TextRPG 기획서

1. Player 스펙
   1. MAXHP(1일땐 100) = 100 + level \* 20, HP = MAXHP
   2. Attack(1일땐 5) = 5 + level \* 5
   3. MAXEXP(1일땐 100) = 100 + level \* 50, EXP 0 --- float형
   4. 초기자본 10
   5. 레벨업시 남는 경험치 가져가기
2. 몬스터 스펙
   1. 고블린 : HP 15~25 \* level Attack: 5~11 \*level, 경험치 15
   2. 오크 : HP 20~30 \* level Attack: 5~10 \*level, 경험치 20
   3. 트롤 : HP 25~35 \* level Attack: 7~12 \*level, 경험치 30
   4. 슬라임 : HP 15~25 \* level Attack: 2~7 \*level, 경험치 10
   5. 보스 : HP 520 Attack: 60 ////(스킬)
3. 몬스터 잡았을 시 돈, 아이템 드랍확률
   1. 아이템 30% 확률 / 10% 둘다 45%둘중하나
   2. 돈 70% / 30~50골드
4. 아이템 가격
   1. 체력 포션 : 130골드, 70회복
   2. 공격 부스트 170골드, 현재 몬스터 잡을 시 종료, 7업
   3. 판매 : 원가의 60%
5. 전투 방식 : 사용
6. Player 죽었을 때 : 계속? 끝내기? 선택 후 스펙 이어서
7. 보스 잡았을 때 : 멘트 축하합니다! 보스 Dragon을 처치하고 게임을 클리어했습니다!
8. 전투 상황 : 보스 몬스터 Dragon 등장! 체력: 450, 공격력: 45 Hero가 Dragon을 공격합니다! Dragon 체력: 400 Dragon이 Hero를 공격합니다! Hero 체력: 150 Hero가 Health Potion을 사용했습니다. Hero 체력: 200 Hero가 Dragon을 공격합니다! Dragon 처치!