로스트아크의 액션 시스템

공간과 물리의 구현

3D 형태의 쿼터뷰 게임에서 이용자의 아바타가 직접 움직이고 행동할 수 있는 공간에 대해 정의한다.

공간의 구성과 물리의 구현에 필요한 부분을 정리하고 별도의 지시가 없다면 우선적으로 적용되어야 하는 기본법칙과 그에 따른 처리방법을 규정한다.

캐릭터

캐릭터는 세계속에서 실질적으로 이야기를 만들어나가는 주체이다. 본 단락에서는 이러한 캐릭터의 움직임, 행동 등 캐릭터가 세계속의 다른존재들과 자연스럽게 상호작용하기위해 필요한 요소들을 기술한다.

모델링, 애니메이션

히트박스, 충돌박스

이동

이동규칙과 충돌규칙

공격

공격이란 무엇인가? 피격, 타격이란 무엇인가?

디버프로 인한 피해는 타격시 옵션을 발동시키지 않음