

동물 분류 및 행동 양식

육식동물

- 돌격습격형
- 무리습격형
- 은신습격형
- 기회습격형

• 공통 행동

일정 체력(임의) 이상 데미지를 입으면(부상상태돌입) 플레이어로부터 도주
부상 상태에선 이동속도감소(ex 절뚝거림), 공격력 감소등의 디버프

초식동물

- 공격형
- 방어형
- 도주형

육식동물

• 공통행동

임의로 초식동물을 사냥(희망사항)

동물 및 인간의 사체의 냄새를 맡고 다가옴

부상(출혈)상태의 플레이어의 위치를 파악

PUBG의 자기장치럼 플레이 시간에 따라 행동 범위가 점점 좁혀짐

타 개체에 공격 불가능 상황(바위 위에 올라간 플레이어 등)시 도주모드로 변경(돌격 습격형 일 경우 이 상황에서 도주 후에 부상시에 다시 도주.)

일정조건(플레이어와 동물사이의 거리, 사각에서의 은신공격, 플레이어의 체력 등)이 충족된 상태에서 플레이어에게 공격할 경우 제압모드로 변경되어 플레이어를 넘어뜨려 올라타 QTE가 발생. QTE 성공시 플레이어에게 강한 데미지를 입히거나 즉사 시킨다.

<https://namu.wiki/w/QTE> -qte 설명(공통행동의 qte는 아래의 링크와 같이 슬로우가 없는 방식)

<https://www.youtube.com/watch?v=fDJE1plekSQ> - 제압모드 예시, 타이밍에 맞추어 V키를 눌러
제압에 반격하게 된다.(여러가지 키를 복잡하게 배치 해도 될듯)

돌격습격형

- 예시



- 공격 유형

플레이어 발견 시 선제 공격

- 일반 행동 유형

- 도주유형

부상 상태에서 도주모드로 변경 후 일정 시간이 지나면 다시 공격모드로 변경(체력이 낮은 상태에서도 공격해온다. 도주모드로 다시 돌아가지 않는다.)

- 특이사항

부상 상태에서도 공격력이 감소하지 않음.

무리습격형

• 예시



• 공격 유형

플레이어 발견 시 대기 하며 동료들 모집, 모집 동료가 일정 수 이상 도달하면 협동공격

플레이어 주위를 동그랗게 감싸고 빙글빙글 돌며 플레이어의 시야의 사각에 있는 개체로부터 공격

• 일반 행동 유형

여러 개체가 뿔뿔하게 뿔쳐 다니지 않고 퍼져 있다가 적(플레이어, 다른 동물)을 발견할 시 근처의 동료들 소집

• 도주유형

무리 전체가 도주하지 않는 이상 부상당한 개체는 무리로 돌아가 포위망을 유지

일정 이상으로 무리의 숫자가 감소하면 무리 전체가 뿔뿔히 도주

• 특이사항

부상 상태에서도 무리가 건제 할 경우 도주하지 않음.

플레이어 시야의 사각에서 공격해도 제압모드로 갈 확률이 적다(개체수가 많아 무한 제압모드가 발생할 가능성 있음)

은신습격형

• 예시



• 공격 유형

플레이어 발견 시 은신하여 플레이어의 근처로 이동, 플레이어의 시야의 사각에서 공격

• 일반 행동 유형

평소에도 눈에 잘 띄지 않도록 천천히 움직임.(사냥시에만 급격히 움직임)

• 도주유형

빠른 속력으로 도주 후 은신

• 특이사항

플레이어 주변에 은신한 육식동물이 있을 경우 배경음(새소리 물소리 바람소리)의 감소로 긴장감을 주어 주변에 은신동물이 있음을 알림

플레이어 시야의 사각에서 공격에 성공하였을 시 바로 제압 모드로 공격 하고 QTE 실패 시 즉사(?!)

기회습격형

• 예시



- 공격 유형

플레이어가 자신의 근처를 지나갈 시 제압공격.

- 일반 행동 유형

자신의 행동반경을 지키며 주도적으로 사냥감을 쫓지 않음. 플레이 시간에 따라 다른 육식동물처럼 활동범위가 바뀌지 않는다.

- 도주유형

자신의 행동반경 내에서 플레이어가 공격하기 어려운 장소로 이동(높은 하늘, 깊은 물속)

- 특이사항

적이 자신의 활동 범위 내에 있어도 첫 공격이 실패하면 공격에 일정 시간의 쿨타임을 갖는다.

눈에 잘 띄지 않고 은신습격형과 달리 플레이어에게 존재를 어필하지 않고 치명적 함정 역할을 한다.

초식동물

• 공통행동

동물 및 인간의 사체의 냄새를 맡고 피함

항시 밀도 있는 무리를 형성하여 행동한다.

부상 시 플레이어의 시야에서 벗어난 이후에도 일정 시간 이상 도주

PUBG의 자기장치럼 플레이 시간에 따라 행동 범위가 넓어짐(육식동물의 행동반경과 반비례-후반으로 갈수록 빠른 전투 유도)

적 공격 불가상황(바위 위에 올라간 플레이어 등)시 도주모드로 변경

일정조건(플레이어와 동물사이의 거리, 사각에서의 공격, 플레이어의 체력 등)이 충족된 상태에서 플레이어에게 공격할 경우 제압모드로 변경되어 플레이어를 넘어뜨려 올라타 QTE가 발생. QTE 성공시 플레이어에게 강한 데미지를 입히거나 즉사 시킨다.

공격형

• 예시



• 공격 유형

플레이어가 일정이상 접근하거나 공격, 공격형 초식동물이 방어상태일 때 일정시간 조준시에 공격

• 일반 행동 유형

주변의 풀을 뜯는다. 플레이어를 발견할 시 일정 거리 안에 들어온다면 방어모드가 된다.(뿔을 내밀고 위협하거나 하는 등의 모션.)

플레이어를 발견하지 못한 상황에서 공격받을 시(은폐사격 및 저격 등) 도주한다.

• 도주유형

일정 체력 이하가 되면 도주한다.

• 특이사항

돌진공격 실패 시 잠시의 경직한다.

무리의 개체가 공격당하면 무리 전체가 공격자를 공격한다.

방어형

• 예시



- 공격 유형
공격하지 않는다.

- 일반 행동 유형
주변의 풀을 뜯는다. 플레이어를 발견할 시 도주하고 일정거리 안으로 들어오면 방어모드가 된다.(몸을 웅크리는 등의 모션.)
플레이어를 발견하지 못한 상황에서 공격받을 시(은폐사격 및 저격 등) 방어모드가 된다.

- 도주유형
도주하지 않는다.

- 특이사항
체력이 높아 생각보다 사냥하기 힘들다.
속도가 느리다.

도주형

- 예시



- 공격 유형
공격하지 않는다.

- 일반 행동 유형
주변의 풀을 뜯는다. 플레이어를 발견할 시 도주하고 일정거리 안으로 들어오면 도주모드가 된다.
플레이어를 발견하지 못한 상황에서 공격받을 시(은폐사격 및 저격 등) 도주모드가 된다.

- 도주유형
무리가 하나로 뭉쳐서 도주한다.

- 특이사항
적 탐지 범위가 넓어 빠르게 도주한다.
이동속도가 빨라 빠르게 도주한다.