|  |  |
| --- | --- |
| 2021-07-15 | 최초작성 |
| 2021-07-21 | 스탯 간소화 및 재정립 |
| 2021-07-22 | 장비설계 및 디버프 추가 |

스탯

1. 공격

* 공격력 : 무기공격력과 주스탯에 정비례로 영향을 받는다
* 치명타확률 : 치확
* 치명타피해 : 기본 200%
* 초당공격속도 : 밀리속도 / 캐스팅 속도도 영향을 받도록
* 적중률 : 회피스탯과 가감연산 0을 기준으로 완전적중
* 피해증가 : 일반적인 피해증가 및 대상별 피해증가옵션(일반, 엘리트, 보스)
* 주 스탯 : 힘, 민첩

1. 방어

* 방어력 : 계산식은 로그함수를 따름 (n/n+300)
* 생명력 : 실제 hp
* 체력 : 생명력을 상승시키는 스탯, 스탯 1당 생명력 100
* 회피율 : 회피율, 적중 스탯과 가감연산 회피에 성공했을 경우 모든 데미지와 cc를 무시함
* 피해감소 : 일반적인 피해감소 및 대상별 피해감소옵션(일반, 엘리트, 보스)
* 강인함 : cc기 내성(지속시간 %감소)

1. 유틸(지원)

* 재사용대기시간감소 : 중복적용시 곱연산
* 이동속도 : 이동속도
* 재화 획득관련 옵션 : 클린, 경험치, 아이템찬스 등
* 생명력 재생 : 초당 생명력 재생량
* 고유자원 획득량 증가 : 고정 +n

청량감을 타격마다 12회복 n=4

장비는 커먼 레어 유니크 등급이 존재함

무기

1. 기본옵션

* 기본공격력 n
* 초당공격속도 : 무기별로 고정 수치를 가짐
* 주 스탯 +n

1. 무작위추가옵션(커먼3개 / 레어4개 / 유니크5개)

보조무기

1. 기본옵션

* 공격력 +n
* 주 스탯 +n

1. 무작위추가옵션(커먼2개 / 레어3개 / 유니크4개)

투구(요정의 화관)

1. 기본옵션

* 방어력 +n
* 주 스탯 +n

1. 무작위추가옵션(커먼1개 / 레어2개 / 유니크3개)

상의(생활방수 주방앞치마)

1. 기본옵션

* 방어력 +n
* 주 스탯 +n
* 체력 +n

1. 무작위추가옵션(커먼0개 / 레어1개 / 유니크2개)

하의(환경미화 꽃잎바지)

1. 기본옵션

* 방어력 +n
* 주 스탯 +n

1. 무작위추가옵션(커먼1개 / 레어2개 / 유니크3개)

장갑(엄마손 위생장갑)

1. 기본옵션

* 방어력 +n
* 주 스탯 +n
* 치명타 확률 +n%

1. 무작위추가옵션(커먼0개 / 레어1개 / 유니크2개)

신발(청소용 레인부츠)

1. 기본옵션

* 방어력 +n
* 주 스탯 +n
* 이동속도 +n

1. 무작위추가옵션(커먼0개 / 레어1개 / 유니크2개)

군중제어기 및 디버프

1. cc기 ( 입력이 씹히는 )

* 기절 : 지속시간동안 모든행동 불가
* 속박 : 지속시간동안 이동만 불가

1. 디버프

* 어지러움 : 적중률 감소
* 무딘칼날 : 크리티컬 확률 감소
* 부식 : 공격력 감소
* 방패파괴 : 방어력 감소
* 둔화 : 이동속도 + 공격속도 감소
* 암흑 : 시야 감소