내구도 시스템이란?

내구도는 특별한 상황에서 감소하게 된다. 이러한 내구도 감소의 처리과 감소되었을 때의 규칙, 감소된 내구도를 회복하는데 필요한 내용을 정리하고 내구도가 존재하는 특정아이템들을 정의한 것이 내구도 시스템이다.

내구도가 존재하는 아이템의 정의

: 아래의 아이템들은 표에 정의된 규칙에 따라 내구도를 가진다.

|  |  |
| --- | --- |
| 종류 | 설명 |
| 무기 | 모든 무기 아이템은 100의 내구도를 가진다. |
| 방어구 | 모든 방어구 아이템은 100의 내구도를 가진다. |

내구도 단계 및 단계별 규칙

: 내구도의 수치에 따라 현재 상태를 분류하는 단계를 아래와 같이 정의한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내구도 단계 | 내구도 | 비고 |
| 1 | 41 이상 | - |
| 2 | 1이상 ~ 40이하 | - |
| 3 | 0 | 아이템이 완전히 손상된 상태, 아이템의 능력치가 적용되지 않는다. |

내구도의 감소

: 아래와 같은 상황에서 내구도는 감소한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 상황 | | 설명 |
| 공격 | 공격형 스킬 | 공격형 스킬로 적을 공격한 경우 무기의 내구도가 감소한다 |
| 공격형 스킬(타격 X) | 공격형 스킬을 사용하였으나 피격 대상이 없을 경우 내구도는 감소하지 않는다. |
| 피격 | 공격형 스킬 | 공격형 스킬에 피격당한 경우 방어구의 내구도가 감소한다. |
| 사망 | - | 사망할 경우 내구도가 감소한다. |

: 내구도가 감소가 적용되는 부위는 다음과 같다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 상황 | | 적용 캐릭터 | 적용 아이템 |
| 공격 | 공격형 스킬 | 공격자 | 무기 |
| 피격 | 공격형 스킬 | 피격자 | 방어구 랜덤 한부위 |
| 사망 | - | 사망 캐릭터 | 전 부위 |

: 내구도의 감소량은 다음과 같다

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 상황 | | 감소량 |
| 공격 | 공격형 스킬 | 각각의 스킬별로 설정 |
| 피격 | 공격형 스킬 | 각각의 스킬별로 설정 |
| 사망 | - | 최대 내구도의 10%가 감소 |

: 스킬 별 내구도 감소량

본래 스킬을 기획서에 들어가 있어야 하지만 뒤늦게 내구도 시스템이 설계되어 작업의 편의성을 위해 본 문서에 작성함

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 스킬 | | 내구도 감소량 |
| 블루 | 먼지털기(기본 공격) | 0.01 |
| 탈수(우클릭, 강화 공격) | 0.04 |
| 쓸어담기(2번 스킬) | 0.10 |
| 청소바람(3번 스킬) | 0.16 |
| 상쾌한 도약(4번 스킬) | 0.12 |
| 더스티 | 몸통 박치기 | 0.06 |
| 자폭 | 0.40 |
| 인티 | 찌르기 | 0.04 |
| 상위 더스티 | 먼지투척 | 0.06 |
| 소환사 더스티 | 먼지바람 | 0.10 |
| 더더스티 | 지면강타 | 0.16 |
| 먼지폭풍(마지막 타격) | 0.24 |
| 특수능력 | 독성 | 0.02 |
| 돌풍 | 0.04 |
| 오염 | 0.04 |
| 봉인 | 0.16 |
| 얼룩 | 0.08 |
| 부패 | 0.20 |
| 지뢰 | 0.12 |
| 터렛 | 0.04 |

: 내구도 표시

내부적으로 내구도는 100.00 의 수치를 가지지만 UI에는 정수 단위로 표현하며 UI에 표시될 때에는 정수 단위로 올림 처리하여 표시한다

|  |  |
| --- | --- |
| 실제 값 | 표기 값 |
| 100.00 | 100 |
| 99.97 | 100 |
| 99.00 | 99 |
| 98.88 | 99 |
| 0.12 | 1 |
| 0 | 0 |

중요) 마을 이동시, 소수점 단위의 손상도는 전부 올림처리 되어 재설정된다.

* 내구도 67.87의 장비는 UI상 68으로 표현되며, 해당 상태에서 마을로 이동시, 내구도가 68.00 으로 재설정된다.

: 손상된 장비 표시

장착하고 있는 장비의 내구도 상태에 따라서 HUD에 별도로 표시하도록 한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내구도 단계 | 내구도 | 색 |
| 1 | 41 이상 | 흰색 |
| 2 | 1이상 ~ 40이하 | 노란색 |
| 3 | 0 | 빨간색 |
| 장비하지 않음 | - | 흰색 |

(UI 설계 필요함)

: 내구도 수리

내구도가 1.00 이상 손상된 장비만 수리가 가능하며, 1.00 미만으로 손상된 장비는 수리 대상에 포함되지 않는다.

내구도 수리는 NPC를 통해서만 가능하며 장비의 종류와 등급, 레벨, 손상된 정도에 따라서 가격이 다르게 책정된다.

가격 보정 시, 소수점 단위는 버린다.

|  |  |
| --- | --- |
| 장비종류 | 손상도 1당 |
| 머리 | 200 클린 |
| 가슴 | 300 클린 |
| 다리 | 300 클린 |
| 손 | 200 클린 |
| 발 | 200 클린 |
| 무기 | 400 클린 |

|  |  |
| --- | --- |
| 등급 | 가격 보정 |
| 일반 | 1.0배 |
| 희귀 | 1.2배 |
| 전설 | 1.5배 |

|  |  |
| --- | --- |
| 레벨 | 가격 보정 |
| 1~9 | 0.3배 |
| 10~19 | 0.4배 |
| 20~29 | 0.6배 |
| 30~39 | 1.0배 |
| 40~49 | 1.7배 |
| 50 | 2.5배 |