튜브 시스템

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-07- | 전 인호 | 초안 작성 |

1. 개요

* 튜브 시스템에 관해서 정의한다.
* 기획자는 PC가 아이템으로 습득 튜브의 등급과 점수를 유의하여 기획 해야 한다.

2. 기획의도

* 게임 내 튜브는 아이템의 역할을 하기 때문에 그에 대한 타 부서의 이해를 돕기 위해 작성됨

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 쿨타임에 영향을 주는 튜브이다.
* Enhancer: 스킬 제작 시 Fx와 상태이상, 쿨타임에 영향을 튜브이다.
* Cooler: 스킬 제작 시 재사용 대기시간감소에 영향을 주는 튜브이다.
* Relic: 스킬 고유의 독특한 특수효과를 부여하는 튜브이다.

4. 부가기능

4.1. Grade별 점수

* NpcTube에서 결정 가능하다.
* 튜브의 해당 Grade만큼 점수를 가지고 있으며 이를 통해서 새로운 능력치를 가져 온다.
* 능력치는 튜브가 드랍 시 랜덤으로 능력치를 가져오며 모든 점수를 사용해야 한다.
* 가져올 수 있는 능력치에 관한내용은 TubeTrat.xlsx확인

4.2. Company

* Company는 NPC생성 시 해당 NPC가 소유하고 있는 3개또는4개의 튜브가 모두 랜덤으로 값으로 적용된다.
* 해당 NPC 사망 처리 시 NPC가 가지고 있던 튜브는 드랍된 튜브의 Company값을 상속 한다.
* 자세한 사항은 company.docx 참고

4.3. 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

5. 데이터

5.1. 전체 공통데이터

5.1.1. cid

* cid는 스킬을 구분하기 위한칼럼이다.
* int형 구분자이다.
* 4자리수의 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.
* PC튜브 종류는 Style(1), enhancer(2), cooler(3), relic(4)로 구분된다.
* NPC튜브 종류는 Style(5), enhancer(6), cooler(7), relic(8)로 구분된다.
* Grade는 애송이의(0), 폭력배의(1), 격투가(2), 달인(3)로 구분된다.

5.1.2. name

* Name칼럼은 영어버전에서 튜브의 이름으로 출력되는 칼럼이다.
* string형 구분자이다.

5.1.3. nameKor

* nameKor칼러음 튜브의 이름으로 출력되는칼럼이다.
* string형 구분자이다.

5.1.4. socket

* 소켓의 종류는 구분하는 칼럼이다.
* string형구분자이다.
* style, enhancer, cooler, relic으로 구분된다.

5.2. PC데이터

5.2.1. TubeStyle

5.2.1.1. range

* TubeStyle에서 공격의 범위 사거리 등을 결정하는 칼럼이다.
* int형구분자를 사용한다.
* attackType이 melee일경우 0으로 고정된다.
* attackType이 range이고 5일경우 Projectile이 5탈일 이후 데미지가 감소한다.
* attackType이 bounce일 경우 Projectile이 바닥에 튕기는 횟수를 의미한다.

5.2.1.2. attackType

* TubeStyle 어택타입을 결정하는 칼럼이다.
* string형 구분자이다. .
* melee, range, bounce가 사용된다.
* 스킬 조합 시 실패 여부를 결정한다.
* 스킬 조합 시 range의 값을 결정한다.

5.2.1.3. position

* 스킬 사용 시 에프엑스가 생성되는 위치를 결정하는 칼럼이다.
* string형 구분자이다.
* High, Mid, Low가 사용된다.

5.2.1.4. damage

* 스킬의 데미지를 결정하는 칼럼이다.
* Int형 구분자이다.

5.2.1.5. combo

* 스킬 사용 시 연속기 여부를 결정하는 칼럼이다.
* Int형 구분자이다.
* 후속 모션사용 하게될 경우, 다음 모션의 cid를 입력하면 된다.

5.2.1.6. coolTime

* 스킬 사용 시 다음 스킬을 사용 하기 위한 대기 시간을 설정하는 칼럼이다.
* Int형 구분자이다.
* 콤보가 있을 경우 모든 모션에 쿨타임을 더한다.

5.2.1.7. hold(미구현)

5.2.1.8. holdMotion(미구현)

5.2.2. TubeEnhancer

5.2.2.1 meleeSoket, rangeSoket, bounceSoket, dashSoket

* 스킬 조합 시 조합 가능 여부를 결정하는 칼럼이다.
* TRUE & FALSE. 형의 구분자이다.
* styleTube의 socket칼럼이 melee이고 meleeSoket이 TRUE일경우 조합이 가능하다.
* 5.2.2.2. range
* TubeEnhancer에서 공격의 범위 사거리 등을 결정하는 칼럼이다.
* int형구분자를 사용한다.
* attackType이 melee일경우 x축 공격 범위로 적용된다.
* attackType이 range일경우 데미지감소의 감소율로 적용된다.
* attackType이 bounce일 경우 폭발 범위로 적용된다.

5.2.2.3.abnormalValue

* 스킬의 상태이상 효과를 결정하는 칼럼이다.
* 함수형으로 사용된다.
* 함수 사용 시 Abnormal\_Type.xlsx에서 참고하여 작성한다.

5.2.2.4. coolTime

* 스킬 사용 시 다음 스킬을 사용 하기 위한 대기 시간을 설정하는 칼럼이다.
* Int형 구분자이다.

5.2.2.5. FX이름 설정

* FX의 이름은 OnStart, Projectile, OnHit 분리하여 관리한다.
* OnStart : 스킬 사용 시 몸체에서 시작되는 FX 예)드래곤볼 초사이언 변신 시 몸주위에 있는 노란색 FX
* Projectile : 스킬 사용 시 총알, 폭탄등의 투사체 FX
* OnHit : 피격 시 생성 되는 FX 예)폭탄 폭발FX
* FX파일이름으로 EnhacerTube로 불러오며 규칙은 아래와 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2000 | \_OnStart | 0 |
| 인헨서튜브 cid | Fx종류 | 스프라이트 번호 |

* 위와 같이 2000\_OnSart0이라는 이름의 FX는 인핸서 Cid에서 스킬 시작 시 출력되는 FX이다.
* 위와 같이 FX파일의 이름을 불러내면 인핸서가 그에 따른 FX를 출력하게 된다.

5.2.3. TubeCooler

5.2.3.1. coolTime

* 스킬 대기 시간 감소율을 설정하는 칼럼이다.
* Int형 구분자이다.

5.2.4.TubeRelic(미구현)

5.3. NPC데이터

5.3.1. NPC공통데이터

5.3.1.1. grade

* 몬스터가 가지고있는 튜브 등급을 결정하는 칼럼, 드랍튜브의 등급은 해당 등급에서 상속받는다.
* string형 구분자이다.
* seakness, gangster, fighter, master로 사용

5.3.1.2. company

* 몬스터가 가지고있는 튜브 컴패니속성을 결정하는 칼럼, 드랍튜브의 등급은 해당 등급에서 상속받는다.
* string형 구분자이다.
* WalkersWorkshop, SmithsSmithy, DSDC ,KanaKooler, RaccoonGlass, DelicateBastard, ProIndustrial, RoyalLab를 사용

5.3.2.1. NPCTubeStyle

* NPC공통 데이터 칼럼을 제외하고는 PC와 동일

5.3.2.2. NPCTubeEnhancer

* NPC공통 데이터 칼럼을 제외하고는 PC와 동일

5.3.2.3. NPCTubeCooler

* NPC공통 데이터 칼럼을 제외하고는 PC와 동일

5.3.2.4.NPCTubeRelic(미구현)