

REG System

목차

1. [캐릭터 및 동료 base](#)
2. [아이템 base](#)
3. [스킬 base](#)

캐릭터 base

- 캐릭터(및 동료, 몬스터) 스테이터스

예시	값
<pre>public enum statType { None = 0, atk = 1, //공격력 (int) def = 2, //방어력 (int) hp = 3, //체력 (int) speed = 4, //속도 (float) criPro = 5, //크리티컬 확률 (float) criDmg = 6, //크리티컬 데미지 (float) bossDmg = 7, //보스 데미지 (float) }</pre>	공격력(atk)
	방어력(def)
	체력(hp)
	속도(speed)
	크리티컬 확률(criProb)
	크리티컬 데미지(criDmg)
	보스 피해량(bossDmg)

- 종족 : 성장에 필요한 재화 구분

예시	종족	재화
<pre>public enum animalType { None = 0, mouse = 1, //쥐 cat = 2, //고양이 cow = 3, //소 }</pre>	쥐(Mouse)	치즈
	고양이(Cat)	츄르
	소(Cow)	건초

- 캐릭터 몬스터 구분

예시	캐릭터 구분
<pre> public enum characterType { None = 0, playerble = 1, //플레이어블 캐릭터 monster = 2, //일반 몬스터 boss = 3, //보스 몬스터 } </pre>	플레이어블 캐릭터(playerble)
	일반 몬스터(monster)
	보스 몬스터(boss)

- 캐릭터시트

[예시](#)

uid	name	animalType	characterType	atk	def	hp	speed	crtPro	crtDmg	bossDmg
#캐릭터 ID	#이름	#종족	#캐릭터 구분	#기본 공격력	#기본 방어력	#체력	#속도	#크리티컬확률	#크리티컬 데미지	#보스데미지
100000	100000	1	1	10	5	300	2	0.15	1.25	0
100001	100001	1	1	5	10	300	2	0.15	1.25	0
100002	100002	2	1	13	7	300	3	0.25	1.25	0
100003	100003	3	1	15	20	500	2	0.15	1.25	0
100004	100004	2	2	5	5	100	1	0.15	1.25	0
100005	100005	2	2	7	5	150	2	0.15	1.25	0
100006	100006	2	3	20	15	2000	4	0.25	1.25	0

- 이름

[예시](#)

uid	kor
#텍스트ID	#한국어
100000	쥐환
100001	쥐루토
100002	냥스케
100003	우지
100004	고양이 잡졸
100005	덩치 큰 고양이
100006	도둑 고양이

- 레벨시트

[예시](#)

level	exp	#경험치 합산	atk	#공격력 합산	def	#방어력 합산	hp	#체력 합산
#레벨	#다음 레벨업 까지 필요 경험치		#공격력 증가		#방어력 증가		#체력증가	
1	10	10	3	3	1	1	10	10
2	15	25	3	6	1	2	10	20
3	20	45	3	9	1	3	10	30
4	25	70	3	12	1	4	10	40
5	30	100	3	15	1	5	10	50
6	35	135	3	18	1	6	10	60
7	40	175	3	21	1	7	10	70
8	45	220	3	24	1	8	10	80
9	50	270	3	27	1	9	10	90
10	55	325	3	30	1	10	10	100
11	60	385	5	35	2	12	20	120
12	65	450	5	40	2	14	20	140
13	70	520	5	45	2	16	20	160
14	75	595	5	50	2	18	20	180
15	80	675	5	55	2	20	20	200
16	85	760	5	60	2	22	20	220
17	90	850	5	65	2	24	20	240
18	95	945	5	70	2	26	20	260
19	100	1045	5	75	2	28	20	280
20	105	1150	5	80	2	30	20	300
21	110	1260	7	87	3	33	30	330
22	115	1375	7	94	3	36	30	360
23	120	1495	7	101	3	39	30	390
24	125	1620	7	108	3	42	30	420
25	130	1750	7	115	3	45	30	450
26	135	1885	7	122	3	48	30	480
27	140	2025	7	129	3	51	30	510
28	145	2170	7	136	3	54	30	540
29	150	2320	7	143	3	57	30	570
30								

- 캐릭터 성장

[예시](#)

uid	name	statType	value	maxLevel
#스테이터스ID	#이름	스테이터스 옵션	스테이터스 증가 값	최대레벨
300000	300000		1	100
300001	300001		0.5	100
300002	300002		5	100
300003	300003		0.001	100
300004	300004		0.01	100
300005	300005		0.005	100

- 이름

[예시](#)

uid	kor
#텍스트ID	#한국어
300000	공격력 증가
300001	방어력 증가
300002	체력 증가
300003	골드 획득량 증가
300004	추가타 확률 증가
300005	크리티컬 확률 증가

- statType

예시	option
<pre> public enum statType { None = 0, atk = 1, //공격력 (int) def = 2, //방어력 (int) hp = 3, //체력 (int) criPro = 5, //크리티컬 확률 (float) addGoldVar = 8, //골드 획득량 증가 (float) doubleAtkPro = 9, //더블어택 확률 (float) } </pre>	공격력 (atk)
	방어력 (def)
	체력 (hp)
	골드 획득량 증가(addGoldVar)
	더블어택 확률 증가(doubleAtkPro)
	크리티컬 확률 증가(criPro)

- 공식
 - 캐릭터(동료 및 몬스터 포함)는 틱당 최종 속도 만큼 활동 가능 수치를 회복한다
 - 활동가능 수치가 일정 수치에 도달하면 캐릭터는 공격을 실행한다.
 - 공격은 캐릭터의 최종 공격력 수치를 적의 최종 방어력 수치와 계산하여 나온 데미지만큼 적의 최종 체력에서 감소시킨다.
 - 체력이 0이 되면 사망한다.

단어	설명
틱	일정한 시간(60ms)
최종 속도	캐릭터의 기본 속도 값 + 버프 등으로 증가한 속도 값
활동 가능 수치	틱당 최종속도만큼 증가하는 값
일정 수치	활동 가능 수치가 20 이상이면 행동(공격)을 한다
최종 공격력	캐릭터의 기본 공격 값 + 레벨, 장비, 버프 등으로 증가한 공격 값
최종 방어력	캐릭터의 기본 방어 값 + 레벨, 장비, 버프 등으로 증가한 방어 값
최종 체력	캐릭터의 기본 체력 값 + 레벨, 장비, 버프 등으로 증가한 체력 값

아이템 base

- 장비

예시	종류
----	----

<pre> public enum eqiptype { None = 0, weapon = 1, //무기 armor = 2, //갑옷 shoes = 3, //신발 necklace = 4, //목걸이 armlet = 5, //팔찌 ring = 6, //반지 } </pre>	무기(weapon)
	갑옷(armor)
	신발(shoes)
	목걸이(necklace)
	팔찌(armlet)
	반지(ring)

- 장비시트

[예시](#)

uid	name	type	grade	statType1	statType1value	statType2	statType2value
#장비ID	#이름	#종류	등급	#옵션1	#옵션1 값	#옵션2	#옵션2 값
200000	200000	1	1	1	5	7	0
200001	200001	2	1	2	5	3	0
200002	200002	3	1	3	10	5	0
200003	200003	4	1	5	0.05	6	0
200004	200004	5	1	7	3	2	0
200005	200005	6	1	6	3	1	0
200010	200010	1	2	1	10	7	1
200011	200011	2	2	2	10	3	10
200012	200012	3	2	3	50	5	0.01
200013	200013	4	2	5	0.1	6	3
200014	200014	5	2	7	5	2	5
200015	200015	6	2	6	5	1	5

- 이름

[예시](#)

uid	kor
#텍스트ID	#한국어
200000	낡은 석궁
200001	찢어진 면서츠

200002	땀아빠진 구두
200003	끊어진 목걸이
200004	쓸데없이 무거운 팔찌
200005	빛바랜 반지
200010	석궁
200011	면셔츠
200012	구두
200013	목걸이
200014	팔찌
200015	반지

- 스탯

예시	값
<pre> public enum statType { None = 0, atk = 1, //공격력 (int) def = 2, //방어력 (int) hp = 3, //체력 (int) speed = 4, //속도 (float) criPro = 5, //크리티컬 확률 (float) criDmg = 6, //크리티컬 데미지 (float) bossDmg = 7, //보스 데미지 (float) } </pre>	공격력(atk)
	방어력(def)
	체력(hp)
	속도(speed)
	크리티컬 확률(criProb)
	크리티컬 데미지(criDmg)
	보스 피해량(bossDmg)

- 재화

- 사용 재화
 - 금화, 결정석
- 성장 재료
 - 치즈, 휴르, 건초 등
- 강화 재료
 - 땅콩버터 등

- 재화시트

[예시](#)

uid	name	#설명
#재화ID	#재화 이름	
400000	400000	캐릭터 성장 재화
400001	400001	무료 결제 재화
400002	400002	유료 결제 재화
400003	400003	mouse 종족 성장 재화
400004	400004	cat 종족 성장 재화
400005	400005	cow 종족 성장 재화
400006	400006	장비 강화 재화

- 이름

[예시](#)

uid	kor	eng
#텍스트ID	#한국어	#영어
400000	감자	potato
400001	결정석(무료)	freeStone
400002	결정석(유료)	cashStone
400003	치즈	cheeze
400004	츄르	chur
400005	건초	hay
400006	땅콩버터	peanutButter

스킬 base

- 스킬
 - 발동 : 적이 존재하면 자동으로 스킬 시전
 - 쿨타임 : 스킬 의 쿨타임중에는 시전 불가 쿨타임이 지나면 다시 발동

예시

타입

<pre> public enum skillType { None = 0, attack = 1, //공격 buff = 2, //스텟 증감 crowdControl = 3, //행동불능 continuousDamage = 4, //지속피해 } </pre>	공격(attack)
	스텟 증감(buff)
	행동불능(crowdControl)
	지속 피해(continuousDamage)

○ 스킬타입

[예시](#)

uid	target	skillType	range	duration
#타입ID	#적용대상(0:자신, 1: 적, 2 : 아군)	#타입	#범위 (0 : 단일, 그외 px만큼)	#지속시간 (0 : 즉발, 그외 초 동안)
600000		1	1	0
600001		1	3	0
600002		1	4	0
600003		1	1	200
600004		1	1	200

○ 레벨 & 등급

- 스킬의 최대 레벨을 달성하면 스킬의 등급업 가능

● 스킬

[예시](#)

uid	name	type1	type1value1	type1value2	type2	type2value1	type2value2	rank	coolDown	maxLevel	nextSkill
#스킬ID	#이름	#스킬 타입 1	#스킬 타입1 값(고정)	#스킬 타입1 값(계수)	#스킬 타입 2	#스킬 타입2 값(고정)	#스킬 타입2 값(계수)	#등급	#쿨타임	#최대 레벨	#다음 스킬
500000	500000	600000	0	20	null			1	15	10	500010
500001	500001	600000	0	20	null			1	15	10	500011
500010	500010	600000	100	20	600002	0	25	2	10	20	500020
500011	500011	600000	100	20	600001			2	10	20	500021
500020	500020	600003	1000	50	600002	0	100	3	13		
500021	500021	600004	1000	50	600001			3	15		

○ 공식

- 스킬 데미지 = (value1 + 스킬레벨 * value2) / 지속시간 (지속시간이 0일 경우 1로 계산)

○ 이름

[예시](#)

uid	kor	eng
#텍스트ID	#한국어	#영어
500000	파이어	fire
500001	스파크	spark
500010	파이어볼	fireball
500011	라이트닝	rightning
500020	플레임	flame
500021	썬더스톰	ThunderStorm