아이템

* 개요
  + 아이템: 게임 상에서 캐릭터가 사용할 수 있는 물건
  + 무기, 방어구, 장비업그레이드를 위한 아이템, 소모품
  + 아이템 습득 방법
    - 몬스터 사냥 후 습득(코인, 희귀한 무기, 장비업그레이드를 위한 아이템, 소모품)
    - 게임 상의 상점으로부터 코인으로 구입(무기, 방어구, 일부소모품, 옷)
    - 현질 상점(장비업그레이드를 위한 아이템, 코인)
    - 사냥 후에 얻은 아이템의 조합&제작을 통한 습득(무기, 방어구)
    - 퀘스트 수행 후 습득-🡪퀘스트는 넣을 지 안 넣을 지 생각 중

* + 아이템 사용
    - 장착하여 사용
    - 조합 및 제작의 재료
    - (아이템에 아이템 장착(소켓))))))
    - 코인으로 교환(=상점에 판매)
    - 마법 주문서
    - 총알 및 화살 아이템
    - 돈
* 아이템의 구분
  + 장착아이템: 캐릭터에 장착하여 사용하는 아이템이다.

* + 회복아이템: 캐릭터의 기본 능력을 회복시키거나 기타 캐릭터 속성(포만감, 체온 증감)을 회복시키는데 사용하는 아이템이다. 그리고 캐릭터의 기본 속성, 4대 속성 적응력, 오감 속성에 대한 적응력을 키우는데 사용하는 아이템이기도 하다.

* + 조합 및 제작 재료: 조합 및 제작에 필요한 아이템이다.

* + - 아이템에 장착할 수 있는 아이템(소켓): 장착아이템에 다시 장착하여 사용할 수 있는 아이템이다.
  + 가방 아이템: 캐릭터가 아이템을 저장할 수 있는 공간의 아이템이다. 해당 아이템을 클릭하게 되면 다른 공간의 인터페이스가 생성되어 보이게 된다.
  + **퀘스트 아이템:** 퀘스트 수행을 위한 아이템으로서 아이템의 파기, 아이템의 매매 등이 불가능한 아이템이다.
  + 마법 주문서: 1회의 해당 스킬 사용을 위한 주문서이다. 즉 라이트닝 마법 주문서의 경우 사용할 경우 라이트닝 마법을 시전하게 된다.
  + 총알 및 화살 : 권총이나 장총을 사용할 경우 총알이 사용 되며 활을 사용할 경우 화살이 나가게 된다.
  + 돈 : 게임 상에서 사용 되는 “돈”을 아이템 화 한 것이다.
  + 플리버 : 캐릭터가 바다에 나갔을 때 탈 수 있는 1인용 보드이다.
* 아이템의 종류
  + 장착 아이템
    - 무기
      * 투 핸드 검  
        양 손으로 사용할 수 있는 검이다. 즉 이 검을 선택하여 장착하였을 경우 방패 및 양손 사용을 할 수가 없다. 이 무기는 **전사 계열**과 **성직자 계열 중 클레릭** 의 직업만 사용할 수가 있다.
        + 롱소드(long sword)
        + 배틀 롱소드(Battle Long sword)
        + 브로드 소드(Broad sword)
        + 투 핸드 소드(two hand sword)
        + 투 핸드 워 소드(two hand war sword)
        + 바스타드 소드(Bastard sword)
        + 클레이모어(Claymore)
        + 프람베르그(Framberge)
      * 원 핸드 검:   
        한 손으로 사용할 수 있는 검이다. 이 검을 장착하면 다른 손에 무언가( 방패, 대거 류, 원 핸드 검 )를 장착할 수 있게 된다. 이 무기는 **전사 계열 모든 직업 군**과 **성직자 계열 중 클레릭 직업 군**, **로그 계열의 모든 직업 군이** 사용할 수 있다.
        + 코페쉬(Khopesh)
        + 시미터(Samshir)
        + 그랜드 삼셔(Grand shamsheer)
        + 행거(Hangger)
        + 커틀라스(Cutlass)
        + 터크(Turk)
        + 레이피어(Raipiere)
        + 세이버(Saver)
      * 대거 류:  
        한 손으로 사용 할 수 있는 검 중에 검신이 매우 짧은 검들이다. 이 검을 장착하게 되면 다른 손에 무언가(대거, 원 핸드 검, 방패)를 장착할 수 있게 된다. 이 무기는 **로그 계열만**이 장착할 수 있게 된다.
        + 숏소드(Short sword)
        + 숏 워 소드(Short war sword)
        + 대거(Dagger)
        + 밸런스 대거(balance Dagger)
        + 망고슈(main gouche)
        + 글라디우스(Gladius)
        + 카타르(Katar)
        + 더 모로(The moro)
      * 던지는 검:   
        양 손으로 사용할 수 있는 검이며 사용 방법은 던지는 방식이다. 대거와 비슷한 크기를 가지고 있다. 이는 무조건 양손으로 장착하게 된다. 즉 착용을 하게 되면 처음부터 양손으로 장착하게 된다. 이 무기는 **로그 계열**만이 장착할 수 있게 된다.
        + 쓰로잉 나이프(Throwing Knife)
        + 쓰로잉 혼 나이프(Throwing Horn Knife)
        + 다트(Dart)
        + 배틀 다트(Battle Dart)
        + 쓰로잉 대거(Throwing Dagger)
        + 쓰로잉 배틀 대거(Throwing Battle Dagger)
        + 스파이크(Spike)
        + 배틀 스파이크(Battle Spike)
      * 기타 검:   
        특별한 종류의 검으로서 그 모양이나 쓰임새는 대거 류의 사용과 동일하다.
        + 소드 브레이커(Sword breaker): 원핸드 검의 종류로서 원핸드 검과 같은 방식으로서 적용 된다.
        + 에고 소드(Ego sword): 마법사가 사용할 수 있는 종류의 대거이다.
      * 보우(Bow):   
        양손으로 사용하여야만 하는 무기이며 **로그 직업의 계열**만 장착이 가능하다.
        + 숏 보우(Short bow)
        + 숏 워 보우(Short war bow)
        + 롱 보우(Long Bow)
        + 롱 배틀 보우(long battle Bow)
        + 콤포시트 보우(Composite Bow)
      * 폴암:   
        양손으로 사용하여야만 하는 무기이며 **전사 직업의 계열과 성자계열 중에 클레릭 계열**만 장착이 가능하다.
        + 밀리터리 포크(Military fork)
        + 바디시(Bardiche)
        + 볼그(Voulge)
        + 쿠메이드(Kumade)
        + 빌(Bill)
        + 글레이브(Glaive)
        + 핼버드(halbard)
        + 파티잔(partizan)
      * 원 핸드 도끼:   
        한 손으로 사용하는 무기이며 **전사 직업의 계열**만 장착이 가능하다. 한 손으로 사용이 가능하기에 다른 한 손에 무언가( 원 핸드 도끼, 원 핸드 검, 방패 )를 장착할 수 있다.
        + 핸드 액스(Hand Axe)
        + 액스(Axe)
        + 햇 쳇(Hatchet)
        + 클리버(Cleaver)
        + 토마호크(Tomahawk)
        + 에틴 엑스(Ettin Axe)
        + 버서크 액스(Berserk Axe)
      * 투 핸드 도끼:   
        양 손으로 사용하는 무기이며 **전사 직업의 계열**만 장착이 가능하다.
        + 프랜시스카(Francisca)
        + 배틀 엑스(Battle Axe)
        + 그레이트 엑스(Great Axe)
        + 블로바(Bullova)
        + 폴 액스(Pole axe)
        + 시클(Sickle)
        + 더블 블레이드 액스(Double blade axe)
      * 원 핸드 망치:   
        한 손으로 사용하는 무기이며 **전사 직업과 성직자 직업의 계열**만 장착이 가능하다.
        + 클럽(Club)
        + 메이스(Mace)
        + 모닝 스타(Morning star)
        + 워 햄머(War hammer)
        + 프레일(Frail)
        + 워 프레일(War Frail)
        + 배틀 프레일(Battle Frail)
        + 배틀 햄머(Battle hammer)
      * 투 핸드 망치:   
        두 손으로 사용하는 무기이며 **전사 직업의 계열**만 장착이 가능하다.
        + 마울(Maul)
        + 클럽(Club)
        + 그레이트 마울(Great Maul)
        + 워 클럽(War club)
        + 오거 마울(Ogre Maul)
        + 썬더 마울(Thunder Maul)
      * 스태프:   
        두 손으로 사용하는 무기로서 **마법사 성직자 직업의 계열**만 장착이 가능하다.
        + 숏 스태프( Short Staff )
        + 롱 스태프( Long Staff )
        + 배틀 스태프( Battle Staff )
        + 워 스태프( War Staff )
        + 오크 스태프( Oak Staff )
        + 월너츠 스태프( Walnuts Staff )
        + 더피그 스틱( TheFig Staff )
        + 마이즈터스( Myzters )
      * 권총(한 손 사용):   
        한 손으로 사용하는 무기로서 **로그 계열의 건너(Gunner) 직업만** 장착이 가능하다. 이 총을 사용하게 되면 무조건 쌍 권총으로 들게 된다.
        + 파이어 록(Fire Lock)
        + 매치 록(Match Lock)
        + 핵 벗(Hackbut)
        + 핵 벗 리볼브(Hackbut Revolve)
        + 하크버스
        + 배틀 하크버스
        + 파워드 하크버스
        + 하크버스 리볼브
      * 장총(두 손 사용):   
        두 손으로 사용하는 무기로서 **로그 계열의 건너 직업**만이 장착이 가능하다.
        + 라이플
        + 카빈
        + 델리세시 라이플
        + 하쉬 카빈
        + 파워드 카빈
        + 하크버스 라이플
      * 피스트(Fist):   
        두 손으로 사용하는 무기이다. **로그 직업의 계열**만 장착이 가능하다.
        + 피스트(Fist)
        + 워 피스트(War Fist)
        + 파타(Pata)
        + 워 파타(War Pata)
        + 배틀 파타(Battle Pata)
        + 마노플(Manople)
        + 크로(Craw)
    - 방어구:  
      갑옷에는 크게 3가지의 구분이 있다. 주로 월등한 방어력을 자랑하나 무게가 무거운 **헤비 아머**, 방어력은 낮으나 가볍고 이동이 편리한 **클로즈**, 어느정도의 방어력과 민첩함을 위한 **라이트 아머**로 나뉘어진다. 이 아머들은 해당 직업에 따라 착용 할 수있게 된다.
      * 상의
        + 라이트

패디드 아머(Padded armor)

헤비 패디드 아머(Heavy padded armor)

레더 아머(Leather armor)

헤비 레더 아머(Heavy leather armor)

스터디드 레더 아머(Studded Leather armor)

본 아머(Bone armor)

오크 본 아머(Orc Bone armor)

하이드 아머(Hide Armor)

* + - * + 헤비

스케일 메일(Scale mail)

브리건다인 아머(Brigandine armor)

체인 메일(Chain armor)

밴디드 아머(Banded mail)

브론즈 플레이트 메일(Bronze Plate mail)

플레이트 메일(Plate mail)

필드 플레이트 메일(Field plate armor)

풀 플래이트 메일(Full Plate armor)

* + - * + 클로즈 상의

라이트 쉘터 코트(Light shelter coat)

헤비 쉘터 코트(Heavy shelter coat)

라이트 위브 블라우스(Light weave blouse)

헤비 위브 블라우스(Heavy weave blouse)

쉘터 실크 코트(Shelter silk coat)

챈트 실크 코트(Chant silk coat)

* + - * + 클로즈 상의+하의

매지션스 로브(Magician’s robe)

메이지스 가브(Mage’s garb)

위자드스 웨이스트(Wizard’s waist)

그랜드 마스터즈 코트(Grandmaster’s coat)

* + - * 하의(발 보호대)
        + 라이트

패디드 발 보호대(Padded pants)

헤비 패디드 발 보호대(Heavy Padded pants)

레더 발 보호대(Leather pants)

헤비 레더 발 보호대(Heavy leather pants)

스터디드 리더 발 보호대(Studded Leather pants)

본 아머드 발 보호대(Bone armored pants)

오크 본 아머드 발 보호대(Orc bone armored pants)

하이드 발 보호대(Hide Pants)

* + - * + 헤비

스케일 메일 발 보호대(Scale pants)

브리건다인 발 보호대(Brigandine pants)

체인 발 보호대(Chain pants)

밴디드 발 보호대(Banded pants)

브론즈 플레이트 발 보호대(Bronze Plate pants)

플레이트 발 보호대(Plate pants)

필드 플레이트 발 보호대(Field plate pants)

풀 플레이트 발 보호대(Full Plate pants)

* + - * + 클로즈 발 보호대

라이트 쉘터 팬츠(Light shelter pants)

헤비 쉘터 팬츠(Heavy shelter pants)

라이트위브 트라우저스(Light weave trousers)

헤비 위브 트라우저스(Heavy weave trousers)

쉘터 실크 브리치스(Shelter silk breeches)

챈트 실크 브리치스(Chant silk breeches)

* + - * 신발
        + 라이트

패디드 부츠(Padded boots)

헤비 패디드 부츠(Heavy padded boots)

레더 부츠(Leather boots)

헤비 레더 부츠(Heavy leather boots)

스터디드 레더 부츠(Studded Leather boots)

본 아머드 부츠(Bone armored boots)

오크 본 아머드 부츠(Orc Bone armored boots)

하이드 부츠(Hide Boots)

* + - * + 헤비

스케일 부츠(Scale boots)

브리건다인 부츠(Brigandine boots)

체인 부츠(Chain boots)

밴디드 부츠(Banded boots)

브론즈 플레이트 부츠(Bronze Plate boots)

플레이트 부츠(Plate boots)

필드 플레이트 부츠(Field plate boots)

풀 플레이트 부츠(Full Plate boots)

* + - * + 클로즈 부츠

라이트 쉘터 부츠(Light shelter boots)

헤비 쉘터 부츠(Heavy shelter boots)

라이트 위브 슈즈(Light weave shoes)

헤비 위브 슈즈(Heavy weave shoes)

쉘터 실크 부츠(Shelter silk boots)

챈트 실크 부츠(Chant silk boots)

* + - * 장갑
        + 라이트

패디드 장갑(Padded gloves)

헤비 패디드 장갑(Heavy padded gloves)

레더 장갑(Leather gloves)

헤비 레더 장갑(Heavy leather gloves)

스터디드 리더 장갑(Studded Leather gloves)

본 아머드 장갑(Bone armored gloves)

오크 본 아머드 장갑(Orc Bone armored gloves)

하이드 장갑(Hide Gloves)

* + - * + 헤비

스케일 메일 장갑(Scale gloves)

브리건다인 장갑(Brigandine gloves)

체인 장갑(Chain gloves)

밴디드 장갑(Banded gloves)

브론즈 플레이트 장갑(Bronze Plate gloves)

플레이트 장갑(Plate gloves)

필드 플레이트 장갑(Field plate gloves)

풀 플레이트 장갑(Full Plate gloves)

* + - * + 클로즈 장갑

라이트 쉘터 글러브(Light shelter gloves)

헤비 쉘터 글러브(Heavy shelter gloves)

라이트 위브 미튼(Light weave gloves)

헤비 위브 미튼(Heavy weave mitten)

쉘터 실크 글러브(Shelter silk gloves)

챈트 실크 글러브(Chant silk gloves)

* + - * 벨트
        + 라이트

패디드 벨트(Padded belt)

헤비 패디드 벨트(Heavy padded belt)

레더 벨트(Leather belt)

헤비 레더 벨트(Heavy leather belt)

스터디드 레더 벨트(Studded Leather belt)

본 아머드 벨트(Bone armored belt)

오크 본 아머드 벨트(Orc bone armored belt)

하이드 벨트(Hide Belt)

* + - * + 헤비

스케일 벨트(Scale belt)

브리건다인 벨트(Brigandine belt)

체인 벨트(Chain belt)

밴디드 벨트(Banded belt)

브론즈 플레이트 벨트(Bronze Plate belt)

플레이트 벨트(Plate belt)

필드 플레이트 벨트(Field plate belt)

풀 플레이트 벨트(Full Plate belt)

* + - * + 클로즈 벨트

라이트 쉘터 벨트(Light shelter belt)

헤비 쉘터 벨트(Heavy shelter belt)

라이트 위브 벨트(Light weave belt)

헤비 위브 벨트(Heavy weave belt)

쉘터 실크 버클(Shelter silk buckle)

챈트 실크 버클(Chant silk buckle)

* + - * 투구
        + 라이트

패디드 캡(Padded cap)

헤비 패디드 캡(Heavy padded cap)

레더 캡(Leather cap)

헤비 레더 캡(Heavy leather cap)

스터디드 레더 캡(Studded Leather cap)

본 아머드 캡(Bone armored cap)

오크 본 아머드 캡(Orc bone armored cap)

하이드 캡(Hide Cap)

* + - * + 헤비

스케일 투구(Scale helmet)

브리건다인 투구(Brigandine helmet)

체인 투구(Chain helmet)

밴디드 투구(Banded helmet)

브론즈 플레이트 투구(Bronze Plate helmet)

플레이트 투구(Plate helmet)

필드 플레이트 투구(Field plate helmet)

풀 플래이트 투구(Full Plate helmet)

* + - * + 클로즈 두건

라이트 쉘터 캡(Light shelter cap)

헤비 쉘터 캡(Heavy shelter cap)

라이트 위브 바곳(Light weave

헤비 위브 바곳

쉘터 실크 햇(Shelter silk hat)

챈트 실크 햇(Chant silk hat)

* + - * 방패

방패는 **전사 직업의 계열**과 **성직자 직업의 계열**이 사용하는 아이템이다.

* + - * + 스몰 쉴드( Small Shield )
        + 라지 쉴드( Large Shield )
        + 히터 쉴드( Heater Shield )
        + 라운드 쉴드( Round Shield )
        + 카이트 쉴드( Kite Shield )
        + 타워 실드( Tower Shield )
      * 반지, 목걸이: 캐릭터의 액세서리 종류의 아이템이다.
        + 반지

가닛 링

아멜리스트 링

코럴 링

루비 링

사드오닉스 링

사파이어 링

오팔 링

다이아몬드 링

* + - * + 목걸이

가닛 아뮬렛

아멜리스트 아뮬렛

코럴 아뮬렛

루비 아뮬렛

사드오닉스 아뮬렛

사파이어 아뮬렛

오팔 아뮬렛

다이아몬드 아뮬렛

* + - * 부적:   
        캐릭터가 소유하는 액세서리 아이템 중에 하나로서 말 그대로 부적의 효과를 나타낸다. 즉 부적을 지내게 되면 부적이 지는 옵션이 캐릭터에게 적용이 되게 된다.
  + 가방 아이템

캐릭터가 가지고 다닐 수 있는 가방이다. 사용 용도는 아이템의 조합과 또 다른 하나의 창고이다.

* + - 창고

캐릭터가 이 가방 아이템을 가지고 있게 되면 일정한 공간의 창고가 새로 생기게 된다.

* + - 아이템 조합
      * 창고 안에 들어간 아이템은 모두 조합 아이템으로 간주한다.
      * 조합 공식에 맞지 않으면 아이템 조합은 이루어지지 않는다.
    - 규칙 사항
      * 가방 아이템은 퀘스트 아이템이다.
    - 기타 사항
      * 조합이 되지 않으면 일정한 소리가 들린다.
  + 총알 및 화살 아이템

캐릭터는 권 총, 장총, 보우, 크로스 보우 등을 가지고 사용을 할 수가 있다. 이러한 무기들은 해당 아이템을 소모하며 사용을 하게 된다. 각 무기마다 해당 소모 아이템이 존재하게 되며 이 아이템이 없을 경우 그 무기를 사용하지 못하게 된다.

* + - 해당 소모 아이템이 없을 경우 해당 무기를 사용하지 못한다.
    - 해당 무기를 소모할 경우 해당 소모 아이템이 줄어든다.
    - 소모 아이템은 캐릭터의 장착 안에 일정한 곳에 위치하며 사용할 때마다 일정하게 사용 된다.
  + 프리 슬롯

캐릭터가 가지게 되는 장착 아이템 중에 하나이다. 장착 부위가 각 슬롯에 따라 정해져 있는 것이 아니라 기타 여러 부위의 장착 아이템을 여기 프리 슬롯에서 사용하는 것이다. 프리 슬롯은 거의 캐릭터의 외적인 부분을 바꾸는데 필요한 아이템이 될 것이다.

* + - 프리 슬롯의 아이템 종류
      * 머플러
        + 목에 두르는 아이템이다.
      * 안경
        + 캐릭터의 얼굴에 쓰는 안경이다.

선글라스

안대

* + - * 마스크
        + 캐릭터의 안면을 가리는 아이템이다.
  + 부적

캐릭터의 일정한 공간에 이 부적을 놓을 수 있으며 부적을 놓게 되면 부적 안의 일반적인 속성이 적용 된다. 그리고 부적들은 놓는 위치를 조합함에 따라 캐릭터의 미치는 것이 틀려진다.

* + 플리버
    - 장착 아이템 중에 하나이다.
    - 바다에 나갔을 때 탈 수 있는 1인용 보드이다.
    - 장착 아이템으로서 방어구 무기와 같이 캐릭터에 영향을 미치게 된다.
    - 플리버는 캐릭터가 바다에 나갔을 때만 그 능력이 적용이 된다.
  + 돈

게임 상에서 사용 되는 돈을 아이템 화한 것이다.

* 아이템 범례
  + 2004-08-04
    - 스택 아이템을 위해 Kind4에 대한 내용 변경
  + 2004-08-28
    - 보드 아이템 및 점프 아이템 관련 추가
  + 2004-11-01
    - 퀘스트 아이템 관련 속성 필드 및 정의 추가
    - 겹칠 수 있는 아이템 개수에 대한 필드 및 정의 추가
  + 2004-11-13
    - 인증 아이템 타입 추가
  + 2004-11-30
    - 펫 전용 아이템에 대한 것 추가
      * 펫 체력 회복
      * 펫 포만감 회복
  + 2005-01-27
    - 귀환 아이템 추가
      * 아이템 Kind1 에서 추가
  + 아이템 고유키( serial\_number )

아이템 생성시 해당 아이템을 알아 볼 수 있는 고유 키이다.

* + 아이템 구분( kind\_1 )

아이템의 구분에 대한 것이다. 아이템의 구분에는 다음과 같은 종류가 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **번호** |
| 장착 아이템 | 1 |
| 복용 아이템 | 2 |
| 조합 및 재료 아이템 | 3 |
| 소켓 아이템( 소켓 재료 ) | 4 |
| 가방 아이템 | 5 |
| 퀘스트 아이템 | 6 |
| 마법 주문서 | 7 |
| 보물 지도 | 8 |
| 돈 | 9 |
| 총알 아이템 | 10 |
| 화살 아이템 | 11 |
| 복용 아이템2 | 12 |
| 마정석 | 25 |
| 점프 아이템 | 26 |
| 인증 아이템 | 13 |
| 귀환 아이템 | 14 |

* + 장착 아이템 구분( kind\_2)

장착 아이템 중에는 각 부위 별의 구분을 해주는 것이 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **장착 아이템** | **번호** |
| 무기- 한손 | 1 |
| 무기- 양손( 폴암,투핸검.. ) | 2 |
| 무기- 두손( 대거, 권총.. ) | 3 |
| 방패 | 4 |
| 상의 | 5 |
| 하의 | 6 |
| 벨트 | 7 |
| 신발 | 8 |
| 헬멧 | 9 |
| 장갑 | 10 |
| 목걸이 | 11 |
| 반지1 | 12 |
| 반지2 | 13 |
| 반지3 | 14 |
| 프리 슬롯 | 15 |
| 상의+하의 | 16 |
| 부적 | 17 |
| 총알 아이템 | 18 |
| 화살 아이템 | 19 |
| 플리버 | 20 |

**양손이란 것은** 두 손을 이용해서 드는 무기로 예를 들면 한쪽에 방패를 차고 있을 경우에 이 것을 장착하게 되면 방패가 내려간다.

**두 손이란 것**은 무기는 하나이지만 장착하게 되면 두 손에 모두 장착된 것처럼 보인다.

이는 공격을 할 때도 데미지는 한번만 가지만. 애니메이션에 따라 2번으로 보여줘야 하기도 한다.

* + 아이템 세부 분류( Kind3 )
    - 소드 마스터리, 폴암 마스터리 같은 해당 아이템에 특화 되는 스킬들을 위해 아이템 자체에서 구분하기 위한 값이다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종류** | **번호** | **번호2** |
| 소드 | 1 | 1 |
| 대거 | 2 | 2 |
| 액스 | 3 | 4 |
| 해머 | 4 | 8 |
| 폴암 | 5 | 16 |
| 쓰로잉 웨폰 | 6 | 32 |
| 보우 | 7 | 64 |
| 권총 | 8 | 128 |
| 장총 | 9 | 256 |
| 피스트 | 10 | 512 |
| 지팡이 | 11 | 1024 |
| 악기 | 12 | 2048 |
| 방패 | 13 | 4096 |
| 하드 아머 상의 | 14 | 8192 |
| 하드 아머 하의 | 15 | 16384 |
| 라이트 아머 상의 | 16 | 32768 |
| 라이트 아머 하의 | 17 | 65536 |
| 클로즈 아머 상의 | 18 | 131072 |
| 클로즈 아머 하의 | 19 | 262144 |
| 클로즈 아머 상의+하의 | 20 | 524288 |
| 플리버 | 21 | 1048576 |
| 탄환 | 22 | 2097152 |
| 화살 | 23 | 4194304 |
| 하드 아머 장갑 | 24 | 8388608 |
| 하드 아머 벨트 | 25 | 16777216 |
| 하드 아머 부츠 | 26 | 33554432 |
| 하드 아머 투구 | 27 | 67108864 |
| 라이트 아머 장갑 | 28 | 134217728 |
| 라이트 아머 벨트 | 29 | 268435456 |
| 라이트 아머 부츠 | 30 | 536870912 |
| 라이트 아머 투구 | 31 | 1073741824 |
| 클로즈 아머 장갑 | 32 | 2147483648 |
| 클로즈 아머 벨트 | 33 | 4294967296 |
| 클로즈 아머 부츠 | 34 | 8589934592 |
| 클로즈 아머 투구 | 35 | 17179869184 |
| 링 | 36 | 34359738368 |
| 목걸이 | 37 |  |
| 부적 | 38 |  |

**“번호2”의 경우엔 스킬 사용 시에 아이템의 사용 여부를 판단할 때 사용하는 것이다. 스킬 테이블에 “Limit\_item”이란 곳에 위의 번호들이 들어가게 된다.”**

**이는 소켓 아이템의 소켓 아이템 타입에서도 마찬가지로 들어가게 된다.**

* + 아이템 구분( Kin4 )
    - 원거리 무기와 근거리 무기를 구분하는 것이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **번호** |
| 근거리 무기 | 1 |
| 원거리 무기 | 2 |
| 스택 아이템 | 3 |
| 소켓용 아이템 | 4 |

* + - 스택 아이템의 경우 Kind4에서 “3”일 경우 구분하게 된다.
    - 소켓용 아이템이 될 수 있을 경우 Kind4에서 “4”로 데이터를 넣어야 한다.
  + 추가 속성 테이블 구분( Property\_table\_number )

장착 아이템 중에 세부 적으로 아이템을 구분 하는 것이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **Property\_table 종류** | **번호** |
| 목걸이 | 1 |
| 반지1 | 2 |
| 반지2 | 3 |
| 반지3 | 4 |
| 무기 | 5 |
| 갑옷( 상의,하의 ) | 6 |
| 장갑, 벨트 | 7 |
| 헬멧 | 8 |
| 방패 | 9 |
| 부츠 | 10 |
| 플리버 | 11 |

* + 아이템 직업 제한( Class )

아이템을 사용할 수 있는 직업에 대한 제한이다. 각 직업들이 더 늘어날 수 있을지도 모르는 염려를 위하여 번호를 다음과 같이 규칙적으로 적용한다. 한 자리 수는 1차 직업, 두 자리 수는 2차 직업, 세 자리 수는 3차 직업의 구분을 나타낸다.

각 전직의 단계 별로 제한을 둔다. 또한 각 제한의 **필드의 값에 “0”이라는 값이 들어가게 되면 해당 단계의 직업에는 제한이 없다는 것이다.**

**Kind1의 값이 “10”일 경우에는 이 항목은 배에만 적용 되는 다른 개념의 항목이 된다.**

**배에 장착 되는 아이템 중에 장착할 수 있는 “배”라는 제한에 사용 된다. 여기에는 배의 Id 번호가 들어가게 되며 그 해당 Id번호에 해당 하는 “배”에만 이 아이템을 사용할 수 있게 되는 것이다.**

|  |  |
| --- | --- |
| **종족** | **번호** |
| 1 | 전사 |
| 2 | 마법사 |
| 4 | 성직자 |
| 8 | 로그 |
| 16 | 파이터 |
| 32 | 나이트 |
| 64 | 메이지 |
| 128 | 서머너 |
| 256 | 클레릭 |
| 512 | 템플러 |
| 1024 | 레인저 |
| 2048 | 스카우터 |
| 4096 | 바바리언 |
| 8192 | 워리어 |
| 16384 | 글라디에이터 |
| 32768 | 다크나이트 |
| 65536 | 위저드 |
| 131072 | 소서러 |
| 262144 | 네크로맨서 |
| 524288 | 드루이드 |
| 1048576 | 팔라딘 |
| 2097152 | 크루세이더 |
| 4194304 | 프리스트 |
| 8388608 | 컨페서 |
| 16777216 | 아처 |
| 33554432 | 건너 |
| 67108864 | 나이트 쉐도우 |
| 134217728 | 바드 |
| 268435456 | 성기사 |

* + 아이템 사용 제한

아이템을 사용할 수 있는 제한에 대한 것이다.

* + - 레벨 제한( Limit\_character’s Lv )

특정 레벨 이상이 되어야 사용할 수 있는 것에 대한 제한이다. 레벨 미만의 레벨에서는 장착 및 사용을 할 수가 없게 된다.

* + - * 특정 능력 제한

특정 능력들에 대한 수치 제한이다. 예를 들면 최대 생명력이 500 이상만 사용할 수 있다던가, 또는 명성이 1만 이상 사용할 수 있다든지 하는 것에 대한 것이다.

* + - * + 제한 요소( Limit\_type )

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **분류** |
| 캐릭터의 사회 성향 수치 | 1 |
| 캐릭터의 명성 | 2 |
| 캐릭터의 최대 생명력 | 3 |
| 캐릭터의 물리 공격력 | 4 |
| 캐릭터의 최대 정신력 | 5 |
| … |  |

* + - * + 제한 요소의 양( Limit\_type\_Value )
  + 아이템 가격

아이템의 가격을 나타내는 곳이다.

* + 퀘스트 아이템 관련 아이템의 속성 정의( pattern )
    - 설정
      * 아이템 중에는 다음의 여러가지 속성으로 아이템의 게임 내 이동 방식이 정의 된다.
        + 바닥으로 떨어지지 않음
        + 캐릭터와 거래 불가능
        + NPC와 거래 불가능
        + 조합 및 제작 불가능
      * 위의 속성들이 비트 마스킹 되어 각 아이템 마다 움직임에 대한 방식이 설정 된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **번호** |
| 바닥으로 떨어지지 않음 | 1 |
| 캐릭터와 거래 불가능 | 2 |
| NPC와 거래 불가능 | 4 |
| 조합 및 제작 불가능 | 8 |

* + 아이템 내구도

아이템의 최대 내구도를 나타내는 곳이다.

* + - 설명
      * 이는 아이템의 내구도를 나타낸다.
      * 총일 및 화살의 경우 갯수를 나타내게 된다.
        + 총알의 최대 내구도가 30일 경우 30개의 총알이고
        + 총알의 현재 내구도가 4일 경우 현재 총 30개에서 5개가 남았다는 것이다.
    - 최대 내구도( endurance )
      * 아이템이 가질 수 있는 최대의 듀라빌리티이다.
      * “0”이 들어갈 경우 내구도는 무한대이다. 즉 내구도가 달지 않는다.
  + 아이템 “STACK”개수 제한( stack )
    - 설정
      * 아이템이 겹칠 수 있는 개수에 대한 제한이다.
      * 즉 여기에 들어가 있는 숫자가 이 아이템이 겹칠 수 있는 최대 아이템의 개수이다.
  + 아이템 무게( weight )

아이템이 가지는 무게이다.

* + 아이템 기본 능력

아이템이 처음 생성 되어질 때 가지고 나오는 아이템의 능력이다. 이는 아이템 구분( Kind2 )에 따라 각각으로 정해진 값을 가지고 있게 된다.

* + - 아이템 속성 종류( Base\_effect )

아이템의 속성들에 대한 종류이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **속성 이름** | 약명 |
| **물리 공격력** | Physical attack point |
| **물리 방어력** | Physical defence point |
| **물리 명중률** | Physical hit\_rate point |
| **물리 회피력** | Phycal avoid point |
| **속성 공격력** | Magical attack point |
| **파이어 속성 공격력** | Fire Magical attack point |
| **얼음 속성 공격력** | ice Magical attack point |
| **라이트닝 속성 공격력** | Lightning Magical attack point |
| **홀리 속성 공격력** | holy Magical attack point |
| **파이어 속성 저항력** | Fire Magical registance |
| **얼음 속성 저항력** | ice Magical registance |
| **라이트닝 속성 저항력** | Lightning Magical registance |
| **홀리 속성 저항력** | holy Magical registance |
| **마법 공격력** | Magical Hit\_rate point |
| **마법 방어력** | Magical avoid point |
|  |  |
| **생명력 증가** | Up\_hp |
| **생명력 회복능력** | Recovery\_hp |
| **최대 생명력 증가** | Up\_Hp\_Max |
| **지구력 증가** | Up\_sp |
| **지구력 회복능력** | Recovery\_sp |
| **최대 지구력 증가** | Up\_sp\_max |
| **정신력 증가** | Up\_mp |
| **정신력 회복능력** | Recovery\_mp |
| **최대 지구력 증가** | Up\_mp\_max |
| **블록 확률** | Block\_rate |
| **페리 확률** | Perry\_rate |
| **생명력 %상승** | Up\_Hp\_rate |
| **지구력 %상승** | Up\_Sp\_rate |
| **정신력 %상승** | Up\_Mp\_rate |
|  |  |
| **데미지 흡수 – HP** | Absorb\_hp |
| **데미지 흡수 – MP** | Absorb\_mp |
| **데미지 흡수 - SP** | Absorb\_sp |
|  |  |
| **이동 속도** | Move\_speed |
| **공격 속도** | Attack\_speed |
| **캐스팅 속도** | Cast\_speed |
|  |  |
| **크리티컬 발생 확률** | Critical\_rate |
| **생명력 회복 저지** | Down\_Recovery\_hp |
| **정신력 회복 저지** | Down\_Recovery\_mp |
| **지구력 회복 저지** | Down\_Recovery\_sp |
| **방어 무시** | Ignore\_ Physical defence point |
| **이동 속도 감소 시간** | Down\_Move\_speed |
| **공격 속도 감소 시간** | Down\_Attack\_speed |
| **캐스팅 속도 감소 시간** | Down\_Cast\_speed |
| **공격 회복** | Hit\_Recovery |
| **스페셜 아이템 확률** | Secial\_Magic\_item\_rate |
| **최대 무게 증가** | Up\_max\_weight |
| **체온 보존** | Protect\_body heat |
| **내구도** | Endurance |
| **최대 내구도** | Max\_endurance |
|  |  |
| **아이템 경험치 증가** | Ad\_item\_experience |
| **명성 증가** | Ad\_honor |
| **공격 가능 거리** | Attack\_range |
| **마법 주문서 - 해당 스킬** | Use\_skill |
| **마법 주문서 – 스킬 레벨** | Use\_skill\_level |
|  |  |
| **펫 체력 회복** | ad\_P\_hp |
| **펫 정신력 회복** | ad\_P\_mp |
| **펫 지구력 회복** | ad\_P\_sp |
| **펫 포만감 회복** | ad\_P\_sat |

* + - 아이템 구분에 따른 속성의 정의

각 구분에 따라 해당 필드에는 다음과 같은 속성이 들어가게 된다. 즉 해당 공간에 대입하는 것이 해당 필드에 해당 하는 속성의 양이 있다.

* + - * 무기
        + 물리 공격력( Att1 )
        + 물리 명중률( Att2 )
        + 공격 속도( Att3 )
        + 공격 가능 거리( Att4 )
        + 페리 확률( Att5 )
        + 마법 공격력( Att6 )
        + 정신력( Att7 )
        + 없음( Att8 )
      * 방어구
        + 물리 방어력( Att1 )
      * 액세서리
        + 반지

생명력 회복력( Att1 )

정신력 회복력( Att2 )

지구력 회복력( Att3 )

* + - * + 목걸이

파이어 저항력( Att1 )

아이스 저항력( Att2 )

라이트닝 저항력( Att3 )

* + - * + 방패
        + 물리 방어력( Att1 )
        + 블록 확률( Att3 )
      * 플리버
        + 플리버 장착 시 이동 속도( Att1 )
        + 공격 취소 확률( Att2 )
        + 물리 회피력( Att3 )
      * 룬 아이템( 소켓 아이템 )
        + 각 Att1과 2가 짝을 이루듯 3,4 그리고 5,6 그리고 7,8이 짝을 이뤄 간다.
        + 홀 수 번호는 속성의 종류를 구분하는 번호가 들어가며, 짝 수에는 그에 해당하는 값이 들어간다.
  + 세트 구분 번호( Set\_id )
    - 세트인지 아닌지를 구분할 수 있는 것이다.
    - “0”일 경우 세트 아이템이 없는 경우이고, “1”일 경우 세트 아이템이 있는 경우이다.
    - 이 때에는 세트 아이템의 테이블의 세트 아이디로 인해 어떤 세트인지 알 수 있을 것이다.( [세트 아이템 범례 참고](#세트아이템범례) )
    - 어떤 세트인지 각 아이템 별로 같은 세트끼리 묶어주는 역할을 한다.
    - 예) 검, 갑옷 상의, 하의로 이루어진 세트가 있으면 이 3개 아이템의 세트 구분 번호는 모두 동일하게 사용 된다.
  + 몬스터 형태에 따른 특화 및 약화( Special\_type\_Form )

몬스터에는 크기가 존재한다. 즉 대형 몬스터, 소형 몬스터, 노멀 몬스터, 3가지의 형태로 구분이 되며 이 몬스터의 형태에 따라 아이템의 효과가 틀려지게 된다. 이는 **물리 공격** **무기 아이템에만** 적용이 되어진다.

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **번호** |
| 대형 몬스터 특화, 소형 몬스터 약화 | 1 |
| 소형 몬스터 특화, 대형 몬스터 약화 | 2 |

* + - 특화 시에는 **물리 공격력 10%와 물리 명중률 10%의 추가 보너스**를 받게 된다.
    - 약화 시에는 **물리 공격력 10%와 물리 명중률 10%의 감소 페널티를** 받게 된다.
* 세트 아이템 범례
  + 일련 번호**( id )**
    - 아이템 테이블에서 사용되는 기본 아이템의 개별적인 키이다.
  + 세트 아이디**( Set\_id )**
    - 어떤 세트인지 구분할 수 있는 구분 번호이다.
    - 같은 아이템이 여러 개의 세트의 구성 요소가 될 수 있다. 이때 각 세트 별로 아이디를 부여 해서 구분할 수 있는 것이다.
  + 세트 결정 확률( **Set\_rate** )
    - 한 아이템이 세트로 떨어질 것이 결정 될 경우 이 확률에 따라 어떤 세트를 떨어뜨릴지 결정한다.
    - 방식은 드롭 아이템 그룹 테이블과 비슷하다.
    - 그 세트가 떨어질 확률은 “해당 세트 아이템의 세트 결정 확률 / 해당 아이템의 세트 결정 확률 총 합” 이다.
  + 이름**( name )**
    - 세트의 종류에 따른 이름이다.
  + 풀 셋트 아이템 개수**( Number )**
    - 세트 아이템이 모두 몇 개 인지를 알기 위한 것이다.
  + 셋트 아이템 장착 개수에 따른 효과**( Set\_Special\_att[4] )**
  + 효과의 양**( Set\_Special\_value[4] )**
    - 세트를 모은 개수에 따라 추가 속성이 늘어나게 되는 것이다.
    - 즉 2개를 모았을 경우 **Set\_Special\_att[1]의 속성**이 추가 되고
    - 3개를 모았을 경우 **Set\_Special\_att[1]의 속성과 Set\_Special\_att[2]의 속성**이 추가 된다.
    - 4개, 5개도 마찬가지로 전의속성의 누적 되며 계속 추가 된다.
    - 세트 아이템의 개수는 최대 5개까지이며 추가 되는 속성의 종류 또한 4개이다.
    - 추가 속성이 없을 경우 속성은 나오지 않는다.
      * 3개의 세트인데 3번 속성에 없게 되면 추가가 안 된다는 것이다.
  + 풀 세트 효과
    - 풀 세트 효과에 대한 설정
      * 모든 세트를 장착하고 있어야 효과가 나타난다.
      * 모든 아이템에 풀 세트 효과에 대한 값이 들어가지만 한번만 적용 된다.
    - 풀 세트 효과( **Full\_set\_att[2]** )
    - 풀 세트 효과의 양( **Full\_set\_value[2]** )
* 추가 속성 아이템 범례
  + 아이템 아이디( **Item\_id** )
    - 아이템 테이블에서 사용되는 기본 아이템의 개별적인 키이다.
  + 아이템 확인 여부
    - 아이템 타입 중에 **“Type1”**의 값들 중에 2의 값이게 되면 모두 “미 인증” 아이템이 된다.
  + 아이템 타입( **Type1** )
    - 아이템이 드롭이 되는 단계에서 캐릭터의 “스페셜 아이템 발견 확률”에 의해서 기본 아이템과 스페셜 아이템을 선택하게 된다. 이때 스페셜 아이템은 매직, 레어, 셋트, 유니크 모든 것을 포함하는 단계의 구분이다. 이의 구분을 나타내는 것이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **타입** | **번호** |
| 기본 | 1 |
| 스페셜 | 2 |

* + 아이템 타입( **Type2** )
    - 해당 아이템의 타입을 알 수 있는 곳이다. 이 곳을 처음 입력을 할 때에는 “0 “으로 넣게 되며 아이템이 확인이 되어질 경우에 여기에 다음의 구분 번호가 들어가게 된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **타입** | **번호** |
| 매직 | 1 |
| 레어 | 2 |
| 세트 | 3 |
| 유니크 | 4 |
| 소켓 | 5 |

* + 성장 아이템

아이템은 전투를 통해서, 그리고 특정한 아이템을 통해서 경험치를 얻고 등급을 상승 시킬 수 있다. 그리고 등급이 상승하게 되면 일정한 공식 및 테이블에 의해 아이템의 능력이 상승하게 된다.

* + - 아이템 경험치( **item\_exp** )
    - 아이템 등급( **item\_rank** )
  + 아이템의 소켓 관련 부분( **Make\_socket** )

아이템의 소켓의 생성 여부와 개수를 나타내는 곳이다. 아이템이 생성되어질 경우 아이템의 타입을 결정한 후에 이를 결정하게 된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **타입** | **번호** |
| **0** | 소켓이 생성되지 않음 |
| **1** | 소켓 1개 |
| **2** | 소켓 2개 |
| **3** | 소켓 3개 |
| **4** | 소켓 4개 |

* + Property( **Property[6]** )
    - 설정
      * 여기에는 해당 타입에 따라 다양한 것으로 활용이 가능해진다.
      * 해당 타입이 매직과 레어 아이템 일 경우에는 “추가 속성”을 위한 공간으로 활용이 되며
      * 해당 타입이 소켓 아이템일 경우에는 “소켓”을 위한 공간과 “소켓의 조합에 따른 추가 속성”의 공간으로 활용이 된다.
    - 아이템 소켓이 들어가는 공간
      * 아이템의 타입( **Type2** )이 소켓 아이템이게 될 경우에는 **Property1부터 property4까지**는 **소켓이 들어갈 수 있는 공간**으로 활용이 된다.
      * 1부터 4까지 **몇 개를 쓸 것인지**에 대해서는 위의 **“make\_socket”에 따라** 변경된다.
    - 소켓 조합에 의한 추가 속성
      * 소켓 공간에 조합 공식대로 맞추어 들어가게 되면 이 공간의 번호에 따라 그 속성이 추가 되게 된다.
      * 소켓 조합에 대해서는 **“아이템 시스템” 기획 문서를** 참고한다.
* 아이템 시스템
  + 2004-10-02
    - 플리버 관련 내용 추가
  + 2004-10-14
    - 매직 레어 관련 추가 속성 보완
    - 매직 레어 아이템 이름 관련 내용 보완
  + 아이템의 레벨 단계  
      
    각 아이템은 단계를 가지고 있다. 즉 평범한 아이템이 있으면 그 평범한 아이템보다 능력치가 약간 상승된 그 위 아이템이 있으며 또 그 아이템보다 더 성능이 좋은 아이템이 존재 한다. 여기서 성능이 좋다는 것은 그 아이템에 다양한 옵션 이 추가 된다던가, 더 강력한 옵션이 붙는 것이다. 노멀 아이템을 제외한 모든 아이템 즉 추가 옵션이 붙게 되는 아이템을 스페셜 아이템이라 하며 이 안에서 단계가 나뉘어지게 된다.
    - 노멀 아이템(N\_Class item)
      * 가장 기본적인 아이템
      * 매직과 래어의 기반 아이템
    - 스페셜 아이템(S\_Class item)

노멀 아이템에서 추가로 속성이 붙을 수 있는 아이템들이다. 이 안에서 다양한 단계의 아이템으로 나뉘어지게 된다.

* + - * 매직 아이템(Magic\_item)
        + 노멀 아이템에서 한 단계 발전하는 아이템
        + 몬스터를 사냥하거나 조합에 의해 나타나는 아이템이다
        + 추가 되는 옵션의 가지 수는 최대 3가지이다.
      * 래어 아이템(Rare\_item)
        + 매직보다 한 단계 더 발전한 아이템이다.
        + 몬스터를 사냥하거나 조합에 의해 나타나는 아이템이다.
        + 추가 되는 옵션의 가지 수는 최대 6가지이다.
      * 세트 아이템( Set\_item )
        + 일정 한 셋의 형성에 따라 새로운 옵션이 추가 되는 아이템이다.
        + 매직과 래어와 다르게 이미 추가 되는 옵션이 정해져 있다.
      * 유니크 아이템( Uniqiue\_item )
        + 일정한 옵션이 이미 형성 되어져 있는 아이템이다.
        + 게임 내에서 가장 유용한 아이템이 될 수 있으며 특정한 목적에서는 최고가 될 수 있는 아이템이다.
      * 소켓 아이템( Socket\_item )
        + 노멀 아이템과 동일한 속성을 가진 아이템이다.
        + 소켓용 아이템을 이 아이템에 박아 소켓용 아이템의 능력을 추가 시킬 수 있다.
        + 일정한 순서에 따라 정해진 소켓을 추가 할 경우 특별한 부가 능력을 지니게 된다.
  + 스페셜 아이템 생성 시스템  
      
    스페셜 아이템생성 시스템이란 위에서 설명한 아이템 중에 매직 아이템과 래어 아이템을 생성하기 위한 시스템이다. 스페셜 아이템들이 생성될 때에는 다음과 같은 법칙들을 따르게 된다.
    - 몬스터를 사냥해서 나오는 경우
      * 몬스터 사냥 단계
        + 몬스터 죽음
        + 아이템을 떨어뜨릴 확률 적용:   
          아이템을 떨어뜨리게 되면 다음 단계로 넘어간다.
        + 떨어뜨릴 아이템 결정:   
          몬스터는 떨어뜨릴 수 있는 아이템의 목록을 가지고 있다. 이 목록 중에 하나를 선택해서 떨어뜨리게 된다. 몬스터는 떨어뜨릴 수 있는 아이템의 개수에 따라 목록을 가지게 된다.
        + 떨어뜨릴 아이템 단계 결정:   
          **노멀 단계** 또는 **스페셜 단계**의 아이템인지를 판단하는 과정이다. 이 과정에서 캐릭터의 **스페셜 아이템 찾기**라는 능력이 적용이 되게 된다. (캐릭터 능력 관련 기획서 참고)
        + 노멀로 판단이 되면 노멀 단계의 아이템이 떨어지게 되며 스페셜 단계로 결정이 되면 다음 과정을 거친다.
        + 스페셜 아이템 단계에는 매직, 래어, 유니크, 세트, 소켓 아이템이 있다. 이 각 단계에는 확률이 정해져 있으며 이 확률에 따라 아이템이 떨어지게 되는 것이다.

매직: 60%

소켓: 20%

래어: 10%

세트: 5%

유니크: 5%

보통 모든 기본 아이템들은 위의 단계를 모두 갖지 않을 수가 있다. 즉, “대거” 아이템이 세트나 유니크를 가지고 있지 않을 수 있다는 것이다. 이런 아이템은 세트나 유니크가 결정이 될 경우 매직으로 떨어진다.

* + - * + 스페셜 아이템 단계 안에 있는 각 단계의 아이템은 그 이름에 고유한 색을 지니고 있다. 즉, 바닥에 떨어질 때 이미지는 기본 아이템의 이미지로 떨어지며(인벤토리 이미지, 실제 이미지 포함) 아이템의 이름만 해당 단계의 색으로 보이게 된다.

매직: 어두운 파란색

소켓: 밝은 회색

래어: 노란색

세트: 밝은 초록색

유니크: 황금색

* + - * 캐릭터 인증 단계
        + 인증서 또는 인증 스킬을 사용하여 아이템을 선택한다.
        + 아이템의 추가 속성 슬롯 마다 다음의 과정을 실행한다.
        + 슬롯의 옵션 추가에 대한 결정: 각 단계에 따라 추가 옵션이 붙을 수 있는 슬롯의 수가 다르다. 이 각 슬롯에는 해당 옵션 및 확률 등이 들어가 있다.

소모성 아이템 인증 방법

소모성 아이템이다.

아이템을 사용하면 “마우스 아이콘”이 인증을 할 수 있다는 상태로 알 수 있는 “마우스 아이콘”으로 변경 된다.

아이템을 선택하면 아이템은 인증을 하게 된다.

1. 인증은 미리 결정 되어 있는 아이템의 속성을 보여주지 않다가 보여주는 과정이다.

인증 스킬을 이용한 인증 방법

스킬을 사용하면 “마우스 아이콘”이 인증을 할 수 있다는 상태로 알 수 있는 “마우스 아이콘”으로 변경 된다.

아이템을 선택하면 아이템은 인증을 하게 된다.

NPC를 이용한 인증 방법

NPC에게 가서 인증을 한다고 결정을 하게 되면 NPC는 캐릭터의 인벤토리에 있는 모든 미인증 아이템을 인증 과정을 거치게 해준다.

가격은 소모성 아이템의 개당 가격 \* 인증한 개수 \* 비율( NPC가 가진 특별한 값 )

매직 아이템

매직 아이템에는 최대로 2개까지의 추가 속성이 추가 될 수 있다.

각 공간 마다 추가 될 수 있는 확률이 있다.

1. 1번 공간 : 100%
2. 2번 공간 : 50%

래어 아이템

레어 아이템에는 최대로 6개 까지의 추가 속성이 추가 될 수 있다.

각 공간 마다 추가 될 수 있는 확률이 있다.

1. 1번 공간 : 100%
2. 2번 공간 : 50%
3. 3번 공간 : 25%
4. 4번 공간 : 10%
5. 5번 공간 : 5%
6. 6번 공간 : 1%
   * + - 슬롯의 옵션의 종류에 대한 결정
         * 접두사와 접미사  
           대체적으로 이름에 관련된 구분이다. 실제적인 구분은 거의 의미가 없다. (아이템 이름 관련 기획 참고)
         * 장착 아이템 별 추가 가능 속성  
           모든 장착 아이템 별로 추가가 가능한 속성의 종류가 있다. (**아이템 속성 부분 기획 참고)**
         * 추가 속성의 단계에 대한 결정

추가 속성에는 각 단계가 존재한다.

이 단계는 캐릭터의 레벨에 따라 나올 수 있는 확률이 틀려지게 된다.

추가 속성은 일정한 테이블에 정리 되어 있다.

같은 테이블에 있을 경우 같은 속성은 다시 나올 수 없다. 즉 속성이 중첩될 수 없다.

* + - * + 캐릭터의 레벨과 추가 속성 단계와의 관계

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **추가 속성의 단계** | | | | |
| 캐릭터의 레벨 | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| **1~30** | 80 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| **31~50** | 65 | 20 | 15 | 0 | 0 |
| **51~70** | 55 | 20 | 15 | 10 | 0 |
| **71~** | 50 | 20 | 15 | 10 | 5 |

* + - 조합에 의해 나오는 경우  
      조합 중에는 몇 가지 방식의 조합이 있다. 즉 조합 결과 물에 따른 구분인데. 이중에 “매직 아이템 조합”과 “래어 아이템 조합”이 있다. 이에 해당하는 경우이다.
      * 아이템 조합
      * 아이템 조합을 하게 되면 공식에 따라 결과물이 매직 또는 레어로 나올 수 있다.
      * 결과물을 인증을 거치게 되면 위의 과정을 그대로 거치게 된다는 것이다.
        + 각 슬롯 별 옵션 추가에 대한 결정
        + 옵션의 종류 결정
        + 옵션 단계 결정
    - 물건을 NPC에게서 살 경우
      * 해당 아이템을 사게 되면 일정 확률로 매직, 레어 아이템을 사게 된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **단계** | **확률** |
| 일반 | 10% |
| 매직 | 50% |
| 레어 | 20% |
| 소켓 | 20% |
| **합계** | **100%** |

* + - * 매직, 레어 아이템을 사게 되면 캐릭터는 인증을 하게 된다.
      * 인증을 하게 되면 위의 단계를 그대로 거치게 된다.
    - 아이템 생성의 예
      * 몬스터 아이템 드랍 시
        + 몬스터 드랍 아이템 슬롯 별 아이템 떨어뜨릴 확률 적용
        + 떨어뜨리는 아이템 결정: 스몰 힐링포션, 아이템 인증서, 핼버드 선택
        + 떨어뜨릴 아이템 단계 결정: 핼버드는 스페셜 아이템 단계 결정
        + 스페셜 단계 중 내부 단계 선택: 매직 단계 결정
        + 아이템 드랍: 파란색 이름의 핼버드 아이템 바닥에 드랍
        + 아이템 인증

핼버드 기본 옵션

물리 공격력 50

물리 명중률 10

내구도 25

공격 속도: 느린 공격 속도

슬롯 별 옵션 추가에 대한 결정

1번 슬롯 정해진 확률에 따라 물리 공격력 증가 옵션 결정

2번 슬롯 정해진 확률에 따라 내구도 증가 옵션 결정

옵션의 단계 결정

물리 공격력 증가 옵션

핼버드 레벨에 따라 물리 공격력 증가 레벨3(물리 공격력: 15 증가) 옵션 결정

내구도 증가 옵션

핼버드 레벨에 따라 내구도 증가 레벨1(내구도 증가: 10 증가) 옵션 결정

* + - * + 결과

아이템 이름: 핼버드

물리 공격력: 50, 추가 옵션 적용 후 50 + 15 = 65

물리 명중률: 10

내구도: 25, 추가 옵션 적용 후 25 + 10 = 35

공격 속도: 느린 공격 속도

* + - * 조합 및 제작 시
        + 아이템 재료를 올려놓고 조합 및 제작 클릭
        + 공식에 따라 결과물 아이템이 매직 핼버드 나옴
        + 매직 핼버드를 인벤에 옮기고 인증을 함
        + 아이템 인증

핼버드 기본 옵션

물리 공격력 50

물리 명중률 10

내구도 25

공격 속도: 느린 공격 속도

슬롯 별 옵션 추가에 대한 결정

1번 슬롯 정해진 확률에 따라 물리 공격력 증가 옵션 결정

2번 슬롯 정해진 확률에 따라 내구도 증가 옵션 결정

옵션의 단계 결정

물리 공격력 증가 옵션

핼버드 레벨에 따라 물리 공격력 증가 레벨3(물리 공격력: 15 증가) 옵션 결정

내구도 증가 옵션

핼버드 레벨에 따라 내구도 증가 레벨1(내구도 증가: 10 증가) 옵션 결정

* + - * + 결과

아이템 이름: 핼버드

물리 공격력: 50, 추가 옵션 적용 후 50 + 15 = 65

물리 명중률: 10

내구도: 25, 추가 옵션 적용 후 25 + 10 = 35

공격 속도: 느린 공격 속도

* + - * 상점에서 겜블 시
        + 상점에 있는 해당 아이템을 선택한다.
        + 각 단계별 확률에 따라 아이템의 단계가 결정된다.
        + 확률에 따라 매직 아이템을 사게 된다.
        + 매직 핼버드를 인증을 한다.
        + 아이템 인증

핼버드 기본 옵션

물리 공격력 50

물리 명중률 10

내구도 25

공격 속도: 느린 공격 속도

슬롯 별 옵션 추가에 대한 결정

1번 슬롯 정해진 확률에 따라 물리 공격력 증가 옵션 결정

2번 슬롯 정해진 확률에 따라 내구도 증가 옵션 결정

옵션의 단계 결정

물리 공격력 증가 옵션

핼버드 레벨에 따라 물리 공격력 증가 레벨3(물리 공격력: 15 증가) 옵션 결정

내구도 증가 옵션

핼버드 레벨에 따라 내구도 증가 레벨1(내구도 증가: 10 증가) 옵션 결정

* + - * + 결과

아이템 이름: 핼버드

물리 공격력: 50, 추가 옵션 적용 후 50 + 15 = 65

물리 명중률: 10

내구도: 25, 추가 옵션 적용 후 25 + 10 = 35

공격 속도: 느린 공격 속도

* + 조합 및 생산 시스템  
    재료 아이템들을 이용하여 새로운 아이템을 만드는 방법이다. 재료 아이템들은 일반적인 노멀 아이템이며 조합을 거친 후에는 새로운 아이템이 생성이 되는 것이다.
    - 조합
      * 조합 하는 방법
        + 재료 아이템들을 들고서 조합 NPC에게 간다.
        + 재료 아이템들을 조합 NPC에게 건네주고 조합(Button)을 클릭한다.
        + 공식에 따라 아이템이 생성된다.
      * 조합 공식
        + 조합 공식의 요소

조합 공식의 타입

NPC 조합 가능

캐릭터 조합 가능

NPC, 캐릭터 동시 조합 가능

조합 가능 레벨

이는 NPC, 캐릭터 모두 적용 된다.

해당 조합을 하려면 이 가능 레벨 이상이 되어야 한다.

재료 아이템(5개)

이는 번호대로 순서가 적용 된다.

생성 시 적용되는 확률

생성 아이템

생성 아이템의 타입(노멀, 매직, 래어)

생성 아이템의 개수

* + - * 조합 시스템의 설정
        + 조합을 시도할 때에는 일정한 돈을 NPC에게 주어야 한다.
        + 조합을 실패 했을 때에는 아이템과 그 돈이 전부 사라진다.
        + 조합에는 유저가 직접 할 수 있는 조합과 NPC만이 할 수 있는 조합, 2명 모두 할 수 있는 조합 모두 3가지로 나뉘어진다.
        + 조합을 하려면 해당 조합의 레벨 제한을 맞추어야 한다.
      * 조합 공식 테이블

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | **설명** | **범위** | **타입** |
| Mix\_state\_number | 조합 공식 번호 | 2000 | Int |
| Mix\_type | 조합 타입 구분 | 3 | Int |
| Mix\_Level | 조합 가능 레벨 제한 | 120 | Int |
| Materila1 | 재료 아이템1 | 1000 | Int |
| Materila2 | 재료 아이템2 | 1000 | Int |
| Materila3 | 재료 아이템3 | 1000 | Int |
| Materila4 | 재료 아이템4 | 1000 | Int |
| Materila5 | 재료 아이템5 | 1000 | Int |
| Create\_rate | 생성 확률 | 100 | Int |
| Create\_item\_type | 생성 아이템 타입 | 5 | Int |
| Create\_item | 생성 아이템 | 1000 | Int |
| Create\_item\_number | 생성 아이템 개수 | 1000 | Int |

* + - 생산
      * 생산 하는 방법
        + 재료 아이템들을 들고서 생산 NPC에게 간다
        + 재료 아이템들을 생산 NPC에게 건네주고 생산(Button)을 클릭한다.
        + 공식에 따라 아이템이 생성된다.
      * 생산 공식
        + 생산 공식의 요소

생산 공식의 타입

생산 공식의 레벨

이는 NPC, 캐릭터 모두 적용 된다.

해당 생산을 하려면 이 가능 레벨 이상이 되어야 한다.

재료 아이템(5개)

이는 번호대로 순서가 적용 된다.

생성 아이템

생성 아이템의 타입( 노멀, 매직, 레어 )

생성 아이템의 개수

* + - * 생산 시스템의 설정
        + 생산을 시도할 때에는 일정한 돈을 NPC에게 주어야 한다.
        + 생산은 실패가 없다.
        + 공식에는 캐릭터가 사용할 수 있는 생산, NPC가 사용할 수 있는 생산, 동시에 사용할 수 있는 생산 모두 3가지의 종류가 있다.
        + 생산을 하려면 생산 공식의 레벨 제한을 맞추어야 한다.
      * 생산 공식 테이블

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | **설명** | **범위** | **타입** |
| Product\_state\_number | 생산 공식 번호 | 2000 | Int |
| Product\_Type | 생산 공식 타입 |  |  |
| Product\_level | 생산 공식 레벨 제한 |  |  |
| Materila1 | 재료 아이템1 | 1000 | Int |
| Materila2 | 재료 아이템2 | 1000 | Int |
| Materila3 | 재료 아이템3 | 1000 | Int |
| Materila4 | 재료 아이템4 | 1000 | Int |
| Materila5 | 재료 아이템5 | 1000 | Int |
| Create\_item\_type | 생성 아이템 타입 | 5 | Int |
| Create\_item | 생성 아이템 | 1000 | Int |
| Create\_item\_number | 생성 아이템 개수 | 1000 | Int |

* + 아이템의 이름 생성  
    아이템 중에 매직 아이템과 래어 아이템은 특별한 규칙에 의해 아이템의 이름이 결정된다. 기본 아이템과 세트 아이템, 유니크 아이템은 이름이 미리 정해져 있지만 매직 아이템과 래어 아이템은 그 생성 규칙에 의해 붙게 되는 접두사와 접미사에 의해 이름이 만들어진다.
    - 매직 아이템, 레어 아이템의 이름 생성
      * 매직 과 레어 아이템에는 추가 속성이 붙을 수 있는데 각 추가 속성 마다 이름이 존재한다.
      * 또한 추가 속성에는 접두사와 접미사라고 구분이 되어 있다.
      * 이름을 생성할 때에는 존재하는 추가 속성 중에 접두사와 접미사를 다음의 규칙에 따라 “하나씩”만 보여주게 된다.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 6 | 6 |

1번부터 6번 까지 순서대로 검사하여 가장 먼저 보이는 접두사, 접미사를 사용하는 것이다.

즉 예를 들면 1: 접미사, 2: 접미사, 3: 접두사 이렇게 붙어 있으면 이 아이템의 이름에 사용되는 접미사와 접두사는 1번의 접미사와 3번의 접두사를 사용하는 것이다.

* + - 세트 아이템 및 유니크 아이템 이름 생성
      * 세트 아이템이나 유니크 아이템은 특별한 이름을 생성하기 위한 규칙이 없다.
      * 기획자가 기본 아이템의 이름을 설정하듯 직접 설정하여 작업한다.
  + 아이템 성장 시스템  
    아이템 중에는 캐릭터의 능력에 따라 또는 캐릭터가 다루는 방법에 따라 그 아이템이 성장할 수 있다. 성장 시킬 수 있는 아이템에는 자신의 경험치를 가지고 있으며 경험치에 따라 변화되는 양 또한 가지고 있다.  
    캐릭터가 아이템을 사용하게 되면 그 아이템은 경험치를 얻어가며, 경험치가 일정하게 올라 어느 레벨이 될 경우 그 레벨에 해당하는 만큼 아이템의 능력치가 상승된다.

* + - 아이템 성장 방법
      * 캐릭터의 아이템 사용: 아이템을 들고 있을 때 **전투를 행하게 되면** 아이템은 경험치를 얻는다.
      * 성장 아이템에 경험치 아이템 복용: 아이템 중에는 아이템의 경험치를 올려주는 복용 아이템이 있다. 이를 아이템에 적용 시키면 복용 아이템은 사라지고 아이템의 경험치가 올라간다.
    - 아이템의 경험치
      * 아이템에 경험치가 쌓이게 되면 아이템의 등급이 올라가면서 아이템의 능력치가 상승한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **아이템 등급** | **필요 경험치** | **총 경험치** |
| **1** |  |  |
| **2** |  |  |
| **3** |  |  |
| **4** |  |  |
| **5** |  |  |
| **6** |  |  |
| **7** |  |  |
| **8** |  |  |
| **9** |  |  |

* + - 아이템의 성장 등급
      * 아이템의 등급에 따라 아이템의 모든 능력이 상승한다. 아이템이 현재 가지고 있는 모든 기본 속성들의 값이 상승한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **아이템 등급** | **상승 정도** |
| **1** | **0.1% 상승** |
| **2** |  |
| **3** |  |
| **4** |  |
| **5** |  |
| **6** |  |
| **7** |  |
| **8** |  |
| **9** |  |

* + 소켓 아이템 시스템

아이템 중에는 소켓이 있는 아이템이 있다. 이를 소켓 아이템이라 하며 이 소켓에 박는 것을 소켓용 아이템이라 한다. 소켓용 아이템을 소켓 아이템에 박게 되면 그 소켓용 아이템의 옵션이 그 소켓 아이템에 적용된다.

* + - 소켓 아이템의 생성
      * 아이템 생성시 아이템의 타입을 결정하고 난 후에 아이템에 소켓이 형성될 것인가, 그리고 몇 개 까지가 형성이 될 것인가를 결정하게 된다.
      * 아이템의 타입( Kind3 )에 따라 소켓의 생성 여부가 결정 된다..

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **종류** | **소켓 여부** | **번호** |
| 소드 | 가능 | 1 |
| 대거 | 가능 | 2 |
| 액스 | 가능 | 4 |
| 해머 | 가능 | 8 |
| 폴암 | 가능 | 16 |
| 쓰로잉 웨폰 | 가능 | 32 |
| 보우 | 가능 | 64 |
| 권총 | 가능 | 128 |
| 장총 | 가능 | 256 |
| 피스트 | 가능 | 512 |
| 지팡이 | 가능 | 1024 |
| 악기 | 가능 | 2028 |
| 방패 | 가능 | 4056 |
| 하드 아머 상의 | 가능 | 8112 |
| 하드 아머 하의 | 가능 | 16224 |
| 라이트 아머 상의 | 가능 | 32448 |
| 라이트 아머 하의 | 가능 | 64896 |
| 클로즈 아머 상의 | 가능 | 129792 |
| 클로즈 아머 하의 | 가능 | 259584 |
| 클로즈 아머 상의+하의 | 가능 | 519168 |

* + - * 구분에 따라 소켓의 개수 차이는 없다.
    - 소켓 아이템의 적용
      * 일반 아이템에는 소켓이 최대 4개까지 형성이 될 수 있다.
      * 소켓에 소켓용 아이템을 박게 되면 소켓 아이템의 속성에 소켓용 아이템의 속성이 합쳐서 적용된다.
      * 소켓 아이템에 소켓용 아이템을 박을 시에 소켓용 아이템의 +,- 20레벨 범위 안에서만 박을 수 있다.
        + 예

소켓용 아이템이 레벨 제한이 50이면 이 소켓을 박을 수 있는 아이템은 30레벨에서 70레벨아이템에만 적용할 수 있는 것이다.

* + - 소켓 조합에 따른 속성의 추가
      * 소켓에 일정한 공식에 따라 박히게 되면 추가적인 옵션이 붙게 된다.
      * 소켓 조합 공식: 조합 공식에는 2개를 이용한 공식부터 4개를 이용한 공식까지 여러 개가 존재한다.
    - 소켓 아이템의 레벨 제한 변경
      * 소켓용 아이템의 레벨이 소켓 아이템 보다 레벨이 높을 경우
      * 소켓용 아이템 중에 레벨이 제일 높은 것이 소켓 아이템의 레벨이 된다.
    - 소켓 조합 공식의 요소
      * 소켓 조합 공식 번호( Socket\_mix\_state\_number )
      * 소켓 아이템 타입( Socket\_item\_type )
        + 조합 공식이 적용 되는 아이템 타입이다.
        + 적용 되는 아이템의 값들을 더해서 넣는다.( 아이템 범례 Kind3 참고 )
      * 소켓 아이템의 공간
        + 이는 공간이 딱 맞지 않은 곳에 조합을 할 경우에는 추가 속성이 적용 되지 않기 위한 것이다.
        + 예

3개의 룬으로 이루어지는 조합인데 4개의 공간이 있는 소켓 아이템에 조합을 시도 할 경우 안된다.

* + - * 소켓 공간( Socket[4] )
      * 소켓 추가 속성( Socket\_ad\_effect[6] )
      * 소켓 추가 속성의 양( Socket\_ad\_value[6] )

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | **설명** | **범위** | **타입** |
| Socket\_mix\_state\_number | 소켓 조합 공식 번호 | 1000 | int |
| Socket\_item\_type | 소켓 아이템 타입 |  |  |
| Socket\_value | 소켓 아이템의 소켓 개수 |  |  |
| Socket1 | 소켓 공간1 |  | Int |
| Socket2 | 소켓 공간2 |  | Int |
| Socket3 | 소켓 공간3 |  | Int |
| Socket4 | 소켓 공간4 |  | Int |
| Socket\_ad\_effect1 | 소켓 추가 속성1 | 100 | Int |
| Socket\_ad\_effect2 | 소켓 추가 속성2 | 100 | Int |
| Socket\_ad\_effect3 | 소켓 추가 속성3 | 100 | Int |
| Socket\_ad\_effect4 | 소켓 추가 속성4 | 100 | Int |
| Socket\_ad\_effect5 | 소켓 추가 속성5 | 100 | Int |
| Socket\_ad\_effect6 | 소켓 추가 속성6 | 100 | Int |
| Socket\_ad\_value1 | 소켓 추가 속성의 양1 | 1000 | Int |
| Socket\_ad\_value2 | 소켓 추가 속성의 양2 | 1000 | Int |
| Socket\_ad\_value3 | 소켓 추가 속성의 양3 | 1000 | Int |
| Socket\_ad\_value4 | 소켓 추가 속성의 양4 | 1000 | Int |
| Socket\_ad\_value5 | 소켓 추가 속성의 양5 | 1000 | int |
| Socket\_ad\_value6 | 소켓 추가 속성의 양6 | 1000 | Int |

* + 세트 아이템 시스템
    - 일정한 세트를 모아서 장착을 하게 되면 특별한 능력이 부가된다.
    - 세트 아이템도 기본 옵션이 있으며 세트 장착에 따라 추가 옵션이 새로 생성 된다.
    - 세트 아이템은 일반 “매직, 레어” 아이템과 달리 인증의 단계를 거치지 않는다. 하지만 몬스터에게서 세트 아이템이 떨어질 때에는 비 인증의 단계로 떨어진다.
    - 세트 아이템은 기획자가 직접 모든 옵션을 미리 넣어둔다.
    - 세트 아이템이 2개 이상 모일 때마다 모이는 개수에 따라 각 세트 아이템은 모인 개수에 따른 효과를 지니게 된다.
      * Set\_special\_att : 세트 추가에 따른 추가 속성, 이는 총 4개 까지 존재한다.
        + Set\_special\_att1 : 세트 아이템이 2개 일 때 추가 되는 속성
        + Set\_special\_att2 : 세트 아이템이 3개 일 때 추가 되는 속성
        + Set\_special\_att3 : 세트 아이템이 4개 일 때 추가 되는 속성
        + Set\_special\_att4 : 세트 아이템이 5개 일 때 추가 되는 속성
    - 모든 세트 아이템을 갖추게 될 경우 캐릭터는 풀 세트 추가 속성을 따로 받게 된다. 최대 3개까지 얻을 수 있다.
    - 예제 “성용” 세트 아이템
      * 모든 세트 아이템 목록
        + 투구

기본 옵션: 물리 방어력 30

* + - * + 갑옷

기본 옵션: 물리 방어력 30

* + - * + 벨트

기본 옵션: 물리 방어력 20

* + - * + 신발

기본 옵션: 물리 방어력 15

* + - * 세트 별 추가 옵션
        + 풀 세트 추가 옵션

스페셜 단계 아이템 확률 100 증가

* + - * + 세트 2개 완성 시

투구: 마법 흡수력 10

갑옷: 공격 속도 10% 증가

벨트: 파이어 저항력 10% 증가

신발: 최대 무게 10% 증가

* + - * + 세트 3개 완성 시

투구: 생명력 5% 증가

갑옷: 이동 속도 10% 증가

벨트: 캐스팅 속도 증가

신발: 물리 방어력 10% 증가

* + - * 예1( 세트 2개 이상 완성 시 )

“성용” 세트 아이템 중에 갑옷과 벨트를 착용한 경우, 즉 세트 2개 완성

* + - * + 갑옷

물리방어력 30, **공격속도 10% 증가**

* + - * + 벨트

물리방어력 20, **파이어저항력 10% 증가**

* + - * 예2( 세트 3개 이상 완성 시 )

“성용” 세트 아이템 중에 갑옷과 벨트, 신발을 착용한 경우, 즉 세트 3개 완성

* + - * + 갑옷

물리 방어력 30, 공격 속도 10% 증가, **이동 속도 10% 증가**

* + - * + 벨트

물리 방어력 20, 파이어 저항력 10% 증가, **캐스팅 속도 증가**

* + - * + 신발

물리 방어력 15, 최대 무게 10% 증가, **물리 방어력 10% 증가**

* + - * 예3( 풀 세트 완성 시 )
        + 투구

물리 방어력 30, 마법 흡수력 10, 최대 생명력 5% 증가

* + - * + 갑옷

물리 방어력 30, 공격 속도 10% 증가, 이동 속도 10% 증가

* + - * + 벨트

물리 방어력 20, 파이어 저항력 10% 증가, 캐스팅 속도 증가

* + - * + 신발

물리 방어력 15, 최대 무게 10% 증가, 물리 방어력 10% 증가

* + - * + 풀 세트 완성 추가 옵션

스페셜 단계 아이템 확률 100 증가

* + 유니크 아이템 시스템
    - 시스템이라기보다는 새로운 아이템의 한 단계이다.
    - 기획적인 시스템으로서 다른 아이템과 달리 모든 옵션이 기획자의 의도에 의해 만들어지는 아이템으로 모든 능력과 이름 등이 이미 결정된 것이다.

* + 마법 주문서
    - 캐릭터가 이 아이템을 사용하게 되면 마법 주문서에 들어있는 스킬을 사용할 수 있다.
    - 예를 들어 라이트닝 볼트의 마법 주문서를 가지고 있고 이를 사용하게 되면 주문서의 레벨에 따른 라이트닝 볼트의 스킬을 사용하게 된다.
    - 사용 제한
      * 밸런싱을 위해 모든 마법 주문서를 모든 직업이 다 사용하는 것을 막는다.
      * 사용 가능 직업 및 레벨 등에 제한을 둔다.
    - 사용 방법
      * 해당 마법 주문서를 인벤토리 안에서 더블 클릭을 하면 캐릭터는 해당 마법의 시전 동작을 한다.
      * 이 시전 동작은 각 직업별로 존재하는 마법 사용 공격을 위한 동작을 하나 사용한다.
    - 해당 주문서의 적용
      * 주문서에는 주문서가 어떠한 스킬을 쓸 지에 대한 정보가 들어가 있다.
        + 스킬 번호
      * 주문서에는 사용 되는 스킬의 레벨이 존재한다.
        + 스킬 레벨
    - 마법 주문서의 제작
      * 특별한 생산 스킬에 의해 마법사들과 성직자 직업의 계열이 특정한 과정을 거쳐 마법 주문서를 제작할 수 있다.
  + 총일 및 화살 아이템

총알 및 화살, 즉 무기를 위한 소모 아이템에도 속성이 들어가게 된다. 즉 예를 들면 총알의 종류 중에는 특정한 속성이 들어가있는 총알이 있어 이 총알을 사용하게 되면 그 해당 속성을 맞은 대상에게 적용시키게 되는 것이다.

* + - 총알의 속성은 아이템의 효과를 그대로 따올 수가 있다. 즉 아이템 여러 이펙트를 총알에 적용 시키면 그것이 그대로 적용 된다.
    - 사용
      * 해당 무기를 들고 공격을 한번 할 때마다 한 개씩 줄게 된다.
      * 예
        + 연타 동작 3번을 하게 되면 3개가 줄게 된다.
        + 스킬 중에 멀티샷, 연타 등을 하게 되면
    - 충전
      * 수리 상점에서 충전을 한다.
      * 수리 중에서 감소 내구도의 경우를 제외하고는 모두 같은 방식을 따른다.
  + 부적
    - 부적 조합 방법
      * 부적은 캐릭터의 장착 인터페이스 안에 일정하게 놓일 수 있는 공간이 마련되어 있다.
        + 부적이 놓을 수 있는 곳은 총 4개이다.
        + 부적이 놓이는 위치는 모두 개별적으로 적용 된다. 즉 조합할 때 부적의 위치 또한 적용이 된다.
    - 부적의 종류

|  |  |
| --- | --- |
| **부적의 종류** | **설명** |
|  |  |
|  |  |

* + - 부적의 조합 공식

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **조합 공식 이름** | **1번째 부적** | **2번째 부적** | **3번째 부적** | **4번째 부적** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

* + - 부적의 조합에 따른 효과

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **조합 공식 이름** | **효과1** | **효과2** | **효과3** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

* + - 테이블

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **이름** | **설명** | **범위** | **타입** |
| Charm\_Mix\_state\_number | 부적 조합 공식 번호 | 1000 | int |
| Charm1 | 부적1 |  | Int |
| Charm2 | 부적2 |  | Int |
| Charm3 | 부적3 |  | Int |
| Charm4 | 부적4 |  | Int |
| Charm\_ad\_effect1 | 부적 추가 속성1 | 100 | Int |
| Charm\_ad\_effect2 | 부적 추가 속성2 | 100 | Int |
| Charm\_ad\_effect3 | 부적 추가 속성3 | 100 | Int |
| Charm\_ad\_weight1 | 부적 추가 속성의 양1 | 1000 | Int |
| Charm\_ad\_weight2 | 부적 추가 속성의 양2 | 1000 | Int |
| Charm\_ad\_weight3 | 부적 추가 속성의 양3 | 1000 | Int |

* + 돈
    - 설정
      * 돈은 바닥에 떨어진다.
      * 돈은 인벤토리에서도 아이템화 되어 보인다.
      * 돈도 인벤토리의 한 슬롯을 차지한다.
      * 돈은 최대 “?????”까지 겹쳐진다.
  + 내구도
    - 설정
      * 아이템은 내구도를 가지게 되며 일정한 조건에 의해 내구도가 감소 된다.
      * 내구도가 소모 되면 상점으로 가서 수리를 할 수 있다.
      * 수리를 하려면 일정양의 수리 금액을 지불해야 한다.
    - 내구도 감소
      * 무기
        + 사용하게 되면 일정 확률로 일정량이 감소 된다.
        + 감소 확률

30%

* + - * + 감소 내구도

1

* + - * 방어구
        + 공격을 받게 되면 장착한 방어구 중에 하나를 선택하여 해당 아이템의 내구도를 일정 확률로 감소 시킨다.
        + 감소확률

데미지를 받게 되면 100%받는다.

* + - * + 방어구별 감소 확률

이는 방패가 있을 때와 없을 때 2가지로 구분 되어 적용 되어야 한다.

방패가 없을 때

|  |  |
| --- | --- |
| **방어구 종류** | **확률( % )** |
| 투구 | 15 |
| 갑옷 상의 | 30 |
| 갑옷 하의 | 30 |
| 장갑 | 15 |
| 신발 | 5 |
| 벨트 | 5 |

방패가 존재할 때

|  |  |
| --- | --- |
| **방어구 종류** | **확률( % )** |
| 투구 | 15 |
| 갑옷 상의 | 20 |
| 갑옷 하의 | 20 |
| 장갑 | 15 |
| 신발 | 5 |
| 벨트 | 5 |
| 방패 | 20 |

* + - * + 감소 내구도

1

* + - * 총알 및 화살
        + 해당 무기를 사용하게 되면 현재 개수가 줄게 된다.
        + 공격 한 번에 하나씩 줄게 된다.
        + 수리를 할 경우에는 개수가 최대로 회복이 된다.
        + 최대 개수는 감소하지 않는다.
    - 내구도 수리.
      * “기타 NPC AI/행동방식/역할/수리” 부분 참고한다.
    - 플리버
      * 설명
        + 바다에 나갔을 때 캐릭터가 탈 수 있는 1인용 보드이다.
        + 보드에는 무기나 방어구 같이 고유의 능력이 있다.
        + 보드의 능력이 캐릭터에게 영향을 미치는 것은 바다에 나갔을 때이다.
        + 보드를 타는 것은 일정 범위 안에서만 이루어진다.
        + 일정 범위 밖으로 나가게 되면 그 시간이 제한이 되며 시간이 다 되면 자동적으로 캐릭터는 보드에서 내리게 되며 수영을 하게 된다.
      * 사용
        + 플리버를 일정한 장착 공간에 가져다 놓아 장착을 해야 사용을 한다.

장착을 하지 않게 되면 바다에 나갔을 때 수영을 하게 된다.

* + - * + 플리버를 장착한 후에 바다에 나가게 되면 “행동 스킬 – 플리버 타기”를 이용하여 플리버를 탈 수 있다.( 다시 클릭하면 플리버에서 내리게 된다. )

세계관

전투하는 장소

1. 산
2. 동굴

장비

1 무기

2. 방어구

상점에서 구매가능한 소모품

1. 체력회복 포션
2. 순간방어포션

전투에서 얻을 수 있는 소모품 및 장비들

1. 장비 레벨업을 위해 필요한 물품들
2. 희귀템(검, 도끼)