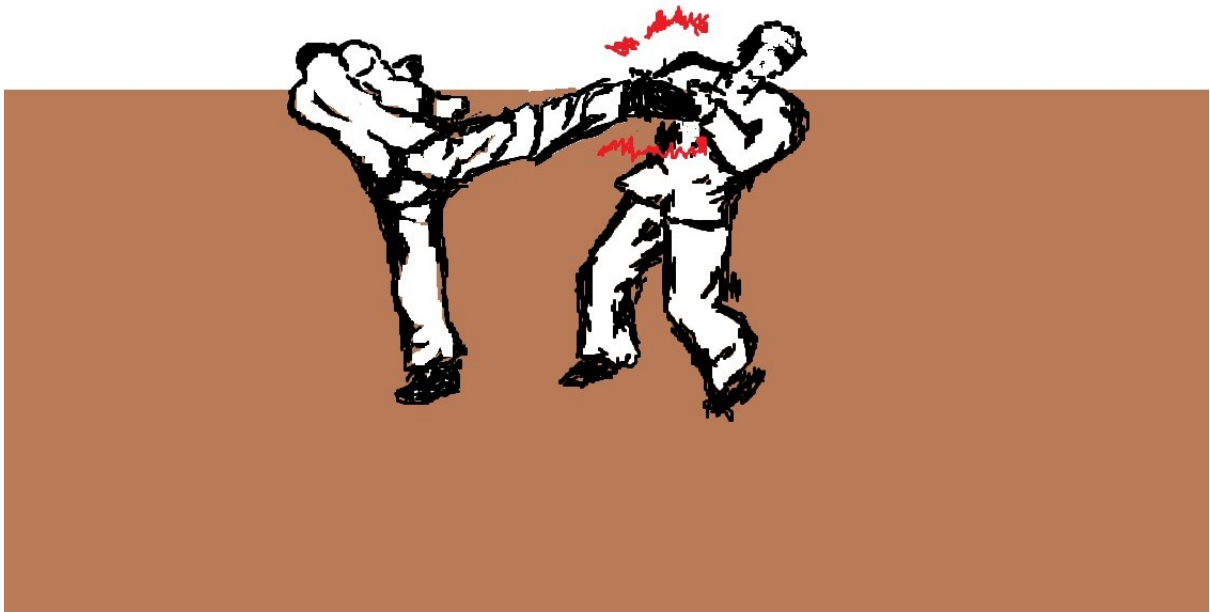


전투시스템(Combat System)



id	작성자	작성 일자	내용
1	박천웅	2024-03-21	전투 시스템 초안 작성
2			

Index

전투시스템(Combat System)	1
Index	2
1 개요	3
2 전투	3
2.1 전투 상태 정의	3
2.2 비 전투 상태 정의	3
2.3 넘어짐 상태 정의	3
2.4 결박 상태 정의	3
2.5 전투 기본 설정	4

1 개요

Player와 Enemy 사이에서 발생하는 전투와 관련된 제반 사항을 기술한다.

2 전투

2.1 전투 상태 정의

- 캐릭터가 공격을 하거나 피격을 당할 경우에 한하여 전투 상태로 정의한다.

2.2 비 전투 상태 정의

- 캐릭터가 공격 중이 아니거나 피격을 당하지 않을 경우를 비 전투 상태로 정의한다.
- 전투상태가 아니게 되고 3초가 지나면 자동으로 비 전투 상태가 된다.
- 비 전투 상태에서는 캐릭터의 SP(스테미나)가 자동으로 회복된다.
- 캐릭터가 모든 HP를 소모하여 사망할 경우도 비 전투 상태로 취급한다.

2.3 넘어짐 상태 정의



- 체력의 3분의 1마다 넘어짐 허들을 설치한다.



- 해당 허들 수치이상에서 이하로 떨어지는 순간 넘어짐 상태로 이동한다.
- 넘어짐 상태에서는 무적 상태가 되며 조작 불가 상태가 된다.
- 넘어짐 상태는 3초간 유지되었다가 자동으로 해제된다.
- 넘어짐 상태에 이르면 소지하고 있는 모든 무기가 소멸된다.

2.4 결박 상태 정의

- 공격력이 0인 적에의해 공격당할 때 발생한다.(인턴 및 사원급 몬스터)
- 해당 적의 공격을 막지 못하면 적이 캐릭터에게 부착된다.

- 부착 부위는 등, 오른쪽 팔, 왼쪽 팔, 오른쪽 다리, 왼쪽 다리 5부위로 한정한다.
- 결박되는 순서는 등, 우완, 좌완, 우각, 좌각 순이며 해제는 역순으로 진행된다.
- 결박상태에서는 공격 모션이 봉인된다.
- 결박상태를 해제하기 위해서는 주먹(c)과 발차기(x)를 번갈아 각 5회 이상 연타해야한다.
- 해제를 완료하기 이전에 추가 결박이 된다면 해제를 위한 공격 연타 스택을 초기화한다.
- 공격 연타에 의한 결박 해제시, 해제된 적은 사망한다.
- 넘어짐 상태가 되면 자동으로 모든 결박이 해제된다. 이때 해제된 적들은 사망되지 않는다.

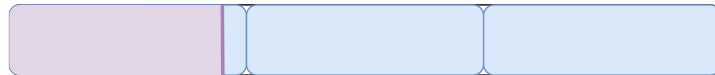
2.5 전투 기본 설정

- Player
 - 일반 공격
 - ◆ 잽(c) : 주먹 공격, 앞으로 나가있는 발과 같은 방향의 손으로 잽을 날린다.
 - ◆ 훅(c + c) : 주먹 공격 1차 콤보, 앞으로 나가있는 발의 반대 방향의 손으로 훅을 날리며 몸을 뒤흔다.
 - ◆ 어퍼컷 (c + c + c) : 주먹 공격 2차 콤보, 발을 교차하며 앞으로 나가 적에게 근접하여 몸을 뒤흔면서 후방으로 향했던 손을 휘둘러 어퍼컷을 날린다. 어퍼컷에 맞은 적은 넉백 상태가 되어 뒤로 밀려난다.
 - ◆ 밀어차기(x) : 발차기 공격, 앞으로 전진하면서 뒤쪽의 있는 다리의 무릎을 명치로 끌어 당긴다. 이후 발바닥을 상대의 가슴과 마주보게 향한 상태로 무릎을 펴서 밀어찬다.
 - ◆ 로우킥 (x + x) : 발차기 1차 콤보, 밀어차기를 한 다리를 땅으로 찍어 축을 삼고 몸을 돌려 뒤쪽의 다리를 휘둘러 상대의 다리를 공격한다.
 - ◆ 플리잉 니킥 (x + x + x) : 발차기 3차 콤보, 로우킥으로 어깨가 내려간 상대의 양 어깨를 붙잡고 뒤쪽의 다리의 무릎을 상대의 턱을 향해 뺏으며 점프를 하여 가격한다. 맞은 적은 넉백 상태가 되어 뒤로 밀려난다.
 - ◆ 막기(z) : 적은 스테미나의 소모를 통해서 HP 감소를 방지한다.
 - ◆ 무기 휘두르기(c) : 무기를 소지한 채로 무기의 내구도가 다할 때 까지 휘두

를 수 있다. 1회 공격시 무기의 내구도 1이 소모된다. 무기 종류에 따라 추가 공격력과 공격 방식이 변경될 수 있다.

- ◆ 무기 던지기 (x): 무기를 던져서 장거리의 적을 공격한다. 던져진 무기는 타격 되거나 일정 거리 이후 땅에 떨어지면 소멸한다.
- ◆ 무기 막기 (z): 무기를 든 상태에서 막기를 사용할 경우, 무기의 내구도를 소모하여 HP 감소를 방지한다. 이때 SP의 감소는 일어나지 않는다.

■ 특수 공격 (v)



- ◆ 1차 스킬 : Gage_Level이 1단계 이상일 때 스킬 키(v)를 눌렀다가 때면서 사용할 수 있다. 스킬 키(v)를 사용하면 게이지 바 내에 새로운 게이지가 생성되며, 키를 누르는 동안 점진적으로 증가한다. 해당 바가 Gage_Level 1단계 이상으로 넘어가면 스킬이 사용되지 않는다.



- ◆ 2차 스킬 : Gage_Level이 2단계 이상일 때 스킬 키(v)를 눌렀다가 때면서 사용할 수 있다. 해당 바가 Gage_Level 2단계 칸으로 넘어가지 못하면 1스킬이 사용된다. 2단계 칸을 초과하면 스킬이 사용되지 않는다.



- ◆ 3차 스킬 : Gage_Level이 3 단계 이상일 때 스킬 키(v)를 눌렀다가 때면서 사용할 수 있다. 해당 바가 Gage_Level 3단계 칸으로 넘어가지 못하면 2스킬이 사용된다.

● Enemy

■ 일반 공격

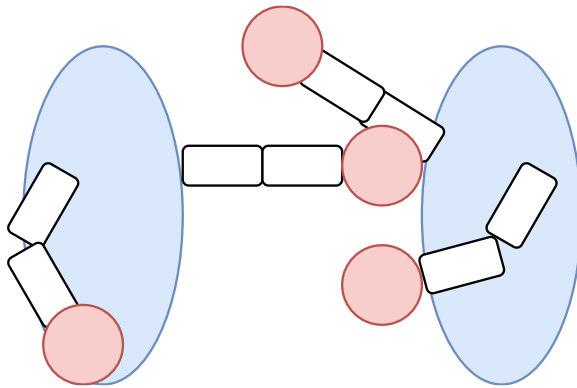
- ◆ 대리급 이하의 몬스터는 일반적인 공격만을 시행한다.
- ◆ 과장급 이상의 몬스터는 체력이 50% 이상일때 일반 공격만을 시행한다.

■ 특수 공격

- ◆ 과장급 이상의 몬스터의 체력이 50% 이하일 경우 특수 공격을 시행한다.
- ◆ 특수 공격의 종류는 차지공격, 넉백 공격, 장거리 공격이 존재한다.

퇴근하고 싶습니다.

- 전투 판정



- 사정거리 이내에 대상에게 공격을 할 경우, 공격 충돌체(주먹, 발, 무기)가 방어 충돌체(몸통)에 먼저 닿은 쪽 공격만을 인정한다.
- 충돌이 일어날 경우 일정 거리만큼 피격 위치의 반대 방향으로 피격된 대상의 위치를 이동시킨다. (피격 판정)