

Project_NoA

캐릭터 베이스

노치영과 아이들

팀 프로젝트

목차

목차.....	2
개요.....	3
1. 문서 소개.....	3
2. 기획 의도.....	3
캐릭터 베이스.....	4
1. 캐릭터 정보.....	4
1.1. 등급.....	4
1.2. 노엘.....	4
1.3. 레벨.....	5
1.4. 분류.....	5
2. 캐릭터 스탯.....	6
2.1. 공격력.....	6
2.2. 체력.....	7
2.3. 방어력.....	7
2.4. 공격 속도.....	8
2.5. 이동 속도.....	8
2.6. 캐스팅 속도.....	9
2.7. 치명타 확률.....	9

개요

1. 문서 소개

- 이 문서는 NoA 의 캐릭터 베이스 문서입니다.
- 캐릭터가 가진 데이터들을 설명하고 변수명을 설정하는 데 방향을 제시합니다.
- 해당 문서를 데이터 테이블과 함께 보면 좋습니다.

2. 기획 의도

- 캐릭터의 레벨에 따른 변화량을 위해 필요한 데이터들을 정리합니다.
- 필요한 공식들을 설정합니다.

캐릭터 베이스

1. 캐릭터 정보

항목	영문명	설명
등급	Grade	캐릭터의 등급을 나타냅니다.
노엘	Noel	캐릭터의 노엘을 나타냅니다.
레벨	Level	캐릭터의 레벨을 나타냅니다.
분류	Category	캐릭터의 분류는 기본 공격 거리, 속성, 체형에 따른 분류로 나뉩니다.

1.1. 등급

항목	정의	
	관련 항목	설명
등급(Grade)	base_grade (기본 등급)	캐릭터의 기본 등급(태생 등급)입니다.
	cur_grade (현재 등급)	캐릭터의 현재 등급입니다.
<ul style="list-style-type: none">- 캐릭터의 등급은 5 개로 분류됩니다. (D, C, B, A, S)- 모든 캐릭터는 S 등급까지 올라갈 수 있습니다.- 캐릭터의 태생 등급에 따라 최대 레벨이 다릅니다.		

1.2. 노엘

항목	정의	
	관련 항목	설명
노엘(Noel)	cur_noel (현재 노엘)	현재 노엘입니다.
	max_noel (최대 노엘)	최대 노엘입니다. (캐릭터의 등급에 비례합니다.)
<ul style="list-style-type: none">- 노엘은 같은 캐릭터를 등록하여 성장시키는 NoA 만의 초월 시스템입니다.- 모든 캐릭터는 노엘 0 성으로 소환됩니다.- 노엘은 6 개로 분류됩니다. (0~5 성)- 노엘은 캐릭터의 등급에 따라 최대 치가 다릅니다. (D: 1 성 ~ S: 5 성)		

1.3. 레벨

항목	정의	
	관련 항목	설명
레벨(Level)	cur_level (현재 레벨)	캐릭터의 현재 레벨입니다.
	max_level (최대 레벨)	캐릭터의 최대 레벨은 태생 등급에 따라 다릅니다.
<ul style="list-style-type: none">- 캐릭터는 1 레벨로 소환됩니다.- 캐릭터의 태생 등급에 따라 최대 레벨이 다릅니다.- 태생 등급이 한 개씩 낮아질 때 마다 최대 레벨은 5 레벨씩 줄어듭니다.- ex) 태생 S 등급 : 최대 레벨 50 => 태생 A 등급 : 최대 레벨 45		

1.4. 분류

항목	정의	
	관련 항목	설명
분류(Category)	atk_type (공격 타입)	캐릭터의 기본 공격에 따라 나뉩니다. (근거리/원거리)
	attribute (속성)	캐릭터의 속성을 나타냅니다. (화/수/목/금/명/암)
	body_type (체형)	캐릭터의 체형을 나타냅니다. (소/중/대)

2. 캐릭터 스탯

항목	영문명	추가 설명
공격력	Attack	공격력은 캐릭터의 피해량과 관련이 있는 스탯입니다.
체력	Health Point	캐릭터의 최대 체력, 체력 회복량 등 체력에 관련된 스탯입니다.
방어력	Defence	-
공격 속도	Attack Speed	공격 속도가 높을수록 기본 공격이 빨라집니다.
이동 속도	Move Speed	-
캐스팅 속도	Casting Speed	캐스팅 속도가 높을수록 스킬 사용이 빨라집니다.
치명타 확률	Critical Rate	-

2.1. 공격력

항목	정의	
	관련 항목	설명
공격력	base_atk (기본 공격력)	캐릭터의 기본 공격력(순수 스탯 공격력)
	unit_atk (단위 공격력)	레벨이 오를수록 자동으로 증가하는 단위 공격력 값
	variance_atk (변화된 공격력)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	current_atk (현재 공격력)	캐릭터의 현재 공격력 = 기본 공격력 + 단위 공격력 + 변화된 공격력 = base_atk + unit_atk * lv + variance_atk
<ul style="list-style-type: none"> - 공격력은 레벨이 오를수록 증가합니다. - 캐릭터 창에는 current_atk 이 표시됩니다. - 캐릭터 마다 base_atk, unit_atk 가 다릅니다. - base_atk, unit_atk 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_atk, current_atk 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		

2.2. 체력

항목	정의	
	관련 항목	설명
체력	base_hp (기본 체력)	캐릭터의 기본 체력 (순수 스탯 체력)
	unit_hp (단위 체력)	레벨이 오를수록 자동으로 증가하는 단위 체력 값
	variance_hp (변화된 체력)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	max_hp (최대 체력)	캐릭터의 최대 체력 = $\text{base_hp} + \text{unit_hp} * \text{lv} + \text{variance_hp}$
	current_hp (현재 체력)	캐릭터의 현재 체력 = $\text{max_hp} - \text{final_damage}$
<ul style="list-style-type: none"> - 체력은 레벨이 오를수록 증가합니다. - 캐릭터 창에는 max_hp 가 표시됩니다. - 전투 시에는 max_hp 와 current_hp 가 UI 로 표시됩니다. - final_damage 는 받는 피해 감소량을 적용하여 최종적으로 받은 피해량을 의미합니다. - base_hp, unit_hp 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_hp, max_hp, current_hp 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		

2.3. 방어력

항목	정의	
	관련 항목	설명
방어력	base_def (기본 방어력)	캐릭터의 기본 방어력 (순수 스탯 방어력)
	unit_def (단위 방어력)	레벨이 오를수록 자동으로 증가하는 단위 방어력 값
	variance_def (변화된 방어력)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	current_def (현재 방어력)	캐릭터의 현재 방어력 = 기본 방어력 + 단위 방어력 + 변화된 방어력 = $\text{base_def} + \text{unit_def} * \text{lv} + \text{variance_def}$
<ul style="list-style-type: none"> - 방어력은 레벨이 오를수록 증가합니다. - 캐릭터 창에는 current_def 이 표시됩니다. - 캐릭터 마다 base_def, unit_def 가 다릅니다. - base_def, unit_def 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_def, current_def 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		

2.4. 공격 속도

항목	정의	
	관련 항목	설명
공격 속도	base_atk_spd (기본 공격 속도)	캐릭터의 기본 공격 속도
	variance_atk_spd (변화된 공격 속도)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	current_atk_spd (현재 공격 속도)	캐릭터의 현재 공격 속도 = base_atk_spd + variance_atk_spd
<ul style="list-style-type: none"> - 공격 속도는 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. - 공격 속도가 높을수록 일반 공격이 빨라집니다. - 캐릭터 창에는 base_atk_spd 가 표시됩니다. - base_atk_spd 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_atk_spd, current_atk_spd 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		

2.5. 이동 속도

항목	정의	
	관련 항목	설명
이동 속도	base_move_spd (기본 이동 속도)	캐릭터의 기본 이동 속도
	variance_move_spd (변화된 이동 속도)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	current_move_spd (현재 이동 속도)	캐릭터의 현재 이동 속도 = base_move_spd + variance_move_spd
<ul style="list-style-type: none"> - 이동 속도는 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. - 캐릭터 창에는 base_move_spd 가 표시됩니다. - base_move_spd 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_move_spd, current_move_spd 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		

2.6. 캐스팅 속도

항목	정의	
	관련 항목	설명
캐스팅 속도	base_cast_spd (기본 캐스팅 속도)	캐릭터의 기본 캐스팅 속도
	variance_cast_spd (변화된 캐스팅 속도)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	current_cast_spd (현재 캐스팅 속도)	캐릭터의 현재 캐스팅 속도 = base_cast_spd + variance_cast_spd
<ul style="list-style-type: none"> - 캐스팅 속도는 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. - 캐스팅 속도가 높을수록 스킬 사용이 빨라집니다. - 캐릭터 창에는 base_cast_spd 가 표시됩니다. - base_cast_spd 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_cast_spd, current_cast_spd 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		

2.7. 치명타 확률

항목	정의	
	관련 항목	설명
치명타 확률	base_cri_rate (기본 치명타 확률)	캐릭터의 기본 치명타 확률
	variance_cri_rate (변화된 치명타 확률)	아이템, 스킬, 도감 등의 효과로 변화하는 값.
	current_cri_rate (현재 치명타 확률)	캐릭터의 현재 치명타 확률 = base_cri_rate + variance_cri_rate
<ul style="list-style-type: none"> - 치명타 확률은 레벨이 올라도 증가하지 않습니다. - 캐릭터 창에는 current_cri_rate 가 표시됩니다. - 치명타 확률의 최대 수치는 100%입니다. - 치명타가 적용되면 피해량이 1.5 배 증가합니다. - base_cri_rate 는 캐릭터 테이블에 들어가는 데이터입니다. - variance_cri_rate, current_cri_rate 는 계산으로 산출되는 데이터입니다. 		