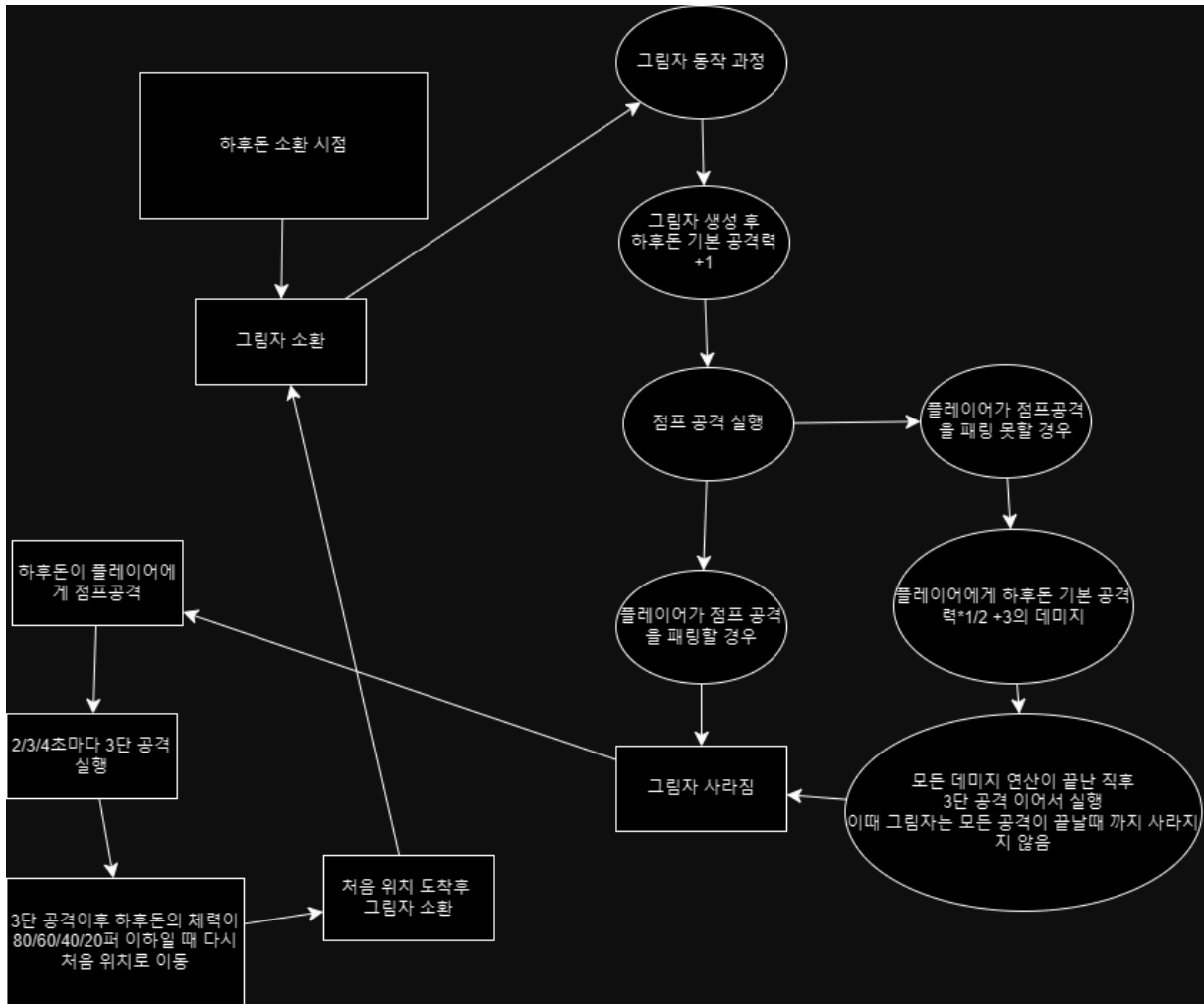


1. 하후돈 기획안



하후돈 체력

40

기본 공격력 1

공격 속도 2초

하후돈의 그림자

피격받지 않음

기본 공격력 하후돈의 $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{3}$ / $\frac{1}{5}$ 와 같은 홀수 일경우 반으로 나눈 후 올림사용

$\frac{1}{3}$ / $\frac{1}{5}$ / $\frac{1}{7}$ -> $\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{3}$ / $\frac{1}{4}$

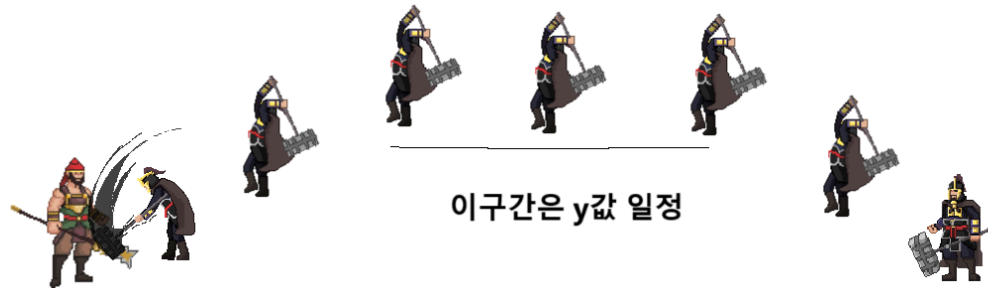
짝수의 경우는 $\frac{1}{2}$ 하면 됩니다.

$\frac{2}{4}$ / $\frac{6}{8}$ -> $\frac{1}{2}$ / $\frac{3}{4}$

하후돈 특징

1. 그림자 소환(하후돈은 직접 싸우기도 하지만 자신의 그림자를 소환해 자신은 피해를 입지않고 플레이어를 타격함)
2. 하후돈은 그림자가 사라진 이후에만 플레이어에게 다가감.
3. 하후돈이 체력이 100퍼/80퍼/60퍼/40퍼/20퍼 일경우 그림자를 소환함.
4. 하후돈의 경우 점프 공격이 있음
5. 하후돈의 공격력은 게임이 지남에 따라 증가합니다.

1. 점프 공격(사용애니메이션 모션(Attack))



하후돈이 플레이어에게 날아가며 공격합니다.

조인의 돌던지는 공격처럼 포물선 궤적을 그리며 하후돈이 날아갑니다.

하후돈이 플레이어에게 하후돈의 공격력 + 3의 데미지를 줍니다.

2. 3단 공격(사용 애니메이션 모션 Attack_1)

하후돈의 공격이 점점 강해집니다.

이 공격이 수행될때 하후돈의 공격은 하후돈이 피해를 받아도 캔슬되지 않습니다.

이 때 하후돈은 피격당해도 1의 피해만 받습니다.

이공격은 총 3번의 공격으로 한번의 공격마다 하후돈의 공격력이 2배씩 증가합니다.

하후돈의 공격력이 영구적으로 증가하지는 않습니다.

공격 도중 하후돈의 그림자 소환조건이 달성될 경우 공격이 마무리된후에 그림자를 소환합니다.

ex) 초반 공격력이 2이면 2/4/8이런식으로 변함

3. 그림자 소환(사용 애니메이션 모션(Farrying))

하후돈이 그림자를 소환합니다.

소환과 함께 하후돈의 공격력이 영구적으로 1증가합니다.(여기서 하후돈이 다음 게임에서 만날때는 영구적으로 증가된 공격력이 다시 1로 초기화되어야 합니다!!)

그림자는 소환한 후 점프공격을 해 플레이어에게 날아갑니다.

여기부터는 그림자입니다

그림자의 특징

1. 그림자는 맞거나 죽지 않고 특정 조건이 되면 사라집니다.
2. 그림자는 막거나 패링하지 않습니다.
3. 그림자는 공격외에 동작을 수행하지 않습니다.
4. 그림자의 하후돈이 체력이 100퍼/80퍼/60퍼/40퍼/20퍼 일경우 총 5번 소환됩니다.

그림자 공격

4. 점프 공격(사용애니메이션 모션(Attack_shadow))

모션만 다를 뿐 하후돈의 점프공격과 같음

5. 3단 공격(사용 애니메이션 모션 Attack_1_shadow)

모션만 다를 뿐 하후돈의 3단 공격과 같음