NPC능력치 (status)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-11 | 전 인호 | 초안 작성 |
| 2018-04-11 | 주 상현 | 생명력 공격력, 방어력에 대한 정의 |
| 2018-07-30 | 전 인호 | 리뉴얼 |

1. 개요

* NPC와 PC가 가지고 있는 능력치에 대한 기획적 근거를 위한 문서

2. 기획 의도

* 능력치의 종류와 규칙에 대해 담당자의 이해를 돕기 위해 작성함.
* 능력치 데이터의 작성의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 능력치

3.1. 능력치 종류

3.1.1 생명력

* PC / NPC의 받을 수 있는 최대 데미지 변수로 정의한다.
* 생명력보다 높은 수치의 데미지가 적용되면 PC / NPC는 Die Animset을 재생하며 활동이 종료된다.
* PC의 활동이 종료 되면 메인 UI의 뎁스에서 종료 뎁스로 진입한다.

3.1.5. 이동속도

* 0.1부터 사용 가능 1초에 이동 가능한 타일의 개수를 의미한다.

3.1.6. 인식범위

* PC에는 적용되지 않는 능력치이며 1부터 사용 가능하다.
* 1의 의미는 제로 포지션으로부터 1의 의미이며 X좌표 1타일 Y좌표 1타일의 있는 플레이어를 인식한다.

3.2. 능력치 상승

3.2.1. 버프에 의한 상승

* 스킬중 버프에 의해서 능력치 상승 가능

3.2.2. 튜브에 점수에 의한 상승

* 튜브의 점수에 따라 TubeTrait.xlsx에서 능력치 특수 기능 등을 가지고 올 수 있음

4. 데이터 작성

4.1. PC 능력치와 스킬을 구분히기 위한 칼럼이며 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 구분자 |
| 생명력 | HP |
| 이동속도 | SPD |

4.2. NPC데이터

4.2.1. NPC 능력치와 스킬을 구분하기 위한 칼럼이며 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 칼럼 | 내용 |
| cid | cid |
| nameEng | NPC의 영어이름을 설정한다. |
| nameKor | NPC의 한글 이름을 설정한다. |
| grade | 몬스터의 등급을 설정한다. 일반 몬스터 Mob  보스 몬스터 Boss |
| recognize | 선공 후공을 결정하는 칼럼 TRUE선공  FALSE후공 |
| recognizeValue | NPC의 PC인식 거리를 타일로 나타내는 칼럼 int형 |
| skillValue | NpcSkill에서 스킬을 가져오는 칼럼  함수형 표기 예){(스킬이름)} |
| dropTable | 몬스터 사망 처리 시 드랍되는 튜브를 관리하는 칼럼 함수형 표기 예){(1101,2)}는 2%의 확률로 1101튜브가 드랍됨 |

5. 데미지 산출 공식

(데미지 – HP)\*TubeTrait값 적용