**공격 판정 시스템 기획서**

|  |  |
| --- | --- |
| 문서 버전 | 0.0.1 |
| 최종 수정일 | 2021-01-30 |
| 수정자 | 황지환 |
| 문서 작성일 | 2021-01-29 |

**Project Shadow**

**PC 무브먼트**

**History**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 문서버전 | 수정일 | 수정자 | 수정내용 | 비고 |
| 0.0.1 | 2021-01-30 | 황지환 | 초안작성 | “ |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

목차

[1. 문서설명 4](#_Toc63175726)

[1.1. PC 그림자 공격 시스템 4](#_Toc63175727)

[2. 기획의도 4](#_Toc63175728)

[2.1. 스킬과 공격 두가지 공격 방식에 쓰이는 공용 판정 시스템 4](#_Toc63175729)

[3. 시스템 설명 4](#_Toc63175730)

[3.1. 공격 판정 시스템이란? 4](#_Toc63175731)

[3.2. 필요 변수 4](#_Toc63175732)

[3.3. 규칙 5](#_Toc63175733)

[3.4. 타격 판정 종류 5](#_Toc63175734)

[3.1. 리소스 및 타격감 효과 출력 6](#_Toc63175735)

1. 문서설명
   1. PC 그림자 공격 시스템
      * 캐릭터가 적을 공격 시 공격 방법, 공격 판정에 관해 설명한다.
2. 기획의도
   1. 스킬과 공격 두가지 공격 방식에 쓰이는 공용 판정 시스템
      * 해당 판정효과에 타격감 관련 연출을 더해, 하나의 게임 오브젝트 (콜라이더)에서  
        편하게 연출 요소를 만들 수있다.
      * 초기 개발이라 규모를 작게 설정해 대미지 공식을 범용화 한다.
      * 스킬 별 대미지 차이는 스킬마다 [대미지] 옆 추가 스킬 공격력 값을 더해 적용한다.
3. 시스템 설명
   1. 공격 판정 시스템이란?
      * 리소스 출력 중, 적이 “공격 콜라이더”에 충돌했는지 판단한다.
   2. 필요 변수
      * 그림자의 아래 요소는 PC의 변수를 참조한다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 변수 명 | 영문명 | 변수 타입 | DB관리여부 |
| 1 | 최소 공격력 | Min Attack | Float | O |
| 2 | 최대 공격력 | Max Attack | Float | O |
| 3 | 대미지 | Damage | 함수 | O |
| 4 | 공격 전진 거리 | Attack Move | Float | O |
| 5 | 치명타 확률 | Critical Value | Float | O |
| 6 | 치명타 추가 피해량 | Critical Attack | Float | O |
| 7 | 공격 상태 | Is Attacking | bool | X |

* 1. 규칙
     + 공격 콜라이더는 기본 비활성화 상태이다.
     + PC 애니와 기본 공격 및 스킬FX내 지정한 프레임에서 활성화 상태가 된다.
     + PC의 공격은 100% 성공하며 일반 타격으로 판정한다.
     + 해당 타격 판정은 기본 공격, 스킬 공격 타격 판정에 사용된다.
     + 2명이상 적 동시 타격 시 적마다 방어도를 참조 후 개별로 대미지가 들어간다.
  2. 타격 판정 종류
     + 판정 종류는 아래와 같다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 판정 상태 | 판정 명 | 설명 |
| Default Attack | 일반 타격 | 산정된 대미지만큼 적이 피해를 입는다. |
| Critical Attack | 치명타 | 일반 타격 대미지 보다 더 많은 피해를 입힌다. |

일반 타격 판정

일반 타격 판정 시 적에게 대미지를 입힌다.

적에게 입히는 피해량 공식은 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 공격 분류 | 공식 |
| 기본 공격 대미지 공식 | [PC 최소 공격력]~[PC 최대 공격력] – [적 방어력] |

치명타 판정

* + - * + 일반타격 판정 시 n%로 치명타로 판정한다.

**치명타 판정 확률 = [기본 30%] + [PC의 현재 치명타율]**

* + - * + 치명타 판정 시 일반 타격 대미지에 더 많은 피해를 입힌다.
        + 적에게 입히는 피해량 공식은 아래와 같다.

|  |  |
| --- | --- |
| 공격 분류 | 공식 |
| 치명타 대미지 공식 | 대미지 = (([PC 최소 공격력]~ [PC 최대 공격력])) – ([적 방어력]\* 1.2 \* [PC 치명타 추가 피해량]) |

* 1. 리소스 및 타격감 효과 출력
     + 공격 콜라이더에 적 타격 시 출력하는 리소스 목록은 아래와 같다.
     + Unity 하이어 라키창에 에셋 Drag and Drop으로 리소스 지정 가능하다.

|  |  |
| --- | --- |
| 항목 | 설명 |
| 타격 FX | 타격 시 타격 이펙트, 타격 판정 시 출력된다. |
| 타격 SFX | 타격 시 타격 효과음, 타격 판정 시 출력된다. |
| 히트 스톱 | 적 타격 시 적과 PC가 배경 스크롤이 일시적으로[n초]동안 동작이 멈춘다. |
| 불릿 타임 | 적 타격 시 적과 PC, 쿨타임, BG및 배경 스크롤이 일시적으로 [n초]동안 동작 속도가 느려진다. |
| 카메라 쉐이크 | 적 타격 시 카메라가 [n초]동안 [n의 힘]으로 흔들린다. |
| 플래시 효과 | 짧은 시간 [n초] 내 순간 화면이 번쩍인다. |