2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 노루막이**

**레벨업 시스템 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 11. 11. 작성 시작**
2. **2016. 11. 14. 초안 작성 완료**

1. 개요 4

**A.** 기획의도 4

2. 레벨업의 조건 5

**A.** 정의 5

**B.** 개요 5

3. 설정 6

**A.** 개요 6

**B.** 7

**C.** 예외처리 7

4. 레벨업에 따른 추가 효과 8

# 개요

## 기획의도

### PC의 레벨업에 따른 성장 요소를 정한다.

### 레벨업에 따른 PC의 성장 외에 부가적인 효과에 대해 설정한다.

### PlayerLevelUp 에서 모든 데이터를 관리한다

# 레벨업의 조건

## 정의

### 

### 레벨업은 누적 경험치가 다음 레벨의 요구 경험치를 넘어서는 것을 말한다.

## 개요

### PC가 다음 레벨의 요구 경험치를 만족하면 레벨이 상승한다.

### 레벨이 상승하면 해당 레벨에서 얻을 수 있는 추가 스텟을 획득한다.

# 레벨 상승에 따른 효과

## 개요

### PC의 경험치는 기본적으로 계속 누적되는 형태이다.

### PC에게 해당 레벨의 초기 경험치를 0으로 표기한다.

### 해당 레벨에서 요구 경험치는 다음과 같이 설정한다.

|  |
| --- |
| **( X 레벨까지의 총 요구 경험치 )****– ( X - 1 레벨까지의 총 요구 경험치 )** |

### 레벨업 이후 이전 레벨의 요구 경험치를 충족하고 남은 경험치를 유지한다.

### .

### 레벨 상승 시 playerLevelUp에서 설정된 값만큼 스텟이 상승한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| idx | 타입 | 내용 | 참고 |
| No | Integer | Index |  |
| Level | Integer | 특정 레벨의 달성값 |  |
| Str | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 힘의 값 |  |
| Agi | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 민첩의 값 |  |
| Int | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 지능의 값 |  |
| health | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 체력의 값 |  |

## 

## 예외처리

### 설정된 최대 요구 경험치의 상태일 경우, 요구 경험치를 달성해도 레벨업이 진행되지 않는다.

### 일반적인 RPG의 ‘만레벨’ 상태라고 생각하면 된다.

### 이경우 경험치를 획득하였다는 알림을 표출하지 않는다.

### 현재 레벨에서 사망 등으로 인해 경험치 감소가 발생하여도 현재 경험치의 상태는 0 미만으로 감소하지 않는다.

# 레벨업에 따른 추가 효과

## 기획의도

### 레벨 상승에 따라 PC가 더 높은 성취감을 느끼기 위한 기믹을 설정한다.

## 개요

### PC는 레벨 상승에 따라 스텟 상승 외에 부가적인 효과를 얻는다.

## 설정

### 본 내용은 이후 기획서의 작성에 따라 수정하도록 한다.

### PC의 현재 레벨 기준 최대 HP양만큼 HP를 회복한다.

### 3초간 어떤 피해도 받지 않는 상태가 된다.

### 추가 작성 예정 항목

### 레벨 상승 시 PC의 공격력 / 마법 공격력에 따른 범위 충격파 발생