**[NOX]전투 속성 및 관련 Formula**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.01.18 | 전투 속성 Formula 및 옵션 테이블 설계 및 관계 수식 정립 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.01.25 | 전투 속성 Formula 수정, 옵션 테이블 수정 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.01.29 | Damage 관련 Formula 수정 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.06.29 | 전투 속성관련 옵션 재정립: OptionName, DataType  OptionInfo 테이블 수정 : OptionParameter, OptionBase  3.1전투 속성 관련 Formula 수정  3.2전투 Damage 관련 Formula 수정.  4. 성질 속성 수정. | 김택훈 | 2.0 |
| 2017.03.29 | 회피율, 신성력 옵션(속성) 관련 최소 및 최대 제한 값 적용. | 김택훈 | 3.1 |
| 2017.04.03 | 반사 Formula 변경 | 김택훈 | 3.2 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc455099759)

[목차 2](#_Toc455099760)

[1. 개요 3](#_Toc455099761)

[1.1 의의 3](#_Toc455099762)

[1.2 목적 3](#_Toc455099763)

[2. 전투 Attribute(속성) 3](#_Toc455099764)

[2.1 전투 속성 3](#_Toc455099765)

[3. 전투 속성 관련 Formula 6](#_Toc455099766)

[3.1 전투 속성 관련 Formula1 6](#_Toc455099767)

[3.2 전투 Damage 관련 Formula2 21](#_Toc455099768)

[4. 성질 속성 23](#_Toc455099769)

[4.1 성질 속성(옵션 효과) 개요 23](#_Toc455099770)

[4.2 성질 속성(옵션 효과) 종류 23](#_Toc455099771)

[5. 전투 Attribute 관련 Table 27](#_Toc455099772)

[5.1 관련 Data Table List 27](#_Toc455099773)

[6. 캐릭터 속성 관련 U\*I 28](#_Toc455099774)

[6.1 U\*I 및 연출 28](#_Toc455099775)

# 개요

## 의의

Mobile Game Play의 기본적인 전투에 대한 이해도 및 접근성이 쉽게 전투 속성의 정의와 해당 속성간 전투Parameter들의 처리를 위해 정립.

## 목적

전투 속성들의 재정립을 통해 클래스 특화, 스킬 속성, 아이템 속성, 수호석 스킬 등 연관된 속성들의 관계를 설정할 수 있도록 기준을 정하며, 실질적인 전투에 적용되는 속성들의 연산을 정립하는데 목적을 둔다.

# 전투 Attribute(속성)

## 전투 속성

1. 캐릭터의 기본 속성을 기반으로 성장에 따른 전투 활용 능력치이다.
2. 캐릭터 일반 성장 레벨과 기본 속성에 영향을 받는다.
3. 캐릭터의 세부 정보에 표시되거나, 아이템 또는 스킬의 Tooltip 에 표시되는 속성값들이 존재한다.

[6.1 U\*I 및 연출](#_U*I_및_연출) 참고

1. 해당 값들은 내부 계산용으로 설정되는 값도 존재하며, 테이블 상에 직접 입력된 값도 존재한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 전투 속성 종류 | 속성 표기 | 설명 / 관계 |
| 전투력  BattlePower | BtlPow | 공격력, 방어력, 생명력을 전투수치로 환산한 값. (정수 값) |
| 공격력  AttackPower | AttkPow | 현재 캐릭터의 종합 공격력. |
| 공격 속도  Attack Speed | AttkSpd | 캐릭터의 공격 속도: 1회 공격에 대한 Animation 의 프레임을 기준된 값을 1로 정의한다.  공격속도 옵션에 의해 변화됨. (백분율 값) |
| 방어력  DefensePower | DfsPow | 캐릭터의 종합 방어력. |
| 최대 생명력  Health Point | MaxHP | 캐릭터의 생명을 표시하는 지수의 최대량  생명력이 “0” 값일 경우 캐릭터 상태 “사망”. |
| 생명력 회복  Health Point Regeneration | HPRgn | **캐릭터가 5초당 회복하는 생명력**. 마을에서는 회복처리를 하지 않는다. |
| 치명타 확률  Critical Rate | CrtRt | 캐릭터가 매 공격할 때마다 치명타 데미지로 환산될 확률. (백분율 값) |
| 치명타 세기  Critical Power | CrtPow | 캐릭터가 매 공격할 때마다 치명타 데미지 수치. |
| 치명타 저항  Critical Power Decrease | CrtPowDecr | 방어 시 공격자의 치명타 세기를 감소시키는 수치. |
| 피해감소  Damage Decrease | DmgDecr | 공격자로서 상대방에게 주는 피해인 데미지에 대한 감소되는 비율을 나타내는 수치. |
| 활력(충전)도  Stamina Charge | StmChrg | **캐릭터가 5초당 회복하는 활력(스태미나).**.  캐릭터가 스킬을 사용할 수 있는 기본 소모값인 활력(스태미나)을 채워주는 능력 수치.  스테미나를 최대 충전할 경우에만 해당 회피 스킬을 사용할 수 있다. |
| 회피율  Avoid Rate | AvdRt | 캐릭터가 상대방의 공격성공을 회피할 수 있는 확률. 상대적인 값을 적중도와 연산 처리되는 값. (백분율 값) |
| 적중도  Accuracy | Accr | 캐릭터의 공격성공 확률. 상대적인 값으로 회피율과 연산 처리되는 값. (백분율 값) |
| 상태이상 저항  State Regist | StReg | 모든 상태이상에 대한 확률적 공통 값. (백분율 값) |
| 스킬 재사용시간 감소  (Skill) Cool-Time Decrease | CoolDecr | 캐릭터의 액티브 스킬을 재사용하는데 걸리는 대기 시간. |
| 이동속도  Move Speed | MvSpd | 캐릭터가 “맵”을 이동할 때의 속도. |
| 신성력  Divine Force | DvFrc | 캐릭터가 갖는 특별한 몬스터에 대한 피해를 줄 수 있는 능력.  관련 몬스터는 흑마력(Dark Force)으로 해당 능력에 상대적인 능력을 지닌다. |
|  |  |  |

# 전투 속성 관련 Formula

## 전투 속성 관련 Formula1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 전투 속성 종류 | 속성 표기 | 데이터  타입 | 설명 / 관계 / 수식 |
| 전투력  BattlePower | BtlPow | **Constant** | 공격력, 방어력, 생명력을 전투수치로 환산한 값. (정수 값)  BtlPow = Btl\_AttkPow + Btl\_DfsPow + Btl\_Hp = 공격력전투비중 + 방어력전투비중 + 생명력전투비중  전투력은 전투 관련 모드의 비교권장 수치의 기준으로 활용한다. |
| 공격력 전투 비중  Battle Attack Power | Btl\_AttkPow | **Constant** | 현재 캐릭터의 종합 공격력에 대한 전투력 환산 비중.  Btl\_AttkPow = 0.75 \* AttkPow |
| 방어력 전투 비중  Battle Defense Power | Btl\_DfsPow | **Constant** | 현재 캐릭터의 종합 방어력에 대한 전투력 환산 비중  Btl\_DfsPow = 0.20 \* DfsPow |
| 생명력 전투 비중  Battle Health Point | Btl\_Hp | **Constant** | 현재 캐릭터의 종합 생명력에 대한 전투력 환산 비중  Btl\_Hp = 0.05 \* HP |
| 공격력  AttackPower | AttkPow | **Constant** | 현재 캐릭터의 종합 공격력.  ~~= ( AttkPow\_Base + sum [ AttkPow\_Constant ] ) \* (1 + ( sum [ AttkPow\_Percent / 100 ) )~~  AttkPow = ( AttkPow\_Base + sum [ AttkPow\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ AttkPow\_Factor ] / 100 ) )  **캐릭터 상세보기에는 최대값으로 환산해서 정수만 표기.**  **전체 공격력 [ 기본 공격력 ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 공격력(오렌지색) = AttkPow  \* 기본 공격력(흰색) = AttkPow\_Base |
| 기본 (랜덤)공격력  Base Attack Power | AttkPow\_Base | **Constant** | 클래스 별 최소, 최대 공격력의 랜덤 값.  AttkPow\_Base = Randbetween( AttkPow\_Min , AttkPow\_Max ) |
| 최소 공격력  Minimum Attack Power | AttkPow\_Min | **Constant** | 클래스 최소 공격력 [각 기본속성(Status)는 클래스와 레벨에 따라 변화된 수치 ]  AttkPow\_Min = **최소공격력가중치** \* (100+1.2 \* ( 0.6 \* STR + 0.2 \* AGL + 0.2 \* WIS )) |
| 최대 공격력  Maximum Attack Power | AttkPow\_Max | **Constant** | 클래스 최대 공격력 [각 기본속성(Status)는 클래스와 레벨에 따라 변화된 수치 ]  AttkPow\_Max = **최대공격력가중치** \* (100+1.2 \* ( 0.6 \* STR + 0.2 \* AGL + 0.2 \* WIS )) |
| 무기 공격력  Item Attack Power | AttkPow\_Adjust | **Constant** | 클래스 무기의 공격력  무기 착용 시 적용됨. |
| 공격력 수치 가감  Attack Power Adjust | AttkPow\_Adjust | **Constant** | 아이템 또는 스킬 등의 공격력 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: + N** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 공격력 전체수치 비율 (계수)  Attack Power Factor | AttkPow\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 공격력 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 공격 속도  Attack Speed | AttkSpd | **Percent** | 캐릭터의 공격 속도: 기본 공격속도에 대한 속성 적용으로 환산되는 값. (백분율 값)  ~~=~~ **~~Max~~** ~~[ (AttkSpd\_Base \* (1 + sum [ AttkSpd\_Percent ] /100)) ,~~ **~~3~~** ~~]~~  AttkSpd = **Max** [ (AttkSpd\_Base / 100 ) \* (1 + sum [ AttkSpd\_Factor ] / 100 ) , **3** ]  **IF (**AttkSpd **>0.3,** AttkSpd**, 0.3)**  공격속도 환산 값이 0.3보다 작으면 0.3 (최소 공격속도)를 보장한다.  공격속도 환산 값이 3 (3배속) 보다 크면 3 (최대 공격속도)를 제한한다.  **캐릭터 상세보기에는 100%로 환산해서 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 공격속도 % [ 기본 공격속도 % ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 공격속도(오렌지색) = AttkSpd  \* 기본 공격속도(흰색) = AttkSpd\_Base |
| 기본 공격속도  Base Attack Speed | AttkSpd\_Base = 1 | **Percent** | 클래스 기본 공격속도 : 1 (Animation 의 정해진 속도)  PlayerBaseStatus 테이블에 정해진 기본 공격속도로 AttkSpd 필드의 공통 값인 1을 갖는다. |
| 공격속도 전체수치 비율 (계수)  Attack Speed Factor | AttkSpd\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 공격속도 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **공격속도 비율 감소는 둔화 계열 속성으로 처리**  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 방어력  DefensePower | DfsPow | **Constant** | 캐릭터의 종합 방어력.  ~~= (DfsPow\_Base + sum [ DfsPow\_Constant ] ) \* (1 + ( sum [ DfsPow\_Percent ] / 100 ) )~~  DfsPow = ( DfsPow\_Base + sum [ DfsPow\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ DfsPow\_Factor ] / 100 ) )  **캐릭터 상세보기에는 환산해서 정수만 표기.**  **전체 방어력([ 기본 방어력 ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 방어력(오렌지색) = DfsPow  \* 기본 방어력(흰색) = DfsPow\_Base |
| 기본 방어력  Base Defense Power | DfsPow\_Base | **Constant** | 캐릭터 별 방어력.  DfsPow\_Base = 방어력가중치 \* (0.2 \*( AGL \* 35) ) |
| 방어구 방어력  Item Defense Power | DfsPow\_Adjust | **Constant** | 클래스 방어구의 방어력. 최종 방어력은 부위별 합산 형태임을 유의.  방어구 착용 시 적용됨. (방어구 파츠: 투구, 상의, 하의, 장갑, 신발) |
| 방어력 수치 가감  Defense Power Adjust | DfsPow\_Adjust | **Constant** | 아이템 또는 스킬 등의 방어력 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  방어력 상수 감소(음수)는 없음. 대응 값으로 피해감소 활용.  **아이템 옵션 표시: + N** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 방어력 전체수치 비율 (계수)  Defense Power Factor | DfsPow\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 방어력 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  방어력 비율 감소(음수)는 없음. 대응 값으로 피해감소 활용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 최대 생명력  Health Point | MaxHP | **Constant** | 캐릭터의 생명을 표시하는 지수의 최대량  생명력이 “0” 값일 경우 캐릭터 상태 “사망”.  ~~= ( HP\_Base + sum [ HP\_Constant ] ) \* (1 + ( sum [ HP\_Percent ] / 100 ) )~~  MaxHP = ( HP\_Base + sum [ HP\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ HP\_Factor ] / 100 ) )  **캐릭터 상세보기에는 환산해서 정수만 표기.**  **전체 생명력 [ 기본 생명력 ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 생명력(오렌지색) = MaxHP  \* 기본 생명력(흰색) = HP\_Base |
| 생명력 (현재) | HP\_Current | **Constant** | 캐릭터의 생명을 표시하는 수치의 현재 량 |
| 기본 생명력  Base Health Point | HP\_Base | **Constant** | 캐릭터의 기본 생명력  HP\_Base =(Level^2\*0.7)+ VIT \* ( VIT \* 생명력가중치)/2+100 |
| 목걸이 생명력  Item HP | HP\_Adjust | **Constant** | 아이템 목걸이의 생명력.  목걸이 착용 시 적용됨. |
| 생명력 수치 가감  Health Point Adjust | HP\_Adjust | **Constant** | 아이템 또는 스킬 등의 생명력 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  생명력 상수 감소(음수)는 없음.  **아이템 옵션 표시: + N** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 생명력 전체수치 비율(계수)  Health Point Factor | HP\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 생명력 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  생명력 비율 감소(음수)는 없음.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 생명력 회복  Health Point Regeneration | HPRgn | **Constant** | **캐릭터가 5초당 1회 회복하는 생명력**.  ~~= ( HpRgn\_Base ) \* (1 + ( sum [ HpRgn\_Percent ] / 100 ) )~~  HPRgn = ( HpRgn\_Base ) \* (1 + ( sum [ HpRgn\_Factor ] / 100 ) )  마을에서는 회복처리를 하지 않는다.  **캐릭터 상세보기에는 환산해서 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 생명력 회복 [ 기본 생명력 회복 ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 생명력 회복(오렌지색) = HPRgn  \* 기본 생명력 회복(흰색) = HP\_Base |
| 기본 생명력 회복  Base Health Point Regeneration | HpRgn\_Base | **Constant** | 캐릭터의 기본 생명력 회복량  HpRgn\_Base =( 1+0.05 \* (Level/4) )\* { 생명력가중치 \* [ 50 + 1.5 \* ( 0.8\*VIT + 0.2\*WIS ) ] } |
| 생명력회복 전체수치 비율(계수)  Health Regeneration Factor | HpRgn\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 생명력 회복 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  생명력 회복 비율 감소(음수)는 없음. 도트 계열 속성으로 처리.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 치명타 확률  Critical Rate | CrtRt | **Percent** | 캐릭터가 매 공격할 때마다 치명타 데미지로 환산될 확률. (백분율 값)  ~~= CrtRt\_Base \* ( 1 + ( sum [ CrtRt\_Percent ] / 100 ) )~~  ~~IF ( sum [ CrtRt\_Percent ] >0, sum [ CrtRt\_Percent ], 0)~~  ~~IF ( CrtRt <=100, sum [ CrtRt\_Percent ], 100) : 치명타 확률이 100이상이면 100으로 제한한다.~~  CrtRt = ( CrtRt\_Base + sum [CrtRt\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ CrtRt\_Factor ] / 100 ) )   1. IF (sum [ CrtRt\_Factor ] >0, sum [ CrtRt\_Factor ], 0) : 치명타 확률 전체수치 비율의 합이 0 보다 작지 않음. 2. IF (CrtRt <=100, CrtRt, 100) : 치명타 확률이 100이상이면 100으로 제한한다. : 치명타 확률 속성 환산 값이 100을 넘어도 최대 제한인 100% 에 수렴함.   **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 치명타 확률 % [ 기본 치명타 확률 % ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 치명타 확률(오렌지색) = CrtRt  \* 기본 치명타 확률(흰색) = CrtRt\_Base |
| 기본 치명타 확률  Base Critical Rate | CrtRt\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 치명타 확률.  CrtRt\_Base =(치명타확률가중치 \* 1000 + AGL )/200 |
| 치명타 확률 수치 가감  Critical Rate Adjust | CrtRt\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 치명타 확률 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  치명타 확률 수치 감소(음수)는 없음.  **아이템 옵션 표시: + N %** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 치명타 확률 전체수치 비율(계수)  Critical Rate Factor | CrtRt\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 치명타 확률 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 치명타 세기  Critical Power  2017.01.13 변경 | CrtPow | **Percent** | 캐릭터가 매 공격할 때마다 치명타 데미지 수치.  ~~CrtPow = (CtrPow\_Base) \* { 1 + ( sum [ CrtPow\_Factor ] / 100 ) }~~   * 수정공식:   CrtPow = (CtrPow\_Base) + sum [ CrtPow\_Adjust ]  IF ( CtrPow >=100, CtrPow, 100)  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 치명타 세기% [ 기본 치명타 세기% ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 치명타 세기(오렌지색) = CrtPow  \* 기본 치명타 세기(흰색) = CtrPow\_Base |
| 기본 치명타 세기  Base Critical Power | CtrPow\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 치명타 세기  CtrPow\_Base = { 2 + (치명타세기가중치) + ( INT / 100) } \* 100 |
| 치명타세기 수치 가감  Critical Power Adjust | CrtPow\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 치명타 세기 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  치명타 세기 비율 감소(음수)없음. 대응 값으로 치명타 저항 속성  **아이템 옵션 표시: N %** |
| 치명타 저항  Critical Power Decrease  2017.01.13 변경 | CrtPowDecr | **Percent** | 방어 시 공격자의 치명타 세기를 감소시키는 수치.  ~~CrtPowDecr = ( CrtPowDecr\_Base ) \* { 1 + ( sum [ CrtPowDecr\_Factor ] / 100 ) }~~   * 수정공식:   CrtPowDecr = (CrtPowDecr\_Base) + sum [ CrtPowDecr\_Adjust ]  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 치명타 저항 % [ 기본 치명타 저항 %]** 으로 나타낸다.  \* 전체 치명타 저항(오렌지색) = CrtPowDecr  \* 기본 치명타 저항(흰색) = CrtPowDecr\_Base |
| 기본 치명타 저항  Base Critical Power Decrease | CrtPowDecr\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 치명타 저항  CrtPowDecr\_Base = { ( (0.2 \* STR) + (0.8 \* WIS) ) /250 } \* 100 |
| 치명타저항 수치 가감  Critical Power Decrease Adjust | CrtPowDecr\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 치명타 저항 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  치명타 저항 비율 감소(음수)없음. 대응 값으로 치명타 세기 속성  **아이템 옵션 표시: N %** |
| 피해감소  Damage Decrease  2017.01.13 변경 | DmgDecr | **Percent** | 공격 시 주는 피해 데미지에 대한 감소 비율을 결정하는 수치. [방어대상(피해대상)을 기준]  **공격 시 방어대상의 피해감소 속성으로 자신이 주는 데미지가 감소.**  **방어 시 자신의 피해감소 속성으로 자신이 받는 데미지가 감소.**  ~~DmgDecr = ( DmgDecr\_Base ) \* { 1 + ( sum [ DmgDecr\_Factor] / 100 ) }~~   * 수정공식:   DmgDecr = (DmgDecr\_Base) + sum [ DmgDecr\_Adjust ]  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 피해감소 % [ 기본 피해감소 %]** 으로 나타낸다.  \* 전체 피해감소(오렌지색) = DmgDecr  \* 기본 피해감소(흰색) = DmgDecr\_Base |
| 기본 피해감소  Base Damage Decrease | DmgDecr\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 피해감소 능력치  =(VIT/25) \* 5 |
| 피해감소 수치 가감  Damage Decrease Adjust | DmgDecr\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 피해감소 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  피해감소 비율 감소(음수)없음.  **아이템 옵션 표시: N %** |
| 활력(충전)도  Stamina Charge | StmChrg | **Constant** | **캐릭터가 5초당 회복하는 활력(스태미나).**.  캐릭터가 스킬을 사용할 수 있는 기본 소모값인 활력(스태미나)을 채워주는 능력 수치.  스테미나를 최대 충전할 경우에만 해당 회피 스킬을 사용할 수 있다.  ~~= StmChrg\_Base \* (1 + ( sum [ StmChrg\_Percent ] / 100 ) )~~  StmChrg = StmChrg\_Base \* (1 + ( sum [ StmChrg\_Factor ] / 100 ) )  **최대 스태미너인 Stm 값은 레벨 별 증가로 PlayerBaseStatus 테이블에 Stm 필드값으로 정의.**  ~~IF ( StmChrg <=10000, StmChrg, 10000), 활력(충전)도는 10000을 초과면 10000으로 제한한다.~~  **캐릭터 상세보기에는 환산해서 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 활력도 [ 기본 활력도 ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 활력도(오렌지색) = StmChrg  \* 기본 활력도(흰색) = StmChrg\_Base |
| 기본 활력도  Base Stamina Charge | StmChrg\_Base | **Constant** | 캐릭터의 기본 활력 충전 능력치  = WIS \* (WIS \* 활력도가중치)+100 |
| 활력도 전체수치 비율(계수)  Stamina Charge Factor | StmChrg\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 활력도 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  활력도 비율 감소(음수)없음.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 회피율  Avoid Rate | AvdRt | **Percent** | 캐릭터가 상대방의 적중을 회피할 수 있는 확률. 상대적인 값인 적중도와 관계되어 공격성공 판정에 활용.  AvdRt = ( AvdRt\_Base + sum [AvdRt\_Adjust ] ) \* { 1 + ( sum [ AvdRt\_Factor ] / 100 ) }  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 회피율 % [ 기본 회피율 % ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 회피율(오렌지색) = AvdRt  \* 기본 회피율(흰색) = AvdRt\_Base |
| 기본 회피율  Base Avoid Rate | AvdRt\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 회피율 능력치  = [ ( 회피율가중치 \* 1000 ) + AGL ) ] / 1000 |
| 회피율 수치 가감  Avoid Rate Adjust | AvdRt\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 회피 확률 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  회피 확률 수치 감소(음수)는 없음.  **아이템 옵션 표시: + N %** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 회피율 전체수치 비율(계수)  Avoid Rate Factor | AvdRt\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 회피 확률 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  감소비율없음. 대응값으로 적중도 속성  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 적중도  Accuracy | Accr | **Percent** | 캐릭터의 적중 확률. 상대적인 값인 회피율과 관계되어 공격성공 판정에 활용.모든 스킬에 공용.  ~~= Accr\_Base \* (1 + ( sum [ Accr\_Percent ] / 100 ) )~~  Accr = Accr\_Base \* { 1 + ( sum [ Accr\_Factor ] / 100 ) }  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 적중도 % [ 기본 적중도 % ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 적중도(오렌지색) = Accr  \* 기본 적중도(흰색) = Accr\_Base |
| 기본 적중도  Base Accuracy | Accr\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 적중도 능력치  = [ ( 적중도가중치 \* 1000 ) + AGL + INT ) ] /10 |
| 적중도 전체수치 비율(계수)  Accuracy Factor | Accr\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 적중도 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  감소비율없음. 대응값으로 회피율 속성  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 상태이상 저항  State Regist  2017.01.13 변경 | StReg | **Percent** | 방어자로서의 모든 상태이상에 대한 확률적 저항 능력치  공격자의 속성효과(옵션)의 발동확률 값에 대응하는 값.  ~~StReg = StReg\_Base \* (1 + ( sum [ StReg\_Factor ] / 100 ) )~~   * 수정공식:   StReg = (StReg\_Base) + sum [ StReg\_Adjust ]  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 상태이상 저항 % [ 기본 상태이상 저항 % ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 상태이상 저항(오렌지색) = StReg  \* 기본 상태이상 저항(흰색) = StReg\_Base |
| 기본 상태이상저항  Base State Regist | StReg\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 상태이상 저항 능력치  = [ ( WIS \* 상태이상저항가중치)+5 ] /2 |
| 상태이상저항 수치 가감  State Regist Adjust | StReg\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 상태이상 저항 절대수치 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 스킬 재사용시간 감소  (Skill) Cool-Time Decrease | CoolDecr | **Percent** | 캐릭터의 액티브 스킬을 재사용하는데 걸리는 대기 시간.  해당 값은 각각의 스킬 T\_SkillLevel 에 Sl\_coolTime 과 개별적으로 연산된다.  CoolDecr = CoolDecr\_Base + sum [ CoolDecr\_Adjust ]  **캐릭터 상세보기에는 % 로 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 스킬쿨타임 감소 % [ 기본 스킬쿨타임 감소 % ]** 으로 나타낸다.  \* 전체 스킬쿨타임 감소(오렌지색) = CoolDecr  \* 기본 스킬쿨타임 감소(흰색) = CoolDecr\_Base |
| 기본 스킬 재사용 시간감소  Base Cool-Time Decrease | CoolDecr\_Base | **Percent** | 캐릭터의 기본 스킬 재사용시간 감소 능력치  = [ (INT+WIS)\*재사용시간감소가중치 ] / 5 |
| 스킬 쿨타임 감소 수치 가감  Cool-Time Decrease Adjust | CoolDecr\_Adjust | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 재사용 시간 감소 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: + N %** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 스킬 재사용시간  Skill Cooltime | Cooltime | **Percent** | 각 스킬 별 Sl\_coolTime 의 값과 CoolDecr 연산.  **스킬 쿨타임 단위 1초**  = Sl\_coolTime \* *[ 1 – ( CoolDecr / 100 ) ]*  If { *[ 1 – ( CoolDecr / 100 ) ]* <=0.3, 0.3, *[ 1 – ( CoolDecr / 100 ) ]* } , 쿨타임은 최대 **70%감**소 가능. |
| 이동속도  Move Speed | MvSpd | **Constant** | 캐릭터가 “맵”을 이동할 때의 속도.  1초당 뛰는 거리 100 (단위 CM ) / 1초당 1m 를 이동.  MvSpd = MvSpd\_Base \* (1 + ( sum [ MvSpd\_Factor ] / 100 ) )  IF ( MvSpd <=0, 0, MvSpd ), 이동속도 최하는 0값이며, 대상은 이동불가상태. |
| 기본 이동속도  Base Move Speed | MvSpd\_Base | **Constant** | 캐릭터의 기본 이동속도 능력치  기본적으로 800 (초당 8미터) 의 이동속도를 공통으로 적용. |
| 이동속도 전체수치 비율(계수)  Move Speed Factor | MvSpd\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 이동속도비율 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!) |
| 신성력  Divine Force | DvFrc | **Constant** | 캐릭터가 갖는 특별한 몬스터에 대한 피해를 줄 수 있는 능력. 최종 신성 데미지 연산에 활용된다.  몬스터가 갖고 있는 흑마력인 DkFrc(Dark Force)가 신성력의 상대적인 감소능력이다.  DvFrc = DvFrc\_Base + sum [ DvFrc\_Adjust ]  **캐릭터 상세보기에는 소수 첫째 자리까지 표기.**  **전체 신성력 [ 기본 신성력 ]** 으로 나타낸다.  IF (DvFrc >=200, 200, DvFrc), 신성력은 추가데미지개념으로 최대 200 신성력 값으로 제한한다.  \* 전체 신성력(오렌지색) = DvFrc  \* 기본 신성력(흰색) = DvFrc\_Base |
| 기본 신성력  Base Divine Force | DvFrc\_Base | **Constant** | 캐릭터의 기본 신성력 능력치  캐릭터는 **기본 신성력 값 100**을 공통으로 적용. |
| 신성력 수치 가감  Divine Force Adjust | DvFrc\_Adjust | **Constant** | 아이템 또는 스킬 등의 이동속도비율 절대수치 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: + N** (Adjust 는 수치 앞에 + 를 준다!) |
| 흑마력  Dark Force | DkFrc | **Constant** | 특정 몬스터가 갖는 캐릭터의 최종 신성력 데미지를 감소시키는 능력.  캐릭터가 갖고 있는 신성력인 DvFrc(Divine Force)가 흑마력의 상대적인 감소능력이다.  **몬스터 능력치의 흑마력 최대 제한 값은 99 이다.** |
| 반사 피해(율)  Reflect Factor | Reflect\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 반사 피해(율) 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!)  반사 피해율은 기본값이 없으며, 반사 피해 데미지 공식에 적용된다. |
| 체력 흡수(율)  Vamp Factor | Vamp\_Factor | **Percent** | 아이템 또는 스킬 등의 체력 흡수(율) 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성.  아이템 착용 또는 스킬 사용/학습 시 적용.  **아이템 옵션 표시: N %** (Factor 는 수치 앞에 + 를 삭제!)  체력 흡수율은 기본값이 없으며, 체력 흡수 공식에 적용된다. |

## 전투 Damage 관련 Formula2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 전투 수식 분류 | 속성 표기 | 데이터 타입 | 설명 / 관계 / 수식 |
| 공격성공 판정  Success Accuracy | SAccr | **Percent** | 공격자의 적중도, 방어자의 회피율로 환산한 공격성공 값.  SAccr = Accr - ( AvdRt )  ~~IF (SAccr <=15, 15, SAccr), 공격성공확률은 15% 를 최하값으로 보정한다.~~  IF (SAccr <=60, 60, SAccr), 공격성공확률은 60% 로 최소 성공확률값으로 보정한다.  (회피율 자체가 무한대로 늘어나도 상대방의 적중도와의 가감계산에서 60%이하(음수포함)이면, 60%로 보정한다.)   * 회피의 개념이 50%이상을 넘어가는 경우 밸런스상 문제가 생기기 때문에 60%또는 70%에 대한 보정을 적용한다. * 전반적으로 공격력, 방어력, 체력, 치명타확률 등으로 밸런스가 처리되는 반면, 회피는 앞에 파라미터들에 대한 기본적 적용여부를 판단하는 상위개념이 되어있기 때문이다. * 플레이어들은 회피 속성대신 다른 속성에 투자를 할 수 있어야 한다. |
| 적중도  Accuracy | Accr | Percent | Accr = Accr\_Base \* { 1 + ( sum [ Accr\_Factor ] / 100 ) } |
| 회피율  Avoid Rate | AvdRt | Percent | AvdRt = ( AvdRt\_Base + sum [ CrtRt\_Adjust ] ) \* { 1 + ( sum [ AvdRt\_Factor ] / 100 ) } |
| 스킬 데미지  Skill Damage | skDMG | **Constant** | 캐릭터의 데미지를 기반으로 공격형 스킬을 사용했을 때의 Skill Damage 값.  skDMG = AttkPow \* ( 1 + ( skDMG\_Percent / 100 )  SkillInfo 의 SkillLevelup 테이블 시트의 SkDMG\_Percent 필드 값 |
| 공격력  AttackPower | AttkPow | Constant | AttkPow = ( AttkPow\_Base + sum [ AttkPow\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ AttkPow\_Factor ] / 100 ) ) |
| 데미지  Damage | DMG | **Constant** | 공격자의 공격력, 방어자의 방어력으로 환산한 Damage 값.  ~~DMG = skDMG \* ( 1 - ( DfsPow / 50000 ) )~~  ~~IF( (1 - ( DfsPow / 50000))<=0.12, 0.12, (1 - ( DfsPow / 50000)) ),~~ **~~최소 12% 의 스킬 데미지를 보장한다.~~**  **P v E 수정 공식 [20170208]**  DMG = skDMG \* { 1 - { [ (**DfsLevel** \*20) + DfsPow) ] / (DfsPow +23500) } }   * **DfsLevel : 방어자 레벨**   **P v P 수정 공식 [20170208]**  DMG = **PvPOfsV** **\* {** skDMG \* { 1 - { [(**DfsLevel**\*20)+ DfsPow) ] / (DfsPow + ( 23500 \* **PvPDfsV**) ) } } }   * PvPBattleDefenseRevisionValue : PvPDfsV : 방어자 방어력 보정치 * PvPBattleOffenseRevisionValue : PvPOfsV : 공격자 공격력 보정치 |
| 방어력  DefensePower | DfsPow | Constant | DfsPow = ( DfsPow\_Base + sum [ DfsPow\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ DfsPow\_Factor ] / 100 ) ) |
| (스킬) 피해감소 데미지 | tDMG | **Constant** | 치명타 데미지를 계산하기 전 피해감소 수치에 대한 데미지 계산이 먼저 진행되는 값  tDMG = DMG \* { 1 - ( DmgDecr / 100 ) }  =IF { [ 100 - ( DmgDecr / 100 ) ]<=10, 10, [ 100 - ( DmgDecr / 100 ) ] }  피해감소 수치가 100을 넘어도, 최소 10%의 데미지를 보장한다. |
| 피해감소  Damage Decrease | DmgDecr | Percent | DmgDecr = (DmgDecr\_Base) + sum [ DmgDecr\_Adjust ] |
| 치명타 데미지  Critical Damage | CrtDMG | **Constant** | 치명타 확률에 의해 치명타 데미지의 결정 후 치명타 세기(치명타저항포함)로 연산되는 데미지 값.  CrtDMG = tDMG \* [ ( CrtPow – CrtPowDecr ) / 100 ] |
| 치명타 세기  Critical Power | CrtPow | Percent | CrtPow = (CtrPow\_Base) + sum [ CrtPow\_Adjust ] |
| 치명타 저항  Critical Power Decrease | CrtPowDecr | Percent | CrtPowDecr = (CrtPowDecr\_Base) + sum [ CrtPowDecr\_Adjust ] |
| 신성력 데미지  Divine Damage | DvDMG | **Constant** | 최종 데미지 값이라고 볼 수 있다. 기본적으로 신성력을 100으로 갖고 있다.  = CrtDMG \* [ ( DvFrc – DkFrc ) / 100 ]  \* 현재 신성력이 추가 데미지 효과로 설정되어있기 때문에 이 컨셉트를 살려, 신성력 최대 값에 대한 제한을 둔다. |

# 성질 속성

## 성질 속성(옵션 효과) 개요

1. 속성의 성질은 캐릭터와 아이템, 스킬 등의 속성에 추가적으로 영향을 주는 형태로 존재한다.
2. 성질속성(옵션효과) 값들은 OptionInfo 테이블의 OptionAttribute 시트에 각각의 특정 필드 값으로 적용되며, 각 관련된 파라미터 및 공식에 적용된다.
3. OptionInfo 테이블의 OptionBase, OptionGroup, OptionAttribute 시트로 구성되어 아이템, 스킬 테이블과 연동하여 활용된다.

## 성질 속성(옵션 효과) 종류

1. 속성의 성질은 전투속성에 관련된 계열과 상태이상에 영향을 주는 계열 그리고 특별한 속성인 변환 계열로 분류한다.
2. 성질속성(옵션효과) 값들은 OptionInfo 테이블의 OptionAttribute 시트에 각각의 옵션계열 값으로 정의며, 각 관련된 파라미터 및 공식에 적용된다.
3. 전투 속성 관련 계열은 다음 표에서 제외한다.

[3. 전투 속성 관련 Formula](#_전투_속성_관련) 참고

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 옵션 종류 | 속성 표기 | 데이터 타입 | 설명 / 관계 |
| 출혈 상태 | Blood | State | 101 간접 DMG 피해  일정시간(Projectile이 유지되는 시간) 동안 **공격자의 총 공격력 값인 AttkPow 값을 기준**으로 고정피해 값에 의해 대상에게 **출혈**로서 고정피해 비율%과 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.   * 부가효과 (피격대상: 이동속도 감소) : 출혈 상태 부여 스킬의 옵션 그룹에 추가로 이동속도 감소 옵션을 동시 설정. * 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가 * FixDMG = **FixDMG\_Base** \* (1 + ( sum [ FixDMG\_Factor ] / 100 ) )  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 기본 고정 피해  Base Fixed Damage | FixDMG\_Base | Constant | Attack Power (AttkPow) 의 연산값과 동일.  = ( AttkPow\_Base + sum [ AttkPow\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ AttkPow\_Factor ] / 100 ) ) | | 고정 피해 비율(계수)  Fixed Damage Factor | FixDMG\_Factor | Percent | 아이템 또는 스킬 등의 특정 옵션으로 고정 피해 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성 스킬 사용 시 적용. | |
| 중독 상태 | Poison | State | 102 간접 DMG 피해  일정시간(Projectile이 유지되는 시간) 동안 **공격자의 총 공격력 값인 AttkPow 값을 기준**으로 고정피해 값에 의해 대상에게 **중독**으로서 고정피해 비율%과 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.   * 부가효과 (피격대상: 방어력 감소) : 중독 상태 부여 스킬의 옵션 그룹에 추가로 방어력 감소 옵션을 동시 설정. * 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가 * FixDMG = **FixDMG\_Base** \* (1 + ( sum [ FixDMG\_Factor ] / 100 ) )  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 기본 고정 피해  Base Fixed Damage | FixDMG\_Base | Constant | 상동 | | 고정 피해 비율(계수)  Fixed Damage Factor | FixDMG\_Factor | Percent | 상동 | |
| 연소 상태 | Burning | State | 103 간접 DMG 피해  일정시간(Projectile이 유지되는 시간) 동안 **공격자의 총 공격력 값인 AttkPow 값을 기준**으로 고정피해 값에 의해 대상에게 **연소**로서 고정피해 비율%과 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.   * 부가효과 (피격대상: 치명타저항감소) : 중독 상태 부여 스킬의 옵션 그룹에 추가로 방어력 감소 옵션을 동시 설정. * 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가 * FixDMG = **FixDMG\_Base** \* (1 + ( sum [ FixDMG\_Factor ] / 100 ) )  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 기본 고정 피해  Base Fixed Damage | FixDMG\_Base | Constant | 상동 | | 고정 피해 비율(계수)  Fixed Damage Factor | FixDMG\_Factor | Percent | 상동 | |
| 반사 피해 | Reflect  Damage | Percent | 201 직접 DMG 피해  ~~전투 상황에서 방어(피격) 시 공격자의 최종 데미지 값을 역으로 공격자에게 반사 피해 %만큼 돌려주는 피해이다.~~  ~~반사%만큼 즉시 공격자의 체력차감.~~  ~~공격자의 최종 데미지 값이라고 볼 수 있는 DvDMG (5차 신성력 데미지)를 기준으로~~ **~~반사 피해율%~~**~~만큼 공격자에게 돌려줌.~~   * ~~반사 피해 데미지 Reflect Damage = DvDMG \* (~~ **~~Reflect\_Factor~~** ~~/ 100 ) 만큼 대상에게 돌려줌.~~ * ~~DvDMG = CrtDMG \* [ ( DvFrc – DkFrc ) / 100 ]~~   ~~@ 기존에 방어력 증가와 함께 반사효과는 상쇄되는 속성이기 때문에 실제 최종데미지로 반사효과를 제대로 적용하는데 무리가 있었다. 이에 반사속성에 대한 공식을 수정한다~~**~~.(2017.04.03)~~**  **@ 2017 04 25 녹스 아이템의 티어 승단(능력강화)가 적용되어, 반사 값에 큰 영향을 주게되어 순수 공격력에 대한 반사피해율계산식이 상대적으로 너무 높은 효율을 발생시키기에 보정하기 위해 공식을 수정함.**  전투 상황에서 방어(피격) 시 공격자의 공격력, 방어자의 방어력으로 환산한 Damage 값으로 계산하여, 역으로 공격자에게 반사 피해 %만큼 돌려주는 피해이다.  반사%만큼 즉시 공격자의 체력 차감. (반사 피해는 공격자의 방어력에 관계없이 절대 피해 값이다. )  공격자의 공격력에 스킬 데미지 값과 방어자의 방어력 값으로 환산되는 DMG 값이라고 볼 수 있는 DMG 를 기준으로 **반사 피해율%**만큼 공격자에게 돌려줌.   * 반사 피해 데미지 Reflect Damage = DMG \* **[ sum( Reflect\_Factor ) / 100 ]** 만큼 대상에게 돌려줌. * DMG 는 PvP, PvE 둘로 나뉜다. * PVE: DMG = skDMG \* { 1 - { [ (**DfsLevel** \*20) + DfsPow) ] / (DfsPow +23500) } } * PVP: DMG = **PvPOfsV** **\* {** skDMG \* { 1 - { [(**DfsLevel**\*20)+ DfsPow) ] / (DfsPow + ( 23500 \* **PvPDfsV**) ) } } } * 공격자의 skDMG = AttkPow \* ( 1 + ( skDMG\_Percent / 100 ) * 방어자의 DfsPow = ( DfsPow\_Base + sum [ DfsPow\_Adjust ] ) \* (1 + ( sum [ DfsPow\_Factor ] / 100 ) ) * **If [ sum( Reflect\_Factor )<=50, Reflect\_Factor, 50)**  단, **반사 피해 옵션의 합은 최대 값은 50%로 제한**한다. * **수호석 거울의 경우 200 단계 강화 시 75% 가까이 됨. (거울 수치 하향 적용 예정)**  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 반사 피해(율)  Reflect Factor | Reflect\_Factor | Percent | 최종 공력력에 대한 반사 피해(율) 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성 | |
| 체력흡수 량 | Vamp  Amount | Percent | 202 직접 DMG 회복  전투 상황에서 공격(타격) 시 순수 무기 공격력만을 기준으로 특정 공식을 통한 체력 흡수 %만큼 자신의 체력을 회복한다.  **최종 피해 데미지가 아닌** 캐릭터가 현재 장착한 **순수 무기 공격력**으로 환산한다.   |  | | --- | | // 무기 순수 공격력 | | fAttkWeapon = pAttackerAblility.Owner.CharacterInfo.GetWeaponeAbility(); |  * 체력 흡수 량 Vamp Amount   = fAttkWeapon \* (현재 착용한 무기 등급 / 7 ) \* (Vamp\_Factor / 100)   * ROUND[ (현재 레벨 / 3800) , 3 ] : 소수 셋째 자리까지 계산. * fAttkWeapon: 장착중인 순수 무기 공격력 **(강화 시 능력)** * **체력 흡수율은 최대 20% 를 넘지 않는다.** * 낮은 등급 무기는 체력흡수 옵션이 큰 효율을 발휘하지 않으나, 무기 등급이 높을수록 효율이 좋아진다.  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 체력 흡수(율)  Vamp Factor | Vamp\_Factor | Percent | 아이템 또는 스킬 등의 체력 흡수(율) 전체수치 비율(전체에 대한 배율) 가감 속성 | | 무기 공격력  Item Attack Power | AttkPow\_Adjust | Constant | 클래스 무기의 공격력, 무기 착용 시 적용됨. | |
| 침묵 상태 | Silence | State | 301침묵  **침묵 대상은 액티브 Skill, 일반 공격 스킬 사용불가. 이동/이동입력만 가능.** |
| ~~실명 상태~~ | ~~Blind~~ | ~~State~~ | ~~302실명~~  ~~대상의 액티브 Skill만 사용, 일반공격스킬 불가~~ |
| 도발 상태 | Provoke | State | 303도발(어그로)  **도발 대상은 도발 시전자를 우선 공격.** |
| 공포 상태 | Fear | State | 304공포(사용대상으로부터 멀어짐)  **공포 대상은 공포 시전자로부터 멀어짐.** |
| 혼란 상태 | Confuse | State | 305혼란(이동입력 불가, 강제적 배회상태)  혼란 대상은 공격/공격입력/이동/이동입력 불가능. 일정 거리를 왕복함. |
| 둔화 상태 | Slow | State | 306둔화(이동속도 급감) |
| 스턴 상태 | Stun | State | 307스턴(이동불가, 모든 스킬 사용 불가) |
| 무적 상태 | Invincible | State | 401무적(데미지, 상태이상 면역) |
| ~~은신 상태~~ | ~~Stealth~~ | ~~State~~ | ~~402은신(적인식 면역, 강제공격 시 해제)~~ |
| 소환 | Summon | Summon | 501 소환(특별 개체 호출) |
| 변신 상태 | Morph | State | 601 변신(특정 개체로 변환) |
|  |  |  |  |

# 전투 Attribute 관련 Table

## 관련 Data Table List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Table | Sub sheet | Comment |
| OptionInfo | OptionParameter | 속성 효과 (옵션) 파라미터 구분 |
| OptionBase | 속성 효과 (옵션) 기본 구성 및 정의 |
| OptionAttribute | 속성 테이블의 속성 설정. |
| PlayerInfo | PlayerBaseStatus | 아이템과 스킬에 연관된 전투 능력치와 연동되는 클래스 능력치 |
| ItemInfo | Item | 아이템에 연관된 전투 능력치와 옵션 연동 |
| SkillInfo | SkillLevelup | 스킬 강화단계별 능력치 설정  스킬 연동 옵션 테이블 |
| MonstetInfo | MonsterStandardStatus | 몬스터의 기본 능력치 설정 |
|  |  |  |

# 캐릭터 속성 관련 U\*I

## U\*I 및 연출

|  |  |
| --- | --- |
| **U\*I 종류** | |
| 캐릭터 상세 정보창    캐릭터의 전투 성질속성 표시  (아이템 및 스킬에 의한)  전투 속성들의 효과 연산 및 표시 | 아이템 Tool Tip 정보창  아이템의 성질속성 표시  전투 속성들의 효과 연산 및 표시 |

* 아이템 및 스킬에 의하여 가감된 수치는 기본값 (흰색) 우측에 증가수치(녹색) 또는 감소수치(적색)으로 표시해준다.
* 아이템의 경우 장착 된 아이템과 인벤토리에 있는 아이템간의 기본 능력치 비교를 화살표형태로 높고 낮음을 표시해준다.