능력치 (status)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-11 | 전 인호 | 초안 작성 |

1. 개요

* NPC가 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.

3.1.2. 공격력

* PC / NPC가 본인 또는 다른 대상에게 적용할 수 있는 변수이다.
* 공격력은 데미지가 아니며 데미지 산출 수식에 적용되는 변수이므로 주의해야 한다.

3.1.3. 방어력

* PC / NPC가 본인 또는 다른 대상에게 적용할 수 있는 변수이다.
* 공격력은 데미지가 아니며 데미지 산출 수식에 적용되는 변수이므로 주의해야 한다.

3.1.4. 공격속도

* 0.1부터 사용 가능 1초에 공격 가능한 공격 횟수를 의미한다.

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

* 능력치 상승은 스킬(버프, 패시브)에 의해서만 상승 가능하다.

4. 데이터 작성

4.1. 데이터

4.1.1. name

* Name은 능력치를을 구분하기 위한 String형 구분자이며 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 구분자 |
| 생명력 | HP |
| 공경력 | ATK |
| 방어력 | DEF |
| 공격속도 | ATS |
| 이동속도 | SPD |
| 인식범위 | REC |

5. 데미지 산출 공식