

GUARDIANS WORLD

Character & Monster Base

홍진선

목 차

1. 개요.....	3
1.1. 문서 설명.....	3
1.2. 기획 의도	3
2. 캐릭터 능력치.....	4
2.1. 스테이터스.....	4
2.1.1 공격력 (Atk).....	4
2.1.2 체력 (HP).....	5
2.1.3 방어력 (Def).....	5
2.1.4 정신력 (Spi).....	6
2.1.5 공격 속도 (Spd).....	6
2.1.6 치명 확률 (Crr).....	7
2.1.7 치명 피해 (Crd).....	7
2.1.8 적중률 (Acc).....	8
2.1.9 회피율 (Dgr).....	8
2.2. 공격 게이지.....	9
3. 캐릭터 등급과 레벨.....	10
3.1. 등급	10
3.2. 레벨.....	10

1. 개요

1.1. 문서 설명

이 문서는 가디언즈 월드의 캐릭터(몬스터 포함)베이스에 대한 문서입니다. 캐릭터의 능력치에 대해 설명하고 변수명을 설정하는 데 가이드를 제시합니다.

1.2. 기획 의도

2. 캐릭터 능력치

2.1. 스테이터스

항목	설명
공격력 (Atk)	공격력은 캐릭터의 피해량과 연관이 되는 스탯입니다.
체력 (HP)	체력(Health Point)은 캐릭터의 체력을 증가시키는 스탯입니다.
방어력 (Def)	방어력(Defence)은 캐릭터가 받는 피해를 감소시키는 스탯입니다.
정신력 (Spi)	정신력(Spirit)은 버프/디버프의 효과를 증가시키는 스탯입니다.
공격속도 (Spd)	공격속도(Speed)는 공격 게이지에 영향을 주는 스탯입니다.
치명 확률 (Crr)	치명 확률(Critical Rate)는 치명타가 터지는 확률로 100%가 최대입니다.
치명 피해 (Crd)	치명 피해(Critical Damage)는 치명타가 터졌을 때 주는 추가 피해입니다.
적중률 (Acc)	적중률(Accuracy)은 상대에게 디버프를 입힐 수 있는 확률입니다.
회피율 (Dgr)	회피율(Dodge Rate)은 캐릭터가 적의 공격을 회피할 확률입니다.

2.1.1 공격력 (Atk)

항목	정의	
	관련 항목	설명
공격력 (Atk)	uint_atk (단위 공격력)	캐릭터의 레벨이 오를수록 자동으로 증가하는 단위 공격력 값
	default_atk (초기 공격력)	캐릭터의 초기 공격력 값. (각 등급 별 1레벨 기준)
	base_atk (기본 공격력)	캐릭터가 가진 순수 스탯 공격력 $\text{base_atk} = \text{default_atk} + \text{unit_atk} * \text{lv}$
	increase_atk (증가 공격력)	아이템에 의해 +되는 정수값
	rate_atk (비율 변화 공격력)	아이템과 스킬에 의해 변화되는 %p값
	variance_atk (변화된 공격력)	아이템과 스킬에 의해 총 변화되는 정수값. $\text{variance_atk} = \text{increase_atk} + \text{base_atk} * (1 + \text{rate_atk} / 100)$
	current_atk (현재 공격력)	캐릭터의 현재 공격력 값 $\text{current_atk} = \text{base_atk} + \text{variance_atk}$
<ul style="list-style-type: none">- 공격력은 모든 클래스의 피해량과 관련이 있는 스탯입니다.- 공격력은 레벨이 오를수록 증가합니다.- 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_atk(+ variance_atk)”입니다.- 캐릭터 마다 unit_atk, default_atk가 다릅니다.- 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘unit_atk’, ‘default_atk’ 입니다.		

2.1.2. 체력 (HP)

항목	정의	
	관련 항목	설명
체력 (HP)	unit_hp (단위 체력)	캐릭터의 레벨이 오를수록 자동으로 증가하는 단위 체력 값
	default_hp (초기 체력)	캐릭터의 초기 체력 값. (각 등급 별 1레벨 기준)
	base_hp (기본 체력)	캐릭터가 가진 순수 스탯 체력 = default_hp + unit_hp * lv
	increase_hp (증가 체력)	아이템에 의해 +되는 정수값
	rate_hp (비율 변화 체력)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 %p값
	variance_hp (변화된 체력)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 정수값. = increase_hp + base_hp * (1 + rate_hp / 100)
	max_hp (최대 체력)	캐릭터의 최대 체력 값 = base_hp + variance_hp
	current_hp (현재 체력)	캐릭터의 현재 체력 값 = max_hp - final_damage
<ul style="list-style-type: none"> - 체력은 모든 클래스의 체력을 의미하는 스탯입니다. - 체력은 레벨이 오를수록 증가합니다. - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_hp(+ variance_hp)”입니다. - 캐릭터 마다 unit_hp, default_hp가 다릅니다. - final_damage는 받는 피해 감소량을 적용하여 최종적으로 받은 피해량을 의미합니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘unit_hp’, ‘default_hp’ 입니다. 		

2.1.3. 방어력 (Def)

항목	정의	
	관련 항목	설명
방어력 (Def)	unit_def (단위 방어력)	캐릭터의 레벨이 오를수록 자동으로 증가하는 단위 방어력 값
	default_def (초기 방어력)	캐릭터의 초기 방어력 값. (각 등급 별 1레벨 기준)
	base_def (기본 방어력)	캐릭터가 가진 순수 스탯 방어력 = default_def + unit_def * lv
	increase_def (증가 방어력)	아이템에 의해 +되는 정수값
	rate_def (비율 변화 방어력)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 %p값
	variance_def (변화된 방어력)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 정수값. = increase_def + base_def * rate_def
	current_def (현재 방어력)	캐릭터의 현재 방어력 값 = base_def + variance_def
<ul style="list-style-type: none"> - 방어력은 모든 클래스의 방어력을 의미하는 스탯입니다. - 방어력은 레벨이 오를수록 증가합니다. - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_def (+ variance_def)”입니다. - 캐릭터 마다 unit_def, default_def가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘unit_def’, ‘default_def’ 입니다. 		

2.1.4. 정신력 (Spi)

항목	정의	
	관련 항목	설명
정신력 (Spi)	base_spi (기본 정신력)	캐릭터가 가진 순수 스탯 정신력
	increase_spi (증가 정신력)	아이템에 의해 +되는 정수값
	rate_spi (비율 변화 정신력)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 %p값
	variance_spi (변화된 정신력)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 정수값. = increase_spi + base_spi * (1 + rate_spi / 100)
	current_spi (현재 정신력)	캐릭터의 현재 정신력 값 = base_spi + variance_spi
<ul style="list-style-type: none"> - 정신력은 모든 클래스의 정신력을 의미하는 스탯입니다. - 정신력은 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. (default = base) - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_spi (+ variance_spi)”입니다. - 캐릭터 마다 base_spi가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘base_spi’ 입니다. 		

2.1.5. 공격 속도 (Spd)

항목	정의	
	관련 항목	설명
공격 속도 (Spd)	base_spd (기본 공격 속도)	캐릭터가 가진 순수 스탯 공격 속도
	increase_spd (증가 공격 속도)	아이템에 의해 +되는 정수값
	rate_spd (비율 변화 공격 속도)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 %p값
	variance_spd (변화된 공격 속도)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 정수값. = increase_spd + base_spd * rate_spd
	current_spd (현재 공격 속도)	캐릭터의 현재 공격 속도 값 = base_spd + variance_spd
<ul style="list-style-type: none"> - 공격 속도는 모든 클래스의 공격 속도를 의미하는 스탯입니다. - 공격 속도는 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. (default = base) - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_spd (+ variance_spd)”입니다. - 캐릭터 마다 base_spd가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘base_spd’ 입니다. 		

2.1.6. 치명 확률 (Crr)

항목	정의	
	관련 항목	설명
치명 확률 (Crr)	base_crr (기본 치명 확률)	캐릭터가 가진 순수 스탯 치명 확률 (= default)
	variance_crr (변화된 치명 확률)	아이템과 스킬에 의해 ±되는 %값
	current_crr (현재 치명 확률)	캐릭터의 현재 치명 확률 값 = base_crr + variance_crr
<ul style="list-style-type: none"> - 치명 확률은 모든 클래스의 치명 확률을 의미하는 스탯입니다. - 치명 확률은 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. (default = base) - 치명 확률은 아이템/스킬에 의해 %p로 ±올라갑니다. - 치명 확률의 최대 수치는 100%입니다. - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_crr (+ variance_crr)”입니다. - 캐릭터 마다 base_crr가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘base_crr’ 입니다. 		

2.1.7. 치명 피해 (Crd)

항목	정의	
	관련 항목	설명
치명 피해 (Crd)	base_crd (기본 치명 피해)	캐릭터가 가진 순수 스탯 치명 피해 (= default)
	variance_crd (변화된 치명 피해)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 %값.
	current_crd (현재 치명 피해)	캐릭터의 현재 치명 피해 값 = base_crd + variance_crd
<ul style="list-style-type: none"> - 치명 피해는 모든 클래스의 치명 피해를 의미하는 스탯입니다. - 치명 피해는 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. (default = base) - 치명 피해는 아이템/스킬에 의해 %p로 ±올라갑니다. - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_crd (+ variance_crd)”입니다. - 캐릭터 마다 base_crd가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘base_crd’ 입니다. 		

2.1.8. 적중률 (Acc)

항목	정의	
	관련 항목	설명
적중률 (Acc)	base_acc (기본 적중률)	캐릭터가 가진 순수 스탯 적중률
	variance_acc (변화된 적중률)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 %p값.
	current_acc (현재 적중률)	캐릭터의 현재 적중률 값 = base_acc + variance_acc
<ul style="list-style-type: none"> - 적중률은 모든 클래스의 적중률을 의미하는 스탯입니다. - 적중률은 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. (default = base) - 적중률은 아이템/스킬에 의해 %p로 ±올라갑니다. - 적중률의 최대 수치는 100%입니다. - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_acc (+ variance_acc)”입니다. - 캐릭터 마다 base_acc가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘base_acc’ 입니다. 		

2.1.9. 회피율 (Dgr)

항목	정의	
	관련 항목	설명
회피율 (Dgr)	base_dgr (기본 회피율)	캐릭터가 가진 순수 스탯 회피율
	variance_dgr (변화된 회피율)	아이템과 스킬에 의해 총 ±되는 %p값.
	current_dgr (현재 회피율)	캐릭터의 현재 회피율 값 = base_dgr + variance_dgr
<ul style="list-style-type: none"> - 회피율은 모든 클래스의 회피율을 의미하는 스탯입니다. - 회피율은 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. (default = base) - 회피율은 아이템/스킬에 의해 %p로 ±올라갑니다. - 회피율의 최대 수치는 50%입니다. - 캐릭터 창에 보여지는 양식은 “base_dgr (+ variance_dgr)”입니다. - 캐릭터 마다 base_dgr가 다릅니다. - 데이터 테이블에 들어가는 항목은 ‘base_dgr’ 입니다. 		

2.2. 공격 게이지

- 공격 게이지는 공격 속도에 영향을 받습니다.
- 공격 게이지 자연 회복량은 공격 속도에 계수를 곱한 값으로, tick당 회복됩니다.
- 스킬에 의한 공격 게이지 회복량, 감소량은 최대 공격 게이지에 영향을 받습니다.
- 공격 게이지가 100을 넘긴 캐릭터/몬스터 중 가장 공격 게이지가 높은 유닛이 턴을 획득합니다.
- 턴을 획득하면 공격 게이지가 0이 됩니다.

3. 캐릭터 등급과 레벨

3.1. 등급

- 캐릭터 등급을 올리기 위해서 각성을 해야 한다.
- 캐릭터 등급이 오를수록 캐릭터의 등급별 초기 스탯과 단위 스탯이 증가한다.
- 캐릭터 별로 태생 등급, 최대 등급이 다르다.
- 개화가 가능한 캐릭터의 최대 등급은 10성이다.
- 개화가 불가능한 캐릭터의 최대 등급은 5성이다.

3.2. 레벨

- 캐릭터 레벨을 올리기 위해서는 경험치를 쌓아야 한다.
- 경험치는 전투, 재료, 파견 등으로 쌓을 수 있다.
- 캐릭터 레벨이 오를수록 캐릭터의 기본 스탯이 증가한다.
- 캐릭터 별로 최대 레벨이 다르다.
- 개화를 한 캐릭터의 최대 레벨은 60이다.
- 개화를 하지 못한 캐릭터의 최대 레벨은 40이다.