게임 이름 – 테라포밍

# 게임 규칙

* 본 게임은 2인용 대전 게임이다.
* 상대 HQ의 체력을 0이하로 만드는 것이 승리 목표이다.
* 각 플레이어는 체력 100짜리 HQ를 갖고 있다.
* 본 게임은 실시간 1 라인 전투 게임이다.
* 자원은 에너지로 매 초 1씩 쌓이게 된다.
* 플레이어는 에너지를 이용해 크리쳐 소환/스킬 사용을 수행할 수 있다. 정해진 버튼을 눌러 크리쳐 소환을 수행하면 크리쳐가 필드(라인)에 소환되어 특정 행동을 한다.
* 환경은 R, G, B 총 3개의 속성이 존재한다. (가칭) 각각 R, G, B는 0~10의 정수 숫자 범위를 가진다. 게임이 시작할 때 5에서 시작한다.
* 환경은 크리쳐들의 성능에 영향을 미친다.
* 화면 상에는 R, G, B 값이 항상 보여진다. (나중에 제거할 수도 있음)
* 화면 상에는 크리쳐들의 현재 숫자가 보여진다. (나중에 제거할 수도 있음)
* (Prototype에는 구현하지 않는다.)플레이어는 게임 시작 시 N개의 크리쳐 종 중 n개를 선택해 플레이한다. M개의 주문 중 m개를 선택해 플레이한다. 플레이어는 1개의 공격주문을 사용할 수 있다.
* 선택화면은 Blind pick 방식으로 Player1이 먼저 선택하고 엿보기 방지를 위한 대기화면(검은 바탕에 “press key” 문구가 화면 중간에 있다.)이 나타나고 Player2가 대기화면에서 아무 key를 입력하여 Player2의 선택화면으로 넘어간다.
* (Prototype에서는 이렇게 해주세요.)플레이어는 게임 중 5개의 크리쳐와 3개의 주문, 1개의 공격주문을 사용하며 플레이한다.

# 키 맵핑

* Player 1은 A, S, D, Q, W, E, 1, 2, 3의 키를 사용한다.
* Player 2는 J, K, L, U, I, O, 7, 8, 9의 키를 사용한다.
* Player 1은 Q, W, E을 Player 2는 U, I, O을 이용해 크리쳐를 소환한다.
* Player 1은 1, 2, 3을 Player 2는 7, 8, 9를 이용해 주문을 사용한다.
* Player 1은 A, D를 Player 2는 J, L을 이용해 주문의 좌표를 좌우로 이동한다. 각각 S, K를 누름으로써 주문을 발동시킬 수 있다.

# 크리쳐

* 이동: 크리쳐가 소환되면 상대의 HQ를 목표로 이동한다. 같은 편 크리쳐는 통과하여 지나갈 수 있다.
* 이동속도: 크리쳐가 이동할 때의 속도를 나타낸다. N의 이동속도를 가진 크리쳐는 초당 N m(단위는 임의로 가칭)를 이동한다.
* 소환 시간: 플레이어가 소환 키를 입력하면 소환 시간만큼의 시간이 지난 후 크리쳐가 소환된다. HQ에서는 한 번에 하나의 크리쳐만 소환할 수 있다. 즉, 크리쳐의 소환이 진행중일 경우 소환 시간이 끝나기 전에 다른 크리쳐를 소환을 시작할 수 없다.
* 소환 대기열: 크리쳐의 소환이 진행중일 때 추가로 크리쳐 소환을 시도할 경우 해당 크리쳐는 소환 대기열에 준비된다. 소환 대기열에서는 먼저 입력된 크리쳐가 가장 먼저 소환이 시작되는 Queue 방식을 이용한다. 소환 대기열에 입력하는 것 만으로도 에너지는 소모된다. 소환 대기열의 크기는 5이다. (A가 소환 중이고 추가로 5개의 A가 준비 과정에 들어간다. 스타크래프트의 유닛 생산 방식을 생각하면 된다.)
* 공격력과 방어력: 피해 계산 공식은 다음과 같다. 공격자의 공격력을 A, 방어자의 방어력을 B라고 했을 때 방어자는 10\*A/(10+B)의 피해를 입는다.
* 체력: 크리쳐가 갖는 체력이다. (피해를 입고) 체력이 0 이하가 되면 크리쳐는 사망한다. 사망한 크리쳐는 사망 모션 이후 사라진다. (사망 모션의 길이는 일단 알아서 해주세요.) 사망한 크리쳐는 전체 크리쳐 수에 포함하지 않는다.
* 공격속도: 공격속도가 N일 경우 초당 N회 만큼 공격을 수행한다. 크리쳐는 초당 1회 미만의 공격속도를 가질 수 있다. 공격속도는 0 이하로 내려가지 않는다.
* 사정거리: 사정거리가 N일 경우 N m이내에 상대 크리쳐 또는 HQ가 존재할 때 이동을 멈추고 공격을 시작한다. N은 소수점을 포함하게 될 수도 있다.
* 각 Player의 크리쳐 수는 총 50으로 제한된다.

# 주문 일람

주문 A

에너지 2  
효과: 발동 즉시 크리쳐 A와 B의 수(player 구분 없음)만큼 환경에 영향을 미친다.  
(크리쳐 A의 수)만큼 R 속성이 증가한다. (크리쳐 B의 수)만큼 G의 속성이 감소한다.

주문 B

에너지 3  
효과: 발동 즉시 (크리쳐 C의 수 \* 2)만큼 B의 속성이 감소한다.

주문 C

에너지5  
효과: 발동 즉시 (크리쳐 D의 수)만큼 G의 속성이 증가한다. (크리쳐 E의 수\*2)만큼 B의 속성이 증가한다.  
크리쳐 A와 E에게 각각 피해를 1, 2 준다. \*주문의 피해는 공격력이 아니므로 방어력을 무시한다.

# 크리쳐 일람

크리쳐 A

(n)의 값은 환경 R의 값이 7 이상일 때 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 1  
소환시간 1  
공격력 2(3)  
방어력 1(-1)  
체력 3  
공격속도 1(2)  
이동속도 1(0) – Prototype 이후 pixel 단위로 수정할 예정.  
사정거리 1(2) – Prototype 이후 pixel 단위로 수정할 예정.

크리쳐 B

해당 크리쳐는 3초에 한 번 G의 값을 증가시킨다. (맵 상의 크리쳐 B가 n마리면 3마다 G의 값이 n 증가한다.) ()의 값은 환경 G의 값이 6~8일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 2  
소환시간 3  
공격력 2  
방어력 3(-3)  
체력 3  
공격속도 0.8(2)  
이동속도 3(1)  
사정거리 1

크리쳐 C

해당 크리쳐는 3초에 한 번 G의 값을 증가시킨다. (맵 상의 크리쳐 B가 n마리면 3마다 G의 값이 n 증가한다.) ()의 값은 환경 G의 값이 6~8일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 2  
소환시간 3  
공격력 2  
방어력 3(-3)  
체력 3  
공격속도 0.8(2)  
이동속도 3(1)  
사정거리 1

크리쳐 D

해당 크리쳐는 3초에 한 번 G의 값을 증가시킨다. (맵 상의 크리쳐 B가 n마리면 3마다 G의 값이 n 증가한다.) ()의 값은 환경 G의 값이 6~8일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 2  
소환시간 3  
공격력 2  
방어력 3(-3)  
체력 3  
공격속도 0.8(2)  
이동속도 3(1)  
사정거리 1

크리쳐 E

해당 크리쳐는 3초에 한 번 G의 값을 증가시킨다. (맵 상의 크리쳐 B가 n마리면 3마다 G의 값이 n 증가한다.) ()의 값은 환경 G의 값이 6~8일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 2  
소환시간 3  
공격력 2  
방어력 3(-3)  
체력 3  
공격속도 0.8(2)  
이동속도 3(1)  
사정거리 1