장비 시스템

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일시 | 내용 | 작성자 |
| 2024.05.15 | 최초 작성 | 나현준 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**개요**

간단하다

기본 장비의 구성은 총 5가지

무기, 투구, 갑옷, 장갑, 신발, 걸칠것(망토, 날개 등등)

캐릭터 성장의 도구 또는 꾸미기 요소로 게임을 플레이하는 유저에게 직관적으로 다가온다.

1. **공통**
   * 장비에는 등급이 있고 그에 맞는 능력치를 보유한다. Ex) 공격력, 방어력
   * 아이템 등급은 가시성이 좋은 형태를 채택

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | Class\_SSS | SSS등급 |
| **2** | Class\_SS | SS등급 |
| **3** | Class\_S | S등급 |
| **4** | Class\_A | A등급 |
| **5** | Class\_B | B등급 |
| **6** | Class\_C | C등급 |
| **7** | Class\_D | D등급 |

1. **무기(Item\_Weapon)**
   * 무기는 근접무기, 원거리무기 2종으로 플레이어 캐릭터의 공격 패턴을 정한다.
   * 주요 능력치는 근접 공격력(MeleeATK), 원거리 공격력(RangeATK) 두 능력치는 기본 ATK에 영향을 받는다.
2. **투구(Item\_Helmet)**
   * 치명타 확률(CRI\_Chance)
   * 치명타 공격력 증가(Damage\_CRI)
3. **갑옷(Item\_Armor)**
   * 최대 체력(MaxHP)
   * 최대 마력(MaxMP)
4. **장갑((Item\_Gloves)**
   * 공격속도(Atk\_Speed)
   * 치명타 확률(CRI\_Chance)
   * 치명타 공격력 증가(Damage\_CRI)
5. **신발(Item\_Foot)**
   * 이동속도(Move\_Speed)
6. **등(Item\_Back)**
   * 공격속도(Atk\_Speed)
   * 이동속도(Move\_Speed)