버프 / 디버프 종류

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| [버프] | 설명 | 지속 시간 | [디버프] | 설명 | 지속 시간 |
| 신속 | 이동속도 증가 | **4초** | **화상** | 이동속도 증가, 도트뎀 | **3초** |
| 회피 | 회피율 증가 | **4초** | **둔화** | 이동속도 감소 | **2초** |
| 명중 | 공격력 증가 | **4초** | **기절** | 스턴 | **2.5초** |
| 투명 | 적 타겟팅 불가능 상태 | **3초** | **중독** | 이동속도 감소, 도트뎀 | **3초** |
| 비행 | 장애물 넘기 | **4초** | **동상** | 스턴, 도트뎀 | **2초** |
| 회복 | 시간에 걸쳐 체력 회복 | **4초** | **출혈** | 도트뎀, 공격력 감소 | **3초** |
| 즉시회복 | 즉시 체력, 스태미나 회복 | **-** | **실명** | 화면 흐림 | **2.5초** |
| 부활 | 죽으면 적은 체력으로 부활 | **-** | **혼란** | 입력과 반대로 이동 | **2.5초** |
| 행운 | 행운 증가 | **-** | **허기** | 스태미나 감소 | **2분** |
| 포만감 | 스태미나 증가 | **2분** | **공속감소** | 공격속도 감소 | **3초** |
| 공속증가 | 공격속도 증가 | **4초** | **쇄약** | 방어력 감소 | **2.5초** |
| 단단함 | 방어력 증가 | **4초** | **넉백** | 넉백 및 둔화 | **1.5초** |

버프 / 디버프는 모두 %로 설정.

플레이어, 적 모두 아이템 사용 가능. (버프 / 디버프)

맵마다 아이템 랜덤으로 스폰, 적이 랜덤으로 아이템 소지

같은 아이템 사용에 대한 중복 허용 X

적이 소지한 아이템은 플레이어가 눈으로 식별 가능?

적(Enemy)은 스태미나 없음.

적(Enemy)은 아이템을 사용해도 플레이어가 해당 적 처치 시 아이템 획득.

플레이어의 기본적인 스탯

* 체력: 100
* 스태미나: 100 (소비 후 2.5초 뒤에 초당 8%씩 회복)
* 이동속도: 10
* 공격력(맨손기준): 5
* 방어력: 10
* 행운: 12 / 100
* 공격속도: 1.0
* 회피율: 10 / 100

아이템 구체화

[버프]

* 신속: 이동속도 80% 증가.
* 회피: 회피율 20% 증가.
* 명중: 공격력 10% 증가.
* 비행: 4초가 지났음에도 플레이어 위치에 장애물이 있을 경우, 장애물이 없는 가장 가까운 위치로 이동.
* 회복: 초당 7%씩 회복. (총 28%)
* 즉시회복: 즉시 24% 회복
* 부활: HP 20%로 부활.
* 행운: 영구적으로 3% 증가. (아이템 드랍율).
* 포만감: 스태미나 10% 증가.
* 공속증가: 공격속도 60% 증가.
* 단단함: 방어력 60% 증가.

[디버프]

* 화상: HP 초당 5%씩 감소.
* 둔화: 이동속도 70% 감소.
* 중독: 이동속도 50% 감소, HP 초당 3%씩 감소.
* 동상: 이동 불가 상태, 방어력 25% 감소.
* 출혈: 초당 7%씩 감소.
* 실명: 시야가 좁아지고 해당 상태일 때 타격 시 100% 빗나감.
* 혼란: 점프 불가, 이동 키 입력 시 방향 반대로 이동.
* 허기: 스태미나 8% 감소.
* 공속감소: 공격속도 40% 감소
* 쇄약: 방어력 40% 감소.
* 넉백: 플레이어가 바라보는 방향 뒤로 물러남, 이동속도 50% 감소.

*적이 아이템을 사용할 경우*

(버프 – 자기자신, 디버프 – 플레이어)

[버프]

* 적이 플레이어에게 공격당할 경우(회피, 투명, 명중, 신속, 단단함)
* 적의 이동방향으로 장애물이 있을 경우(비행)
* 적의 체력이 40% 미만일 경우(회복, 즉시회복)

[디버프]

* 플레이어가 일정 범위 내에 있을 경우

*적이 특별한 아이템을 소지할 경우*

* 부활 아이템 소지 시 사망 후 0.5초 이내에 부활.
* 행운 아이템 소지 시 즉시 적 무기 1단계 업그레이드.