

Asling Vita Character Design

문서 이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-03-18	캐릭터 베이스 설정

Index

문서 이력 1

Index..... 2

1 개요 3

2 Point Cost System..... 3

 2.1 정의 3

3 캐릭터 능력치 3

 3.1 캐릭터 status..... 3

 3.1.1 Spd(Speed) 4

 3.1.2 Vis(Visual Range) 4

 3.1.3 Aud(Auditory Range)..... 4

1 개요

- Asling Vita의 캐릭터 세부 파라미터를 설정하고 관련 메커니즘에 대한 모든 사항을 기술한다.

2 Point Cost System

2.1 정의

- 기본적으로 캐릭터가 갖고 있는 생명력 및 능력 사용시 소모되는 자원을 LP(Life Point)와 TP(Time Point)로 구분하여 구성한다.
- LP는 플레이어 캐릭터의 제3세계를 사용할 때 소모되며 플레이어 캐릭터에 한하여 자연 회복 된다.
- 적으로부터 공격을 받게되면 LP의 고정치를 소모하여 방어막 형태를 구현하여 해당 공격을 방어한다.
- TP는 시간관리능력에 해당되는 일시정지, 되감기, 시간변속 능력을 사용시 사용되며, 각 능력별로 소모량이 고정되어 사용된다.
- 적성 개체들은 플레이어를 추격하며 전투모드가 발휘되면 LP가 자연 감소한다.
- 그들은 능력을 사용하여 TP를 전부 소모하게 된다면 LP를 소모하여 능력을 사용할 수 있다.
- LP의 완전 소멸 이전 TP가 남은체로 소멸하게된다면, 남은 TP만큼 시간결정의 형태로 아이템화 한다.

3 캐릭터 능력치

3.1 캐릭터 status

이름	설명
LP(LifePoint)	LifePoint. 생명력이자 수명, 타고 태어난 살아갈 수 있는 시간
TP(TimePoint)	TimePoint 타인의 시간을 사용 할 수 있도록 계량된 결정화된 시간
Spd(Speed)	캐릭터가 원하는 방향으로 이동하는 속도
AD(AttackDamage)	적 캐릭터가 공격을 할 때 소모되는 상대 LP의 양
Vis(Visual Range)	적 캐릭터가 플레이어를 발견할수 있는 범위
Aud(Auditory Range)	적 캐릭터가 플레이어의 소리를 감지 할 수 있는 범위
Mod(Mode)	플레이어의 발각을 트리거로 변화되는 boolean 값

3.1.1 Spd(Speed)

항목	정의	
	관련 수치	설명
Spd(Speed)	Default_Spd	평상시 이동속도
	Tracking_Spd	플레이어 추격 및 공격시 이동속도
	Current_Spd	Default_Spd or Tracking_Spd
*Mod의 값에 따라서 False면 Default_Spd를 True면 Tracking_Spd를 채용하여 선택		
**Tracking_Spd를 사용할시 해당 값의 일정 비율(Spd_ratio) 값만큼 LP가 감소한다.		

3.1.2 Vis(Visual Range)

항목	정의	
	관련 수치	설명
Vis(Visual Range)	Class_Vis	객체별 시야범위 값
	SecLevel_Vis	보안등급 상승에 의해 +되는 %값
	Current_Vis	Class_Vis + SecLevel(SecLevel_Vis)
*SecLevel 수치는 0~3의 사이의 정수이다.		

3.1.3 Aud(Auditory Range)

항목	정의	
	관련 수치	설명
Aud(Auditory Range)	Class_Aud	객체별 청각 감지 범위 값
	SecLevel_Aud	보안등급 상승에 의해 +되는 %값
	Current_Aud	Class_Aud + SecLevel(SecLevel_Aud)
*SecLevel 수치는 0~3의 사이의 정수이다.		