

# 림버스 컴퍼니 - 신규 스킬 시스템 및 흑수-묘 신규 인격 디자인

---

작성 일자 : 2025.06.29  
작성자 : 김한얼

## 스킬 시스템 및 인격 디자인 개요

- 신규 스킬 시스템 ‘연결’은 익숙하지만 신선한 재미를 선사
- 연결 시스템은 첫번째 스킬, 두번째 스킬이 차례대로 동작하는 콤보를 중점으로 둔 시스템
- 처음 적용하는 스킬 시스템인 만큼 메커니즘적으로 어려움 없이 인격 설계
- 순서는 신규 스킬 시스템 ‘연결’, 흑수-묘 신규 인격 순으로 설명

## 신규 스킬 시스템 ‘연결’ 간략 설명

- 연결이란
  - 조작 패널에서 스킬을 상, 하로 연결하여 콤보를 사용할 수 있는 스킬 시스템



\*연결 활성화 예시

## 신규 인격 간략 설명

- 파열, 속도 메커니즘 파티인 흑수-묘 파티 구성원
- 연결 스킬 사용으로 보조 딜러 역할
- 초반 높은 파열 부여 및 디버프로 파티를 서포터 해주는 역할

# 신규 스킬 시스템 '연결'

# 신규 스킬 시스템 '연결'

## '연결' 정의 및 테이블 설계

- 플레이어가 조작 패널을 통하여 연결하게 될 시 첫번째 스킬, 두번째 스킬이 차례대로 사용 되는 시스템
- 인격 테이블에서 연결 사용 여부 체크, 스킬 테이블에서 연결 가능 여부 체크, 연결 테이블 필요

### 인격 테이블 추가 컬럼

연결 사용 여부
use_connection
0 (사용 하지 않음)
1 (연결 사용)

### 스킬 테이블 추가 컬럼

연결 테이블 ID
connection_id
0 (연결 불가 스킬)
외 연결 테이블 ID 값 입력

- 연결 테이블 구상 예시

한글 이름	연결 테이블 ID	연결 그룹 ID	연결 이름	연결 사용 조건	연결 소모 코스트	합 진행 스킬	가드 스킬 사용 가능 여부	스킬 테이블 ID (융합)
컬럼명	connection_id	connection_group_id	connection_name	connection_condition	connection_fuel	compete_skill_type	use_guard_skill	link_skill_id
값	테이블 규칙에 따른 ID 값	테이블 규칙에 따라서 인격 별로 그룹	연결 (문자열 이름)	0 (조건 사용 하지 않음)	0 (사용 하지 않음)	0 (첫번째 스킬)	0 (가능)	0 (체크하지 않음)
				버프 테이블 ID 값	1 (증가)	1 (두번째 스킬)	1 (불가)	스킬 테이블 ID 값
					2 (감소)	2 (융합)		

- 해당 테이블은 스킬 테이블 구상에 따라서 재구상 예정
- 효과음은 내부 시스템에 따라서 적용 방법 검토
- 융합(추후 소개)을 위한 컬럼 대비 (주황색으로 표기)

## '연결' 조작법

- 조작법은 두가지 안 중 결정 예정

연결 스킬 시스템 조작법			
설명	전투 종류	조작법 1 (조작성)	조작법 2 (편의성)
연결 설정	일반	연속 탭	조작 패널 드래그
연결 취소		더블 탭 / (PC) 조작 패널 우클릭	탭
연결 설정	집중	연속 탭	연속 탭
연결 취소		더블 탭 / (PC) 조작 패널 우클릭	탭

\*모바일 환경 (갤럭시 S24 울트라 기준) 조작 패널 운용 시 불편함은 없었으나 흑여 손가락이 패널을 가리는 문제, 화면이 작은 경우를 고려하여 테스트가 필요하여 2가지 조작법을 고안 - 추후 내부 테스트를 통하여 조작법을 결정

- 연결 설정 중 취소는 조작 패널 밖으로 탭 또는 드래그하여 취소
- 연결 설정 후 스킬 사용은 드래그로 통일
- 상세 조작법은 이후 페이지에 기재

# 신규 스킬 시스템 '연결'

- 일반 전투 상세 설명

- 연결 설정 및 연결 사용 (첫번째 스킬 설정 방법)

- 조작법 1



- 조작법 2



- 연결 취소

- 조작법 1



- 조작법 2 - 기존 스킬 취소 조작법과 동일

# 신규 스킬 시스템 '연결'

- 집중 전투 상세 설명

- 연결 설정 및 연결 사용 (첫번째 스킬 설정 방법)
  - 조작법 1, 2
  - 연결 상태에서는 드래그 영역 어디든 누르더라도 스킬 사용으로 이어짐



- 연결 취소
  - 조작법 1, 2



### 예외 처리

- 스킬 두개를 사용하는 형태로 기본 스킬에 대한 예외 처리를 그대로 사용하며 추가적인 것만 기재
- E.G.O 스킬 연결 사용 불가
- 합 패배 시 다음 사용될 스킬은 소멸
- 적 사망 시 스킬 취소
- 연결이 가능한 인격만 연결 시도 가능
- 연결 사용에 필요한 자원이 부족할 때
  - 화면 중앙 아래 글자가 팝업하고 서서히 사라짐 (###은 설정한 연결 이름)

**###이 부족합니다.**

**확인해주세요.**

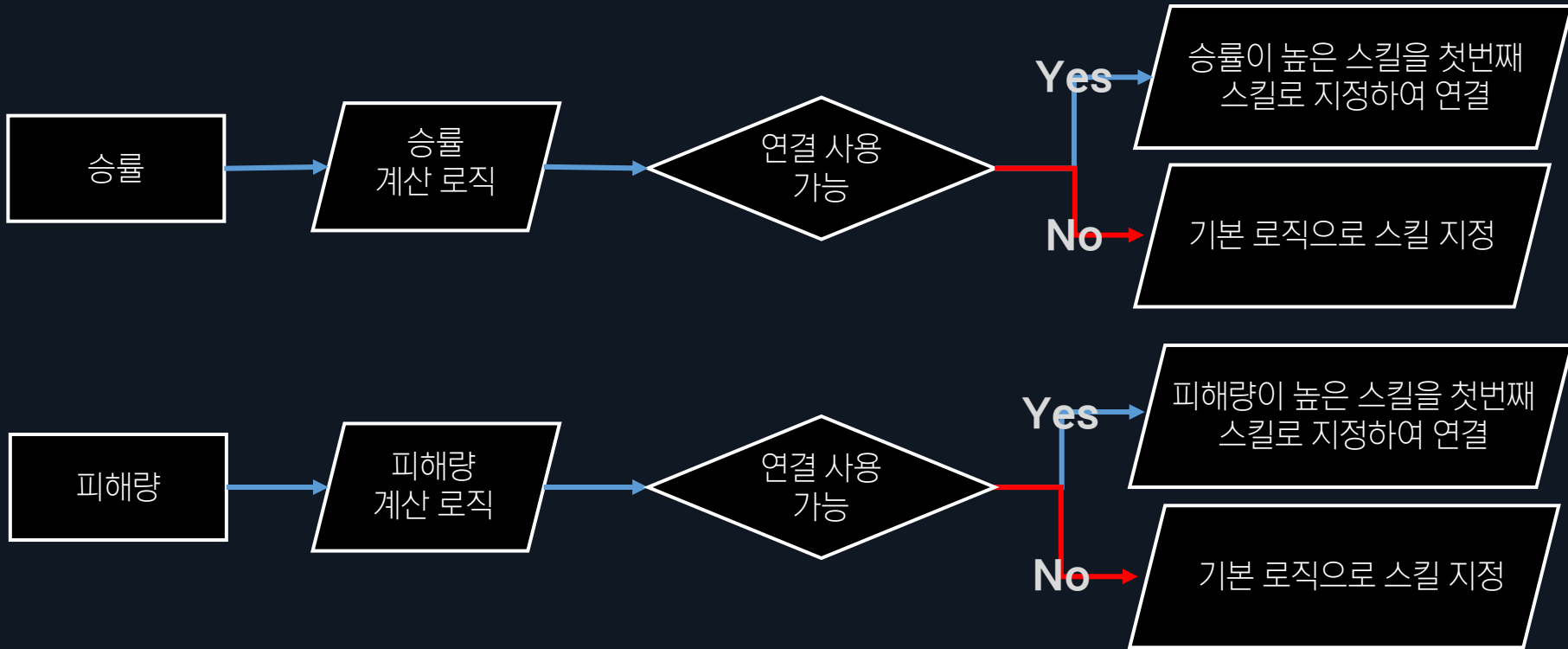
- 연결 사용이 불가능한 스킬에 시도 할 시
  - 화면 중앙 아래 글자가 팝업하고 서서히 사라짐 (###은 설정한 연결 이름)

**###이 불가능한 스킬입니다.**

**확인해주세요.**

# 신규 스킬 시스템 '연결'

- 연결 인격 자동 전투 시 도식화
  - 일반 전투에 경우 모든 연결 스택을 사용







### 시스템 확장성 고려 사안 (히스토리)

- 신규 스킬 시스템 확장 가능성을 기재
  - 연결 시 융합하여 다른 스킬로 변형
  - 스킬 연결 순서에 따라서 스킬 강화 및 버프
    - 강화 시 키워드
      - [연결 시]
      - [첫번째로 연결 시]
      - [두번째로 연결 시]

흑수-묘 신규 인격

## 인격 스테이터스






소속	흑수
최대 체력	215
속도 범위	4-7
방어레벨	인격 레벨 +2
내성 정보	참격 내성, 관통 보통, 타격 취약
스킬 구성	패시브 스킬 1 - 우울 X 3  <b>합</b> 스킬 2 - 색욕 X 2  스킬 3 - 우울 X 1  가드 - 분노 
키워드	메인 키워드 - 파열 파티 키워드 - 흑수 고유 키워드 - 주살 [파] - 미완성, 속박, 신속, 연결
설명	2가지 스킬을 사용하여 대미지와 흑수 파티에 서포터로서 이점을 가짐 연결 사용 시 첫번째 스킬에 대한 합 승리 외에는 고려하지 않아도 되는 간단한 메커니즘






\* 스테이터스를 위와 같이 부여한 이유와 밸런스적으로 고려한 부분은 p.16 기재

### 신규 코인 - 합 코인

- [합 진행 시]에 사용 가능하며 합 진행 후 파괴
- 코인 위력은 동일하게 계산
- 승률 자동 시 합 코인을 고려하여 계산

## 인격 스킬

- **스킬 1 - 우울 X 3**    **합**
  - 공격 가중치 ■
  - 공격 레벨: 인격 레벨 + 1
  - 스킬 위력 4, 코인 위력 3
  - [사용 시] 대상의 파열이 15 이하이면, 적중 시 파열 횟수를 소모하지 않고 파열 2 부여, 15 이상일 시 파열 횟수를 소모하며 파열 2 부여함
  - [합 진행 시] 합 코인 1개 획득
    - 합 코인은 합 진행 후 파괴
  - 1 코인
    - [적중 시] 다음 턴에 연결 1 얻음
  - 종합: 파열 2 부여, 다음 턴 연결 1 얻음
- **스킬 2 - 색욕 X 2**  
  - 공격 가중치 ■
  - 공격 레벨: 인격 레벨 + 2
  - 스킬 위력 5, 코인 위력 3
  - 1 코인
    - [적중 시] 파열 2 부여
    - [적중 시] 파열 횟수 1 증가
  - 2 코인
    - [적중 시] 파열 1 부여
    - [적중 시] 자신의 속도가 대상보다 빠르면 다음 턴에 주살 [파] - 미완성 1 부여
  - 종합 : 파열 3 부여, 파열 횟수 1 증가, 주살 [파] - 미완성 1 부여

- **스킬 3 - 우울 X 1**  
  - 공격 가중치 
  - 공격 레벨: 인격 레벨 + 4
  - 스킬 위력 5, 코인 위력 4
  - [전투 시작 시] 연결 1 얻음
  - 1 코인
    - [적중 시] 다음 턴 압도 부여, 각력 [묘] 1 얻음, [적중 시] 파열 횟수 2 증가
  - 2 코인
    - [적중 시] 자신의 속도가 대상보다 빠르면 다음 턴에 주살 [파] - 미완성 1 부여, 파열 3 부여
    - 종합 : 파열 3 부여, 파열 횟수 2 증가, 주살 [파] - 미완성 1 부여, 다음 턴 대상에게 압도 1 부여, 연결 1 얻음, 각력 [묘] 1 얻음
- **수비 - 분노** 
  - 공격 가중치 
  - 방어 레벨: 인격 레벨 + 4
  - 스킬 위력 5, 코인 위력 4
  - [합 가능 반격]
  - [연결 첫번째 스킬로 사용 가능]
  - [전투 시작 시] 연결 1 얻음
  - [전투 시작 시] 각력 [묘] 2 얻음
  - 1 코인
    - [적중 시] 파열 1 부여
    - [적중 시] 파열 횟수 1 증가
  - 종합 : 파열 1 부여, 파열 횟수 1 증가, 연결 1 얻음, 각력 [묘] 2 얻음

- 패시브

- 흑수 인격 아군의 속도가 10 이하 일 시 신속 + 3 부여
- 시작 시 속도가 가장 빠른 적군 한명에게 주살 [파] - 미완성 1 부여
  - 주살 [파] - 미완성
    - 발동 값 : 2
    - 부여 2 이상 일 시 아래 효과를 발동
      - 자신에게 주살이 있는 상태에서 파열이 발동 될 때 수치가 1 감소하고, 다음 턴에 속박 1 부여
        - 해당 효과가 발동할 때 자신에게 다음 턴에 부여되는 속박이 3 이상이면, 속박 부여 대신 수치 1 감소
      - 수치가 0이 될 때, (파열 위력)절반 만큼 우울 피해를 받음
        - 해당 효과가 발동 중 주살 [파] - 미완성을 부여 할 시, 수치 1 감소
    - 이 효과는 발동 후에는 갱신되지 않음.
    - 해당 효과는 발동 2회 시 '주살 효과 발동' 조건을 충족
- 자신에게 '연결'이 있을 시 스킬을 연결하여 사용 가능
  - 연결
    - 최댓값: 4
    - 연결 스킬 사용 시 1 감소

### 게임 내 밸런스를 고려한 사항

- 흑수-묘 인격을 기획한 이유
  - 컨셉적으로 흑수 파티가 '연결' 스킬 시스템과 어울림
  - 흑수 파티에 파열 서포터 겸 보조 딜러 포지션으로 파열 파티에 초반 템포를 보조하기 위한 인격
    - 높은 파열 부여 수치
- 스킬 부분
  - 2가지 스킬을 한번에 소모하는 인격으로 스킬 위력, 코인 위력에 대한 부분을 밸런스를 고려
    - 최신 캐릭터 기준으로 서브 딜러로서 안정적인 대미지를 위한 스킬 위력 4~6로 조정
    - 연결 스킬 시스템을 고려, 스킬 위력이 높은 점을 고려하여 코인 위력을 3~4로 조정
  - 합 코인으로 스킬 1로 합을 진행하더라도 약하지 않도록 합 시 약한 캐릭터를 원하지 않으므로 고려
  - 파티에서 주로 사용하는 [검은줄기] 오티스 E.G.O 기준으로 수급이 부족한 E.G.O 자원을 고려하여 분배

## 흑수-묘 신규 인격

- 표를 기준으로 신규 인격 스테이터스를 설계

소속	인격	포지션	최대 체력	속도 범위	방어 레벨
혈귀	돈키호테	딜러	182	4-7	인격 레벨+0
혈귀	로쟈	브루저	229	4-7	인격 레벨+3
혈귀	그레고르	탱커	296	4-6	인격 레벨+5
흑수	오티스	딜러	197	4-7	인격 레벨-3
흑수	로슈	딜러	197	4-7	인격 레벨-2
흑수	파우스트	딜러	251	4-7	인격 레벨+3
흑수	신규 인격	딜 서포터	215	4-7	인격 레벨+2

- 흑수-묘 인격 스테이터스
  - 신규 인격의 메커니즘과 위 표에 해당하는 과거 인격들의 메커니즘을 비교
  - 신규 인격의 포지션과 가장 비슷하다고 생각되는 로쟈(혈귀)를 바탕으로 비교
  - 마지막으로 흑수 파티인 점을 고려하여 스테이터스 최종 결정하여 작성
    - 최종적으로 그레고르는 탱커이며 자신의 체력을 사용하는 메커니즘으로 비교에서 제외
    - 흑수-묘 딜러(오티스, 로슈)보다는 포지션적으로 단단하게 설계할 필요가 있으므로 방어 레벨 +3
    - 혈귀 브루저(로쟈) 보다는 서포터 성능과 범용성이 뛰어나 방어 레벨 -1, 최대 체력을 215로 설정
    - 공격 레벨은 합이 중요한 인격이 아니므로 +1~4로 평범한 수치로 설정
- 해당 인격의 추가로 흑수-묘 파티가 오버밸런스가 되지 않도록 시너지를 고려하여 설계 (혈귀 파티와 비교)
- 흑수 - 묘 인격들과 동일한 내성으로 구상

## 버전 관리

버전	수정 내용	날짜	작성자
0.1	초안 작성	2025.06.29	김한얼
0.2	초안 작성 완료 및 연결 시스템 작성	2025.06.30	김한얼
1.0	인격 작성 및 밸런스 사항 추가 후 문서 검토 1차 문서 작성 완료	2025.07.01	김한얼
1.1	검수 및 수정	2025.07.02	김한얼