

캐릭터 기본 능력



작성자: 김택훈

Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.01.06	캐릭터 Attribute 종류 설정 및 정의	김택훈	1.0
2016.01.15	캐릭터 Attribute 종류 설정 및 정의 / Formula	김택훈	2.0
2016.01.18	캐릭터 테이블 수정	김택훈	2.1
2016.01.21	T_CharacterClass 4 종 캐릭터 데이터 1 차 밸런스 수치 입력	김택훈	2.2
2016.02.04	공격속도 규정 재수정.	김택훈	2.3

목차

- REVISION 0
- 목차 1
- 1. 개요 2
 - 1.1 의의 2
 - 1.2 목적 2
- 2. 캐릭터 ATTRIBUTE(속성)..... 2
 - 2.1 캐릭터 속성 종류 2
 - 2.2 캐릭터 성장 속성 3
 - 2.3 캐릭터 기본 속성 4
 - 2.4 캐릭터 전투 속성 5
- 3. 속성의 확장 8
 - 3.1 클래스 기본 속성 변화 8
 - 3.2 각 클래스 별 기본속성이 전투속성에 영향을 주는 비율..... 9
- 4. 캐릭터 ATTRIBUTE 관련 TABLE 10
 - 4.1 관련 DATA TABLE LIST 10
 - 4.2 T_CHARACTERBASE ACCESS CODE 정리 0
 - 4.3 T_CHARACTERPART ACCESS CODE 정리..... 1
 - 4.4 T_CHARACTERPART ACCESS CODE 정리..... 1



5. 캐릭터 속성 관련 U*1 0

5.1 U*1 및 연출 0

1. 개요

1.1 의의

Mobile Game 의 특성상 게임에 대한 진입장벽, 게임 이해도, 플레이 타임, 직관적 게임 속성 등을 만족시키도록 기본 속성의 정의와 해당 속성간 전반적인 Parameter 들의 처리를 위해 정립.

1.2 목적

기본 속성들의 재정립을 통해 캐릭터 능력, 클래스 특화, 스킬 속성, 아이템 속성, 수호석 스킬 등 연관된 속성들의 관계를 설정할 수 있도록 기준을 정하는데 목적을 둔다.

2. 캐릭터 Attribute(속성)

2.1 캐릭터 속성 종류

- 1) 캐릭터를 구성하는 속성은 레벨관련 **성장 속성**, 기본 능력을 구성하는 **기본 속성**, 전투와 연관된 **전투 속성**으로 분류한다.
- 2) 해당 속성들은 게임의 Monster, AIPC 들과 동일하게 사용되는 기초 요소이다.
- 3) 각각의 속성들은 게임의 전반적인 시스템과 콘텐츠 및 스킬, 아이템, 성질속성(옵선효과)에도 적용된다.
- 4) 캐릭터 속성들을 제외한 스킬, 아이템 등에 사용되는 특별한 성질속성(옵선효과)들은 별도 문서에서 **다룬다**.

메모 포함[TaekHoon1]: 1)강조 (긍정적)은 중요/변경/확장.
 2)주의 (부정적)는 강조/제한.
 3)추가 (참고적)는 참고/임시/유지.

메모 포함[TaekHoon2]: 전투 속성 및 관련 Formula_v1.0 기획서



2.2 캐릭터 성장 속성

- 1) Level 과 관련된 성장 속성은 캐릭터의 일반 클래스 성장과 특수 수호자 성장으로 구분된다.
- 2) EG 에서의 클래스 성장은 최대 레벨 50 으로 제한한다.
- 3) 클래스 성장 50 레벨을 달성해야 수호자 레벨 경험치를 획득할 수 있다.
- 4) EG 에서의 수호자 성장은 무제한이다. (현재 레벨 2000 으로 설정)
- 5) 캐릭터 레벨은 캐릭터 콤포넨트 창과 세부 정보창에도 표시된다.

메모 포함[TaekHoon3]: [EG][캐릭터]일반성장 및 관계수식_v1.0 기획서

메모 포함[TaekHoon4]: [EG][캐릭터]수호자 성장 시스템_v1.0 기획서

[6.1 U*1 및 연출 참고](#)

성장 속성 종류	속성표기	설명 / 관계
클래스 레벨 Class Level	ClsLv	현재 캐릭터의 클래스 일반 성장 레벨 현재 4 개의 클래스가 존재하며, 각각의 클래스 레벨은 개별 적용이다. 최대 레벨 50
현재 일반 경험치 Class Current Experience	cExp	현재 캐릭터의 클래스 경험치 일반 경험치: Exp
총 누적 일반 경험치 Class Total Experience	tExp	해당 캐릭터의 클래스가 획득한 총 누적 경험치
수호자 레벨 Guardian Level	GrdLv	현재 계정의 수호자 레벨 클래스에 관계없이 수호자 레벨은 계정에 공통 적용이다.

		최대 레벨 2000
현재 수호자 경험치 Guardian Current Experience	cGExp	현재 계정이 획득한 수호자 경험치 수호자 경험치: GExp
총 누적 수호자 경험치 Guardian Total Experience	tGExp	현재 계정이 획득한 총 수호자 누적 경험치
획득 경험치 증가	Exp_Mult	현재 경험치 Exp 에 대한 증가관련 옵션 형태. 아이템/스킬에 의해 추가되는 경험치: Exp_Mult

2.3 캐릭터 기본 속성

- 1) 캐릭터의 능력을 구성하는 기본 속성은 다음 아래 표와 같이 힘, 체력, 민첩, 지능, 지혜 5 종이 있다.
- 2) 기본 속성은 클래스와 레벨에 따라 내부연산으로 변화 적용된다. (기획 밸런스 용)
[3.1 클래스 별 기본 속성 변화](#) 표 참고
- 3) 기본 속성 5 종은 전투 속성으로 변환되는 기초 값이다.
- 4) 기본 속성은 캐릭터 클래스가 **성장하면 자동으로 적용되는 기초 값**이다.

기본 속성 종류	Full Name	속성 표기	설명 / 관계
힘	Strength	STR	기본 최소, 최대 공격력에 영향(60%) 치명타 저항
체력	Vitality	VIT	최대 생명력, 생명력 회복, 피해감소
민첩	Agility	AgI	기본 최소, 최대 공격력에 영향(20%)



			공격속도, 방어력, 치명타 확률, 회피율, 적중도
지능	Intelligence	INT	기본 최소, 최대 공격력에 영향(20%) 치명타 세기, 적중도, 스킬 재사용 시간 감소
지혜	Wisdom	MEN	생명력회복, 활력도, 치명타 세기, 상태이상 저항력, 치명타 저항, 스킬 재사용 시간 감소

메모 포함[TaekHoon5]: 20160204 기본 공격속도는 주어진 Animation 프레임의 1로 규정한다. 민첩과 각 클래스의 공격속도 가치로 계산한 기본 공격속도는 사용하지 않는다.

2.4 캐릭터 전투 속성

- 1) 전투 속성 및 관련 Formula 기획서에서 세부사항들을 다룬다.
- 2) 캐릭터의 기본 속성을 기반으로 성장에 따른 전투 활용 능력치이다.
- 3) 캐릭터 일반 성장 레벨과 기본 속성에 영향을 받는다.
- 4) 캐릭터의 세부 정보에 표시되거나, 아이템 또는 스킬의 Tooltip 에 표시되는 속성값들이 존재한다.
[6.1 U*1 및 연출 참고](#)
- 5) 해당 값들은 내부 계산용으로 설정되는 값도 존재하며, 테이블 상에 직접 입력된 값도 존재한다.

메모 포함[TaekHoon6]: 전투 속성 및 관련 Formula 기획서 참고

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. (정수 값)
공격 속도	AttkSpd	캐릭터의 공격 속도: 1 회 공격에 대한 Animation 의 프레임을 기준된 값을 1로 정의한다.

Attack Speed		공격속도 옵션에 의해 변화됨. (정수 값)
방어력 DefensePower	DfsPow	캐릭터의 종합 방어력. (정수 값)
최대 생명력 Health Point	MaxHP	캐릭터의 생명을 표시하는 지수의 최대량 (정수 값) 생명력이 "0" 값일 경우 캐릭터 상태 "사망".
생명력 회복(률) Health Point Regeneration	HPRgn	캐릭터가 1 초당 회복하는 생명력. (정수 값) 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. (정수 값)
치명타 저항 Critical Power Decrease	CrtPowDecr	공격 시 상대의 치명타 세기를, 방어 시 자신의 치명타 세기를 감소시키는 수치. (정수 값)
피해감소 Damage Decrease	DmgDecr	공격자로서 상대방에게 주는 피해인 데미지에 대한 감소되는 비율을 나타내는 수치.
활력(충전)도 Stamina Charge	StmChrg	캐릭터의 특수한 회피 스킬을 사용할 수 있는 조건인 스테미나(활력)를 채워주는 능력 수치. 스테미나를 최대 충전할 경우에만 해당 회피 스킬을 사용할 수 있다.
회피율	AvdRt	캐릭터가 상대방의 공격성공을 회피할 수 있는 확률. 상대적인 값을 적중도와 연산처리되는 값.

Avoid Rate		
적중도 Accuracy	Accr	캐릭터의 공격성공 확률. 상대적인 값으로 회피율과 연산 처리되는 값.
상태이상 저항 State Resist	StReg	모든 상태이상에 대한 확률적 공통 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.

3. 속성의 확장

3.1 클래스 기본 속성 변화

- 1) 모든 캐릭터는 클래스의 기본 특화에 따라 기본 속성의 성질을 바탕으로 최초 기본속성 분배 및 레벨 성장에 따라 기본속성의 증가 수치가 다르다.
- 2) 클래스 별 기본 속성 변화 값들은 Character_infos 테이블의 T_CharacterClass 시트에 각각의 특정 필드 값(전투 속성 등)으로 환산된다.

[클래스 별 기본 속성 변화]

Berserk 계열								
레벨구간	힘	체력	민첩	지능	지혜	1레벨 증가량 합	레벨구간 합	
기본	14	16	6	2	2	40	40	
1~20	1	1	0.5	0.2	0.3	3	60	
21~50	1.4	1.6	0.6	0.2	0.2	4	120	
Knight 계열								
레벨구간	힘	체력	민첩	지능	지혜	1레벨 증가량 합	레벨구간 합	
기본	4	12	15	6	3	40	40	
1~20	0.3	1	1	0.5	0.2	3	60	
21~50	0.4	1.2	1.5	0.6	0.3	4	120	
Demon Hunter 계열								
레벨구간	힘	체력	민첩	지능	지혜	1레벨 증가량 합	레벨구간 합	
기본	6	5	13	10	6	40	40	
1~20	0.5	0.4	0.8	0.8	0.5	3	60	
21~50	0.6	0.5	1.3	1	0.6	4	120	
Archon 계열								
레벨구간	힘	체력	민첩	지능	지혜	1레벨 증가량 합	레벨구간 합	
기본	6	13	6	5	10	40	40	
1~20	0.5	0.8	0.5	0.4	0.8	3	60	
21~50	0.6	1.3	0.6	0.5	1	4	120	

3.2 각 클래스 별 기본속성이 전투속성에 영향을 주는 비율

- 1) 각 클래스별 전투 속성에 기반이 되는 비율들이 정해져있다.
- 2) 다음에 삽입된 시트로 각 클래스가 전투 속성에 비율들의 정보 적용을 참고할 수 있다.

[각 클래스 별 전투 속성 계산에 필요한 비율 변화 비교]

Berserk														0.6	0.6
스탯	힘 (STR)		체력 (VIT)		민첩 (AGIL)				지능 (INT)	지혜 (WIT)					
파라미터	공격력		체력	체력회복	공격속도	방어력	회피	공격성공률	치명확률	마법 성공력	상태 저항	재사용 감소	활력 충전도		
	min	max													
Berserk	0.6	0.8	1	0.6	1	0.7	1	1	0.5	0.2	0.2	0.2	0.2	8	
BskM1	0.8	1.1	1.2	0.8	1	0.9	1.1	1	0.7	0.4	0.3	0.3	0.4	10	
BskM2	0.8	1.1	1.2	0.8	1	0.9	1.1	1	0.7	0.4	0.3	0.3	0.4	10	
	14		16		6					2		2		40	
Knight														0.6	0.6
스탯	힘 (STR)		체력 (VIT)		민첩 (AGIL)				지능 (INT)	지혜 (WIT)					
파라미터	공격력		체력	체력회복	공격속도	방어력	회피	공격성공률	치명확률	치명피해	상태 저항	재사용 감소	활력 충전도		
	min	max													
Knight	0.3	0.3	0.6	0.6	1	0.9	1	1	0.8	0.6	0.3	0.3	0.3	8	
KntM1	0.5	0.6	0.8	0.8	1	1.1	1.1	1	1	0.8	0.4	0.4	0.5	10	
KntM2	0.5	0.6	0.8	0.8	1	1.1	1.1	1	1	0.8	0.4	0.4	0.5	10	

4. 캐릭터 Attribute 관련 Table

4.1 관련 Data Table List

Table	Sub sheet	Comment
Character_Infos	T_CharacterClass	캐릭터 클래스별 성장에 따른 능력치 설정
Item_Infos	T_ItemBase	아이템에 따른 기본 능력치 설정
Skill_Infos	T_SkillLevel	스킬 강화단계별 능력치 설정 스킬 연동 옵션 테이블
Option_Infos	T_OptionAttribute	속성 테이블의 속성 설정.
NPC_Infos	T_NpcBase	몬스터의 기본 능력치 설정

4.2 T_CharacterBase Access Code 정리

AccessCode	Comments
Cb_index	인덱스
Cb_korName	한글이름
Cb_EngName	영문이름
Cb_ClassType	Class Type 1:버서커 2:데몬헌터 3:아칸 4:나이트
Cb_SlotOpen	클래스 생성 시 Slot Open 여부 0: 닫힘 1: 열림
Cb_SlotOpenLevel	타 클래스 생성 시 확정레벨 생성 조건 (Cb_SlotOpen 의 값이 "0"인 클래스를 열어주는)
Cb_CreateLevel	클래스별 최초 생성시 주어지는 레벨 (복귀 이벤트 등에 추후활용:확장성)
Cb_BaseFaceID	클래스별 기본외형 구성 중 얼굴(초상화?) 해당 인덱스
Cb_BaseHeadID	클래스별 기본외형 구성 중 Avatar Table 의 기본 머리(투구) 인덱스 PartsModelPrefabCode
Cb_BaseBodyID	클래스별 기본외형 구성 중 Avatar Table 의 기본 몸통 인덱스 PartsModelPrefabCode
Cb_BaseWeaponRID	클래스별 기본외형 구성 중 Avatar Table 의 기본 무기(양손) 인덱스 PartsModelPrefabCode
Cb_BaseWeaponLID	듀얼 무기 클래스인경우 클래스별 기본외형 구성 중 Avatar Table 의 기본 무기 인덱스 PartsModelPrefabCode
Cb_AIGroup	해당 클래스가 AIPC 로 전할될 경우, 사용되는 AI 그룹 인덱스. AI 관련 테이블에 해당 AI 인덱스 값 (AIPC 와 몬스터 통합 AI 테이블참조)
Cb_DialogID	기본대화 그룹 인덱스 (텍스트로 구성된 번역전용 테이블과 연동) 추후 클래스별 게임 진행시 각각의 스토리에 맞게,Story_Dialog 테이블의 클래스별 그룹 값) 그룹 값에 각 클래스가 레벨 달성, 조건 만족에 따라 Cut Scene 등장할 수 있게, 그리고 해당 대화를 구성할 수 있게

4.3 T_CharacterPart Access Code 정리

AccessCode	Comments
Cp_GeneralTypeCode	파츠 고유 코드
Cp_Description	파츠 이름
Cp_Type	캐릭터 파츠 구분
Cp_Property	캐릭터 파츠별 형태
Cp_PartsModelPrefabCode	파츠 모델 프리랩 코드

4.4 T_CharacterPart Access Code 정리

AccessCode	Comments
Cc_GeneralTypeCode	캐릭터 클래스의 능력 설정에 대한 성장레벨 별 고유 코드
Cc_ClassType	클래스타입
Cc_Level	레벨
Cc_MaxHP	최대 생명력
Cc_HpRgn	생명력회복
Cc_StmChrg	활력도
Cc_DPS	초당평균공격력
Cc_AttkPow_Min	최소 공격력
Cc_AttkPow_Max	최대 공격력
Cc_AttkSpd	공격속도
Cc_CrtRt	치명타 확률
Cc_CtrPow	치명타 세기
Cc_CrtPowDecr	치명타저항
Cc_DmgDecr	피해감소
Cc_DfsPow	방어력
Cc_AvdRt	회피율
Cc_Accr	적중도
Cc_StReg	상태이상저항
Cc_CoolDecr	스킬쿨타임감소
Cc_MvSpd	이동속도
Cc_DvFrc	신성력

5. 캐릭터 속성 관련 U*I

5.1 U*I 및 연출

U*I 종류

캐릭터 정보 Component (간략화 정보창)



현재 캐릭터의 레벨 표시

캐릭터 상세 정보창



캐릭터의 현재 레벨 표시

경험치 획득 증가 속성효과 연산 및 표시

- 아이템 및 스킬에 의하여 가감된 수치는 기본값 (흰색) 우측에 증가수치(녹색) 또는 감소수치(적색)으로 표시해준다.