|  |
| --- |
| **엔트로피 시스템 속성 v.2** |

# HISTORY

|  |  |
| --- | --- |
| 날짜 | 내용 |
| 2021-02-17 | 문서 양식 수정 및 정리 (v.1 → v.2) |
| 2021-02-18 | 몬스터 속성 네이밍 수정  근거리 및 방패형 몬스터 속성 추가 |
| 2021-02-19 | 플레이어 및 몬스터 피격 딜레이 추가  플레이어 구체 누적 데미지 및 데미지 딜레이 추가 |
| 2021-02-21 | 원거리 및 도약형 몬스터 속성 추가 |

# 1. 캐릭터 - 기본 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 캐릭터 속성 | 설명 | 임의 값 |
| hp | 체력 | 3 |
| moveSpeed | 이동속도 | - |
| jumpSpeed | 점프속도 | - |
| jumpHeight | 점프높이 | - |
| dashSpeed | 대쉬 시 이동하는 속도 | - |
| dashDistance | 대쉬거리 | - |
| dashDelay | 대쉬 딜레이 | 2sec |
| physics | 물리, 중력값, 기본 낙하속도 | - |
| damageDelay | 1회 데미지 받은 후 다음 데미지를 받기 전 딜레이 |  |

# 2. 캐릭터 - 공격 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 캐릭터 속성 | 설명 | 임의 값 |
| damage0 | 순행 상태에서 몬스터에게 가할 수 있는dmg | 100 |
| damage1 | 역행 상태에서 몬스터에게 가할 수 있는dmg | 150 |
| attackDelay | 공격 딜레이 (공격속도) | - |
| burntCount | 공격 투사체 최대 수 |  |
| burntDistance | 공격 투사체가 날아가는 거리 | - |
| burntSpeed | 공격 투사체가 날아가는 속도 | - |
| burntDamage | 공격 투사체가 유지되는 동안 입히는 데미지 | - |
| damageDelay | 공격 투사체의 데미지 딜레이 | - |

# 3. 캐릭터 - 오버로딩 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| over\_duration | 오버로딩 상태가 유지되는 시간 |  |
| over\_collDown | 오버로딩 사용 후 재사용 대기 시간 |  |
| over\_delayDown | 오버로딩 상태에서 감소되는 플레이어 공격 딜레이 |  |

# 4. 캐릭터 - 에너지 게이지 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 상세 | 임의 값 |
| energy | 순행과 역행에 따라 증감하는 에너지수치 | 1 |
| energy\_max | 에너지 최대값, 강화에 따라 증감 | 3 |
| energy\_raise | 강화 시 증가하는 에너지 최대값 수치 | 1 |
| energy\_ui\_gaugeX | UI 게이지의 x축 길이 | 800 pixel |
| energy\_ui\_gaugeY | UI 게이지의 y축 길이 | 100 pixel |
| 게이지 칸 대응 값 | 에너지 변동 값과 동일 | 최대값/변동값 > 칸수 |

# 5. 캐릭터 - 상호작용 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 속성 | 설명 | 임의 값 |
| machine\_gauge\_min | 기계장치 게이지의 초기값 | 0 |
| machine\_gauge\_max | 게이트가 on되는 게이지 조건 (최대치) | 100 |
| machine\_gauge | 기계장치 게이지의 현재값 (저장용도) | - |
| machine\_gauge\_raise | 기계장치 상호작용 시 초당 게이지 증가값 | 10 |

# 6. 몬스터 생성기 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 속성 | 설명 | 임의 값 |
| type0\_generator\_delay | 곰 몬스터 생성 딜레이 | 2sec |
| type1\_generator\_delay | 탱크 몬스터 생성 딜레이 | 8sec |
| type2\_generator\_delay | 거북이 몬스터 생성 딜레이 | 4sec |
| type3\_generator\_delay | 두루미 몬스터 생성 딜레이 | 5sec |
| generator\_ani\_delay | 생성기 작동 딜레이에 따른 애님 재생속도 | - |

# 7. 몬스터 속성

* 몬스터 타입별로 속성값은 다를 수 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 속성 | 설명 | 임의 값 |
| damage | 플레이어에게 가하는 데미지 (공격, 접촉) |  |
| hp | 체력 |  |
| moveSpeed | 이동속도 |  |
| attackReach | 공격 사거리 |  |
| attackDelay | 공격행동 시전 딜레이 |  |
| attackSpeed | 공격행동 속도 |  |
| detectReach | 플레이어 인식 거리 (x, y값) |  |
| detectDelay | 인식 → 추격 전환 딜레이 (반대도 적용) | 0.3sec |
| trackingSpeed | 플레이어 감지 후 moveSpeed에 더해지는 속도값 |  |
| projectileSpeed | 원거리 몬스터의 투사체가 날아가는 속도 |  |
| projectileReach | 원거리 몬스터의 투사체가 날아가는 거리 |  |
| burntSpeed | 원거리 몬스터의 투사체가 날아가는 속도 |  |
| flatCheckReach | 도약형 몬스터의 플랫폼 체크 거리 |  |
| jumpSpeed | 도약형 몬스터의 점프 속도 |  |
| jumpDelay | 도약형 몬스터의 점프행동 시전 딜레이 |  |
| jumpReach | 도약형 몬스터의 점프 거리 |  |

# 8. 강화 시스템 속성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 속성 | 설명 | 임의 값 |
| damage\_add | 강화를 통해 상승하는 공격력 |  |
| burntDistance\_add | 강화를 통해 상승하는 공격 사거리 |  |
| damageDelay\_add | 강화를 통해 상승하는 공격속도 |  |
| over\_duration\_add | 강화를 통해 상승하는 오버로딩 지속시간 |  |
| burntCount\_add | 강화를 통해 상승하는 발사체 개수 |  |