등급 및 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-04 | 전인호 | 초안 작성 |
| 2018-07-30 | 전인호 | 리뉴얼 |

1. 개요

* 등급은 NPC의 역할과 구분을 정의하기 위한 문서이다.
* 속성은 스킬의 역할과 구분을 정의하기 위한 문서이다.
* 기획자는 스킬 제작 시 속성을 등급과 속성을 생각하며 기획을 하여야 한다.

2. 기획 의도

* NPC의 종류와 규칙에 대해 담당자의 이해를 돕기위해 작성
* 속성의 종류의 데이터를 나열

3. 등급

3.1. PC

* 게임상에서 플레이어가 조종 가능한 캐릭터
* 현 기획에서는 1기가 배치, 이후 Co-Op 시스템을 통해 2기까지 배치
* 구분자는 PC

3.2.2. Mob

* Safety Section을 제외한 나머지 Section에 5~20기 까지 기획자가 임의로 배치 가능
* Mob은 배치Section에서 배회하며 PC인식 시 방해 및 공격
* 구분자는 Mob

3.2.3 Boss

* 1Place에 최대 4기 까지 배치 가능
* Safety Section을 제외한 나머지 Section에 배치 가능
* 한 섹션에 한기의 Boss만 배치 가능
* 구분자는 Boss

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 종류 | 등급번호 | 구분자 |
| 플레이어블 캐릭터 |  | PC |
| 일반몬스터 | 1 | Mob |
| 보스몬스터 | 2 | Boss |

3.3. 데이터

3.3.1 데이터

3.3.2 cid

* cid는 몬스터를 구별하기 위한 int 형 구분자이다.
* 5자리수의 형태를 띄며 아래와 같은 규칙을 가진다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1, 2 | 3 | 4, 5 |
| Place번호 | Npc의 등급 번호 | NPC고유 번호 |
| 10 | 1 | 21 |

* 위와 같이 10121인 경우 10번 구역의 1번 등급 npc의 21번 NPC의 의미이다.
* Place에 대한 정보는 Place\_Division.xlsx를 참조