상점 시스템

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 개정 내용 | 일자 | 작성자 |
| 0.1 | 초안 작성 | 2021.01.25 | 이현 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

[목차 2](#_Toc63557162)

[개요 3](#_Toc63557163)

[1. 정의 3](#_Toc63557164)

[2. 목표 3](#_Toc63557165)

[3. 기능 리스트 3](#_Toc63557166)

[4. 상점 경험치 3](#_Toc63557167)

[4.1. 정의 3](#_Toc63557168)

[4.2. 경험치 습득 방법 3](#_Toc63557169)

[4.3. 경험치 표시 4](#_Toc63557170)

[5. 상점 레벨 (성장) 4](#_Toc63557171)

[5.1. 정의 4](#_Toc63557172)

[5.2. 상점 레벨업 조건 4](#_Toc63557173)

[5.3. 상점 레벨업 처리 4](#_Toc63557174)

[6. 상점 스텟 4](#_Toc63557175)

[6.1. 정의 4](#_Toc63557176)

[6.2. 스텟 종류 5](#_Toc63557177)

[6.3. 스텟 증가 방법 5](#_Toc63557178)

[6.4. 스텟 증가처리 5](#_Toc63557179)

[7. 테이블 설명 5](#_Toc63557180)

개요

# 정의

* 상점: 유저가 NPC에게 물건을 판매하는 공간

# 목표

1. 상점 성장
   1. 유저가 상점 운영에 따라 점차 성장한다는 느낌을 제공하도록 개발
   2. 상점 성장에 따라 의뢰, 판매 물건, 등장하는 이벤트가 확장
2. 상점 꾸미기
   1. 유저가 자신만의 상점을 가꾸는 재미를 제공하도록 개발
3. 상점 스텟
   1. 가구를 통해 상점의 스텟을 증가 하도록 하여 유저가 다양한 가구를 배치하도록 유도
   2. 이벤트 클리어 하기 위해 특정 상점 스텟이 필요하므로 유저가 상점의 스텟을 관리하도록 유도
4. 이벤트,가구,NPC는 추후 따로 기획 예정

# 기능 리스트

|  |  |
| --- | --- |
| 기능 | 설명 |
| 상점 경험치 | 유저가 상점을 운영할 때마다 경험치 획득 |
| 상점 레벨 (성장) | 상점 경험치가 일정치 쌓이면 상점의 레벨이 상승함 |
| 상점 스텟 | 상점의 스텟 |
| 가구 배치 | 상점에 가구를 배치하는 기능 |

# 상점 경험치

## 정의

1. 상점의 성장 시키기에 필요한 수치로 일정치가 달성되면 해당 상점의 레벨이 성장함

## 경험치 습득 방법

1. 특정 의뢰
   1. 의뢰를 달성하면 상점 경험치 습득
2. 판매
   1. NPC에게 물건을 판매할 때마다 소량의 상점 경험치 습득
3. 이벤트
   1. 이벤트를 통해 대량의 상점 경험치 습득
   2. 예시)
      1. 연금술 대회에 우승하면 경험치 습득
      2. 평가단에 별을 획득하면 경험치 습득

# 상점 레벨 (성장)

## 정의

1. 상점의 성장 단계를 의미

## 상점 레벨업 조건

1. 상점의 경험치가 일정치가 되었을 때
   1. 상점 레벨업에 필요한 경험치 데이터: [ShopLvTable]의 [NextEXP] 값 사용

## 상점 레벨업 처리

1. 상점 레벨업 연출
   1. 연출은 추후 기획 예정
2. 보유 경험치 0으로 초기화
3. 상점 레벨 1증가
4. 상점의 크기 증가
   1. X축 크기: [ShopLvTable]의 [Xexpansion] 값 사용
   2. Y축 크기: [ShopLvTable]의 [Yexpansion] 값 사용
      1. 해당 값은 칸의 수를 의미
5. 상점에 방문하는 NPC가 추가로 등장
6. 상점의 가구가 추가
7. 새로운 이벤트 추가

# 상점 스텟

## 정의

1. 상점이 보유한 스텟을 의미

## 스텟 종류

1. 쾌적도
2. 청결도
3. 매력도
4. 신선도

## 스텟 증가 방법

1. 상점에 가구를 배치함에 따라 상점의 스텟이 증가

## 스텟 증가처리

1. 특정 이벤트 클리어시 상점 스텟 필요
   1. 예시
      1. 상점 매력도 대회에서 우승하기 위해서 매력도 필요
2. 상점에 방문하는 NPC 추가
3. 의뢰 추가

# 테이블 설명

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 칼럼 | 데이터 타입 | 설명 |
| LV | INT | 상점의 레벨 |
| NextEXP | INT | 상점의 다음 레벨에 필요한 경험치 수치 |
| Xexpansion | INT | 해당 레벨 도달 시 증가 되는 상점의 x축 크기  해당값은 칸의 수를 의미 |
| Yexpansion | INT | 해당 레벨 도달 시 증가 되는 상점의 Y축 크기  해당값은 칸의 수를 의미 |