◈ 이동 및 충돌 규칙

1. 기본적인 이동은 360도 전방위 회전 및 이동 가능하도록 설정한다.
2. 이동 입력을 받게 되면 입력 시점을 기준으로 마우스 포인터가 위치한 지점을 향해 최단거리를 탐색하여 이동한다.
3. 이동이 불가능한 지점을 목표로 이동 입력을 받게 되면 목표지점을 중심으로 가장 가까운 이동이 가능한 지점을 목표지점으로 갱신하여 이동한다.
4. 상태이상 공격이 아닌 경우 이동을 취소 시킬 수 없다.
5. 속박, 기절과 같은 이동을 제한하는 상태이상에 걸렸을 경우, 기존에 수행 중이던 이동 명령을 취소하고 이후, 지속시간동안 모든 이동 입력을 무시한다.
6. 충돌판정을 가진 오브젝트를 뚫고 이동하는 스킬 or 동작을 사용할 경우 해당 애니메이션이 재생 되는 동안 해당 오브젝트들과의 충돌규칙을 무시하고 이동한다.
7. 투사체는 기본적으로 충돌판정이 존재하는 오브젝트와 충돌 시, 효과를 주고 사라지는 것이 원칙이다.
8. 관통 옵션을 가진 투사체 및 스킬의 경우 해당 스킬의 설명과 매커니즘에 따라 곧바로 사라지지 않고 일정 시간동안 해당 조건하에 효력을 발휘한다.

◈ 아이템 & 장비 규칙

1. 인벤토리는 그리드 레이아웃 형태로, 인벤토리에 들어오는 모든 아이템은 인벤토리 공간을 차지하는 직사각형 크기의 고유값을 가진다.(디아블로식 인벤토리)
2. 사용, 장착되는 아이템은 인벤토리에서 우클릭 조작을 통해 사용, 장비된다.
3. 드래그 앤 드롭 조작을 통해서 장비아이템을 장착할 수도 있다.
4. 드래그 앤 드롭 조작으로 인벤토리 내에서 아이템들의 위치를 바 꿀 수 있다. 이동하려는 공간이 비어 있어야만 인벤토리 내 위치 변경이 가능하다.
5. 드래그 앤 드롭 조작으로 아이템끼리 인벤토리 내 위치를 교환할 수도 있다. 단, 차지하는 공간의 크기가 같은 아이템끼리 만 위치를 교환할 수 있으며, 크기가 다른 아이템끼리 이러한 조작을 시도할 경우 해당 시도는 무시된다.
6. 장비를 장착하려고 할 때, 이미 그 부위에 장착하고 있는 장비아이템이 있을 경우 새로 장착하려는 장비를 장착하고, 기존의 장착하고있던 장비는 아이템 습득 매커니즘을 거쳐 인벤토리에 돌아온다.
7. 인벤토리에 아이템이 들어가 위치할 때는 아이템이 들어갈 수 있는 위치를 정할 때에 규칙은 왼쪽-위에서부터 좌->우, 위->아래 순으로 탐색한다.
8. 아이템을 습득 할 때, 인벤토리에 해당 아이템이 들어갈 공간이 없을 경우, 캐릭터 위치를 기준으로 해당 아이템을 다시 떨어뜨린다.
9. 장비 아이템은 드랍되는 순간, 옵션의 수준을 정하게 된다.
10. 유니크 등급 이상의 아이템은 바닥에 드롭 될 경우 해당 아이템의 등급을 표시하는 색깔의 빛 기둥을 뿜는다.
11. 유니크 등급 이상의 장비아이템은 감정하기 전까지 플레이어에게 옵션이 숨겨져 있다.
12. 유니크 등급 이상의 장비아이템은 고유의 유니크 옵션을 가지고 있다.
13. 모든 장비는 분해 시, 등급에 맞는 재료아이템을 얻을 수 있다.

◈ NPC 행동 규칙

1. 기본적으로 마을 내 NPC들의 상태는 무적(체력바 없음, 방어도 무한)이다.
2. NPC들은 플레이어가 데미지를 줄 수 없으며, 부정적 영향을 주는 스킬의 효과 또한 받지 않는다.
3. 마을 NPC들은 플레이어를 공격하지 않으며, 플레이어의 모든 공격을 무시한다.
4. NPC와 대화할 때는 해당 대화 관련 조작을 거쳐야 한다. (인터페이스 표 참고)
5. 마을 NPC와 플레이어가 대화하는 도중 플레이어가 공격을 받을 경우 대화창이 강제로 사라지고 상호작용(대화, 퀘스트 수락)과정을 초기화한다.
6. 마을 NPC는 주기적으로 필드 위에서 무작위 대사를 내뱉는다.

◈ 스킬 사용 관련 규칙

1. 스킬은 일반, 채널링, 연계형 3가지의 종류를 가진다.
2. 일반스킬은 1회의 keydown 입력을 통해 사용되는 스킬로 특별한 경우가 아닌경우 사용하는 순간 고유자원을 소모하고 쿨다운이 적용된다.
3. 채널링 스킬은 keydown입력을 유지해야하는 스킬로, 스킬시전단계동안 채널링 바 ui가 생성된다. 일반적인 경우 시전하는 순간 고유자원을 소모하고 어떻게든 스킬사용이 종료되는 시점을 기준으로 쿨다운이 적용된다.
4. 연계형스킬은 스킬을 사용한 뒤 추가적인 키 입력을 통해 또다른 스킬을 시전하는 형태의 기술로(ex. 리븐 Q) 연계되는 첫번째 스킬을 사용하는 시점을 기준으로 쿨다운이 적용된다.

◈ 동료 행동 규칙

1. 동료 NPC는 별도의 장비를 착용하지 않는다.
2. 동료 NPC는 인벤토리를 가지지 않는다.
3. 동료 NPC의 경우 주인공의 스탯을 일부 계승하며, 플레이어의 레벨을 따라간다.
4. 동료 NPC는 선택하지 않는 플레이어블 캐릭터의 리소스를 활용한다.
5. 동료 NPC는 전투 상황에서 각성기를 제외한 모든 스킬을 사용한다.
6. 동료 NPC의 스킬룬은 캐릭터와 동일하게 플레이어가 설정해 줄 수 있다.
7. 이동은 기본적으로 플레이어 뒤를 쫒아다닌다.
8. 이동 불가능한 지점으로 이동했을 경우 or 플레이어 캐릭터와 일정거리 이상 떨어지면 플레이어 캐릭터 주변으로 순간이동한다.
9. 플레이어가 사망할 경우 사라지며, 플레이어가 부활하면 다시 나타난다.
10. 동료 NPC가 사망 할 경우 일정시간의 부활 대기시간을 가진 후, 자동으로 부활한다.

◈ 사망 규칙

1. 캐릭터의 생명력은 0 미만으로 내려가지 않는다
2. 캐릭터의 생명력이 0이 될 경우, 즉시 가사상태(fake death)가 되며 가사상태에서는 부활과 관련된 아이템 옵션이나 동료효과, 버프 등의 규칙을 체크하여 부활하거나 아닐경우 사망상태(real death)상태로 진입한다.
3. 사망상태(real death)가 될 경우 부활대기시간을 가지고 제자리 부활을 하거나, 마을(home town)으로 돌아가는 선택을 하게된다.
4. 사망할 경우 별도의 사망시 규칙을 가진 효과가 아닐 경우 모든 버프+디버프 효과를 제거하는 것을 원칙으로 한다.

아이템 루팅 규팅, 동료와의 공격 규칙, npc 충돌규칙, 지도 관련 규칙, 기존의 이동이 취소되는 조건들 세분화, 맵 오브젝트, 비전투 상태와 전투상태에 대한 구분, 레벨디자인과 관련된 글로벌 룰, 스킬교체

게임내 데이터 구조를 글로벌 룰이 포함할 것