

# Asling Vita Character Design

## 문서 이력

순번	작성자	작성일자	내용
1	박천웅	2024-03-18	캐릭터 베이스 설정
2	박천웅	2024-07-08	캐릭터 종류
3	박천웅	2024-07-17	캐릭터 유형별 특징

## 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
4    캐릭터 종류 .....	5
4.1    캐릭터 유형 .....	5
4.2    유형별 특징 .....	5
5    캐릭터 Mode .....	6
5.1    캐릭터 Mode의 종류 .....	6
5.2    Mode별 특징 .....	6

## 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 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.		

(플레이어의 이동을 감지하는 범위)

## 4 캐릭터 종류

### 4.1 캐릭터 유형

이름	설명
Player	플레이어가 직접 조작 가능한 캐릭터
GM(GrayMan) Sales	영업팀의 회색남자
GM(GrayMan) Resources	인사팀의 회색남자
GM(GrayMan) Research	연구개발팀의 회색남자
GM(GrayMan) Security	경비팀의 회색남자
GM(GrayMan) Planing	기획팀의 회색남자
GM(GrayMan) Finance	재정팀의 회색남자
Boss DS(Dedica Sign)	인사영업부 보스
Boss IF(Inauisi Felix)	연구개발부 보스
Boss SI(Stabil Imperium)	기획재정부 보스
Boss AFC(Alex Finn Chronos)	최종 보스

### 4.2 유형별 특징

- Player : 플레이어의 조작을 받아 행동하는 캐릭터로, 공격행동이 존재하지 않는다. 따라서 공격에 관련된 모든 status는 0으로 취급한다.
- GM : 일반적인 회색남자들로 구성된 그룹이다. 각 종류별로 Status의 구분이 존재한다.
  - Sales의 경우 가장 일반적인 구성으로 모든 Status가 평균에 해당된다.  
일시정지 능력 사용이 가능하다.
  - Resource는 느린 이동속도와 짧은 청취범위를 지녔지만 긴 시야범위와 긴 공격사거리를 가진다.  
일시정지 능력 사용이 가능하다.
  - Reserch는 느린 이동속도와 짧은 시야범위를 지니지만 긴 공격사거리와 넓은 청취 범위를 지닌다.  
되감기 능력 사용이 가능하다.
  - Security는 빠른 이동속도와 긴 시야범위를 가지지만 짧은 공격사거리와 좁은 청취범위를 지닌다.  
되감기 능력 사용이 가능하다.
  - Planing은 짧은 시야범위와 공격사거리를 가졌지만 넓은 청취범위와 빠른 공격속도를 지닌다.  
물체의 속도변환 능력 사용이 가능하다.
  - Finance는 긴 시야범위와 긴 공격사거리를 가졌지만, 좁은 청취 범위와 느린 공격속도를 지닌다.  
물체의 속도변환 능력 사용이 가능하다.
- Boss : 보스들의 경우 일반적인 회색남자들과는 다르게 패턴형으로 공격이 이뤄진다. 최종보스를 제외한 보스들은 1~3 페이지를 지니고 있으며, 최종보스의 경우 5개의 페이지가 존재한다.

## 5 캐릭터 Mode

### 5.1 캐릭터 Mode의 종류

이름	설명
Nomal	일반적인 상태
Attack	추격 및 공격 상태
Cast	능력 사용 중인 상태
Dead	사망 상태

### 5.2 Mode별 특징

- Nomal : 일반적인 상태, 이동중에 LP 소모가 없다.
- Attack : 적대적 대상을 발견할 경우 활성화 된다. 이동과 공격중 LP가 소모된다. LP 소모량은 이동속도에 비례한다. 모든 LP가 소모되면 사망 상태가 된다.
- Cast : 능력을 사용할 경우 활성화 된다. 능력 사용중 이동이 불가능해진다. 활성화 시간에 비례하여 TP가 소모된다. 모든 TP가 소모되면 자동으로 비활성화 상태가 된다.
- Dead : 사망 상태, 잔여 TP만큼 시간 결정 아이템을 생성하고 캐릭터가 삭제된다.