**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) |

# 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

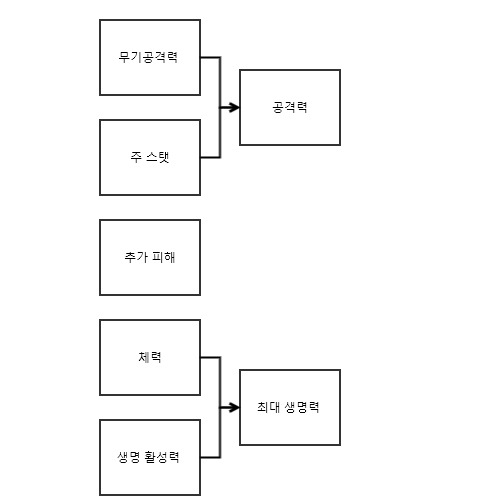
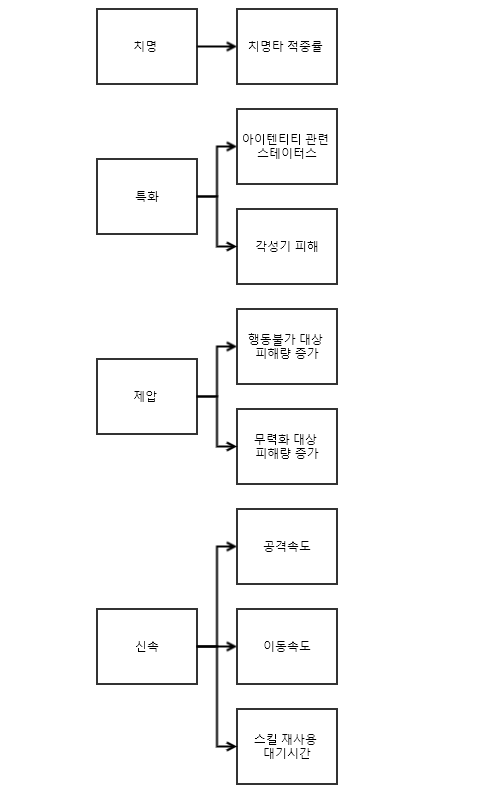
1. 스테이터스목록 표

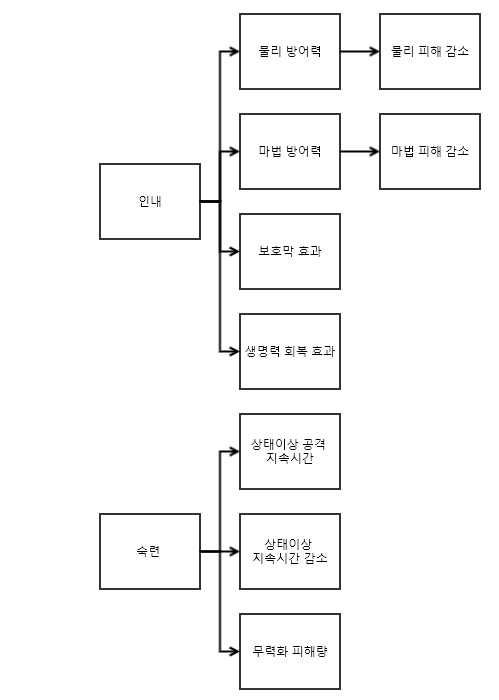
캐릭터 정보창에서 표시되는 정보를 목록화하면 다음의 표와 같다. 단, 로아에서 캐릭터 정보창에 표시되는 스탯은 캐릭터에 따라 조금씩 차이를 두고 있기 때문에 아래의 표는 로아의 ‘바드 클래스’를 베이스로 작성하되, 최대한 모든 캐릭터가 공유할 수 있도록 작성되었다. 이 중 녹색으로 채워진 부분들은 장비옵션을 통해서 플레이어가 1차적으로 직접 조절 수 있는 스탯에 해당된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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. ‘공컷’이라 불리는 데미지 보정 시스템에서(2021.08.03 기준 삭제된 상태) 데미지 보정의 지표가 되는 스탯이기도 하였다. 무기공격력과 주 스탯의 영향을 받아 정해진다.

* 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 그만큼 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 100당 약 5.5%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
  2. 신속

350당 공이속6%, 280당 재감 6%

* 1. 인내
  2. 숙련

1. 공격
   1. 주 스탯
   2. 무기 공격력
   3. 추가 피해
   4. 공격 속도
   5. 치명타 적중률
   6. 치명타 피해
   7. 방어 관통
      1. 물리 방어 관통
      2. 마법 방어 관통
   8. 행동불가 대상 피해량 증가
   9. 무력화 대상 피해량 증가
   10. 계열 별 피해량 증가
       1. 인간 계열 피해량 증가
       2. 악마 계열 피해량 증가
       3. 물질 계열 피해량 증가
       4. 불사 계열 피해량 증가
       5. 식물 계열 피해량 증가
       6. 곤충 계열 피해량 증가
       7. 정령 계열 피해량 증가
       8. 야수 계열 피해량 증가
       9. 기계 계열 피해량 증가
       10. 고대 계열 피해량 증가
       11. 신 계열 피해량 증가
       12. 대악마 계열 피해량 증가
   11. 상태이상 공격 지속시간
   12. 무력화 피해
2. 방어
   1. 체력
   2. 생명 활성력
   3. 방어력
      1. 물리 방어력
      2. 마법 방어력
   4. 피해 감소
      1. 물리 피해 감소
      2. 마법 피해 감소
   5. 회피율
   6. 피명타 저항률
   7. 생명력 회복
      1. 전투 중 생명력 회복량
      2. 비전투 중 생명력 회복량
      3. 생명력 회복 효과
   8. 보호막 효과
   9. 상태이상 지속시간 감소
3. 활동
   1. 아이덴티티 관련 옵션
   2. 각성기 피해
   3. 고유 자원
      1. 최대 고유 자원
      2. 전투 중 고유자원 회복량
      3. 비전투 중 고유자원 회복량
   4. 이동 속도
   5. 탈 것 속도
   6. 운반 속도
   7. 스킬 재사용 대기시간 감소

1차스탯 – 주 스탯[힘, 민첩, 지능], 치명, 특화, 신속, 제압, 인내, 숙련

힘, 민첩, 지능의 경우 세 능력치 전부 동일하게, 공격력에 영향을 주는 것 이외에는 어떠한 역할도 수행하고 있지 않으며, 장비에도 세가지 능력치가 동일한 수치로 붙어있다. 세 능력치의 차이점은 어떤 클래스에 영향을 주는가의 차이 밖에 없으므로 사실상 해당 클래스의 캐릭터에게 메인이 되는 능력치라는 의미의 ‘주 스탯’ 이라는 용어로 통일해서 사용해도 어떠한 문제점도 발생하지 않으므로, 본 문서에서는 ‘주 스탯’이라는 용어로 통일해서 부르기로 한다.