**캐릭터 기본 능력**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# 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 4종 캐릭터 데이터 1차 밸런스 수치 입력 | 김택훈 | 2.2 |
| 2016.02.04 | 공격속도 규정 재수정. | 김택훈 | 2.3 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc442457284)

[목차 1](#_Toc442457285)

[1. 개요 2](#_Toc442457286)

[1.1 의의 2](#_Toc442457287)

[1.2 목적 2](#_Toc442457288)

[2. 캐릭터 Attribute(속성) 2](#_Toc442457289)

[2.1 캐릭터 속성 종류 2](#_Toc442457290)

[2.2 캐릭터 성장 속성 3](#_Toc442457291)

[2.3 캐릭터 기본 속성 4](#_Toc442457292)

[2.4 캐릭터 전투 속성 5](#_Toc442457293)

[3. 속성의 확장 8](#_Toc442457294)

[3.1 클래스 기본 속성 변화 8](#_Toc442457295)

[3.2 각 클래스 별 기본속성이 전투속성에 영향을 주는 비율 9](#_Toc442457296)

[4. 캐릭터 Attribute 관련 Table 10](#_Toc442457297)

[4.1 관련 Data Table List 10](#_Toc442457298)

[4.2 T\_CharacterBase Access Code 정리 0](#_Toc442457299)

[4.3 T\_CharacterPart Access Code 정리 1](#_Toc442457300)

[4.4 T\_CharacterPart Access Code 정리 1](#_Toc442457301)

[5. 캐릭터 속성 관련 U\*I 0](#_Toc442457302)

[5.1 U\*I 및 연출 0](#_Toc442457303)

# 개요

## 의의

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

## 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.

# 캐릭터 Attribute(속성)

## 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 컨텐츠 및 스킬, 아이템, 성질속성(옵션효과)에도 적용된다.
4. 캐릭터 속성들을 제외한 스킬, 아이템 등에 사용되는 특별한 성질속성(옵션효과)들은 별도 문서에서 다룬다.

## 캐릭터 성장 속성

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

[6.1 U\*I 및 연출](#_U*I_및_연출) 참고

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 성장 속성 종류 | 속성표기 | 설명 / 관계 |
| 클래스 레벨Class Level | ClsLv | 현재 캐릭터의 클래스 일반 성장 레벨현재 4개의 클래스가 존재하며, 각각의 클래스 레벨은 개별 적용이다.최대 레벨 50 |
| 현재 일반 경험치Class Current Experience | cExp | 현재 캐릭터의 클래스 경험치일반 경험치: Exp |
| 총 누적 일반 경험치Class Total Experience | tExp | 해당 캐릭터의 클래스가 획득한 총 누적 경험치 |
| 수호자 레벨Guardian Level | GrdLv | 현재 계정의 수호자 레벨클래스에 관계없이 수호자 레벨은 계정에 공통 적용이다.최대 레벨 2000 |
| 현재 수호자 경험치Guardian Current Experience | cGExp | 현재 계정이 획득한 수호자 경험치수호자 경험치: GExp |
| 총 누적 수호자 경험치Guardian 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 |

## 캐릭터 기본 속성

1. 캐릭터의 능력을 구성하는 기본 속성은 다음 아래 표와 같이 힘, 체력, 민첩, 지능, 지혜 5종이 있다.
2. 기본 속성은 클래스와 레벨에 따라 내부연산으로 변화 적용된다. (기획 밸런스 용)

[3.1 클래스 별 기본 속성 변화](#_클래스_기본_속성) 표 참고

1. 기본 속성 5종은 전투 속성으로 변환되는 기초 값이다.
2. 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 공격력**에 영향(60%)치명타 저항 |
| 체력 | Vitality | VIT | **최대 생명력**, **생명력 회복, 피해감소** |
| 민첩 | Agility | Agl | 기본 최소, 최대 공격력에 영향(20%)*~~공격속도~~*, **방어력**, **치명타 확률**, **회피율**, **적중도** |
| 지능 | Inteligence | 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** |

## 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\*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 |
| 전투력BattlePower | BtlPow | 공격력, 방어력, 생명력을 전투수치로 환산한 값. (정수 값) |
| 공격력AttackPower | AttkPow | 현재 캐릭터의 종합 공격력. (정수 값) |
| 공격 속도Attack Speed | AttkSpd | 캐릭터의 공격 속도: 1회 공격에 대한 Animation 의 프레임을 기준된 값을 1로 정의한다. 공격속도 옵션에 의해 변화됨. (정수 값) |
| 방어력DefensePower | DfsPow | 캐릭터의 종합 방어력. (정수 값) |
| 최대 생명력Health Point | MaxHP | 캐릭터의 생명을 표시하는 지수의 최대량 (정수 값)생명력이 “0” 값일 경우 캐릭터 상태 “사망”. |
| 생명력 회복(률)Health Point Regeneration | HPRgn | 캐릭터가 1초당 회복하는 생명력. (정수 값) 마을에서는 회복처리를 하지 않는다. |
| 치명타 확률Critical Rate | CrtRt | 캐릭터가 매 공격할 때마다 치명타 데미지로 환산될 확률. (백분율 값) |
| 치명타 세기Critical Power | CrtPow | 캐릭터가 매 공격할 때마다 치명타 데미지 수치. (정수 값) |
| 치명타 저항Critical Power Decrease | CrtPowDecr | 공격 시 상대의 치명타 세기를, 방어 시 자신의 치명타 세기를 감소시키는 수치. (정수 값) |
| 피해감소Damage Decrease | DmgDecr | 공격자로서 상대방에게 주는 피해인 데미지에 대한 감소되는 비율을 나타내는 수치. |
| 활력(충전)도Stamina Charge | StmChrg | 캐릭터의 특수한 회피 스킬을 사용할 수 있는 조건인 스테미나(활력)을 채워주는 능력 수치.스테미나를 최대 충전할 경우에만 해당 회피 스킬을 사용할 수 있다. |
| 회피율Avoid Rate | AvdRt | 캐릭터가 상대방의 공격성공을 회피할 수 있는 확률. 상대적인 값을 적중도와 연산처리되는 값. |
| 적중도Accuracy | Accr | 캐릭터의 공격성공 확률. 상대적인 값으로 회피율과 연산 처리되는 값. |
| 상태이상 저항State Regist | StReg | 모든 상태이상에 대한 확률적 공통 값. |
| 스킬 재사용시간 감소(Skill) Cool-Time Decrease | CoolDecr | 캐릭터의 액티브 스킬을 재사용하는데 걸리는 대기 시간. |
| 이동속도Move Speed | MvSpd | 캐릭터가 “맵”을 이동할 때의 속도. |
| 신성력Divine Force | DvFrc | 캐릭터가 갖는 특별한 몬스터에 대한 피해를 줄 수 있는 능력.관련 몬스터는 흑마력(Dark Force)으로 해당 능력에 상대적인 능력을 지닌다. |
|  |  |  |

# 속성의 확장

## 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 ]



## 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 ]



# 캐릭터 Attribute 관련 Table

## 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 설정스킬 연동 옵션 테이블 |
| Option\_Infos | T\_OptionAttribute | 속성 테이블의 속성 설정. |
| NPC\_Infos | T\_NpcBase | 몬스터의 기본 능력치 설정 |
|  |  |  |

## T\_CharacterBase Access Code 정리

|  |  |
| --- | --- |
| AccessCode | Comments |
| Cb\_index | 인덱스 |
| Cb\_korName | 한글이름 |
| Cb\_EngName | 영문이름 |
| Cb\_ClassType | Class Type1:버서커2:데몬헌터3:아칸4:나이트 |
| Cb\_SlotOpen | 클래스 생성 시 Slot Open 여부0: 닫힘1: 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 중얼굴(초상화?) 해당 인덱스 |
| Cb\_BaseHeadID | 클래스별 기본외형 구성 중Avatar Table의 기본 머리(투구) 인덱스PartsModelPrefabCode |
| Cb\_BaseBodyID | 클래스별 기본외형 구성 중Avatar Table의 기본 몸통 인덱스PartsModelPrefabCode |
| Cb\_BaseWeaponRID | 클래스별 기본외형 구성 중Avatar Table의 기본 무기(양손) 인덱스PartsModelPrefabCode |
| Cb\_BaseWeaponLID | 듀얼 무기 클래스인경우클래스별 기본외형 구성 중Avatar Table의 기본 무기 인덱스PartsModelPrefabCode |
| Cb\_AIGroup | 해당 클래스가 AIPC로 전활될 경우, 사용되는 AI 그룹 인덱스. AI관련 테이블에 해당 AI인덱스 값(AIPC와 몬스터 통합 AI테이블참조) |
| 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 |

## 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 프리팹 코드 |

## 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 |

# 캐릭터 속성 관련 U\*I

## U\*I 및 연출

|  |
| --- |
| **U\*I 종류** |
| 캐릭터 정보 Component (간략화 정보창)C:\Users\taekhoon\Pictures\캐릭터 콤포넌트 간략화정보창.png현재 캐릭터의 레벨 표시 | 캐릭터 상세 정보창캐릭터의 현재 레벨 표시경험치 획득 증가 속성효과 연산 및 표시 |

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