**[NOX] 전승 스킬 시스템**



작성자: 임 현규

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2017.06.21 | 최초 문서 작성 시작 | 임 현규 | 1.0 |
| 2017.06.23 | 전승 스킬 시스템 1차 완료 | 임 현규 | 1.0 |
| 2017.07.17 | 전승 스킬 시스템 수정 사항 반영 및 최신화 | 임 현규 | 1.1 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc488066801)

[목차 1](#_Toc488066802)

[1. 전승 스킬 시스템 개요 2](#_Toc488066803)

[1.1 개요 2](#_Toc488066804)

[2. 전승 스킬 시스템 구성 3](#_Toc488066805)

[2.1 전승 스킬 시스템 특징 3](#_Toc488066806)

[2.2 전승 스킬 시스템 구성 4](#_Toc488066807)

[2.3 전승 스킬 Flow Chart 8](#_Toc488066808)

[3. 전승 스킬 시스템 구조 10](#_Toc488066809)

[3.1 전승 스킬 시스템 테이블 설정 10](#_Toc488066810)

[4. 전승 스킬 시스템 UI 11](#_Toc488066814)

[4.1 전승 스킬 시스템 UI 11](#_Toc488066815)

[4.2 전승 스킬 시스템 UI 상세 설명 13](#_Toc488066816)

[4.3 전승 스킬 관련 팝업 UI 17](#_Toc488066817)

[5. 전승 스킬 시스템 관련 Table 18](#_Toc488066818)

[5.1 전승 스킬 시스템 관련 Data Table List 18](#_Toc488066819)

[5.2 SuccesionSkill Access Code 정리 19](#_Toc488066820)

# 전승 스킬 시스템 개요

## 개요

* **문제점**
  + 녹스에서 캐릭터의 스펙을 최종적으로 상승시킬 수 있는 아이템이 [NOX] 아이템이었으나, 녹스 게임을 서비스한 지 오랜 시간이 지남에 따라 [NOX] 아이템 파밍이 끝나고, 더 이상 아이템 파밍을 하지 않아도 되는 유저들이 계속해서 늘어가고 있습니다. 이는 [NOX] 아이템을 획득하는데 다른 게임에 비해 어렵지 않게 구할 수 있었기 때문입니다. 따라서, 많은 유저들의 인벤토리에 [NOX] 아이템이 계속해서 늘어가고 있지만, 이것을 소비시킬 순환 구조가 없기 때문에 [NOX] 아이템의 가치는 나날이 떨어져가고 있는 실정이며, 점점 더 계륵 같은 존재가 되어버렸습니다.
* **의의 및 목적**
  + 이에 따라, 전승 스킬이라는 새로운 스킬 시스템을 추가하고, 이 스킬들을 활성화하고 강화하는 데 [NOX] 아이템을 상당량 소모하도록 하도록 하여,  
    [NOX] 아이템을 소비할 수 있는 구조를 만들어 유저들에게 많은 **‘[NOX] 아이템의 개수 = 캐릭터 스펙 상승‘** 이라고 인식될 수 있도록 합니다.
  + 전승 스킬은 [NOX] 아이템의 소비 순환 구조를 만들어 [NOX] 아이템에 대한 가치를 높이고, 인벤토리에서 의미 없이 쌓이지 않도록 하는 것이 주 목적이며, 과금을 많이 할수록 [NOX] 아이템을 쉽게 구할 수 있는 만큼, 우리 게임에 과금을 많이 하는 유저들이 확실한 이점과 기득권을 누릴 수 있도록 하는 것과 그로 인해 발생하는 매출 증대 및 과금 유도가 부 목적입니다.
  + 그러나, 전승 스킬의 활성화, 강화를 하는데 [NOX] 아이템이 주가 된다면, 이를 이용할 수 있는 유저는 전체 유저 중 소수만 해당될 것이며,  
    이를 방지하고자 새로 추가되는 스테이지(Act 10 이후)에서 전승 스킬을 사용할 수 있도록 하는 재료 아이템을 획득할 수 있도록 하여, 다수의 유저들이 노력하면 전승 스킬 시스템을 이용할 수 있도록 합니다.

# 전승 스킬 시스템 구성

## 전승 스킬 시스템 특징

* 전승 스킬은 캐릭터들이 수호자의 사명을 받아 들이고(캐릭터 레벨 50을 달성하고 수호자 레벨을 올릴 수 있는 상태), 수호자만이 사용할 수 있는 특수한 능력을 획득(전승 스킬)하여 사용한다는 컨셉의 스킬입니다.
* 전승 스킬은 기존의 스킬 UI에서 새로운 탭을 추가하여 기존 액티브, 패시브, 수호자 패시브 스킬과 같이 이용할 수 있습니다.
* 전승 스킬은 유저의 수호자 레벨을 체크하여 해당 전승 스킬을 활성화할 수 있는 상태인지 아닌지를 구분합니다.
* 유저의 수호자 레벨이 전승 스킬을 활성화시킬 수 있는 상태라면, 전승 스킬 강화석을 사용하여 강화시킬 수 있습니다.
* 전승 스킬 강화석은 제작 시스템을 통해서 전승 스킬 강화석 재료들을 조합하여 제작할 수 있습니다.
* 전승 스킬 강화석의 재료는 [NOX] 아이템을 분해하였을 때나 Act 9 이후에 추가되는 스테이지에서 보상으로 획득할 수 있습니다.
* 전승 스킬을 강화한다는 개념은 해당 전승 스킬의 레벨을 높인다는 뜻이며, 전승 스킬 강화석 1개는 원하는 전승 스킬의 레벨을 1단계 상승시켜줍니다.
* 전승 스킬은 **최대 50레벨까지 강화**시킬 수 있습니다. (모든 전승 스킬 강화 레벨은 50으로 통일.)
* 전승 스킬은 **최대 3가지의 전승 스킬을 장착**할 수 있습니다.

## 전승 스킬 시스템 구성

* 전승 스킬 리스트 (Bold – 라이브 서비스 중 / 그 외 – 미정, 업데이트 예정 항목)

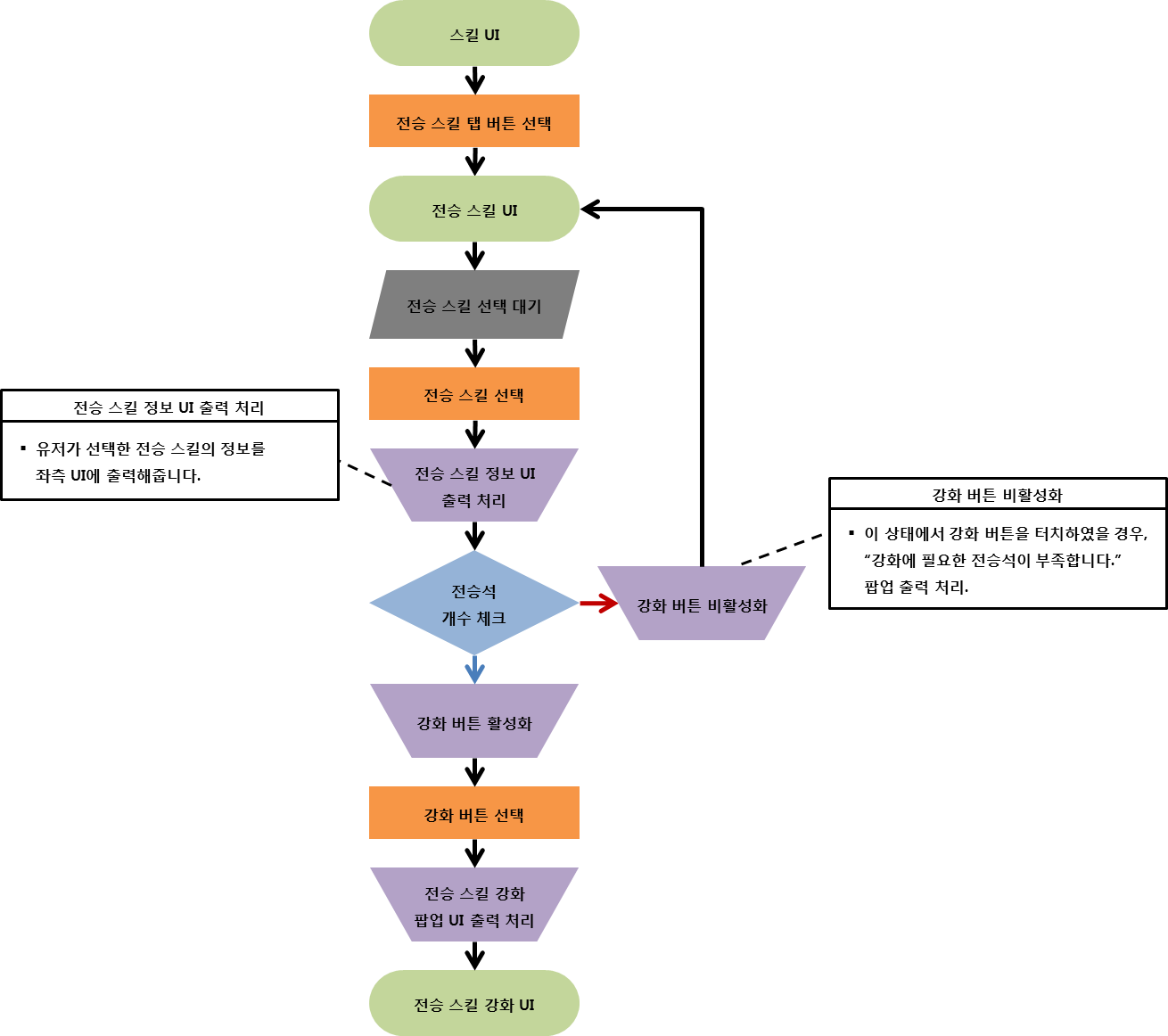
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 설명 (50레벨) | 1레벨 능력치 (레벨 별 가변값) | 지속 시간 |
| **쇠약** | 기본 및 스킬 공격에 피격 당한 모든 적은 5초 동안 공격력이 50%만큼 감소합니다. | -5.9 (-0.9) | 5초 |
| **활기** | 소모한 활력 1당 40만큼의 생명력이 회복됩니다. | 1.29 (0.79) | - |
| **약화** | 상태 이상(공격 속도/이동 속도/방어력 감소, 기절, 도발, 중독, 출혈, 혼란)에 걸린 적에게 주는 최종 피해 증가량이 120%만큼 증가합니다. | 7.3 (2.3) | - |
| **용맹** | 내 캐릭터 주변 10미터 이내에 있는 몬스터 1마리당 내 공격력이 5%만큼 증가합니다. | 0.59 (0.09) | - |
| **절개** | 상태 이상(공격 속도/이동 속도/방어력 감소, 기절, 도발, 중독, 출혈, 혼란)을 유발하는 스킬에 적중 당한 몬스터의이동 속도를 5초간 75% 감소시킵니다. | -6.4 (-1.4) | 5초 |
| **압도** | 상태 이상(공격 속도/이동 속도/방어력 감소, 기절, 도발, 중독, 출혈, 혼란)을 유발하는 스킬에 적중 당한 몬스터의공격 속도를 3초간 50% 감소시킵니다. | -3.94 (-0.94) | 3초 |
| **신멸** | 적중도 10%당 신성력이 2.1증가합니다. | 0.14 (0.04) | - |
| **축복** | 생명력 회복 (체력 흡수, 즉시 회복 등) 효과를 받으면 3초간 내 캐릭터의 공격력이 25% 증가합니다. | 1.48 (0.48) | 3초 |
| 왜곡 | 대시 스킬을 사용할 때 마다 매트릭스의 재사용 대기 시간이 2초만큼 감소합니다. | 0.236 (0.036) | - |
| 거만 | 체력 비례 데미지가 10%만큼 증가합니다. | 2.16 (0.16) | - |
| 비뢰 | 대시 및 특정 스킬 사용 후 내 캐릭터의 이동 속도가 N% 증가합니다. | - | - |
| 회심 | 매트릭스 모드가 N초마다 자동으로 M초간 발동됩니다. (소모 활력 X / 기존 매트릭스 사용 X) | - | - |
| 격려 | 나의 버프 스킬 효과를 받은 파티원 1명당 내 공격력이 N% 증가합니다. | - | - |
| 조화 | 특정 세트 효과를 발동시킬 때마다 이로운 효과를 적용 받습니다. | - | - |
| 불화 | 세트 효과를 하나도 받지 않을 때 이로운 효과를 적용 받습니다. | - | - |
| 미정 | 매트릭스 모드가 활성화될 때, 치명타 세기가 N% 증가합니다. | - | - |
| 미정 | 매트릭스 모드의 유지 시간이 증가합니다. | - | - |
| 미정 | 매트릭스 모드의 소모 활력이 감소합니다. | - | - |
| 미정 | 매트릭스 모드의 재 사용 대기 시간이 감소합니다. | - | - |
| 미정 | 매트릭스 모드가 종료되고 5초 간 공격 속도와 이동 속도가 각각 N%, M%씩 증가합니다. | - | - |
| 미정 | 매트릭스 모드 사용 중첩 회수에 따라 적에게 주는 피해량이 N% 증가합니다. | - | - |
| 미정 | 스킬을 사용할 때, N% 확률로 2번 발동됩니다. | - | - |

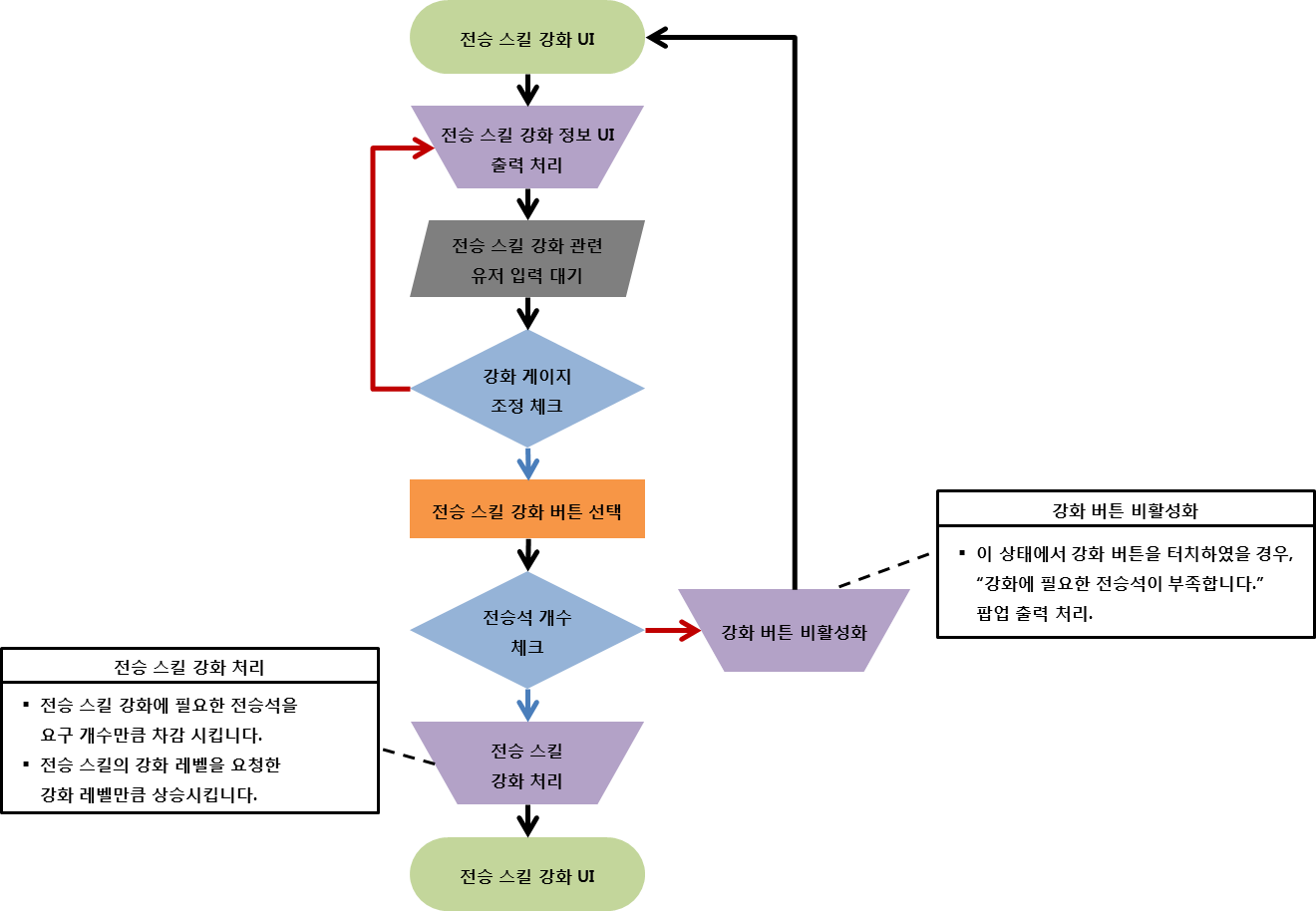
* **전승 스킬 활성화 및 강화 방법**
  + 전승 스킬의 활성화는 유저 캐릭터의 레벨과 수호자 레벨로 활성/비활성을 구분합니다.
    - 따라서, 전승 스킬 활성화 조건에 필요한 유저 캐릭터 레벨/수호자 레벨을 달성했다면 전승 스킬을 강화하지 않아도 장착할 수 있습니다.
  + 활성화된 전승 스킬은 전승석을 1개 소모하여 1레벨을 상승시킬 수 있습니다.
    - 활성화되지 않은 전승 스킬은 강화할 수 없습니다.
  + 전승 스킬은 최대 50레벨까지 강화시킬 수 있습니다.
* **전승석 설명**
  + 전승석은 전승 스킬을 강화할 수 있도록 하는 아이템을 뜻합니다.
  + 전승석을 얻는 방법은 제작과 서부 지역의 던전 완료, 과금 상품 구매를 통해서 획득할 수 있습니다.
  + 전승석을 제작하기 위해서는 조건에 맞는 전승석 재료 아이템 4가지의 개수를 만족해야 합니다.
    - 전승석 재료 일람
      * 공작석 – 100개 필요. (다른 3개의 재료 개수도 충족해야 함.)
      * 월장석 – 50개 필요. (다른 3개의 재료 개수도 충족해야 함.)
      * 감람석 – 20개 필요. (다른 3개의 재료 개수도 충족해야 함.)
      * 금강석 – 10개 필요. (다른 3개의 재료 개수도 충족해야 함.)
  + 제작을 통해 획득한 전승석으로 원하는 전승 스킬을 강화시킬 수 있습니다.
* **전승석 재료 설명**
  + 전승석 재료는 총 4가지로 구성됩니다. (공작석, 월장석, 감람석, 금강석)
  + 기본적으로 [NOX] 아이템을 분해하면 4가지의 재료 아이템들을 최소 1개씩 획득할 수 있습니다.
  + 서부 지역의 각 스테이지를 완료하면 확률에 의해 각각의 재료 아이템을 획득할 수 있습니다.
* [NOX] 아이템 분해 시 획득 가능한 전승석 재료 테이블



## 전승 스킬 Flow Chart

* 전승 스킬 흐름도





# 전승 스킬 시스템 구조

## 전승 스킬 시스템 테이블 설정

* DB > SkillInfo Table > SuccessionSkill Sheet 에서 전승 스킬의 전반적인 값을 설정할 수 있습니다.
  + Read 필드 값은 Tool 에서 읽어 들이는 값에 대한 여부를 결정하는 필드입니다.
  + Description 필드 값은 테이블의 해당 행의 값이 어떤 기능에서 어떤 주 재료를 사용할 것 인지 텍스트로 설명하는 필드입니다. (클라이언트 반영 X)
  + GeneralTypeCode 필드 값은 전승 스킬의 고유 인덱스를 설정합니다.
  + Type 필드 값은 클라이언트 전용 Enum(열거형)값 입니다.
  + SkillNameTextCode 필드 값은 전승 스킬의 이름 텍스트 코드입니다.
    - TextInfo Table > TextSkill Sheet 와 연동되어 있습니다.
  + SkillDescTextCode 필드 값은 전승 스킬의 설명 텍스트 코드입니다.
    - TextInfo Table > TextSkillDescription Sheet 와 연동되어 있습니다.
  + IconImageCode 필드 값은 전승 스킬의 아이콘 이미지 코드입니다.
  + OpenCondition 필드 값은 전승 스킬이 열리는 레벨 조건을 체크하는 값입니다.
    - 1 : 캐릭터 레벨 / 2 : 수호자 레벨
  + OpenLevel 필드 값은 전승 스킬이 열리는 레벨을 설정합니다.
    - 위의 OpenCondition 필드 값이 어떤 것이냐에 따라서 열리는 시점이 변경됩니다.
  + SkillLevelLimit 필드 값은 전승 스킬의 강화 제한 레벨을 설정합니다.
  + LinkSkillUpgradeItem 필드 값은 전승 스킬을 강화하는데 필요한 재료 아이템 인덱스를 설정합니다.
  + UpgradItemCode 필드 값은 전승 스킬을 강화하는데 필요한 아이템 코드를 설정합니다. (전승석 아이템 코드로 통일)
  + UpgradItemCount 필드 값은 전승 스킬 강화 재료 아이템의 요구 수량을 설정합니다.
  + BaseAbility 필드 값은 전승 스킬의 기본 능력 값을 설정합니다.
  + SkillPointPerAbility 필드 값은 전승 스킬을 1레벨 증가시킬 때마다 변화되는 능력치의 값입니다.
  + CheckData1, 2, 3 필드 값은 클라이언트에서 사용하는 데이터로써 전승 스킬에서 기본 능력이 아닌  
    지속 시간, 범위 내 개체 수 체크 등 부가적인 스킬 능력에서 체크해야 되는 값을 설정합니다.



# 전승 스킬 시스템 UI

## 전승 스킬 시스템 UI

* 전승 스킬 UI – 전승 스킬 탭



* 전승 스킬 UI – 전승 스킬 강화 팝업 UI



## 전승 스킬 시스템 UI 상세 설명

* 전승 스킬 UI 상세 설명 - 1



* + 1. 현재 선택한 전승 스킬의 이름과 레벨, 레벨 업 시 필요한 전승석 개수 정보를 출력합니다.
  + 2. 현재 선택한 전승 스킬의 현재 레벨에 대한 스킬 정보를 출력합니다.
  + 3. 현재 선택한 전승 스킬의 다음 레벨에 대한 스킬 정보를 출력합니다.
  + 4. 전승석을 제작할 수 있는 제작 UI로 바로 이동할 수 있는 버튼입니다.
  + 5. 현재 선택한 전승 스킬을 강화할 수 있게 하는 버튼입니다. (터치 시 전승 스킬 강화 팝업 UI를 출력합니다.)
* 전승 스킬 UI 상세 설명 - 2



* + 6. 전승 스킬 중 사용 가능한 전승 스킬들입니다. (적색 레벨 제한 텍스트 미출력)
  + 7. 전승 스킬 중 사용 불가능한 전승 스킬들입니다. (적색 레벨 제한 텍스트 출력)
  + 8. 장착된 전승 스킬 슬롯의 정보를 출력해줍니다. (전승 스킬 탈/장착 하는 곳)
  + 9. 전승 스킬 도움말 버튼으로 터치하면 전승 스킬 도움말 팝업을 출력합니다.
* 전승 스킬 장착 방법



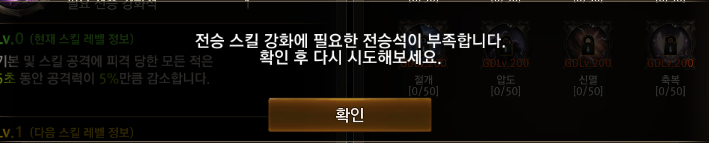
* + 1. 장착할 전승 스킬을 선택합니다.
  + 2. 하단의 3개 슬롯 중 한 곳을 터치하여 장착합니다.
    - 이 때, 빈 슬롯(PICK)의 경우 해당 슬롯에 장착되며, 다른 전승 스킬이 장착되어 있는 슬롯이라면 선택한 전승 스킬로 교체됩니다.
    - 전승 스킬을 선택하지 않은 상태로 하단의 슬롯을 터치하면 장착된 전승 스킬이 해제됩니다.
* 전승 스킬 강화 방법



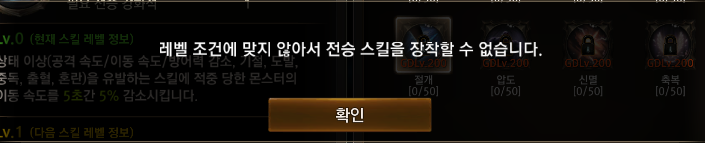
* + 1. 강화하고자 하는 전승 스킬을 선택하고 ‘강화’ 버튼을 터치합니다.
  + 2. 강화 단계 설정 부분에서 강화하려는 레벨만큼 게이지를 조정합니다.
  + 3. ‘스킬 강화 진행’ 버튼을 터치하여 전승 스킬의 강화를 진행합니다.

## 전승 스킬 관련 팝업 UI

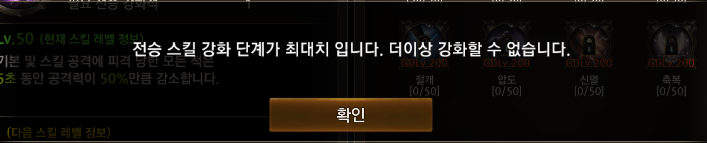
* 전승석이 0개인 상태에서 전승 스킬 강화 버튼 터치 시



* 레벨 조건을 충족하지 않은 상태에서 장착 시도 시



* 전승 스킬 강화 레벨이 50인 상태에서 전승 스킬 강화 버튼 터치 시



# 전승 스킬 시스템 관련 Table

## 전승 스킬 시스템 관련 Data Table List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Table | Sub sheet | Comment |
| SkillInfo | SuccessionSkill | 전승 스킬과 관련된 전반적인 값들을 설정 및 구분합니다. |
| TextInfo | TextSkill | 전승 스킬의 이름을 설정합니다. [3701 ~ 3799] |
| TextSkillDescription | 전승 스킬의 설명을 설정합니다. [44601 ~ 44699] |
| ResourceInfo | Image | 전승 스킬 아이콘의 이미지 코드를 설정합니다. [569000001 ~ 569000099] |
| ItemInfo | Item | 전승 스킬 강화에 필요한 재료 아이템의 코드를 설정합니다. |

## SuccesionSkill Access Code 정리

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| Read | Tool 에서 Read 여부를 결정하는 필드. |
| Description | 전승 스킬 이름 |
| GeneralTypeCode | 전승 스킬 고유인덱스 |
| Type | 클라이언트용 Enum Type |
| SkillNameTextCode | TextInfo 테이블의 TextSkill 시트와 연동되는 이름 텍스트 코드 |
| SkillDescTextCode | TextInfo 테이블의 TextSkillDescription 시트와 연동되는 스킬 설명 텍스트 코드 |
| IconImageCode | 패시브 스킬 아이콘 코드 연동 (ResourceInfo의 Image 시트와 연동되는 코드) |
| OpenCondition | 전승 스킬 활성화 조건 1 : 일반 레벨 2 : 수호자 레벨 |
| OpenLevel | 전승 스킬 활성화 가능 레벨 |
| SkillLevelLimit | 전승 스킬 강화 최대 제한 레벨 |
| LinkSkillUpgradeItem | 전승 스킬 강화 시 필요한 아이템 코드. |
| UpgradItemCount | 전승 스킬 강화 시 요구 아이템 개수 |
| BaseAbility | 전승 스킬이 보유할 기본 능력 수치 값 |
| SkillPointPerAbility | 전승 스킬 강화 레벨 1당 능력치 증가량 |
| CheckData1 | 클라이언트 데이터 (기타 능력치 수치 값) |
| CheckData2 | 클라이언트 데이터 (기타 능력치 수치 값) |
| CheckData3 | 클라이언트 데이터 (기타 능력치 수치 값) |