장르 : 뱀서라이크

컨셉 : 컴퓨터를 파괴하는 바이러스들을 처리하는 백신

PC

1. 속성
   1. HP / float
   2. 공격력 / int
   3. 방어력 / int
   4. 이동속도 / int
   5. 공격속도 / float
   6. 초당 체력 회복 / float
   7. 드랍 범위 / int
   8. 필요경험치 / int
2. 이동 조작법
   1. 화면 터치 유지 시 가상 조이스틱 표시
   2. 조이스틱 조작 방향으로 캐릭터 이동
   3. 카메라는 PC 위에 위치하며 PC 를 비춤
   4. PC 이동시 카메라도 같이 이동하지만 카메라 회전은 고정
   5. PC 이동 중 조이스틱을 다른 방향으로 전환 시 PC 의 이동 방향도 바로 바뀜
   6. 조이스틱 조작에 따라 PC 이동 속도에 증감 없이 일정한 속도로 이동
3. 공격방법
   1. 모든 공격은 자동 공격이며 **“skill\_Level” 테이블**의 레벨에 다른 **'cooldown’** 컬럼값에 따라 공격 주기가 정해짐
   2. **“PC\_level” 테이블**의 **‘atkSpeed’** 값에 따라 공격 주기 변경
4. 레벨업
   1. 몬스터 처치 시 생성되는 경험치 오브젝트가 PC의 드랍 범위 내에 있으면 오브젝트가 PC에게 이동하며 PC충돌 시 경험치 오브젝트는 사라지고 PC의 경험치 보유량 증가
   2. 보유 경험치량이 필요 경험치보다 클 경우 PC의 레벨을 1 상승시키고 보유 경험치를 필요 경험치 만큼 감소
   3. 필요 경험치는 **“PC\_Level table”**에서 현재 레벨의 **‘exp’** 컬럼값 참조
   4. **‘exp’**의 값이 0일 경우 최대 레벨로 더 이상 레벨업을 하지 않으며 경험치 오브젝트 획득 시 현재 체력 1 증가
5. 스킬 선택
   1. 레벨이 1 증가할 때마다 스킬 3 종류 선택 버튼 팝업
   2. 스킬 3 종류는 **“Skill”** 테이블 시트의 각 스킬의 가중치에 따라 선택
   3. 패시브 스킬은 최대 5 종류, 액티브 스킬은 최대 6종류 소지 가능
   4. PC가 보유한 패시브 스킬의 종류가 최대 치로 보유할 경우 패시브 스킬은 선택 목록에서 제외
   5. PC가 보유한 액티브 스킬의 종류가 최대 치로 보유할 경우 액티브 스킬은 선택 목록에서 제외
6. 사망조건
   1. PC가 몬스터의 공격(몬스터와 PC의 히트 박스 접속, 몬스터의 공격 오브젝트가 PC의 히트 박스에 충돌)에 맞을 시 몬스터의 공격력 스탯에 따라 PC의 HP 감소
   2. PC의 hp가 0이하면 PC의 모습이 사라지면 화면에 패배 창 팝업
7. 승리조건
   1. PC가 **“PC” 테이블**의 **‘aliveTime’** 값만큼 생존시 캐릭터 이동, 공격, 몬스터 이동, 공격 기능이 정지하고 승리 창 팝업

테이블 시트

**PC 테이블**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | … |
| Passive\_1 | 패시브 스킬 1 |
| Passive\_2 | 패시브 스킬 2 |
| Passive\_3 | 패시브 스킬 3 |
| Passive\_4 | 패시브 스킬 4 |
| Passive\_5 | 패시브 스킬 5 |
| Active\_1 | 액티브 스킬 1 |
| Active\_2 | 액티브 스킬 2 |
| Active\_3 | 액티브 스킬 3 |
| Active\_4 | 액티브 스킬 4 |
| Active\_5 | 액티브 스킬 5 |
| Active\_6 | 액티브 스킬 6 |
| aliveTime | 승리하기 위한 생존 시간 |

**PC\_Level 테이블**

|  |  |
| --- | --- |
| Level | 플레이어의 레벨 |
| Hp | 플레이어의 최대 체력 |
| Atk | 플레이어의 공격력  증가할수록 플레이어의 모든 공격들의 데미지 증가  Skill\_level.atk += PC\_Level.atk |
| Def | 플레이어의 방어력  증가할수록 플레이어가 받는 데미지 감소  Monster\_level – PC\_level.def = 플레이어가 받는 데미지 |
| Speed | 플레이어의 이동속도  증가할수록 플레이어의 이동속도 증가 |
| AtkSpeed | 플레이어의 공격속도  증가할수록 모든 공격들의 공격 주기가 빨라짐  Skill\_level.cooldown /= PC\_level.atkSpeed |
| Heal | 플레이어의 초당 현재 체력 증가 |
| Drop | 플레이어의 경험치 오브젝트 드랍 범위 |
| Exp | 다음 레벨업에 필요한 경험치 량 |