상태이상 (abnormal)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-02 | 주 상현 | 초안 작성 |
| 2018-04-09 | 주 상현 | 4.1.4.1 ~ 4.1.4.4 추가 작성 |

1. 개요

* 상태 이상은 PC 및 NPC의 일반적인 상태가 아닌 특수한 상태의 부가 효과로 정의한다.
* 기획자는 PC가 습득할 수 있는 형태의 스킬에 붙는 상태이상의 효과를 염두해 기획하여야 한다.

2. 기획 의도

* 상태이상의 종류와 규칙에 대해 담당자의 이해를 돕기 위해 작성함.
* 상태이상 데이터의 작성의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 상태이상

3.1. 상태 이상의 종류

* 상태 이상의 종류는 Abnormal\_Type.xslx을 참고한다.

3.2. 상태 이상의 획득

* 스킬을 사용하고 난 후 성공 판정 이후

4. 데이터 작성

4.1. 데이터

4.1.1. cid

* cid는 상태이상을 구분하기 위한 int형 구분자이다.
* 5자리수의 형태를 띄며 아래와 같은 규칙을 가진다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1,2 | 3, 4 | 5 |
| Place 번호 | Abnormal\_type 고유 번호 | Abnormal 고유 번호 |
| 10 | 11 | 0 |

* 예시) 19037 – 19번 지역의 03번 타입의 상태 이상이며 7번째 상태이상

4.1.2. name

* Name은 스킬을 구분하기 위한 String형 구분자이다.
* 다음과 같은 규칙의 String 규칙을 따른다.
* Skillcid\_고유String\_Int 예시) 14102\_Flee\_01

4.1.4. abnormal\_Type

* 상태 이상의 종류는 Abnormal\_Type.xslx을 참고한다.

4.1.4.1. 이동 속도

* 이동 속도는 npc의 speed 컬럼에 영향을 주는 변수로 정의한다.
* 해당 변수가 음수로 적용되면 상태 이상이 적용된 npc의 이동 속도는 감소한다.
* 이때 감소 상수가 speed보다 작을 경우 0으로 수렴하나 0이 되지 않는다.
* 해당 변수가 양수로 적용되면 상태 이상이 적용된 npc의 이동 속도는 증가한다.

4.1.4.2. 스택

* 최대 스택 수를 조정하는 변수로 정의한다.
* 0이 될 수는 없으며 Int값을 입력한다.
* 스택의 감소 방법은 2가지가 존재하며 sec방식과 all방식이 존재한다.

4.1.4.3. 스택 감소 방식

* sec 방식은 지속 시간이 지나면 npc가 보유한 상태이상의 스택수를 하나 제거한다.
* all 방식은 지속 시간이 지나면 npc가 보유한 상태이상을 전부 제거한다.

4.1.4.4. 지속 시간

* 지속 시간은 스택이 유지되는 시간으로 정의한다.
* 지속시간의 입력은 float형으로 입력한다.
* 지속시간이 0일 경우 특수한 경우를 제외하고 상태이상의 유지가 무한정 지속된다.

4.1.5. target

* Target, self, faction 세가지 형태로 구분한다.
* Target – Skill이 적용된 대상에게 abnormal 적용
* Self – Skill이 적용된 대상과 무관하게 자신에게 적용
* Faction – 같은 Faction에게 적용