 줄 수 있는지 가늠할 수 있는 가장 객관적인 지표이기 때문에 캐릭터의 공격능력을 높이기 위해 우선적으로 투자하도록 설계되었다. 기본 공격력은 ‘공컷’이라 불리는 데미지 보정 시스템에서(2021.08.03 기준 삭제된 상태) 데미지 보정의 지표가 되는 스탯이기도 하였다. 무기공격력과 주 스탯의 영향을 받아 정해진다.

위와 같은 방법으로 기본 공격력이 정해진 후에 기본 공격력을 기반으로 각종 공격력 버프, 각인효과 등을 통해서 최종적인 공격력이 결정된다.

* 1. 최대 생명력

최대 생명력은 캐릭터가 얼마만큼의 데미지를 받아 낼 수 있는지 가늠할 때 사용되는 첫번째 지표로, 동시에 보호막 효과나 회복 효과 등이 해당 효과의 주체가 되는 캐릭터의 최대 생명력을 기준으로 효과의 정도가 결정되기도 하기 때문에 서포터 역할을 수행하는 캐릭터의 경우 파티기여도 측면에서는 공격력보다 우선순위가 더 높다고 볼 수 있다. 체력과 생명 활성력, 클래스의 영향을 받아 결정된다.

함수 의 공식은 근사치를 추정 할 수 없어 위와 같이 표기했다.

1. 전투 특성

전투 특성은 장신구 장비를 통해서 유저가 직접 맞출 수 있는 스탯 중 하나로 엔드 아이템인 유물 장신구를 기준으로 최소 1600에서 최대 2000에 해당하는 수치를 6종류의 항목에 투자할 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| 목걸이 | |
| 특성 | 2종류(중복허용 x) |
| 값 | 각각 400~500 |
| 귀걸이 | |
| 특성 | 1종류 |
| 값 | 240~300 |
| 반지 | |
| 특성 | 1종류 |
| 값 | 160~200 |

이러한 이유로 플레이어는 한정된 전투 특성을 자신의 플레이스타일에 맞게 효율적으로 배분할 것을 요구 받으며, 개개의 특성사이의 값어치와 효율을 계산하게 끔 유도한다. 이러한 형태는 필연적으로 선호되는 옵션과 기피되는 옵션이 나누어지게 되어있는데, 이와 같은 시도를 통해 유저들의 파밍 욕구를 자극하려는 의도가 엿보인다.  
실제로 3가지의 선호옵션과 3가지의 기피옵션이 나뉘어져 선호되는 옵션이 높은 수치로 붙은 장신구가 거래소에서 상당한 고가로 거래되고 있는 것을 보면 의도가 성공적으로 반영된 되었다고 볼 수 있다. 이렇듯 전투 특성은 장비 강화, 각인효과와 더불어 로아의 중심적인 캐릭터 성장 요소로써 기능하고 있는 상태이다.

* 1. 치명

치명은 공격이 치명타로 적중할 확률에 영향을 주는 옵션으로, 28당 약 1%의 치명타 확률을 올려주는 것으로 추정하고 있다.  
다른 전투 특성들은 다수의 하위 스탯을 가지고 그것들에 동시에 영향을 미치는 반면, 치명 스탯은 치명타 적중률 단 하나의 스탯에만 영향을 주고 있는데, 이는 내부적으로 치명타 적중률 스탯의 값어치가 내부적으로 높게 책정되어 있다고 해석할 수 있는 부분이다.   
로아의 치명타 적중률은 데미지 기댓값으로 계산해 보았을 때 치명타 피해량 200%를 기준으로 1%당 데미지증가 1%와 동일한 효과를 가지는데, 스킬이나 각인효과에 의해서 치명타 피해량이 증가한다면 데미지 기댓값은 더욱더 오르게 된다. 선호되고 있는 3가지의 전투 특성 중 하나이기도 하다.

* 1. 특화

특화 또한 선호되는 3가지 전투 특성 중 하나로 클래스별로 해당 클래스의 개성이라고 할 수 있는 요소들을 더욱 강화하는 스탯이다. 일반적으로 아이텐티티 게이지 회복량, 아이텐티티 기술의 효과나 아이덴티티 스킬의 데미지를 증가시키는 등의 아이덴티티 관련 스탯에 영향을 준다. 공통적으로는 각성 스킬의 피해량을 증가시키는데, 특화 200당 약 11%의 각성기 피해 증가 스탯을 제공한다.  
아이덴티티와 관련된 수치의 경우 클래스별로 적용되는 수치가 상이한데, 클래스마다 아이덴티티 기술의 구성이 크게 다르기 때문에 아마도 밸런스의 조절을 위해 클래스별로 상이한 수치를 적용시킨 것으로 보인다.  
이와 같은 이유로 특화의 효율이 매우 좋은 클래스(ex. 창술사, 아르카나)가 있는가 하면, 특화 효율이 크게 떨어져 특화 스탯을 기피하는 클래스(ex. 서머너, 인파이터)도 있다. 따로 특화효율이 압도적으로 뛰어나지 않아도 자체적으로 치명타 적중률 보정이 높은 직업들은 치명 스탯의 효율이 떨어져 특화를 선택하기도 한다. 현재는 치명을 제외한 제2의 데미지 보정 스탯으로써 기능하고 있다.

* 1. 제압

제압 특성은 행동불가 대상 피해량 증가 스탯과 무력화 대상 피해량 증가 스탯에 영향을 주는 특성이다. 제압 180당 행동불가 대상 피해량 증가 스탯이 약 11% 증가하며, 제압 14당 무력화 대상 피해량 증가가 약 1% 증가한다.   
대상이 무력화 상태이거나, 행동불가 상태 여야만 하는 조건부가 붙어있기 때문에 단순한 피해량 증가 값으로 따졌을 때, 6가지 전투 특성 중 동일투자대비 가장 높은 효율을 보여준다. 그러나 로아의 현 실태를 따져보았을 때, 현 상태로서는 활용도를 찾아보기가 매우 힘든데, 행동불가상태(cc, 경직)가 통하는 일반몬스터는 데미지 증가량이 의미가 없을 정도로 체력이 낮으며, 보스급 몬스터들은 기본적으로 행동불능 상태에 대한 면역을 가지고 있고, 무력화 또한 장시간 무력화 공격을 누적 시켜야만 하는 조건에 비해 매우 짧은 시간 동안 무력화 상태에 빠지고, 군단장급 레이드에서는 특정 패턴 동안 무력화 수치를 누적 시킬 수 없는 상태가 되는 등 조건을 만족시키기가 매우 까다로워 다양한 전투에서 적극적으로 활용하기 어려운 스탯이기 때문이다.   
이와 같은 이유로 대다수의 플레이어들에게는 꽝 옵션 취급을 받고 있으나, pvp의 경우 각종 cc기와 경직이 통하기 때문에 상태에게 cc와 경직을 연속으로 넣으며, 콤보를 이어가는 형태이기 때문에 pvp상황에서 다소 의미있는 옵션으로 볼 수 있다. 그렇기에 pvp용 옵션 + pvp에서의 꽝옵션으로 설계되었을 것으로 예상한다.

* 1. 신속

신속은 캐릭터의 이동속도, 공격속도와 재사용 대기시간 감소 스탯에 영향을 주는 특성으로, 350당 공격속도 + 이동속도 약 6%, 140당 재사용 대기시간 감소 약 3% 의 수치를 제공한다.   
세부 스탯을 설명하며 후술하겠지만 이동속도와 공격속도, 재사용 대기시간 감소 옵션 모두 가치가 높은 스탯임에도 불구하고 신속이라는 하나의 카테고리로 묶어 제공하는 것으로 미루어 보아 치명, 특화 특성과 비교하여 공격적인 능력은 떨어지지만, 플레이 편의성과 유틸적인 측면에서 넓게 활용할 수 있게 만들어 두 특성과 경쟁 할 수 있도록 설계되었다고 사려 된다.

* 1. 인내

인내 특성은 방어력과 보호막효과, 생명력 회복효과 스탯에 영향을 미치는 특성으로 대체적으로 적의 공격을 더 버틸 수 있는 특성으로 설계되었다. 인내 270당 약 22%의 방어력 상승률을 가지며, 인내 196당 약 5%의 보호막 효과 상승률, 인내 169당 약 6%의 생명력 회복 효과를 가진다.   
그러나 로아같이 pve가 히트앤런의 형태를 갖춘 게임에서는 맞는 것을 전제로 하는 옵션들은 선호도가 크게 떨어진다. 특히 전투 특성은 한정된 자원을 분배해야 하는 경우인데 그러한 상황에서 지금의 인내 특성은 데미지를 증가시키는 옵션과 경쟁 하기엔 효율이 뛰어나지 못하다.   
서포팅 포지션에 있는 클래스가 파티의 방어와 회복을 전담하는 형태를 갖추는 있으나 인내에서 파생되는 효과들이 본인이 사용하는 회복효과, 보호막 효과를 증가시키는 것이 아니라 본인이 받는 회복, 보호막 효과를 증가시키는 것이기 때문에 서포터 클래스에게도 외면 받는 특성이다.

* 1. 숙련

숙련 특성은 자신이 가하는 상태이상 공격의 지속시간을 증가시키는 스탯과, 자신이 받는 상태이상 피해의 지속시간을 감소시키는 스탯, 무력화 피해량이 증가하는 스탯에 영향을 미치며, 각각 숙련 70당 상태이상 공격 지속시간 약 3%, 숙련 28당 상태이상 지속시간 감소 약 1%, 숙련 65당 무력화 피해량 증가 약 2%를 얻는다.   
적을 더 오랜시간 행동 불가 및 무력화 상태에 빠뜨리는 컨셉의 특성으로, 직접적으로 데미지 증가에 관여하는 하위스탯을 가지고 있지 않아 선호되지 않는 특성 중 하나이다.

1. 공격
   1. 주 스탯

로아에서는 각 클래스별로 클래스의 특성에 맞게 힘, 민첩, 지능 이 3가지 스탯중 단 하나의 스탯에만 영향을 받고 이외의 스탯에는 영향을 받지 않는다. 클래스 전용 장비의 경우 해당 클래스에 알맞는 스탯만 붙으며, 공용장비인 장신구는 3가지 스탯이 균등하게 붙어있어 차이를 두지 않는다. 더 높은 등급의 장신구를 착용하거나, 방어구 장비를 강화하는 것으로 주 스탯을 높힐 수 있다.  
주 스탯의 역할은 기본 공격력을 결정하는데 사용된다. (계산식은 공격력 파트를 참조)  
무기공격력과 곱연산관계에 있기 때문에, 한쪽만을 과도하게 올리는 것은 투자대비 효율이 나쁘기에 균형 있는 투자가 요구되는 것으로 보이나, 로아의 실태를 살펴보면 일반적인 경우 무기 공격력에 비해 주 스탯 수치가 과도하게 높아 방어구를 강화하여 주 스탯을 올리는 것은 공격력을 크게 변화시키지 못한다. 공격력에 영향을 주는 스탯은 맞으나, 공격력을 올리기 위해 1순위로 고려되는 스탯은 아닌 것이다.

* 1. 무기 공격력

무기 공격력은 기본 공격력을 결정하는데 사용되며,(관련된 공식은 공격력 파트를 참조) 오로지 무기 강화를 통해서만 상승시킬 수 있다.  
주 스탯과 곱연산 관계에 있지만 일반적인 상황에서는 주 스탯의 수치가 무기 공격력의 수치에 비해 과도하게 높은 상태이므로 공격력을 끌어올리고 싶을 때, 1순위로 고려되는 스탯이다. 이러한 이유로 무기 공격력이 상승하는 무기 강화가 주 스탯이 상승하는 방어구를 강화보다 동일 투자대비 더 높은 공격력 상승을 기대할 수 있기에 공격력을 높이고 싶은 플레이어들은 무기를 강화하는 쪽으로 유도된다.

* 1. 추가 피해

추가피해는 n%만큼 최종데미지를 상승시킨다.  
추가피해는 각인, 버프, 무기품질 등의 방법으로 상승 시킬 수 있으며, 이 중 무기품질과 각인은 플레이어가 장비아이템을 통해 유동적으로 조절 할 수 있는 부분이다. 각인의 경우 클래스별로 효율이 뛰어난 것과 쉽게 조건부를 만족 시킬 수 있는 각인이 크게 갈리기 때문에 각인을 통해 추가피해를 챙기는 클래스와 그렇지 않은 클래스가 나뉜다. 다른 하나인 무기품질의 경우 제작시에 결정되는 무기 품질(0~100)에 비례하여 추가피해 스탯이 결정되는데, 최종장비인 유물세트를 기준으로 일정양의 재화를 소모하여 확률적으로 품질을 상승 시킬 수 있다. 품질이 높을수록 품질을 상승 시킬 수 있는 확률이 낮아지기 때문에 성장단계에 있는 유저를 상대로 꾸준히 재화를 소모하게 만드는 요소로써 기능하고 있다.

* 1. 공격 속도

공격속도는 평타와 스킬의 시전속도를 상승시킨다. 기본 100%에서 최대 140%까지 적용되며, 디버프를 통해 100%아래로 내려갈 수 있다. 신속 특성을 통해 상승 시킬 수 있으며, 350당 약 6%의 상승치를 보인다.   
스킬의 시전속도가 빨라진다는 것은 빠르게 공격을 마치고 다음 행동을 할 수 있다는 것을 의미하고, 이는 로아같이 히트앤런이 전투의 베이스가 되는 게임에서는 높은 값어치가 있는 스탯이다. 특히 주력기술들이 차지, 홀딩, 캐스팅 등의 속성을 가지고있어 스킬의 시전부터 스킬이 적중하기까지 긴 시간이 필요한 클래스들의 경우 최소한의 공격속도를 확보해야 보다 원활한 플레이가 가능하다. 그러나 장비아이템을 통해 직접 공격속도를 올릴 수는 없고, 각인이나 전투특성 중 하나인 신속을 통해 간접적으로 공격속도를 상승 시켜야만 하므로, 투자함에 있어서 신중함이 요구된다.

* 1. 치명타 적중률

치명타 적중률은 유저의 공격이 치명타로 적중할 확률을 의미하고, 기본 치명타 피해량 200%를 기준으로 대미지 기댓값 측면에서 치명타 확률 1%당 데미지증가 1%와 동일하다. 치명타가 적중 했을 시 데미지는 물론 데미지 표기 또한 달라지는 등 강렬한 피드백을 주기 때문에 플레이어에게 있어 굉장히 값어치 있는 스탯이다.   
캐릭터 자체에 치명타 보정(트라이포드, 버프)이 많아 자체적으로 치명타 적중률을 끌어올릴 수 있는 캐릭터들은 다른 특성을 챙기고, 그렇지 못한 캐릭터들은 치명 특성을 챙겨 치명타 적중률을 높이는 등 공격능력을 갖추는데 있어서 공격력 다음으로 우선순위가 높은 스탯으로 기능하고있다.

* 1. 치명타 피해

치명타 피해는 공격이 치명타로 적중 했을 시, 해당 공격에 적용되는 배율을 결정하는 스탯으로, 기본적으로 200%의 수치를 가지고있다. 치명타 피해량은 각인, 트라이포드, 버프를 제외하고는 변화시킬 수단이 없는데 이는 치명타 피해량 스탯이 얼마나 가치있는 스탯인지 알 수 있는 부분이라고 생각된다.   
치명타 피해량과 치명타 적중률은 곱연산의 관계로 한쪽이 높아질수록 반대편의 가치를 더욱 더 높여준다. 현재 로아에서는 치명타 적중률을 올려주는 치명 특성이 선호되고 있기 때문에 치명타 피햬량 스탯 또한 선호도가 높은데, 치명타 피해량을 높일 수 있는 몇 안되는 방법 중 하나인 ‘예리한 둔기’ 각인의 각인서 가격이 여타 각인서보다 비싼 것으로 짐작 할 수 있는 사실이다.

* 1. 방어 관통

방어 관통은 공격대상의 방어력을 n%만큼 무시하는 스탯으로, 로아는 물리 공격과 마법 공격 타입이 나뉘어져 있는 만큼 방어 관통 또한, 물리 방어 관통과 마법 방어 관통으로 나뉘어져 있다.   
그러나 이렇게 데미지 계산 과정에서 일정 비율로 방어력을 깎아내는 스탯은 방어력이 높아지면 높아질수록 적은 수치만으로도 강력한 퍼포먼스를 보여주는데, 로아처럼 라이브 서비스를 하면서 지속적으로 컨텐츠를 업데이트하는 게임의 경우, 수치의 인플레이션은 막을 수 없는 부분이기 때문에 굉장히 조심해야하는 스탯임에 틀림없다.  
실제로 인게임에서도 방어 관통 효과는 일시적으로 적용되는 버프 효과나 일부 스킬에만 한정되는 트라이포드 효과이외에는 해당 효과를 얻을 수 있는 방법이 전무한 상태이다.

* 1. 행동불가 대상 피해량 증가

피격이상(경직, 밀려남, 넘어짐), 상태이상(cc) 상태인 적에게 주는 피해량이 n% 증가하는 스탯이다. 제압 특성 180당 약 11%의 증가량을 보인다.   
pve상황에서 보스급 이상의 적들은 일반적으로 행동불가 상태로 만드는 공격에 면역을 가지고 있어 일반, 엘리트급 몬스터를 상대로 유효한 옵션이지만 그런 등급의 몬스터들은 피해량 증가라는 이름이 무색할 정도로 체력이 낮아 큰 의미를 가지지 않는다. 이 옵션이 빛을 보는 경우는 pvp상황인데, 상대를 연이어 행동불가 상태로 만들며 콤보를 이어가는 pvp의 경우 대부분의 딜타임에 해당 스탯을 적용받을 수 있으므로 유효한 스탯으로써 기능한다.

* 1. 무력화 대상 피해량 증가

무력화 상태인 적에게 주는 피해량이 n% 증가하는 스탯으로, 제압 특성 140당 약 10%의 증가량을 보인다. 무력화 대상 피해량 증가는 pve에서 보스급 이상의 전투에서만 유효한 스탯인데 그 이유는 대상을 무력화 상태에 빠뜨리기 위해서는 무력화 게이지를 가지고 있는 대상의 무력화 게이지를 전부 소진 시키거나 전투 중 특정한 기믹을 수행해야만 하는데 이러한 속성을 가지는 적들은 전부 보스급 이상의 적들이기 때문이다. 그러나 보스급 이상의 적과 싸울 때 에도 크게 효율적인 스탯이 아닌데, 그 이유는 총 전투시간에 비해 보스가 무력화에 빠지는 시간이 매우 적다는 점이다. 심지어 군단장급 이상의 전투에서는 특성 상황에서 대상의 무력화 게이지를 깎을 수 없게 되는 등의 한계를 가지고있다.  
대상을 무력화시키고 -> 버프와 시너지를 몰아 폭딜을 넣는 방식의 설계의도는 명확하나 실제 활용도는 크게 떨어지는 스탯으로 볼 수 있다.

* 1. 계열 별 피해량 증가

계열 별 피해량은 적의 계열(종족)에 따라 피해량을 n% 증가시키는 스탯으로 스탯창에서 확인할 수 있는 적의 계열을 다음 표와 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 인간 | 악마 | 물질 | 불사 |
| 식물 | 곤충 | 정령 | 야수 |
| 기계 | 고대 | 신 | 대악마 |

대상의 계열은 대상의 외형이나 배경적인 부분을 통해서 기획단계에서 결정되는 것으로 생각된다. 이를 통해 특정 계열의 적을 상대할 때, 메리트를 얻을 수 있는 스탯으로 기획된 것으로 보이나, 현재의 로아에서는 플레이어가 관련 스탯을 자유롭게 조절할 방법이 전혀 없고, 활용할 수 있는 버프 효과도 존재하지 않는다. 해당 수치를 상승 시킬 수 있는 유일한 방법은 수집 컨텐츠인 카드의 도감완성의 부가효과를 통하는 방법 밖에는 없다. 그러나 그 마저도 총 상승치가 최대 1~2%내외로 매우 미비하기 때문에 현재로서는 ‘없어도 그만이지만 있으면 좋은 정도’로 수집 컨텐츠의 보상으로서 사용되고 있다.

* 1. 상태이상 공격 지속시간

상태이상 공격 지속시간은 내가 가하는 상태이상의 지속시간을 n% 증가시키는 효과를 가지고있다. 숙련 특성 70당약 3%의 증가량을 보인다.   
앞서 행동불능 대상 피해량 증가 스탯에서 보았듯이, 상태이상과 관련된 스탯은 pve보다는 pvp에서 활용도가 높도록 설계되어 있으며, 이 스탯또한 마찬가지로 pve보다는 pvp에서 그 활용도가 높다.

* 1. 무력화 피해

적에게 가하는 무력화 수치를 n%만큼 상승시킨다. 숙련 특성 65당 약 2%의 증가량을 얻는다.   
단시간 동안 일정 수치이상의 누적 무력화를 요구하는 기믹에 조금 더 유연하게 대처하거나, 대상을 조금 더 자주 무력화 상태로 만들어 무력화 대상 피해량 증가 스탯과 시너지를 일으키는 스탯으로 설계되었을 것으로 예상된다. 그러나 현재 단시간 누적 무력화 기믹은 무력화 능력이 좋지 않은 클래스들도 배틀아이템을 사용하면 별도의 무력화 피해 증가 없이도 아슬아슬하게 파훼가 가능한 수준을 유지하고 있기에 큰 의미를 가질 수 없으며, 무력화 피해량 증가와 시너지를 일으키는 부분은 무력화 피해를 증가시키는 특성은 숙련, 무력화 대상 피해량 증가 특성은 제압, 이렇게 두가지 특성으로 이분화 되어있어 두 특성을 동시에 올려야 하기 때문에 투자효율이 좋지 않아 외면 받고 있는 현실이다.

1. 방어
   1. 체력

체력은 앞서 최대 생명력 파트에서 설명하였듯이 최대 생명력에 영향을 미치는 스탯으로 주로 방어구강화와 장신구 아이템을 통해서 확보 할 수 있다. (자세한 공식은 최대 생명력 파트를 참조) 클래스별로 체력당 증가하는 최대생명력 수치가 다르며 이 체력 계수는 클래스별로 최도 1.9에서 2.5까지 스펙트럼의 폭이 넓으며, 클래스별 체력 계수는 캐릭터 정보창에서 직접적으로 확인이 가능하다.  
본 보고서에서는 이 계수를 조사하여 기입하고자 했으나, 캐릭터 생성제한에 막혀 전 클래스의 캐릭터를 생성할 수 없었으며, 인터넷에서 확보 할 수 있는 자료는 패치로인해 변동되기 이전의 자료들 등의 불순물이 많아 정확하게 정리 할 수가 없었다.  
본론으로 들어가 로아는 체력계수를 통해 클래스별로 단단함에 차이를 두고있으며, 몇몇 특이케이스를 제외하면 대체적으로 근접캐릭터가 원거리 캐릭터보다 높으며, 공격적인 특성이 두드러지는 클래스가 방어적인 성향의 클래스보다 낮은 경향을 보였다.

* 1. 생명 활성력

생명활성력또한 최대 생명력에 영향을 미치는 스탯으로 140당 최대생명력 1% 증가의 효과를 가지고 있다. 현재의 로아에서 생명 활성력은 유물방어구에 추가옵션으로 붙으며, 방어구의 품질을 높여 생명활성력을 높힐 수 있다. 이는 무기의 품질을 높이는 방법과 동일하게 일정량의 재화를 소모하며, 품질이 높을수록 실패확률이 증가하는 형태를 가지고 있다.

* 1. 방어력

방어력은 그 자체로 데미지 계산에는 영향을 주지 않고, 별도의 계산을 통해 피해감소 옵션에 영향을 주며, 데미지 계산에 영향을 주는 스탯은 피해감소 스탯이다. 인내 특성 270당 방어력이 22%만큼 증가되어 적용된다. 피해감소 수치로 전환되는 계산식은 다음과 같다

물리 방어력과 마법 방어력이 나뉘어져 있는데 과거에는 물리 공격과 마법 공격 타입이 나뉘어져 상황에 따라 적절한 분배가 큰 영향을 주게 설계되었다. 지금도 물리공격과 마법공격이 나뉘어져는 있지만 거듭된 패치로 인하여 물리 방어력과 마법 방어력 스탯 둘 다 균등하게 확보할 수 있게 되어 물리타입과 마법타입의 구분이 큰 의미를 갖지 않게 되었으나, 초기설계에 따른 구조가 그대로 남아있을 뿐이다.  
방어력 또한 체력 스탯처럼 캐릭마다 방어력 계수가 존재하여 적용되기 전에 보정이 들어간다. 이에 따른 보정 수치가 클래스별로 상이한데 80%~120% 까지 방어력 계수의 차이를 보인다. 가령 장비아이템으로 확보한 방어력이 100일 경우 방어력 계수가 80%인 클래스는 실적용 방어력이 80, 방어력 계수가 120%인 직업은 실적용 방어력이 120이 된다.

* 1. 피해 감소

방어력에 영향을 받아 실직적으로 데미지 계산에 영향을 주는 스탯으로 받는 피해를 n% 만큼 감소시킨다. 방어력 이외에 버프를 통해서 증가시킬 수도 있다. 방어력 스탯을 보여주는 것 만으로는 플레이어가 자신이 얼마만큼 피해를 감소시키는지 직관적으로 확인하기가 어려우므로, 피해 감소 스탯을 별도로 표기해줌으로써 플레이어가 보다 직관적으로 해당 수치를 확인 할 수 있도록 설계된 것으로 보인다.

* 1. 회피율

적의 공격을 완전히 무효화 시킬 수 있는 회피에 대한 확률이다. 현재 트라이포드와 버프효과를 제외하면 회피율을 얻을 수 있는 방법은 전무하다.  
이러한 상태로 미루어보아 시전시간이 길어 적의 공격에 쉽게 노출되는 기술이나, 위험한 포지션에서 적을 상대해야 하는 경우 해당 효과를 통해 리스크를 줄일 수 있도록 설계된듯 보인다. 그러나 확률적으로 적용되는 효과 때문인지 적극적으로 사용되는 경우는 찾아보기 힘든 것이 현 실태이다.

* 1. 치명타 저항률

공격 받을 때, 공격이 치명타로 적중할 확률을 줄여준다. 반대로 치명타 저향률이 0%보다 낮아지면 적이 나를 공격할 때, 치명타 적중률이 그 수치만큼 상승 보정을 가지게 된다. 알려진 바에 따르면 로아에서 pve에 등장하는 적들은 치명타확률을 가지고 있지 않기 때문에 pve보다는 pvp에서 적극적으로 활용 할 수 있도록 설계되었다고 생각하는 것이 타당하다.   
그러나 현 상태의 로아에서는 해당 스탯을 증가시키는 방법이 전무하여, 받는 공격이 치명타로 적중할 확률을 줄여주는 방향보다는 해당 스탯을 음수로 깎아 치명타 적중률에 상승 보정을 주는 방향으로 활용되고 있다. 일부 클래스의 경우 특정 공격을 적중시키면 대상에게 치명타 저항력을 낮추는 디버프를 부여하는데 이는 대상을 공격하는 모든 캐릭터에게 치명타 적중률 버프를 부여하는 것과 같은 매커니즘으로, 캐릭터 컨셉상 아군에게 버프를 주는 것이 부자연스러운 캐릭터들에게 치명타 적중률 파티 시너지를 부여할 때, 위와 같은 방법을 사용하고있다.

* 1. 생명력 회복
     1. 전투 중 생명력 회복량

전투 상태에서 초당 n만큼 생명력을 회복시키는 효과이다. 기본적으로 0이며, 보고서를 작성하며 어떤 방법으로든 해당 스탯의 수치를 변화시켜 보려고 시도했으나, 어떠한 방법을 활용해도 0으로 고정된 수치를 변화시킬 수 없어 ‘전투 중에 초당 n만큼 생명력을 회복한다’라는 텍스트 이외의 어떠한 의도도 읽을 수 없었다. 다만 모든 상황에서 해당 스탯이 0으로 고정되어 있기 때문에 회복 아이템의 사용이 제한 되는 전투에서 회복 아이템이 가지는 가치가 더욱 돋보이는 효과를 보이고있다.

* + 1. 비전투 중 생명력 회복량

비 전투 상태에서 초당 n만큼 생명력을 회복시키는 효과이다. 최대 생명력 또는 체력 스탯에 비례하여 수치가 변화되는 것은 확인했으나, 근사치는 확보할 수 없었다. 그러나 초당 회복량이 최대체력의 0.5%도 되지 않는 것으로 보아 회복량 자체에도 큰 의미를 부여 할 수 없었고 단순히 ‘비전투시에 체력이 회복된다’는 의미 외에는 별다른 의미를 찾을 수 없었다.

* + 1. 생명력 회복 효과

받는 생명력 회복량을 n% 만큼 증가시킨다. 인내 특성 169당 약 6%의 증가량을 보인다. 앞서 계속 언급했듯이 히트앤런 기반의 전투에서는 적에게 맞는 것을 전제로 하는 효과는 데미지를 증가시키는 효과와 비교해서는 값어치가 크게 떨어진다. 그러나 이 효과는 자신이 사용하는 회복약의 효과도 상승시켜 주기 때문에 음식버프 등 데미지 관련 옵션과 경쟁하지 않을 경우에는 선호도가 어느정도 높은 효과 중 하나이다.

* 1. 보호막 효과

받는 보호막 효과를 n% 증가시킨다. 인내 특성 196당 약 5%의 증가량을 보인다. 서포터 클래스의 경우 아군에게 보호막을 부여하는 스킬들이 많아 그러한 스킬들의 값어치를 높여주는 스탯으로 셜계된 것으로 보이나, 자신이 시전하는 보호막 효과가 아닌, 자신이 받는 보호막의 효과를 증가시켜주는 효과이기 때문에 서포터 포지션에게도, 딜러 포지션에게도 외면 받는 스탯이다.

* 1. 상태이상 지속시간 감소

본인에게 적용되는 상태이상의 지속시간을 n%만큼 감소시키는 옵션이다. 숙련 특성 28당 1%의 증가량을 보인다. pve보다는 pvp컨텐츠에서 빛을 볼 수 있도록 설계된 스탯으로 해당 스탯을 확보하여 적이 예상치 못한 타이밍에 상태이상에서 벗어나 반격을 시도 하거나, 콤보로부터 빠져 나올 수 있다.

1. 활동
   1. 아이덴티티 관련 옵션

특화 특성을 통해서 상승 시킬 수 있으며, 클래스별로 특정 스킬군의 데미지를 상승시키거나, 아이덴티티 게이지의 회복량, 아이덴티티 스킬의 데미지 상승, 아이덴티티 효과의 효율을 상승시키는 등 그 형태부터 수치까지 그 바리에이션이 매우 다양하다.  
효과는 천차만별이지만 ‘캐릭터의 개성을 강화 시킨다’는 단 하나의 컨셉과 의도를 반영하고 있다.

* 1. 각성기 피해

클래스별로 2개씩 소유하고 있는 각성기술의 피해량을 n% 증가시킨다. 특화 200당 약 11%의 각성기 피해 증가 스탯을 제공한다. 해당 스탯은 각성기의 데미지가 특출난 클래스들이 각성기를 활용한 강력한 한방을 더욱더 적극적으로 활용 할 수 있도록 설계된 스탯이다.

* 1. 고유 자원

고유 자원은 클래스별로 스킬을 사용하는데 소모되는 자원으로 클래스별로 명칭이 조금씩 다르거나 아예 그러한 고유자원이 없는 클래스도 존재하기 때문에 고유자원이라는 용어로 통합하여 칭한다.

* + 1. 최대 고유 자원

고유 자원의 최대량을 나타낸다. 고유자원은 해당 수치는 초과하여 가질 수 없으며 초과분의 회복량은 사라진다. 고유자원의 상한선을 정하여 스킬을 마구잡이로 난사하는 것을 막기위해 설계되었으며, 그러한 역할을 수행하고 있다.

* + 1. 전투 중 고유자원 회복량

전투 중 초당 n만큼 고유자원을 회복한다. 최대 고유자원에 비례하여 회복량이 정해지거나, 각인의 영향을 받거나, 고정된 수치를 가지는 등 클래스별로 회복량을 결정하는 공식이 상이하며, 이 역시 무분별한 스킬 사용을 제한하기위해 설계되었다고 볼 수 있다.

* + 1. 비전투 중 고유자원 회복량

비 전투 중 초당 n만큼 고유자원을 회복한다. 전투 중 고유자원 회복량 스탯과 마찬가지로 클래스별로 회복량을 결정하는 방식이 상이하며 설계의도는 위의 비슷한 스탯들과 유사할 것으로 사려된다.

* 1. 이동 속도

캐릭터의 이동 속도를 나타내는 지표로 기본 100%에서 최대 140% 까지 적용된다. 디버프를 통해 100%아래로 내려 갈 수 있다. 신속 특성 350당 약 6%의 이동 속도 스탯을 제공한다. 클래스별로 이동속도의 차이는 존재하지 않는다.  
각종 게임에서 기동력 관련 스탯은 단순 편의성을 넘어선 가치를 가지고 있는데 이것은 로아도 마찬가지이다. 이동 속도는 전투, 비전투 모든 상황에서 활용도가 높은 스탯으로 전투상황에서의 높은 이동속도는 적의 공격 범위에서 보다 빠르게 벗어 날수 있음을 의미하며 이것은 곧 생존력으로 직결된다 또한 추가 이동속도에 비례하여 데미지를 증가시키는 각인도 존재한다. 비 전투 상황에서는 탈 것을 사용할 수 없는 상황에서 더 빠르게 지점 사이의 이동을 가능하게 해주며, 생활 활동에서도 높은 이동속도는 큰 메리트를 가져다 주고있다.

* 1. 탈 것 속도

탈 것의 속도를 나타내는 지표로 100%가 기본적인 상태이다. 이 스탯 또한 수치를 변화시켜보려고 갖은 노력을 해보았으나, 슬로우 장판에 느려지는 것과 탈 것 스킬을 사용하는 것 외에는 수치의 변화를 확인 할 수 없어 해당 스탯이 담고 있는 의도를 파악 할 수 없었다. 다만 이동 속도 증가/감소량과는 관계없이 탈 것 속도가 균일한 것으로 보아 탈 것에 탑승하는 상태는 캐릭터가 걸어다니는 상태와는 완전히 별개의 상태이며, 별도의 규칙을 적용 받는 다는 것만 확인 할 수 있었다.

* 1. 운반 속도

운반 속도는 특정 오브젝트를 들어올렸을 때, 그것을 운반하는 상태에 적용되는 속도의 지표로 100%가 기본적인 상태이다. 탑승 상태와 마찬가지로 운반상태는 캐릭터의 일반적인 상태와는 별도의 규칙을 적용 받는다. 탈것 상태에서 사용 할 수 있는 이동속도 증가 버프 이외에 어떠한 속도증가 효과도 영향을 줄 수 없는 것으로보아 운반과 관련된 퀘스트나 미션에서 속도증가 버프를 이용하 편법을 막기위해 설계된 것으로 사려된다.

* 1. 스킬 재사용 대기시간 감소

스킬의 재사용 대기시간을 n% 만큼 감소시킨다. 신속 140당 약 3%의 증가량을 보인다. 최대 80%까지 적용되며, 신속 스탯으로 증가하는 효과 끼리는 합 연산이나 그 외 버프나 보석 효과로 적용되는 효과와는 곱연산 규칙을 따르는데 여러 개의 재사용 대기시간 감소 옵션을 통해 손쉽게 높은 수치의 감소효과를 적용 받지 못하게 하기위한 조치로 보인다. 데미지 기댓값 측면에서는 신속 특성 투자대비 효율이 다른 특성에 비해 낮게 설정되어 있으나, 신속 특성으로 묶여있는 공격속도, 이동속도 스탯 덕분에 고려의 범위안에 있다. 게다가 버프, 디버프 스킬의 경우 고정된 시간동안 해당 효과를 부여하기 때문에 재사용 대기시간 감소 옵션을 챙기면 버프/디버프의 가동률이 오르기 때문에 버프와 디버프의 가동률이 매우 중요한 서포터 클래스에게 특히 선호되는 스탯이다.