피격시스템

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-08-14 | 전 인호 | 초안작성 |

1. 개요

* NPC와 PC의 피격과 사망처리에 관해 정의한다.

2. 기획 의도

* 피격과 사망처리에 대한 규칙에 대하여 타 부서의 이해를 돕기 위해 작성한다.

3. 피격의 종류와 정의

3.1. PC의 피격

* PC가 NPC또는 Boss에 의해 일정한 데미지를 받았을 경우를 말한다.
* PC의 최대 HP의 10%의 피해를 입었을 경우 PC\_Damaged를 1회 재생해준다.
* PC\_Damaged 재생 상태에서는 어떠한 행동도 할 수 없다.

3.2. NPC의 피격

* NPC가 PC에 의해 일정한 데미지를 받았을 경우를 말한다.
* NPC의 최대 HP의 10%의 피해를 입을 경우 NPC는 뒤로 밀려난다.
* 밀려나는 거리는 몬스터의 사이즈마다 다르다.
* 밀려나는 거리는 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 몬스터의 사이즈 | 밀려나는 거리 |
| S | 1,5 |
| M | 1 |
| L | 0.5 |

* NPC가 피격상태일 경우 NPC는 0.1초간 경직된다.
* 경직 상태에서는 이동, 스킬 사용이 불가능하다.

3.3. Boss의 피격

* Boss가 PC에 의해 일정한 데미지를 받았을 경우를 말한다.
* Boss의 최대 HP의 10%의 피해를 입을 경우 Damaged를 1회 재생한다.
* Damaged 재생 상태에서는 어떠한 행동도 할 수 없다.

4. 사망처리에 종류와 정의

4.1. PC의 사망처리

* PC의 NPC또는 Boss에 의한 피해로 HP가 0이 되는 것을 사망이라고 한다.
* PC가 사망하게 되면 NPC와 Boss의 인식이 풀리게 된다.
* PC가 사망하게 되면 PC\_Die를 1회 재생한다.
* PC\_Die때 PC는 어떠한 행동도 불가능하다.
* PC\_Die때 화면 전체가 점점 어두워지면서 점점 느려진다.
* PC\_Die의 재생이 끝나면 게임이 종료된다.

4.2. NPC의 사망처리

* NPC가 PC에 의한 피해로 HP가 0이 되는 것을 사망이라고 한다.
* NPC가 사망하게 되면 NPC\_Die를 재생한다.
* NPC\_Die때 NPC는 어떠한 행동도 불가능하다.
* NPC\_Die의 재생이 끝나면 화면이 약하게 떨린다.
* 떨리는 횟수는 몬스터의 사이즈마다. 다르다.
* 떨리는 획수는 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 몬스터의 사이즈 | 떨리는 횟수 |
| S | 1 |
| M | 2 |
| L | 3 |

4.3. Boss의 사망처리

* Boss가 PC에 의한 피해로 HP가 0이 되는 것을 사망이라고 한다.
* Boss가 사망하게 되면 Boss\_Die를 재생한다.
* Boss\_Die때 Boss는 어떠한 행동도 불가능하다.
* Boss\_Die를 시작하면 점점 화면이 느려진다.
* Boss\_Die의 재생이 끝나면 화면이 강하게 떨린다.
* 떨리는 횟수는 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 보스사이즈 | 떨리는 횟수 |
| S | 1 |
| M | 2 |
| L | 3 |

* 화면의 떨림이 끝나면 느려졌던 게임 속도가 원래대로 돌아온다.