낙사 시스템

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-08-08 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* 나가는 PC와 NPC가 규격 섹션 이외의 장소로 이동하게 되면 적용되는 규칙에 관한 보조 수단이다.

2. 기획 의도

* 작업자가 낙사 시스템에 관한 이해도를 높이기 위해 작성함.

3. 인식

3.1. 정의

* 낙사 시스템(이하 낙사)은 이동이 불가능한 지역으로 PC/NPC가 이동하였을 때 밸런스 및 컨텐츠를 위해 보조적으로 사용하는 패널티 수단이다.
* 작업자는 낙사를 고려하여 레벨디자인 해야 한다.

3.2. 낙사 시스템의 규칙

* 낙사는 섹션의 피봇을 기준으로 하여 PC/NPC이 섹션의 피봇보다 Y축이 마이너스로 이동할 때 발생한다.
* NPC의 낙사가 발생하면 NPC는 즉시 사망하게 된다.
* PC의 낙사가 발생하면 PC의 현재 HP의 25%가 감소한다.

3.3. 연산

* PC의 현재 HP - (PC의 현재 HP\*0.25) = 데미지 값 (나머지는 무조건 올림 처리)

3.4 낙사 후 처리

* 낙사가 발생한 이후 PC의 현재 HP가 0이하면 PC는 사망한다.
* 낙사가 발생한 이후 PC의 현재 HP가 1이상이면 PC의 현재 위치를 현재 섹션의 포탈 피봇으로 리스폰 시킨다. (이때, PC의 HP 계산은 연산이 종료가 된 상태이다.)
* 리스폰 된 PC는 5초간 점멸하며 데미지 판정에 무효가 된다.