보스 몬스터 기획 문서

* 공격(20초 마다 5개의 패턴 중 무작위로 한 패턴을 사용함)

>5개의 패턴은 중복으로 나올 수 있다.

패턴 1: 지면 강타

보스가 지면을 세게 내리쳐 맵 전역으로 퍼져나가는 파동을 1회 발생시킵니다,

>(보스를 중심으로 하는 구면파 형태/파동의 진행 속도는 1.5/범위는 10)

플레이어에게 파동이 적중 시 플레이어는 1초간 경직 상태가 된다.

>(충격파의 크기는 0.3)

패턴 2: 고전압 전깃줄

보스가 맵 안에 15초간 유지되는 길이 5의 전깃줄 3개를 생성합니다.

>(가로, 세로 혹은 대각선 모두 상관 없음)

플레이어가 전깃줄에 닿으면 즉시 15데미지를 입습니다.

>(전깃줄에 피격되고 0.5초 동안은 플레이어는 데미지를 입지 않습니다)

패턴 3 : 드론 호출

이전 웨이브까지 등장했었던 몬스터 5마리를 랜덤으로 호출해 같이 전투합니다.

>(보스 주변에서 생성됨 /보스전 1회 당 한 번만 사용가능함 / 플레이어가 인지할 수 있도록 사운드를 넣으면 좋겠음)

패턴 4 : 무차별 난사

보스가 바라보고 있는 방향으로 탄막을 5번 발사합니다.  
>(보스의 시야를 이루는 호의 중심각/10 만큼의 탄환을 발사)

>(첫 탄환은 즉시 발사하며 다음 발사 부터는 0.8초의 대기시간이 적용됨)

데미지는 탄환 당 10의 데미지 이며 플레이어에게 적중 시 플레이어는 적중 시점부터 0.5초의 무적 시간이 적용됨)

패턴 5: 에너지 보호막

보스가 플레이어의 데미지를 피해를 막는 보호막을 생성합니다.

>(현재는 보스 최대체력의 10%로 구상중에 있음/보스에게 보호막이 남아있는 경우에는 이 패턴이 등장하지 않음)

* 레퍼런스는 빠르게 찾아서 올릴 예정입니다.