|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **적 캐릭터 기획서** | | |
| **담당자** | | 강민재 |
| **Version Control** | | |
| **version** | **Contents** | **Date** |
| 1.0 | 기획의도, 캐릭터 id와 스탯, 특성 | 22-08-19 |
| 1.0.1 | 캐릭터 특성, 속성, 레벨, UI | 22-08-21 |

1. **기획 의도 설정**

-적으로 나올 캐릭터들의 다양화와 이에 따른 수치, 특성 세분화

-적 캐릭터 간의 적절한 밸런스 분배와 난이도 조절을 위해 기획

1. **캐릭터**
   1. **캐릭터 ID**

캐릭터 id는 총 6자리 숫자로 이루어져 있으며(ex.000000) 앞에서부터 각각 형태id(2자리), 레벨id(1자리), 속성id(1자리), 특성1id(1자리), 특성2id(1자리)를 의미한다.

* 1. **캐릭터 능력치**

같은 레벨, 같은 형태의 캐릭터는 기본적으로 동일한 스탯을 지닌다. 그러나 특성과 속성에 따라 증감이 가능하다.

* + 1. **캐릭터 스탯**

모든 적 캐릭터는 **체력, 방어구, 방어력, 속도**의 스탯을 지닌다.

-**체력**

-**방어구**는 적 캐릭터가 지닌 특수한 체력으로, 방어구는 언제나 체력보다 우선적으로 소모된다. 방어구의 경우, 들어온 피해량의 10%를 경감한다.

-**방어력**은 적 캐릭터의 피해 감소량을 의미하며, 가장 후순위로 계산된다.

최종 적용 피해량은 을 따르도록 한다.

\*방어력은 0 이상 99 이하의 수치를 갖는다.

-**속도**

* + 1. **캐릭터 속성**

**불, 물, 흙, 전기**

**속성에 따른 스탯 증감은 레벨 다음 순위로 적용된다.**

불 – 불의 특성을 지닌 캐릭터는 기존보다 체력이 50% 적으며, 방어막이 40% 많으며, 속도가 10% 증가한다.

물 – 물의 특성을 지닌 캐릭터는 기존보다 체력이 50% 많으며, 방어막이 35% 적다.

흙 – 흙의 특성을 지닌 캐릭터는 기존보다 체력과 방어막이 25%씩 증가하며, 속도가 40% 감소한다.

전기 – 전기의 특성을 지닌 캐릭터는 체력과 방어막이 25%씩 감소하며, 속도가 40% 증가한다.

* + 1. **캐릭터 특성**

**이름(ID)**형식으로 표기, 특성이 존재하지 않는 경우의 id는 0으로 한다.

**특성에 따른 스탯 증감은 속성 다음 순위로 적용된다.**

**특성을 지닌 캐릭터를 표현할 때, (특성2)(특성1)(캐릭터명)의 형태로 나타낸다.(ex. 강화된 단단한 (캐릭터명), 은밀한 거대한 (캐릭터명))**

**증가 %량은 곱연산으로 적용된다.(ex. 5%증가 == 기존값)**

**특성1** / 특성1은 캐릭터 스탯의 증감에 대한 특성이다.

**<체력 특성>** 체력 스탯에 영향을 미치는 특성이다.

큰(1) : 체력 5% 증가

거대한(2) : 체력 10% 증가

**<방어력 특성>** 방어력 스탯에 영향을 미치는 특성이다.

튼튼한(3) : 방어력 5% 증가

단단한(4) : 방어력 10% 증가

**<방어막 특성>** 방어막 스탯에 영향을 미치는 특성이다.

풍부한(5) : 방어막 5% 증가

**<속도 특성>** 속도 스탯에 영향을 미치는 특성이다.

신속한(6) : 속도 10% 증가

쾌속의(7) : 속도 20% 증가

**특성2** / 특성2는 특성1의 증감치를 증폭시키거나, 스탯의 증감과 연관이 없는 특성이다.

**<증폭 특성>** 특성1의 증감치를 증폭시키는 특성이다.

강화된(1) : 캐릭터의 특성1 증가치를 20% 추가 증폭한다.(ex. 강화된 큰의 경우, 가 되어 총 6%의 체력이 증가한다.)

\*특성1을 가지고 있지 않을 경우, 이 특성을 가질 수 없다.

**<특수 특성>** 스탯의 증감치와 무관한 특성이다. 서브보스용 특성

분열의(2) : 사망 시 사망 위치에 본래 체력의 30%의 체력, 본래 방어막의 20%의 방어막을 지닌 캐릭터 2개 소환

분열된(3) : 분열의 특성을 지닌 캐릭터가 사망 시 소환된 캐릭터가 가지는 특성(\*해당 특성은 분열 되었음을 확인하기 위한 특성일 뿐, 어떠한 능력도 없다)

은밀한(4) : 타워 정보 필요(특정 타워에게 공격당하지 않음)

**<보스 특성>** 스탯의 증감치와 무관한 특성이다. 보스용 특성

부활의(5) : 사망 시 사망 위치에 본래 체력의 100%의 체력, 본래 방어막의 100%의 방어막을 지닌 캐릭터 1개 소환

부활한(6) : 부활의 특성을 지닌 캐릭터가 사망 시 소환된 캐릭터가 가지는 특성(\*해당 특성은 부활 되었음을 확인하기 위한 특성일 뿐, 어떠한 능력도 없다)

생성의(7) : 생존 중 3초 주기로 현 위치에 (미정)캐릭터 1개 소환

이끄는(8) : 해당 특성을 지닌 캐릭터의 5칸 범위 내 캐릭터에게 10%만큼 방어력을 증가시킨다

저주하는(9) : 해당 특성을 지닌 캐릭터는 가 마을에 도달할 경우 다음 웨이브에서 모든 획득 루트의 재화 획득량이 절반이 된다.

* + 1. **캐릭터 레벨**

캐릭터 레벨은 **1~5**까지 존재한다. 캐릭터 레벨에 따른 스탯 변화량은 최우선적으로 적용된다.

캐릭터 레벨은 1로 시작하며, 1씩 증가할 때마다 체력이 10%, 방어구가 10% 증가한다.(곱연산)

캐릭터 레벨이 3이상일 경우, 1씩 증가할 때마다 방어력이 10% 추가 증가한다.(곱연산)

1. **캐릭터 분류**

캐릭터는 **일반 몬스터, 서브보스 몬스터, 보스 몬스터**로 분류된다.

**일반 몬스터**

모든 웨이브에서 출현하는 캐릭터

**서브보스 몬스터**

3의 배수 또는 5의 배수의 웨이브에서 출현하는 캐릭터

특수 특성을 반드시 하나 가지고 있다.

**보스 몬스터**

5의 배수의 웨이브에서 출현하는 캐릭터

보스 특성을 반드시 하나 가지고 있다.

1. **UI**

웨이브 진행 도중 캐릭터 클릭 시 UI

-표시되어야 할 요소 : 캐릭터 초상화, 남은체력/전체체력, 레벨, 속성, 스탯, 특성

캐릭터UI 내의 속성 클릭 시 UI

-표시되어야 할 요소 : 클릭한 속성의 설명

캐릭터UI 내의 특성 클릭 시 UI

-표시되어야 할 요소 : 클릭한 특성의 설명

1. **캐릭터 이동 경로**

**캐릭터는 공격로만을 지난다.**

1. **ㅁ**
2. **ㅁ**
3. **ㅁ**