# 

# 

Combat Master

- Colosseum-

**Item system design**

Designed date : 2020.1.20

Designed by : 이재천

**목차**

1.[목적](#h.sdxda8wqqyce)

2.[아이템이란?](#h.l9ixs948qzgx)

3.[아이템 속성](#h.ufgfgnskyzpi)1

3.1[아이템 인덱스](#h.z4vh4takhg4s)

3.2[아이템 데이터 이름](#h.de4lncmp0v01)

3.3[아이템 이름](#h.ap5pn4946ln)

3.4[아이템 설명](#h.treo9ohacksh)

3.5[아이템 종류](#h.iwiahp2fax65)

3.5.1[무기](#h.83u6wnr3rx25)

주무기

보조무기

3.5.2[방어구](#h.nbn21vrdz59p)

투구

갑옷

장갑

부츠

3.5.3액세서리

반지

목걸이

3.5.4포션

HP포션

스테미나포션

해독포션

강화포션 근력

강화포션 민첩

강화포션 손재주

강화표션 이동속도

붕대

3.5.5퀘스트

시나리오 퀘스트

일일 퀘스트

히든 퀘스트

3.5.6강화재료

3.5.7음식

채소류

과일

곡물

빵

육류

생선

유제품

요리류

저장식품류

3.5.8인챈트

인챈트 스크롤

인챈트 재료

3.5.9제작재료

금속

목재

자연석

가죽

기름

첨가물

기타

3.6[등급](#h.qtwem9iou1pf)

등급외

nomal

superior

rare

epic

unique

legend

myth

set

hell

3.7[능력치](#h.l9kuo0oq32i3)

공격력

무기파괴

스테미너소모

무게

치명타확률

정확도

중갑방어관통

중갑방어파괴

경갑방어관통

경갑방어파괴

내구력

출혈확률

골절확률

기절확률

장력

장전속도

사거리

3.8[사용 효과](#h.wuaabzuon4x4)

3.8.1스탯증가

체력

근력

민첩성

손재주

의지

행운

명예

전투지식

3.8.2 무기속성증가

치명타율

부상률

치명타피해량

3.8.3스킬레벨증가

4. 아이템 속성2

4.1획득방법

4.2판매가

4.3구매가

4.4수리비

4.5판매가능

4.6개조가능

4.7강화가능

4.8인챈트가능

# 목적

아이템을 정의하기 위함.

# 아이템이란?

게임 내에서 유저가 획득하게 되는 재화.

게임 머니는 아이템이 아니다.

# 아이템 속성

무기 기능설명

1. 공격력

캐릭터의 공격력 수치를 아이템이 가진 상승 값 만큼 올려준다.

1. 방어력

캐릭터의 방어력 수치를 아이템이 가진 상승 값 만큼 올려준다.

1. 내구력

내구력이 0이되면 아이템은 무장해제되고 인벤토리로 돌아간다.

1. 스테미너소모

무기를 착용하여 공격하면 무기가 가진 해당 값만큼 스테미너를 소모한다.

1. 무게

활을 제외한 무기에는 무게가 존재한다.

무게가 무거울수록 추가적인 데미지를 입힌다.

무게가 무거울수록 민첩성을 낮춘다.

1. 치명타확률

치명타확률에 따라 치명타 공격을 한다. 치명타공격이 성공했을 시 데미지는 캐릭터의 공격력에 치명타 피해량을 곱한다.

1. 정확도

캐릭터의 공격력을 최대 피해량으로 한다.

최대피해량 X 정확도를 최소 피해량으로 한다.

1. 중갑방어관통

아이템의 방어구 속성이 중갑일 때 해당 방어력을 수치%만큼 무시하고 데미지를 계산한다.

1. 중갑방어파괴

아이템의 방어구 속성이 중갑일 때 해당 방어구의 내구력을 수치%만큼 감소시킨다.

1. 경갑방어관통

아이템의 방어구 속성이 중갑일 때 해당 방어력을 수치%만큼 무시하고 데미지를 계산한다.

1. 경갑방어파괴

아이템의 방어구 속성이 중갑일 때 해당 방어구의 내구력을 수치%만큼 감소시킨다.

1. 출혈발생률

출혈발생률에 따라 공격대상에게 상태이상, 부상 출혈을 발생시킨다.

1. 골절발생률

출혈발생률에 따라 공격대상에게 상태이상, 부상 골절을 발생시킨다.