LBCD 시스템 기획서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/09/24

수정일지

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **작성자** | **작성일자** | **작성 내용** | | |
| **구역** | **내용** | |
| 1 | 차경환 | 2023.05.23 | 조작 | 전체 | 단락 생성 및 문서 구조 작성 |
| 2 | 차경환 | 2023.06.22 | 조작 | 전체 | 이동, 공격 및 기술 활용, UI의 세부 단락 내용 작성. |
| 스테이지 | 필드 | 필드 단락 세부 작성.  필드의 세부 단락으로 구성요소, 클리어 조건 생성.  구성 요소, 클리어 조건 세부 내용 작성 |
| 전투 | 전투 시스템 | 전투 시스템을 마우스 조작, 특수 공격, 아이템 사용 단락으로 세부 분류.  마우스 조작 부분 세부 내용 작성. |
| 3 | 차경환 | 2023.07.01 | 스테이지 | 구성요소 | 비상호작용 오브젝트에 사다리, 지지대 추가 |
| 전투 | 특수 능력 | 유아기 음파 공격 구현 단락 작성. |
| 아이템 사용 | 즉시 발동 아이템, 준비 발동 아이템, 토글형 아이템, 투척형 아이템 단락 추가.  내용 작성 |
| 데미지 공식 | 기초 데미지 공식 작성. |
| 4 | 차경환 | 2023.07.31 | 스테이지 | 필드 | 진행흐름 단락을 추가 작성. 필드 진행 흐름도를 추가. |
| 전투 | 데미지 공식 | 공격량과 방어량의 계산 관여 요소 세분화 및 재정의. 피해량의 최소값 수정. |
| 5 | 차경환 | 2023.08.09 | 조작 | UI | ESC관련 조작 추가 및, 기존 조작 서술 가독성을 높임. |
| 스테이지 | 필드 | 구성요소 단락 아이템 상호작용 오브젝트 추가.  클리어 조건 단락에 클리어시 필드 클리어 보상을 드랍한다는 것을 명시. |
| 전투 | 마우스 조작 | 마우스 조작 발동 조건으로 캐릭터의 상태 명시.  맨손 상태, 근접 무기 관련 사거리 공식을 플레이어의 사거리가 과도하게 반영되던 계수를 수정. |
| 특수 능력 | 아동기 – 거울단계, 청년기 – 집단형성 메커니즘 작성 |
| 데미지 공식 | 강인도 피해와 피해량 상관관계 서술 |
| 공격 및 피격 | 공격과 피격의 흐름도 작성 |
| 6 | 차경환 | 2023.08.12 | 조작 | 이동 | 달리기 조작 추가. |
| 전투 | 데미지 공식 | 하위 단락 낙하 피해 생성 및 캐릭터 낙하 피해 공식 서술. |
| 강인도 | 강인도 단락 추가.  강인도 공식 및 쓰러짐 상태 조건 서술. |
| 지구력 | 지구력 단락 추가.  지구력 증감 수치 및 지구력 사용 행동 정리. |
| 7 | 차경환 | 2023.09.19 | 전투 | 낙하 피해 | 낙하 피해 공식 변경 |
| 8 | 차경환 | 2023.09.23 | 전투 | 지구력 | 점프시 지구력 소모 추가. |

**목차**

[1. 개요 6](#_Toc142771683)

[2. 조작 6](#_Toc142771684)

[2.1. 이동 6](#_Toc142771685)

[2.2. 공격 및 기술 활용 6](#_Toc142771686)

[2.3. UI 7](#_Toc142771687)

[3. 스테이지 7](#_Toc142771688)

[3.1. 필드 7](#_Toc142771689)

[3.1.1. 구성요소 7](#_Toc142771690)

[3.1.1.1. 포탈 7](#_Toc142771691)

[3.1.1.2. Interact Object 8](#_Toc142771692)

[3.1.1.3. Non-Interact Object 8](#_Toc142771693)

[3.1.1.3.1. 바위 9](#_Toc142771694)

[3.1.1.3.2. 폭발물 9](#_Toc142771695)

[3.1.2. 클리어 조건 9](#_Toc142771696)

[3.1.3. 진행 흐름 10](#_Toc142771697)

[4. 전투 12](#_Toc142771698)

[4.1. 전투 시스템 12](#_Toc142771699)

[4.1.1. 마우스 조작 12](#_Toc142771700)

[4.1.1.1. 맨손 상태 12](#_Toc142771701)

[4.1.1.2. 사용 장비 착용 상태 13](#_Toc142771702)

[4.1.1.2.1. 근접 무기 13](#_Toc142771703)

[4.1.1.2.2. 원거리 무기 15](#_Toc142771704)

[4.1.1.2.3. 방어 장비 15](#_Toc142771705)

[4.1.2. 특수 능력 16](#_Toc142771706)

[4.1.2.1. 유아기 – 음파 공격 16](#_Toc142771707)

[4.1.2.2. 아동기 – 거울단계 17](#_Toc142771708)

[4.1.2.3. 청년기 – 집단형성 18](#_Toc142771709)

[4.1.2.4. 성인기 – 합리화 19](#_Toc142771710)

[4.1.2.5. 노년기 – 지혜의 눈 19](#_Toc142771711)

[4.1.3. 아이템 사용 19](#_Toc142771712)

[4.1.3.1. 즉시 발동 아이템 19](#_Toc142771713)

[4.1.3.2. 준비 발동 아이템 19](#_Toc142771714)

[4.1.3.3. 토글형 아이템 19](#_Toc142771715)

[4.1.3.4. 투척형 아이템 20](#_Toc142771716)

[4.2. 데미지 공식 20](#_Toc142771717)

[4.2.1. 낙하 피해 21](#_Toc142771718)

[4.3. 강인도 21](#_Toc142771719)

[4.4. 지구력 21](#_Toc142771720)

[4.5. 공격 및 피격 22](#_Toc142771721)

1. 개요

* 본 문서는 LBCD의 시스템 기획서이다.
* 시스템이란 게임을 구현하기 위해 선언한 규칙의 집합이다.

1. 조작

* 플레이어가 PC-Playable Character-를 제어하기 위한 규칙의 집합이다.
  1. 이동
  + 이동이란 플레이어가 맵 상에서 자신의 PC 좌표를 변경하기 위한 시스템이다.
  + LBCD는 횡스크롤 게임으로 X 좌표와 Y 좌표가 존재한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **명칭** | **설명** | **배정 키** |
| 좌측 이동 | PC를 좌측으로 옮기는 이동 조작이다.  배정 키를 누르고 있는 동안 기능한다.  1초에 2.5타일을 이동한다. | A |
| 우측 이동 | PC를 우측으로 옮기는 이동 조작이다.  배정 키를 누르고 있는 동안 기능한다.  1초에 2.5타일을 이동한다. | D |
| 줄 올라가기 | 올라탈 수 있는 맵 타일이 있을 때 PC를 상단으로 옮기는 이동 조작이다.  배정 키를 누르고 있는 동안 기능한다.  1초에 1.5타일을 이동한다. | W |
| 줄 내려가기 | 올라탈 수 있는 맵 타일이 PC 하단에 있을 때 PC를 하단으로 옮기는 이동 조작이다.  배정 키를 누르고 있는 동안 기능한다.  1초에 1.5타일을 이동한다. | S |
| 달리기 | 지구력을 소모하여 캐릭터 이동 속도를 1.4배로 만드는 조작이다.  탈진 상태일 때 비활성화 된다. | A 2회  D 2회 |
| 하단 내려가기 | 아래로 떨어질 수 있는 맵 타일이 PC 하단에 있을 때 바닥 아래로 떨어지는 조작. | S + SPACE BAR |
| 점프 | PC가 상단으로 점프하는 이동 조작이다.  배정 키를 누르는 순간 기능한다.  3타일을 점프할 만큼 힘이 가해진다. | SPACE BAR |

* 1. 공격 및 기술 활용
  + 공격 및 기술 활용은 플레이어가 PC를 통해 공격과 기술 활용을 명령할 수 있는 조작 시스템이다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **명칭** | **설명** | **배정 키** |
| 사용 장비 사용(우측) | 우측 장비를 사용하는 조작이다. | 마우스 우클릭 |
| 사용 장비 사용(좌측) | 좌측 장비를 사용하는 조작이다. | 마우스 좌클릭 |
| 특수 능력 사용 | 나이 시스템의 특수 능력을 사용하는 조작이다. | F |
| 상호작용 | 오브젝트와 상호작용하는 조작이다. | G |
| 1번 아이템 사용 | 1번 칸에 장착된 소비아이템을 사용하는 조작이다. | 키보드 ‘1’ |
| 2번 아이템 사용 | 2번 칸에 장착된 소비아이템을 사용하는 조작이다. | 키보드 ‘2’ |
| 3번 아이템 사용 | 3번 칸에 장착된 소비아이템을 사용하는 조작이다. | 키보드 ‘3’ |

* 1. UI
  + 플레이어가 인터페이스를 다루는 조작 시스템을 서술한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **명칭** | **설명** | **배정 키** |
| 일시 정지 | 플레이 화면에서 누를 시 게임이 일시 정지되고 일시 정지 UI를 띄워지는 조작이다. | ESC |
| 행동 취소 | 준비, 상호작용 상태 등 대기가 필요한 상태에서 누를 시 해당 동작이 취소된다. | ESC |
| UI 클릭 | 플레이 화면이 아닌 상태(일시 정지, 인벤토리 포함)에서 UI를 선택, 사용하는 조작이다. | 플레이 화면이 아닐 때 + 마우스 좌클릭 |
| 인벤토리 UI | 캐릭터의 인벤토리를 여는 UI 조작이다. | I |
| 장비 UI | 장비 UI를 여는 UI 조작이다. | T |
| 맵 UI | 스테이지의 전체 맵을 불러오는 UI 조작이다. | M |

1. 스테이지

* 스테이지란 게임의 진행도를 맵의 경계, 레벨을 기준으로 나눈 척도이다.
* 나이 시스템은 스테이지 하나당 한 단계를 배정받는다.
* 스테이지는 여러 개의 필드로 구성되어 있다.
  1. 필드
  + 필드는 스테이지를 구성하는 맵의 단위이다.
    1. 구성요소
    - 필드에 배치될 수 있는 구성요소를 설명하는 단락이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 포탈 | 다른 필드로 이동할 수 있는 오브젝트. |
| 몬스터 | 필드에 배치되는 적대 캐릭터. |
| Interact Object | 필드에 배치되는 플레이어와 상호작용이 가능한 오브젝트. |
| Non-Interact Object | 필드에 배치되는 상호작용 기능이 없는 오브젝트. |

* + - 1. 포탈
      * 포탈은 활성화 상태와 비활성화 상태가 있다.
      * 활성화 상태에서 상호작용 키를 누르면 플레이어 캐릭터가 이동한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **명칭** | **설명** |
| 쌍방향 포탈 | 같은 필드 내에서 이동을 지원하는 포탈이다.  모든 쌍방향 포탈은 다른 포탈과 연결되어 있다.  상호작용 키로 작동 시 필드에서 연결된 포탈의 위치로 플레이어 캐릭터를 이동시킨다. |
| 단방향 포탈 | 같은 필드 내에서 이동을 지원하는 포탈이다.  입구 포탈과 출구 포탈이 나눠져 있으며 플레이어는 입구 포탈과만 상호작용이 가능하다.  입구 포탈에서 상호작용 시 플레이어 캐릭터는 출구 포탈로 이동한다. |
| 필드 포탈 | 필드간 이동을 지원하는 포탈이다.  모든 필드 포탈은 연결될 필드의 위치 좌표를 가진다.  상호작용 키로 작동 시 연결된 필드의 이동 좌표로 캐릭터를 이동시킨다. |
| 스테이지 포탈 | 스테이지간 이동을 지원하는 포탈이다.  상호작용 키로 작동 시 현재 스테이지를 종료하고 다음 스테이지를 생성한다. |

* + - 1. Interact Object
      * Interact Object(이하 상호작용 오브젝트)는 상호작용 키, 행동을 통해 상호작용 오브젝트에 있는 기능을 활성화할 수 있는 오브젝트이다.
      * 상호작용 오브젝트는 물리적 충돌 판정이 없어 오브젝트가 배치된 공간 위로 캐릭터가 이동 가능하다.
      * 상호작용 오브젝트는 해당 오브젝트가 배치된 타일에서 상호작용할 수 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **설명** |
| 레버 | 플레이어가 상호작용 키로 조작할 수 있는 오브젝트.  ON/OFF 상태가 있으며 기본 상태는 OFF이다.  플레이어가 상호작용 키를 누르면 일정시간동안 상호작용 키 재사용이 금지되고 반대 상태로 전환된다.  레버가 ON상태일 때 오브젝트의 기능이 활성화된다. |
| 버튼 | 플레이어가 상호작용 키로 조작할 수 있는 오브젝트.  플레이어가 상호작용 키를 누르면 일정시간동안 상호작용 키 재사용이 금지되고 버튼의 기능이 활성화된다.  버튼은 1회성 버튼과 유지 버튼이 있다.  1회성 버튼 : 1회 상호작용을 활성화하면 오브젝트가 비활성화되는 버튼.  유지 버튼 : 비활성화되지 않는 버튼. |
| 아이템 | 플레이어가 상호작용 키로 획득할 수 있는 오브젝트.  플레이어가 상호작용 키를 누르면 오브젝트가 사라지고 해당 오브젝트가 맵핑된 아이템을 플레이어 캐릭터가 획득한다. |

* + - 1. Non-Interact Object
      * Non-Interact Object(이하 비상호작용 오브젝트)는 조건에 따라 기능이 활성화되는 오브젝트이다.

|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **설명** |
| 바위 | 플레이어의 경로를 막는 비상호작용 오브젝트.  물리적 충돌 판정이 존재하여 플레이어가 지나칠 수 없다.  바위 오브젝트는 체력이 존재하며 캐릭터는 공격을 통해 바위 오브젝트의 체력을 감소시킬 수 있다.  체력이 0이 된 바위 오브젝트는 파괴되며 필드에서 제거된다. |
| 폭발물 | 필드에 배치될 수 있는 비상호작용 오브젝트.  물리적 충돌 판정이 존재하여 플레이어가 지나칠 수 없다.  폭발물 오브젝트는 체력이 존재하며 캐릭터는 공격을 통해 폭발물 오브젝트의 체력을 감소시킬 수 있다.  체력이 0이 된 폭발물 오브젝트는 일정 시간 대기후 일정 범위 타일 내 모든 캐릭터, 피해 받는 게 가능한 오브젝트에 데미지를 입힌다. |
| 사다리 | 필드에 배치될 수 있는 비상호작용 오브젝트.  물리적 충돌 판정은 존재하지 않는다.  사다리 오브젝트의 기능이 활성화되면 배치된 타일을 등반 가능 타일로 변경한다. |
| 지지대 | 필드에 배치될 수 있는 비상호작용 오브젝트.  물리적 충돌 판정이 존재한다.  지지대 오브젝트의 기능이 활성화 되면 배치된 타일을 보행 가능 타일로 변경한다. |

* + - * 1. 바위
        + 바위의 속성값, 종류에 대해 설명하는 단락이다.

|  |  |
| --- | --- |
| 명칭 | 체력 |
| 바위 | 45 |
| 단단한 바위 | 75 |
| 모찌나간다 바위 | 150 |

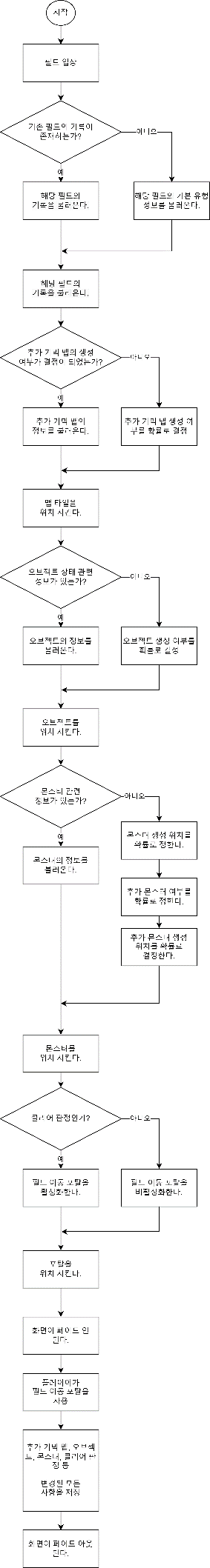
* + - * 1. 폭발물
        + 폭발물의 속성값, 종류, 특징에 대해 설명하는 단락이다.
        + 폭발물은 체력 소진 후 대기시간 동안 투명도가 70%~0%사이를 0.5초 간격으로 왕복한다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **명칭** | **체력** | **체력 소진**  **후 대기시간** | **폭발반경** | **폭발 데미지** |
| 폭탄 | 15 | 3초 | 1.5타일 | 30 |
| 폭탄 묶음 | 15 | 3초 | 2타일 | 50 |
| 폭탄 더미 | 10 | 4초 | 3타일 | 100 |

* + 1. 클리어 조건
    - 클리어 조건은 필드가 클리어 판정을 받게 되는 조건을 말한다.
    - 필드내 이동 포탈을 제외한 포탈은 필드가 클리어 판정일 때만 활성화된다.
    - 모든 필드는 클리어 조건을 가지고 있다.
    - 한번 클리어 조건을 충족해 클리어 판정된 필드는 영구히 클리어 판정이 유지된다.
    - 클리어 조건이 만족돼 클리어 판정이 된 필드는 필드 클리어 보상을 오브젝트로 소환한다.
    - 보상은 플레이어블 캐릭터에서 2타일 떨어진 비어있는 타일에 생성되며 2타일 거리에 비어있는 타일이 없을 경우 가장 가까운 비어있는 타일에 생성된다.

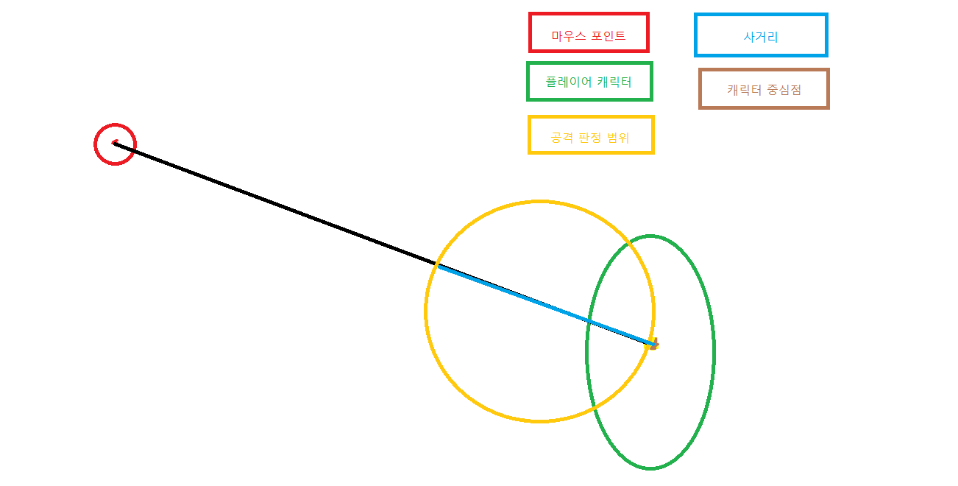
|  |  |
| --- | --- |
| **종류** | **설명** |
| 몬스터 처치 | 필드 내 모든 몬스터를 처치할 경우 |
| 오브젝트 조작 | 필드 내 특정 오브젝트와 상호작용할 경우 |
| 버티기 | 필드 내에서 일정 시간 이상 있을 경우 |
| 보스전 | 필드 내 보스 몬스터를 처치할 경우 |

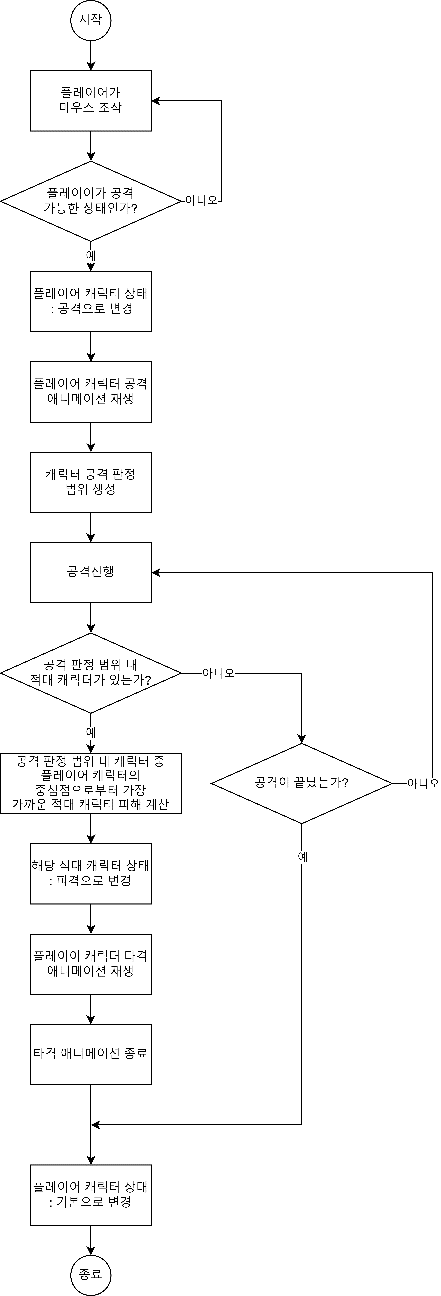
* + 1. 진행 흐름
    - 필드 입장시 흐름도이다.

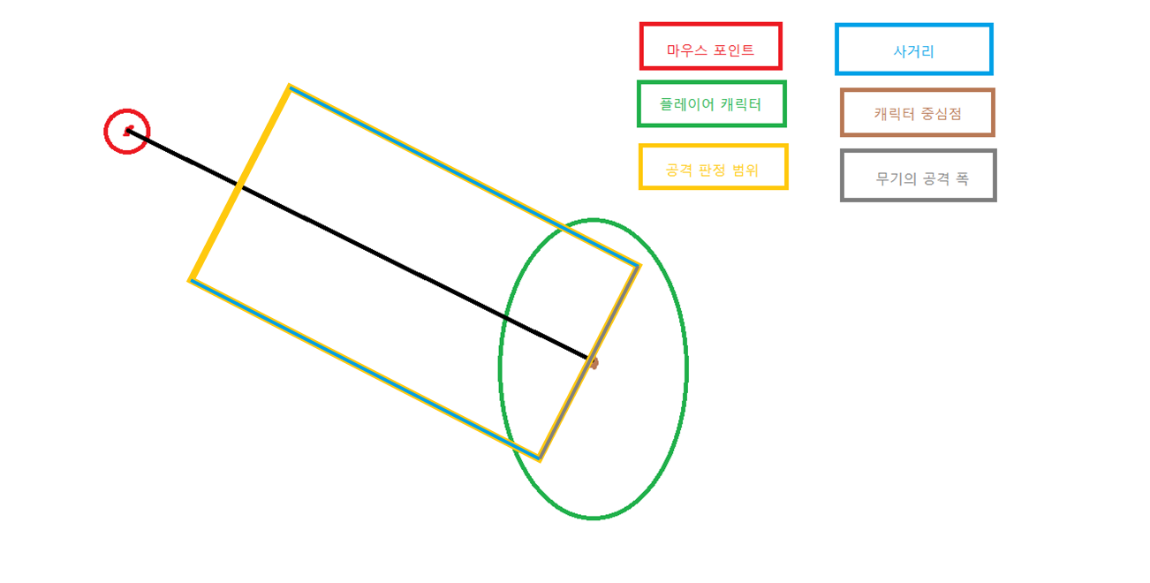


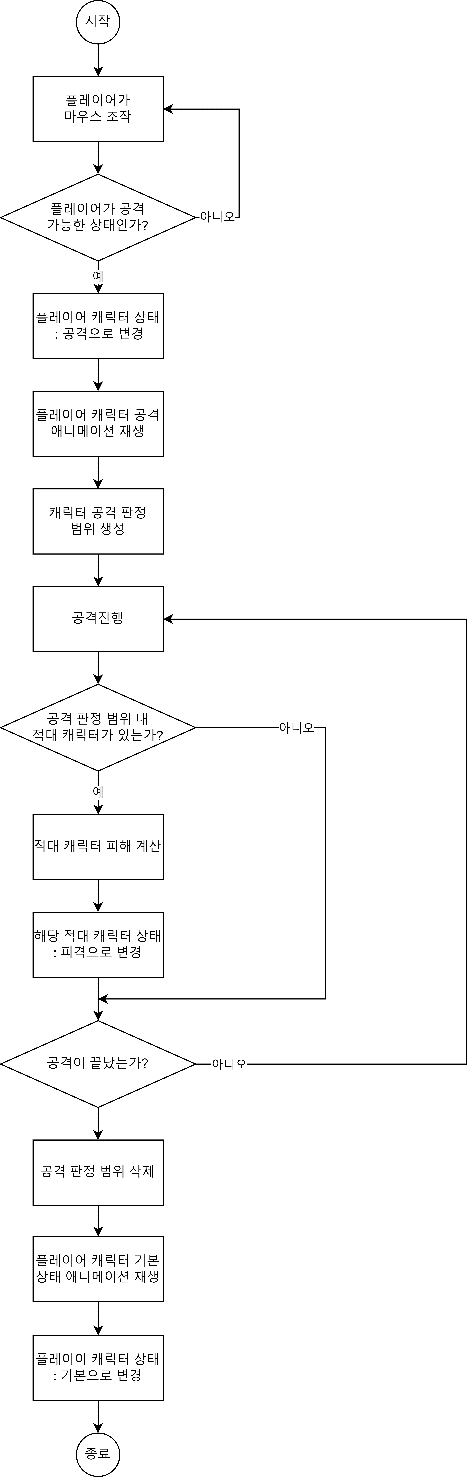
1. 전투

* 전투란 플레이어에게 적대적 NPC에게 대응하는 법을 제공하기 위한 규칙의 집합이다.
  1. 전투 시스템
     1. 마우스 조작
     + 기본 공격은 마우스 좌클릭, 우클릭 조작으로 동작하는 공격이다.
     + 방패 착용 상태를 제외하고 모든 마우스 조작은 기본 공격에 해당한다.
     + 기본 공격은 맨손 상태와 사용 장비 착용 상태로 나뉜다.
     + 마우스 조작은 캐릭터가 기본(매달린 상태 제외), 이동(상하 이동 제외), 전투 상태에서만 작동한다.
       1. 맨손 상태
       - 맨손 상태는 아무것도 장착되지 않은 손 파츠의 마우스 조작을 했을 때 실행되는 공격이다.
       - 맨손 상태 기본 공격은 사거리의 타일만큼 사정거리를 지닌다.
       - 사정거리의 절반을 반지름으로 하는 원형의 공격 판정 범위 중점은 마우스 포인트와 플레이어 캐릭터 중심점의 직선상 경로에 생성된다.
       - 공격 판정 범위는 플레이어 캐릭터 중심점과 인접한다.
       - 공격 판정 범위의 존재 시간은 공격 애니메이션의 재생 시간과 일치시킨다.
       - 공격 속도는 로 적용된다.
       - 맨손 상태 기본 공격은 가장 먼저 공격 판정 범위 내에 들어온 캐릭터 단일 대상에게만 피해를 1회 준다. 첫번째로 적중된 캐릭터가 발생할 경우 중단된다.

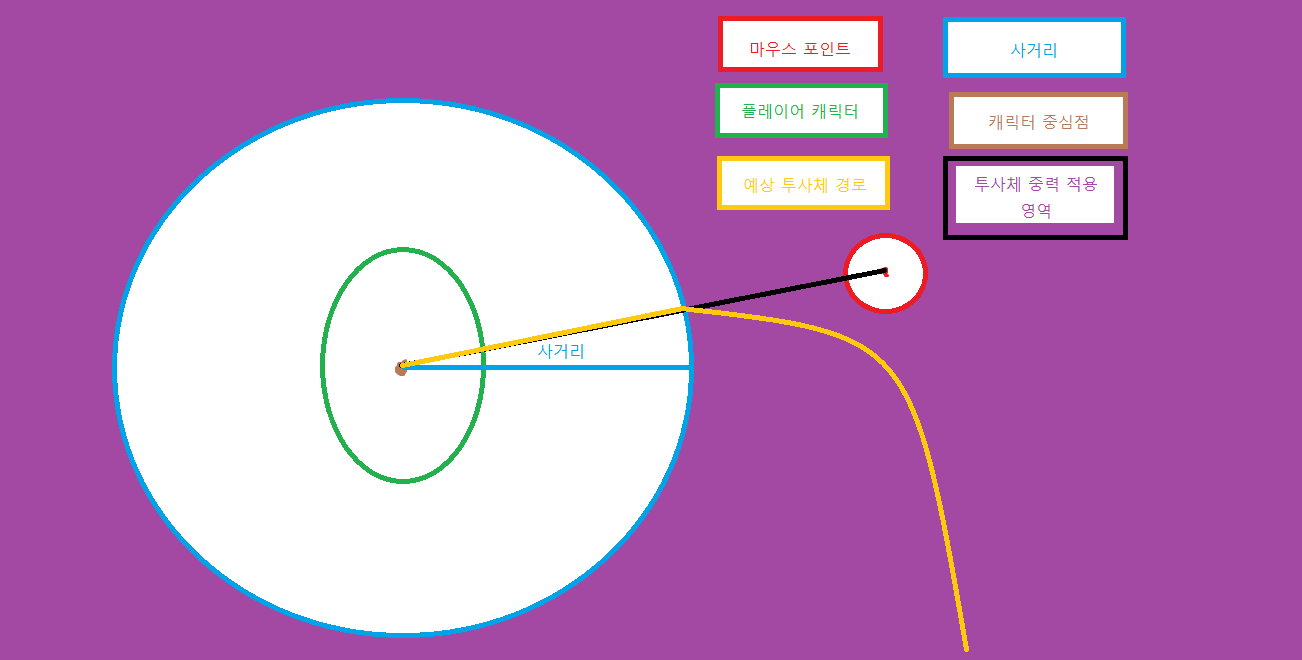


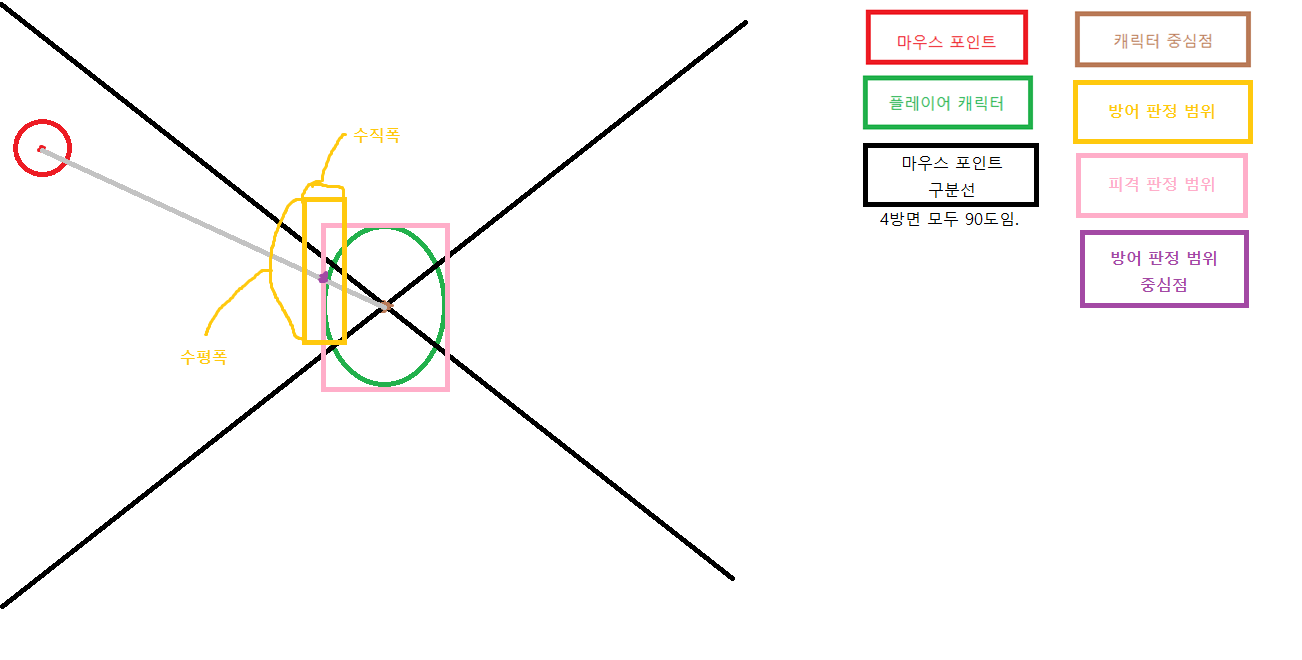


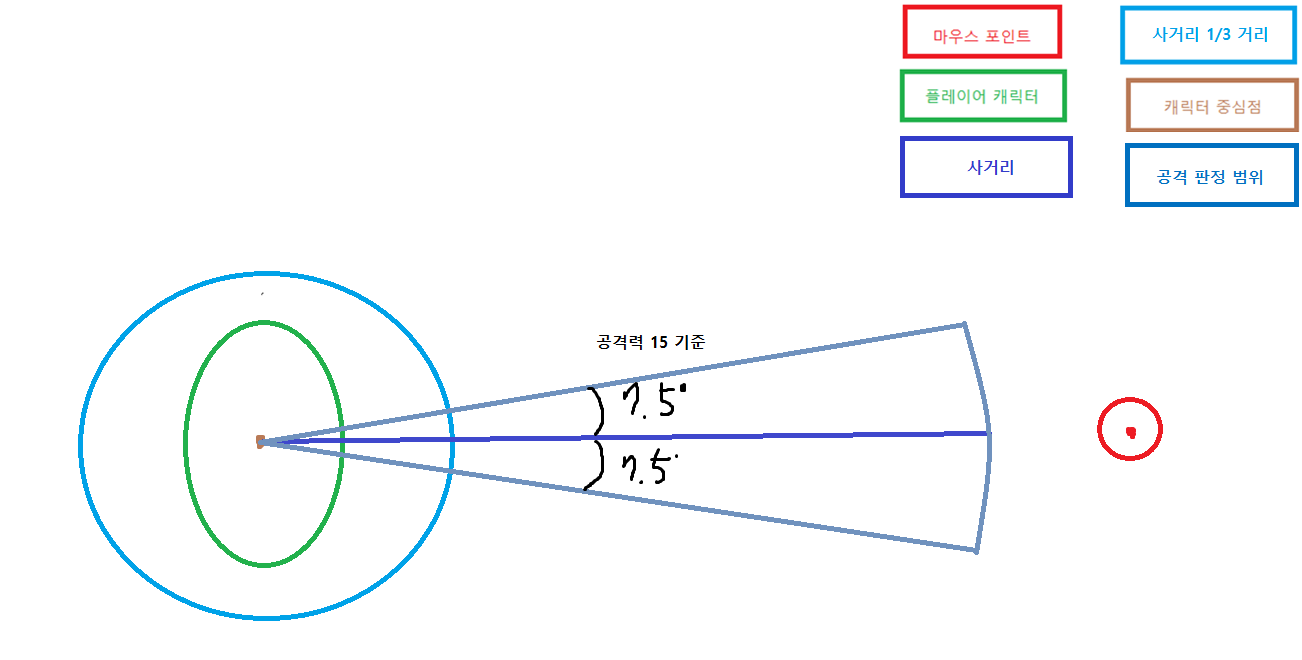
* + - 1. 사용 장비 착용 상태
      * 사용 장비 착용 상태는 사용 장비가 장착된 손 파츠의 마우스 조작을 했을 때 실행되는 기능이다.
      * 사용 장비 착용 상태는 아이템의 분류에 따라서 마우스 조작 시 기능이 달라진다.
        1. 근접 무기
        + 공격 시 사거리는 ‘플레이어 캐릭터 사거리 \* + 무기 자체 사거리’가 된다.
        + 사각 형태로 이루어진 공격 판정 범위는 마우스 포인트와 플레이어 캐릭터 중심점을 이은 직선을 사각형을 절반으로 가르는 중심선으로 삼는다.
        + 중심선과 평행하는 사각형의 밑변과 윗변은 사거리, 중심선과 수직이 되는 사각형의 높이는 무기의 공격 폭이 된다.
        + 공격 판정 범위의 존재 시간은 공격 애니메이션의 재생 시간과 일치시킨다.
        + 근접 무기 기본 공격은 공격 1회에 공격 판정 범위 내에 들어온 적대 객체당 1회의 피해를 줄 수 있다.  
          



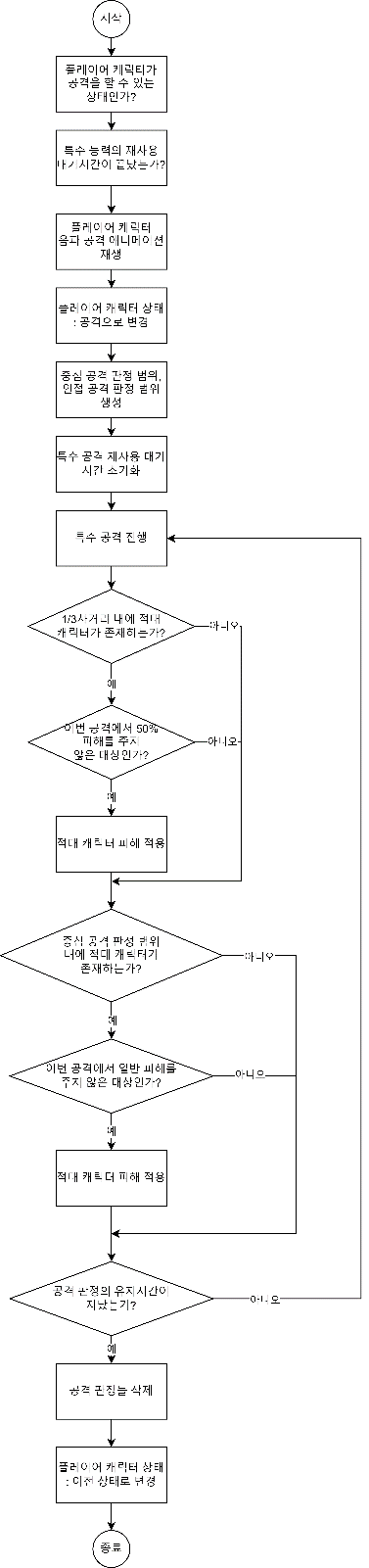
* + - * 1. 원거리 무기
        + 원거리 무기는 플레이어 캐릭터의 사거리가 그대로 적용된다.
        + 원거리 무기 기본 공격은 마우스 조작 시 마우스 포인트 방향으로 투사체를 발사한다.
        + 투사체 발사 간격은 공격 속도가 기준이다.
        + 투사체는 마우스 포인트 방향으로 사거리만큼 이동할 때까지 힘이 가해진다.
        + 투사체에 가해지는 힘은 (사거리 \* 공격속도)만큼 가해진다.
        + 투사체는 사거리만큼 이동한 다음부터 중력의 영향을 받는다.
        + 투사체는 설 수 있는 타일, 벽와 충돌할 때 사라진다.
        + 적대 캐릭터와 충돌할 경우 적과 피격하고 사라진다.



* + - * 1. 방어 장비
        + 방어 장비는 마우스 조작을 누르고 있는 동안 발동한다.
        + 방어 장비는 마우스 조작 순간 마우스 포인트에 따라서 방어 위치가 달라진다.
        + 마우스 포인트가 플레이어 캐릭터의 중심점을 기준으로 좌측 90도, 우측 90도, 상단 90도, 하단 90도인지를 판단하여 해당 방면으로 사각형 방어 판정 범위를 생성한다.
        + 방어 판정 범위는 마우스 포인트 방면의 캐릭터의 피격판정 모서리를 중심선으로 생성된다.
        + 방어 판정 범위의 중심점은 캐릭터 중심점과 마우스 포인트를 잇는 직선상에 위치한다.
        + 상(하)단 방어 – 피격판정의 최상(하)단에 밑변, 윗변, 바닥과 평행하고 옆변을 양분하고 수직관계인 방어 판정 범위 생성.
        + 우(좌)측 방어 – 피격판정의 최우(좌)측에 밑변, 윗변을 양분하고 바닥과 수직이며 옆변과 평행한 방어 판정 범위 생성.
        + 마우스 포인트 방면 기준 수직폭과 수평폭은 방어 장비의 스탯에 기준이 된다.
        + 방어 판정 범위 내에서 피격이 발생할 때 방어 장비의 방어력을 적용한다.  
          
    1. 특수 능력
    - 특수 능력 키로 사용될 수 있는 특수 능력을 통한 공격의 시스템을 설명하는 단락이다.
    - 특수 능력 키를 누르면 보조 UI가 활성화되고 특수 능력 키를 떼는 순간 능력이 활성화된다.
    - 특수 능력 키를 누른 상태에서 ESC키를 누르면 능력 발동이 취소된다.
    - 특수 능력은 나이 시스템마다 다른 능력이 적용된다.
    - 모든 특수 능력은 재사용 대기시간이 존재한다.
      1. 유아기 – 음파 공격



* + - * 음파 공격은 공격 범위의 모든 적에게 피해를 입히는 특수 능력이다.
      * 음파 공격은 중심 공격과 인접 공격으로 나뉜다.
      * 인접 공격은 플레이어 캐릭터의 중심점으로부터 사거리의 거리 내에 있는 모든 적대 캐릭터들에게 공격력의 50%의 피해를 1회 주는 공격이다.
      * 중심 공격은 플레이어 캐릭터의 중심점과 마우스 포인트 간의 직선을 중심축으로 하는 부채꼴 형태의 피격 판정 범위가 생성된다.
      * 중심축을 수직으로 기준 잡을 때 좌우공격 판정 범위의 각도는 공격력 2당 1도로 플레이어 캐릭터 공격력에 비례한다. 반지름은 캐릭터의 사거리이다.
      * 부채꼴 판정 범위 내의 모든 적대 캐릭터에게 공격력만큼 피해를 1회 준다.
      * 음파 공격은 중심 공격, 인접 공격 각각 1회씩 양 쪽의 피해를 모두 받을 수 있다.(= 50% 1회 + 일반 1회)



* + - * 음파 공격은 3초의 재사용 대기시간을 가진다.
      * 모든 공격 판정 범위는 0.5초간 유지된다.
      1. 아동기 – 거울단계
      * 거울단계는 적의 공격 수단을 복사하여 1회 따라할 수 있는 특수 능력이다.
      * 능력을 활성화하면 플레이어 캐릭터는 ‘카피캣’ 버프를 획득한다.
      * ‘카피캣’ 버프는 획득 후 피격되는 공격을 복사하고 20 이하의 피해량을 무시한다.
      * 만약 피해량이 20을 초과하면 원본 피해량의 30%가 (원본 피해량 - 20) 보다 클 경우 원본 피해량을, 작을 경우 (원본 피해량 – 20)을 플레이어 캐리터에게 피해량으로 적용한다.
      * 공격을 복사한 ‘카피캣’ 버프는 제거된다.
      * 특수 능력 버튼을 다시 누르면 복사된 공격이 실행된다.
      * 복사된 공격이 근거리, 원거리인지에 따라 마우스 조작의 근접 무기, 원거리 무기와 조작 메커니즘을 공유한다.
      * ‘카피캣’ 버프 유지 시간은 5초이다.
      * 복사된 공격의 복사 유지 시간은 10초이다.
      * 거울단계의 재사용 대기시간은 ‘공격을 복사하지 않고 카피캣 버프가 끝났을 떼’, ‘복사 유지 시간이 끝났을 때’ 초기화된다.
      * 재사용 대기시간은 10초이다.
      1. 청년기 – 집단형성

|  |  |
| --- | --- |
| **조작** | **능력** |
| 특수 능력 버튼 1회 | 분신 소환 |
| 특수 능력 버튼 지속 누르기 | 분신과 위치 바꿔치기 |
| 소환된 분신에 특수 능력 버튼 1회  특수 능력 버튼 2회 | 분신 회수 |

* + - * 집단형성은 분신을 소환하고 위치를 조정하며, 추가 효과를 얻을 수 있는 특수 능력이다.
      * 플레이어가 특수 능력 버튼을 1회 누를 경우 플레이어 캐릭터가 위치한 타일에 플레이어 캐릭터의 분신이 생성된다. 해당 분신은 캐릭터 판정을 받으며 능력치는 플레이어 캐릭터의 80%로 계승받는다.
      * 분신은 생성되는 순간 특수 능력 버튼을 1회 누르는 순간 마우스 포인트가 위치한 타일로 이동한다.
      * 이때 마우스 포인트가 이동 불가능한 타일 위에 있을 경우 마우스 포인트로부터 가장 인접한 이동 가능 타일로 이동한다.
      * 분신 소환은 스택형으로 사용할 수 있으며 분신의 수는 ‘플레이어 캐릭터 생명력 최대치 / 30’이다.
      * 분신 소환이 해제되면 소환할 수 있는 분신수가 다시 증가한다.
      * 플레이어가 특수 능력 버튼을 누른 상태를 지속할 경우 마우스 포인트와 가장 가까운 분신과 플레이어 캐릭터의 위치를 바꾼다.
      * 특수 능력 버튼을 3초간 누르는 동안 플레이어 캐릭터는 ‘준비’ 상태로 변경되며 3초 후 분신과 플레이어 캐릭터 위치가 바뀐다.
      * 소환된 분신이 없으면 비활성화 된다.
      * 분신이 소환된 타일에 마우스 포인트를 놓고 특수 능력 버튼을 1회 누르거나, 2연속 특수 능력 버튼을 누르면 분신이 회수된다.
      * 마우스 포인트 회수는 마우스 포인트가 위치한 타일의 분신만 회수하고 2연속 버튼 회수는 필드에 배치된 모든 분신이 회수된다.
      * 다른 필드로 이동할 경우 분신은 자동 회수된다.

|  |  |
| --- | --- |
| **분신 수** | **강화 능력** |
| 1 | 강인도 최대치 5% 증가, 캐릭터 방어력 10% 증가 |
| 2 | 생명력 최대치 20% 증가, 공격속도 200% 증가 |
| 3 이상 | 지구력 최대치 10 증가, 캐릭터 공격력 5% 증가 |

* + - * 플레이어 캐릭터는 캐릭터의 사거리 내에 배치된 분신의 수만큼 플레이어 캐릭터가 강화된다.
      * 예를 들어 플레이어 캐릭터 중심점으로부터 사거리만큼 떨어진 곳 보다 안쪽에 있는 분신이 2명이라면 분신 수 1명의 강화 능력과 분신 수 2명의 강화 능력이 동시에 적용된다.
      * 분신은 맨손 공격만 할 수 있다.
      * 분신은 맨손 공격을 할 수 있는 거리에 적대 캐릭터가 다가오면 자동으로 공격한다.
      1. 성인기 – 합리화
      2. 노년기 – 지혜의 눈
    1. 아이템 사용
    - 소비 아이템을 사용하는 시스템을 설명하는 단락이다.
    - 아이템은 재사용 대기시간이 존재한다.
      1. 즉시 발동 아이템
      * 즉시 발동 아이템은 사용과 즉시 아이템의 기능이 발동하는 형태의 아이템을 말한다.
      * 즉시 발동 아이템은 사용시 (0.5 + 아이템의 재사용 대기시간)초 만큼 재사용 대기시간을 가진다.
      1. 준비 발동 아이템
      * 준비 발동 아이템은 아이템의 기능이 준비상태를 거친 뒤에 발동하는 아이템을 말한다.
      * 소비 아이템 사용 키를 누르면 플레이어 캐릭터 상태가 준비 상태로 변경된다. 준비 상태 유지 시간은 아이템에 따라 다르다.
      * 준비 상태에서 ESC키를 누르거나 피격 상태로 변경될 경우 아이템 사용이 취소된다.
      * 준비 상태 유지 시간이 끝났으면 아이템이 소모되며 아이템의 기능이 발동된다. 동시에 재사용 대기시간이 활성화된다.
      1. 토글형 아이템
      * 토글형 아이템은 아이템의 기능이 스위치와 같이 활성화, 비활성화 상태로 나뉘는 아이템을 말한다.
      * 아이템을 파츠에 장착하면 초기 아이템 상태는 비활성화이다.
      * 소비 아이템 사용 키를 누르면 아이템의 상태가 반대되는 상태로 변경된다.
      * 아이템의 기능은 활성화 상태에서 발동된다.
      * 토글형 아이템의 재사용 대기 시간은 0.5초이다.
      1. 투척형 아이템
      * 투척 아이템은 투사체를 생성하는 기능의 아이템이다.
      * 소비 아이템 사용 키를 누르면 플레이어 캐릭터 상태가 준비 상태로 변경된다.
      * 준비 상태에서 ESC키를 누르거나 피격 상태로 변경될 경우 아이템 사용이 취소된다.
      * 준비 상태에서 좌클릭, 우클릭을 누르면 투척 UI가 나온다.
      * 누른 마우스를 떼는 순간 아이템이 소모되며 재사용 대기시간이 활성화된다. 동시에 투사체도 생성된다.
      * 투사체의 로직은 원거리 무기의 투사체와 공유한다.
      * 투사체의 사거리는 캐릭터의 사거리이다.
  1. 데미지 공식
  + 데미지에서 개체는 공격자와 대상으로 나뉜다.
  + 공격자는 데미지를 가하는 개체이다.
  + 대상은 데미지가 가해지는 개체이다.

|  |  |
| --- | --- |
| 공격량 | (공격자 캐릭터의 공격력 + 공격자의 추가 공격력 – 합증감요소) \* 곱증감요소 |
| 방어량 | (대상 캐릭터의 방어력 + 대상의 추가 방어력 - 합증감요소) \* 곱증감요소 |

* + 공격량은 공격자가 대상에게 가하는 공격의 총량을 의미한다.
  + 방어량은 대상이 공격자의 공격을 방어할 수 있는 정도의 총량을 의미한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **대상** | **설명** | **연산 요소** |
| 공격자 캐릭터의 공격력 | 캐릭터에 완전히 귀속된 공격력. | 캐릭터 공격력, 인격 공격력 |
| 공격자의 추가 공격력 | 캐릭터에 추가되고 제거될 수 있는 공격력 | 무기 공격력, 나이 공격력 |
| 대상 캐릭터의 방어력 | 캐릭터에 완전히 귀속된 방어력 | 캐릭터 방어력, 인격 방어력 |
| 대상의 추가 방어력 | 캐릭터에 추가되고 제거될 수 있는 방어력 | 방패 방어력, 장착 아이템 방어력, 나이 방어력 |
| 합증감요소 | 캐릭터 수치에 절대값으로 증가, 감소에 관여될 수 있는 외부적인 요인 | 절대값 수치 증감형 버프, 디버프 |
| 곱증감요소 | 캐릭터 수치에 %, 배수로 증가, 감소에 관여될 수 있는 외부적인 요인 | %, 배수 증감형 버프, 디버프 |

* + 피해량은 공격량 – 방어량으로 계산된다.
  + 피해량의 최소값은 공격량의 5%이다.
    1. 낙하 피해
    - 낙하 피해란 캐릭터가 일정 높이 이상 떨어졌을 때 발생하는 낙상 피해가 게임에서 구현된 형태이다.
    - 캐릭터가 5타일 이상 낙하한 뒤 착지할 경우 캐릭터에게 낙하 5타일 당 전체 체력의 20% 만큼 피해를 입히고 2초간 경직 디버프가 부여된다.
  1. 강인도
  + 강인도는 적대 캐릭터의 공격을 받을 때 감소하는 캐릭터 능력치이다.
  + 강인도 피해량은 ‘(피해량+합증감요소)\*5\*(곱증감요소)’의 피해를 받는다.
  + 합증가요소, 곱증감요소의 정의는 데미지 공식의 것과 동일하다.
  + 강인도는 자동으로 1초당 2가 증가한다.
  + 강인도가 0이 될 경우 캐릭터에게 쓰러짐 상태가 적용된다.
  + 쓰러짐 상태에선 강인도를 최대치로 회복하고 30% 취약 디버프를 부여한다.
  + 쓰러짐 상태는 3초간 유지되며 강인도 피해를 받지 않는다.
  1. 지구력
  + 지구력은 캐릭터의 행동에 사용되는 캐릭터 능력치이다.
  + 지구력은 1.5초간 감소하지 않으면 자동으로 초당 10씩 증가한다.
  + 지구력이 부족하면 지구력을 요구하는 행동을 할 수가 없다.
  + 지구력이 0이 되면 지구력이 최대치가 될 때까지 즉시 초당 15씩 증가하는 탈진 디버프가 부여된다.

|  |  |
| --- | --- |
| 달리기 | 0.2초당 1의 지구력 요구 |
| 맨손 공격 | 1회 공격당 2의 지구력 요구 |
| 근거리 무기 | 1회 공격당 (지구력 최대치의 15% + 근접 무기의 요구 지구력) 지구력 요구 |
| 원거리 무기 | 초당 (원거리 무기의 요구 지구력) 지구력 요구 |
| 방어 장비 | 1회 방어당 (지구력 최대치의 25% + 방어 장비의 요구 지구력) 지구력 요구 |
| 점프 | 1회당 지구력 최대치의 20% |

* 1. 공격 및 피격
  + 공격과 피격에 대한 흐름도이다.

