

# Night(E)scape 2지역 보스 컨셉 설정 (미완성)

# 목차

<a href="#">목차</a> .....	2
<a href="#">개요(2지역 보스 약자도태)</a> .....	3
<a href="#">설명</a> .....	3
<a href="#">패턴 특징(대결)</a> .....	3
<a href="#">페이지1(축구)</a> .....	4
<a href="#">페이지 2(야구)</a> .....	5
<a href="#">페이지3(농구)</a> .....	6
<a href="#">페이지4(배구)</a> .....	7
<a href="#">페이지5(격투)</a> .....	8
<a href="#">페이지6(검도)</a> .....	9

## 개요(2지역 보스 약자도태)

### 설명

육체적 재능과 충분한 자본이 없다면 성공할 수 없는 이 분야는, 극한의 피지컬을 요구한다.

터프한 체력과, 강인한 정신은 빠른 패턴의 공격들을 추구한다. 동시에 가장 높은 생명력을 지녀서 공격을 신중히 해야한다.

이 보스는 자신을 넘어설 정도의 심기체를 이루지 못한 다면 나가도 아무것도 이룰 수 없다는 생각으로 주인공을 막아선다.

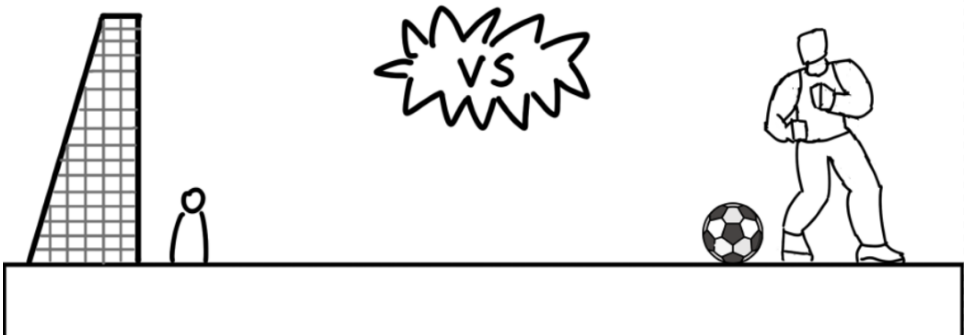
### 패턴 특징(대결)

패턴이 발동되면 보스는 주인공에게 대결을 신청한다.

패턴의 종류는 축구/농구/야구/배구/격투/검도로 총 6개의 정해진 패턴으로 순서대로 진행된다.

보스는 일반적인 공격으로 피해를 입힐 수 있으며 패턴 파훼를 통해 보스를 무력화(그로기)시켜 데미지를 줄 수 있는 시간이 주어진다.

## 페이지1(축구)

축구 패턴	
구성안	<p>보스가 플레이어에게 축구 대결을 신청한다.</p> <p>플레이어는 보스가 차는 공으로부터 골대를 몸으로 부딪혀 지켜야 한다. (골대 높이 3m)</p> <p>이때 날아오는 공에 충돌해도 데미지는 들어오지 않는다.</p> <p>플레이어는 보스가 공을 차기 전 이펙트(종류 5가지 = 패턴 5가지)를 보고 날아오는 공의 높낮이를 파악할 수 있다.</p> <p>공은 총 5회 날아오며 3회 이상 골대를 지키면 보스가 5초간 그로기 상태에 빠진다.</p> <p>3회 이상 골을 허용하면 보스가 플레이어에게 데미지를 준다.</p>
예시	

## 페이지 2(야구)

야구 패턴	
구성안1	보스가 플레이어에게 야구 대결을 신청한다.
예시	

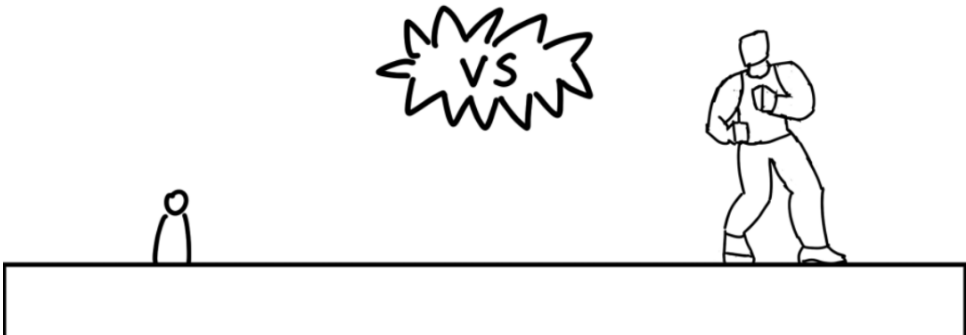
## 페이지3(농구)

농구 패턴	
구성안	보스가 플레이어에게 농구 대결을 신청한다.
예시	

## 페이지4(배구)


배구 패턴	
구성안	보스가 플레이어에게 배구 대결을 신청한다.
예시	

## 페이지5(격투)

격투 패턴	
구성안	<p>보스가 플레이어에게 격투기 대결을 신청한다.</p> <p>보스는 패턴 한번당 3회 공격하며 총 5개의 패턴으로 구성된다.</p> <p>플레이어는 보스의 패턴공격을 피한 뒤 빈틈을 노려 보스에게 공격하여 카운터를 해야 한다. 카운터 공격을 성공할 때마다 보스에게 데미지가 들어가며 다음 패턴으로 넘어간다.</p> <p>카운터 공격을 3회 이상 성공하면 해당 패턴을 성공으로 판정한다.</p> <p>카운터 공격을 3회 이상 실패하면 보스가 5초간 그로기 상태에 빠진다.</p> <p>플레이어가 보스의 공격에 3회 이상 피격되거나 카운터를 3회 이상 성공하지 못할 시 보스가 플레이어에게 강한 펀치를 날려 데미지를 가한다.</p>
예시	



## 페이지6(검도)

검도 패턴	
구성안	<p>보스가 플레이어에게 검술 대결을 신청한다.</p> <p>보스는 플레이어의 일정 거리를 조절하며 주기적으로 공격한다.</p> <p>이때 플레이어는 보스를 공격할 수 있다.</p> <p>플레이어는 보스의 전조(안광<sup>1</sup>)를 파악하여 보스의 공격에 대처해야 한다.</p> <p>보스는 한 패턴당 5회(상단/중단/하단) 공격한다.</p> <p>패턴의 마지막 공격은 항상 패링 가능 공격을 하며 플레이어의 머리위에 危<sup>2</sup>표시가 생기면 공격을 방어해야 한다. 만약 危 표시가 없다면 점프로 공격을 회피할 수 있다.</p> <p>플레이어가 패링을 3회 이상 성공하였을 시 보스가 5초간 그로기 상태에 빠진다.</p> <p>패링을 3회 이상 실패 시 보스가 플레이어에게 ( ) 데미지를 가한다.</p>
예시	

<sup>1</sup> 눈의 반짝거림

<sup>2</sup> 危(위태할 위)

