튜브 및 조합 시스템

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-05-07 | 전 인호 | 초안 작성 |
| 2018-05-09 | 전 인호 | 4.2.11. 변경 |

1. 개요

* 튜브와 스킬 조합에 관하여 정의한다.
* 기획자는 PC가 조합 할 수 있는 형태의 스킬을 염두해 기획 하여야 한다.

2. 기획 의도

* 게임 내 스킬 조합에 관련된 아이템의 역할을 하기 때문에 그에 대한 타 부서의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 튜브

3.1. 튜브의 정의

* 튜브는 NPC 사망 처리 이후 나오는 조합 구성 품이다..
* PC는 튜브의 소모를 통해 조합하고 스킬을 만들어 낼 수 있다.

3.2. 튜브의 획득

* NPC가 사망하면 확률에 의하여 튜브를 드롭 된다.
* PC가 드롭된 튜브 근처에 접근 하게 되면 상호작용 키를 이용하여 획득 할 수 있다.

3.2. 에 대한 상호작용 키는 UI기획서 초안.pptx를 확인한다.

3.3. 튜브의 종류

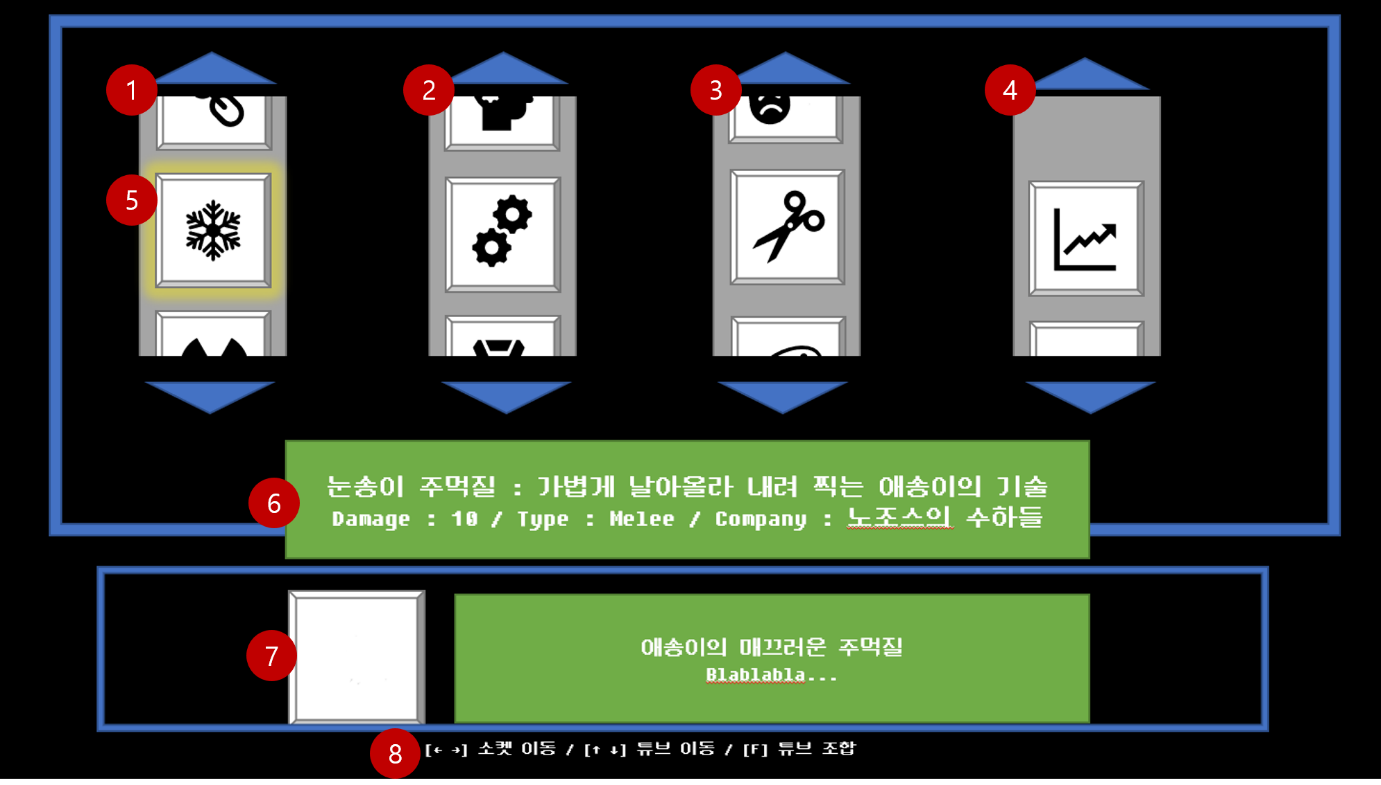
* Style: 스킬 제작 시 type, 데미지, 타격 횟수에 영향을 주는 튜브이다.
* Enhancer: 스킬 제작 시 Fx와 상태이상에 영향을 튜브이다.
* Cooler: 스킬 제작 시 재사용 대기시간에 대한 영향을 주는 튜브이다.
* Relic: 스킬 고유의 독특한 특수효과를 부여하는 튜브이다.

3.4. 튜브의 조합

3.4.1 공통사항

* PC는 Style, Enhancer, Cooler를 소모하여 스킬을 조합 할 수 있다.

3.4.2. 조합 방법



|  |  |
| --- | --- |
| No. | 내용 |
| 1 | Style 소켓 |
| 2 | Enhancer 소켓 |
| 3 | Cooler 소켓 |
| 4 | Relic 소켓 |
| 5 | 활성화된 튜브 |
| 6 | 황성화된 튜브에 대한 스크립트 |
| 7 | 조합된 스킬 아이콘 및 스크립트 |
| 8 | 조작방법 좌우 키로 활성 소켓이동 가능, 상하 키로 튜브이동 가능 |

* 플레이어가 [F]키를 누르면 활성상태[[1]](#footnote-1)에 있는 튜브가 소모되며, 스킬이 조합된다.

3.4.3. 조합 실패

* Style의 attack\_type이 Enhancer의 FX컬럼과 일치 하지 않는 경우 발생한다.
* 시스템 메시지로 ‘튜브의 호환성이 맞지 않습니다.’ 출력한다.

3.4.5. 부가기능

3.4.5.1 Company

* 활성상태된 모든 튜브의 company 컬럼이 같은 경우 스킬에 부가적인 효과가 부여된다.
* 자세한 사항은 company.docx 참고

3.4.5.2. Relic

* 활성화 상태에서 Relic 튜브가 없어도 조합이 가능하다.
* 스킬 조합 시 Relic 튜브가 활성상태라면 해당 Relic 튜브의 데이터 내에서 부과효과를 부여한다.
* 자세한 사항은 Relic.docx 참고

4. 데이터

4.1. 데이터

4.2. 데이터의 입력

4.2.1. cid

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3, 4 |
| 소켓 종류 | Grade | 튜브 고유 번호 |
| 3 | 4 | 00 |

* 위와 같이 3400인 경우 쿨러 소켓에 달인 등급에 00번째 튜브이다.
* 소켓의 종류는 Style(1), enhancer(2), cooler(3), relic(4)로 구분된다.
* Grade는 애송이의(1), 폭력배의(2), 격투가(3), 달인(4)로 구분된다.

4.2.2. name

* Name은 소켓을 구분하기 위한 String형 구분자이다.

4.2.3. name\_kor

* name\_Kor은 튜브 조합 시 스킬의 이름으로 출력될 String형 구분자 이다.

4.2.4. socket

* 소켓의 종류는 Style, enhancer, cooler, relic으로 구분된다.

4.2.5. grade

* Grade.csv를 참조한다.

4.2.6. company

* company.csv를 참조한다.

4.2.7. motion

* Stlye 소켓에 사용되는 변수이다.
* Animation\_Sprite이름

4.2.8. hit\_value

* Stlye 소켓에 사용되는 변수이다.
* 타격횟수를 정하는 함수형
* {(1차타격변수), (2차타격변수), …, (n차타격변수),}
* 이때, n차 타격 변수는 실제 타격되는 시간을 가져가며, float형으로 작성한다.

4.2.9. attack\_type

* Stlye 소켓에 사용되는 함수형이다.
* Attack\_type.xslx 참고

4.2.10.damage

* Stlye 소켓에 사용되는 변수이다.
* Int형이며 음수는 사용하지 않는다.

4.2.11. melee, range, bounce, instant

* Enhancer 소켓에 사용되는 변수이다.
* 조합 시 활성상태에서 스타일에 어택 타입이 인핸서의 melee, range, bounce, instant 컬럼과 대조한다.
* 이때, 어택타입과 컬럼값이 일치하면[[2]](#footnote-2) 스킬을 조합 할 수 있다.
* 그렇지 않다면 실패 처리로 반환한다.
* FX\_sprite이름 함수형{(attack01, 최소거리, 최대거리)}
* Attack\_type이 bounce의 경우{(attack01, X좌표, Y좌표)}

4.2.12. abnormal\_value

* Abnormal.cvs참조

4.2.13. splash

* 타격되는 지점의 범위 0이상의 int형으로 작성한다.

4.2.14. cooltime

* 재사용 대기시간
* Float형태의 문자
* 재사용 대기시간.docx 참고

1. 활성상태: 소켓에 중간열에 위치한 조합직전의 상태 [↑](#footnote-ref-1)
2. 해당 컬럼값에 데이터가 입력되있는 경우 [↑](#footnote-ref-2)