

# 이이제이! E E J

REQUESTED BY: 김지호

DATE 2024. 04. 02.

## 게임 플로우

### 게임 플로우 예시

#s1-1 전장/튜토리얼 중

플레이어는 시야에 들어온 적군을 전원 처치한다.

숨어있던 병사가 화염방사기를 들고 나타난다.

플레이어는 적이 화염방사기를 발사하기 전에 나이프를 던져 반격해야 한다.

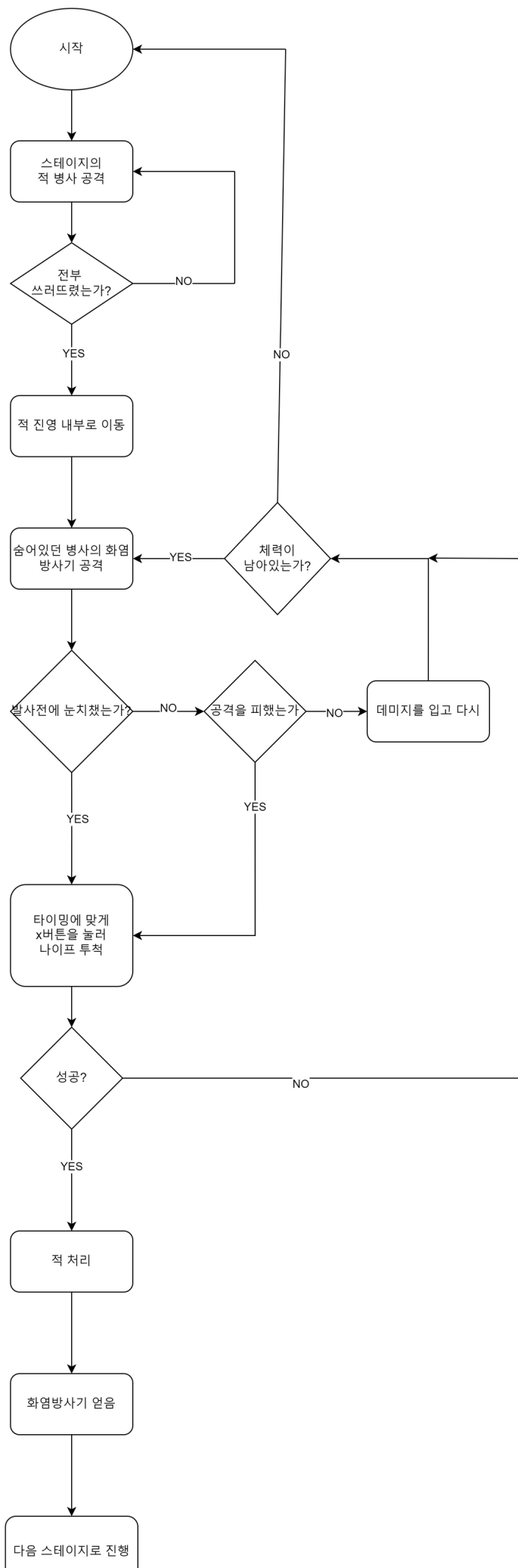
발사하는 타이밍을 놓쳤다면, 공격을 피하기라도 해야 한다.

그렇지 못할 경우 데미지를 입고, 적이 다시 한 번 공격 기회를 가진다.

체력이 0이 될 때까지 데미지를 입으면 처음부터 다시 시작해야 한다.

타이밍에 맞게 x키를 눌러 던진 나이프가 적에게 적중하면 클리어.

플레이어는 전리품으로 적의 화염방사기를 얻게 되고 다음 스테이지로 넘어간다.

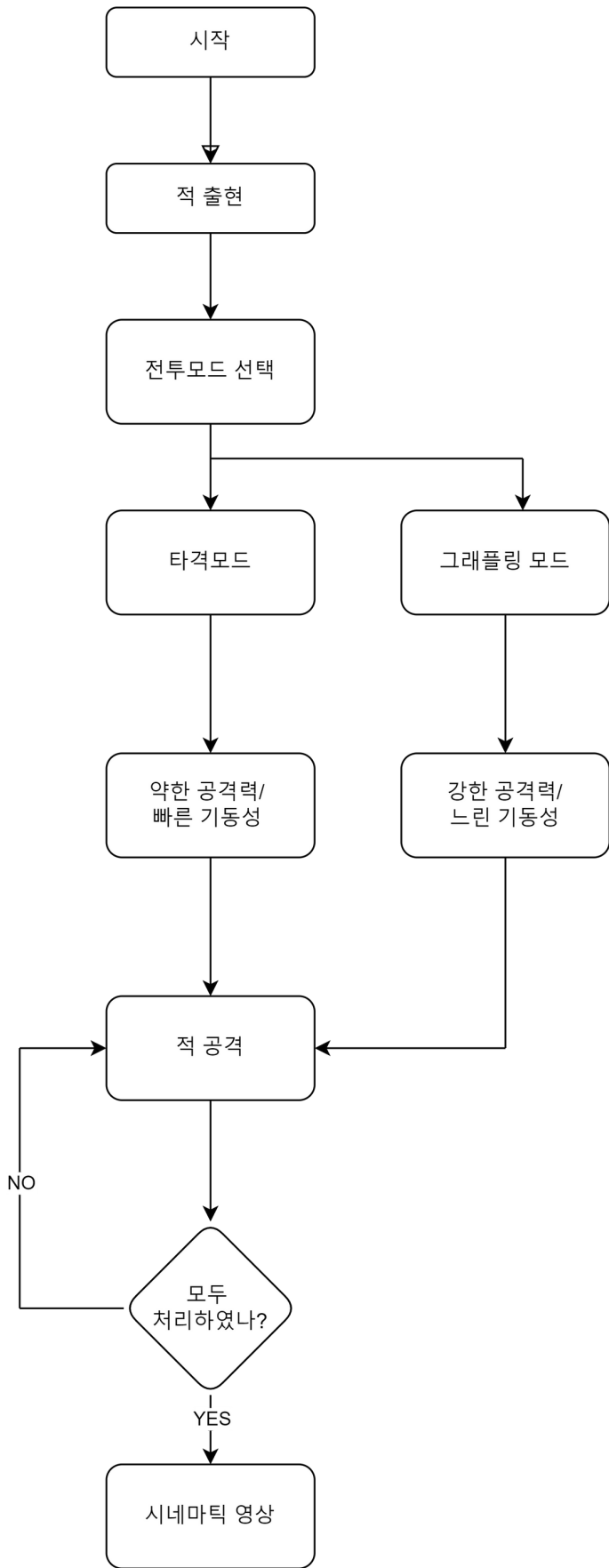


### #S1-3 고월시 식당 앞 거리

플레이어는 각각 타격과 그래플링에 특화된 모드 두 가지를 선택할 수 있다.

타격 모드는 약하지만 빠른 공격과 뛰어난 기동성을 지녔다

그래플링 모드는 강한 공격과 제압이 가능하지만 기동성이 약해 데미지를 입기 쉽다.



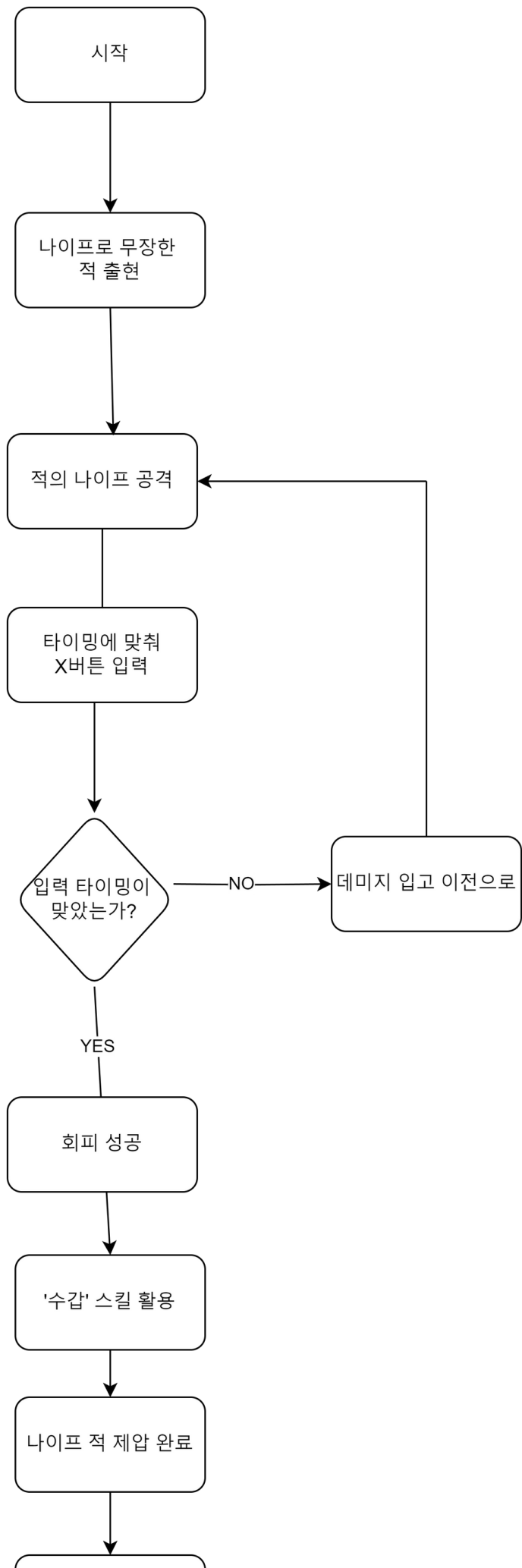
#S1-3 고월시 식당 앞 거리

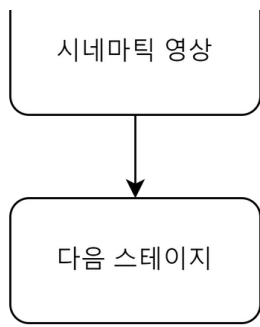
나이프를 가진 적의 출현.

플레이어는 적의 나이프 공격을 피한다.

플레이어는 '수갑' 스킬을 사용해 적의 움직임을 제압한다.

제압 성공 후 시네마틱 영상 재생.





#### #S1-4

남다정은 일정 거리 이상 벌어지면 나이프를 던져 견제한다.

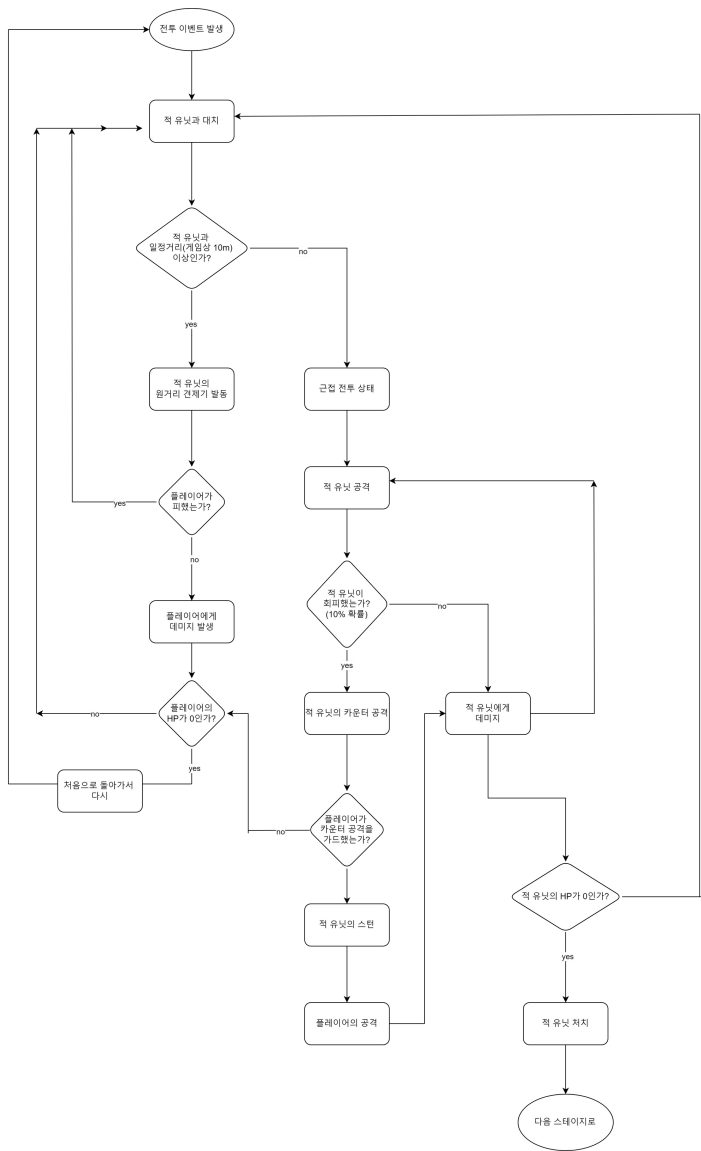
가까이 다가가서 공격할 시, 일정 확률로 회피가 뜬다.

회피 직후의 카운터를 주의해야 한다.

회피 모션을 파악하고 가드를 해야 한다.

접근 후 공격을 성공시키면서 체력을 깎아야 한다.

카운터를 가드했을 경우 남다정에게 스텐이 걸려 강한 공격을 걸 수 있는 기회가 생긴다.



## #S1-5

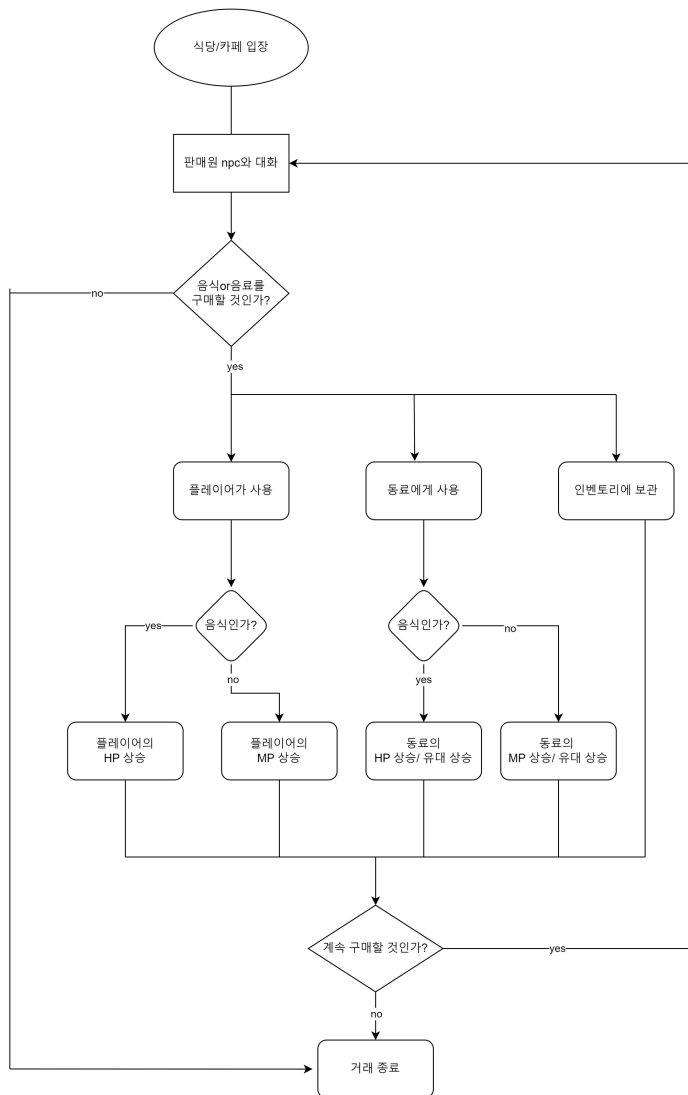
식당이나 카페 같은 가게에 들 수 있다.

식당에서 주로 판매하는 음식이나 카페에서 주로 판매하는 음료는 각각 HP와 MP를 회복시켜준다.

동료에게 음식/음료를 사용할 경우 해당 동료와의 유대가 올라간다.

구매한 음식/음료는 따로 인벤토리에 보관할 수 있다.





## #S1-5

튜토리얼 간부A와 전투를 진행한다.

간부는 체력 50%까지는 페이즈1이다.

페이즈1에서는 몸으로 공격을 받아내거나, 펀치와 킥을 통한 단조로운 공격패턴이 나온다.

체력이 50%에서 20% 사이일 경우는 페이즈2이다.

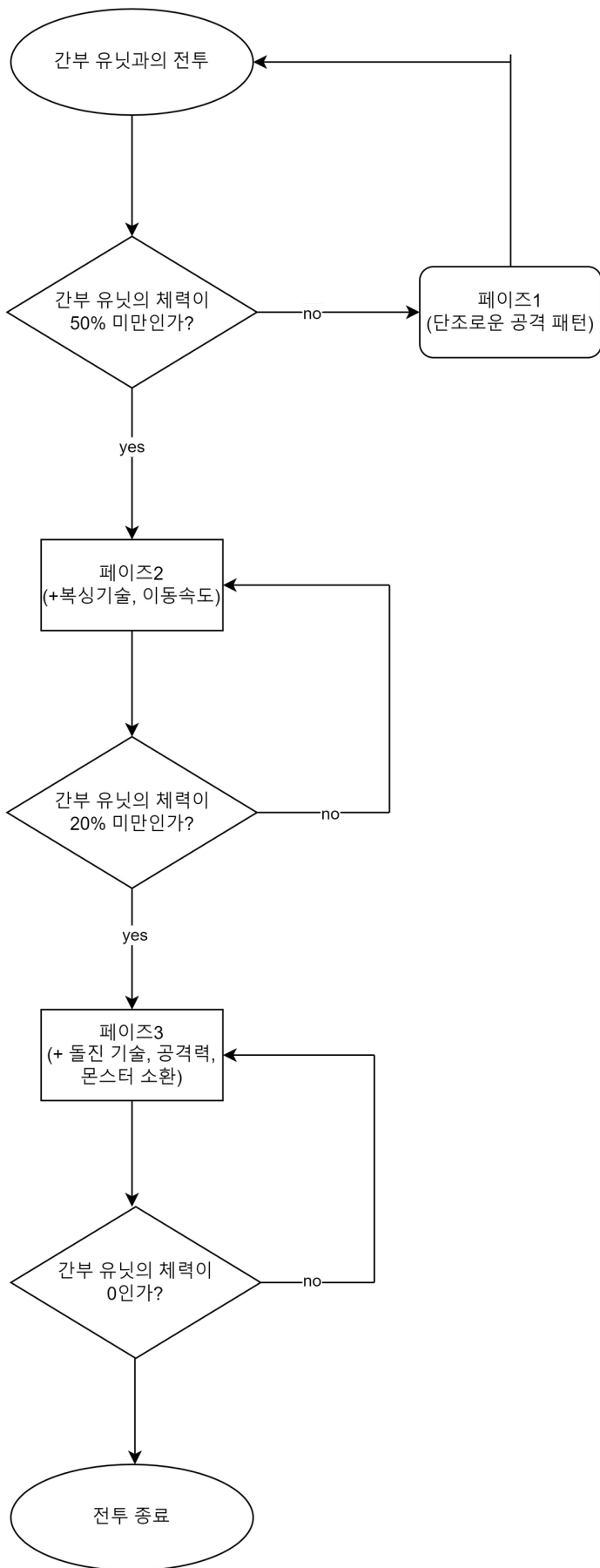
페이즈2에서는 복싱 기술을 활용한 연타와 풋워크로 공격 기술과 패링이 향상된다.

체력 20% 미만은 페이즈3이다.

페이즈3에서는 페이즈2의 기술과 더불어 거리를 벌리고 돌진하는 기술과

부하몬스터를 소환하는 기술이 추가된다.

플레이어는 페이즈를 1에서 3까지 거쳐 체력을 0으로 만들어야 한다.



## #S1-6

동료와 함께 참여하는 배틀에서 히트 수가 충분히 채우면 합동기를 사용할 수 있다.

권시현과 동료가 된 이지태가 수갑 기술을 쓴 상태에서 합동기 커맨드가 뜬다.

이 커맨드를 누르지 않으면 그대로 수갑 기술만 발동한다.

커맨드를 누르면 권시현이 추가타(베어허그+수플렉스)를 입히는 합동기가 발생한다.

