게임 이름 – 테라포밍

# 패치 변경점 1.1v

[메뉴화면](#_메뉴화면)과 [전투종료](#_전투종료)에 대한 기획을 추가하였습니다.

디자이너를 위한 기획서를 추가로 만들었습니다.

# 게임 규칙

* 본 게임은 2인용 대전 게임이다.
* 상대 HQ의 체력을 0이하로 만드는 것이 승리 목표이다.
* 각 플레이어는 체력 100짜리 HQ를 갖고 있다. HQ의 방어력은 0이다.
* 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.~~
* (Prototype용 축소된 기획)플레이어는 게임 중 2개의 크리쳐와 1개의 주문, 1개의 공격주문을 사용하며 플레이한다.
* 특별한 언급이 없는 경우 모든 주문은 피아를 구분하지 않습니다.

# 메뉴화면

* 메뉴화면에는 전투, 전투훈련, 백과사전, 기록보관소, 종료 버튼이 존재한다.
* 전투: 1:1 대전 모드가 작동한다. Prototype에서는 Player vs CPU의 대전으로 진행한다.
* 전투훈련: 튜토리얼 모드가 진행된다. Prototype에서는 전체 플레이 화면을 보여준 후 하이라이트 이미지를 통해 게임의 룰을 설명한다(튜토리얼용 게임을 만들지 않는다.).
* 백과사전: 게임의 룰과 크리쳐 일람, 소환수 일람을 확인할 수 있다. 하스스톤의 덱 확인, 문명시리즈의 Civilopedia를 생각하면 된다.
* 기록보관소: Prototype에서는 기능을 만들지 않는다. 대전 기록, 대전 결과 등을 기록하는 시스템을 구현할 것이다.
* 종료: 종료 버튼을 누르면 게임이 정상적으로 종료된다.

# 전투종료

* 전투가 종료되면 승자를 표시하는 화면을 출력한다. Prototype에서는 Player가 하나이므로 Player 승리 시 1등 이라는 메시지를, Player 패배 시 2등 이라는 메시지를 출력한다.
* 승자 표시 화면 이후 게임의 진행상황을 간략하게 표시한다. (문명 게임이 종료된 후 각 문명의 성장 방식, 점수 상승도 등을 나타낸 화면 혹은 스타크래프트의 게임 종료 후 미네랄, 유닛 점수, 건물 점수 등을 나타낸 화면을 생각하면 좋다.)

# 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.

# 키 맵핑(Prototype 용)

* Player 1은 A, S, D, Q, W, 1, 2의 키를 사용한다.
* Player 2는 J, K, L, U, I, 7, 8의 키를 사용한다.
* Player 1은 Q, W을 Player 2는 U, I 을 이용해 크리쳐를 소환한다.
* Player 1은 1을 Player 2는 7을 이용해 주문을 사용한다.
* Player 1은 2를 Player 2는 8을 이용해 공격주문을 사용한다.
* Player 1은 A, D를 Player 2는 J, L을 이용해 공격주문의 좌표를 좌우로 이동한다. 각각 S, K를 누름으로써 공격주문을 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.
* 공격주기: 공격속도가 N일 경우 N마다 1회 공격을 수행한다. 공격 주기는 0을 넘는 실수범위를 갖는다.
* 사정거리: 사정거리가 N일 경우 N m이내에 상대 크리쳐 또는 HQ가 존재할 때 이동을 멈추고 공격을 시작한다. N은 0이상의 실수다.
* 각 Player의 크리쳐 수는 총 10으로 제한한다.

# 주문 일람

~~주문 A~~

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

주문 C

에너지 5  
쿨타임 3  
효과: 발동 즉시 (크리쳐 D의 수)만큼 G의 속성이 증가한다. (크리쳐 E의 수\*2)만큼 B의 속성이 증가한다.  
크리쳐 D와 E에게 각각 피해를 2, 3 준다. 만약 환경의 영향으로 크리쳐의 스탯이 바뀐 상태라면 D와 E에게 각각 12, 15 피해를 준다. \*주문의 피해는 공격력이 아니므로 방어력을 무시한다.

# 공격주문 일람

공격주문의 사용방식: 공격주문 키를 누른다. -> 맵 중앙에 생성된 마커를 좌/우 이동 키를 통해 원하는 지점으로 이동시킨다. -> 발동 키를 눌러 마커의 위로 주문을 발동시킨다.

공격주문 A

에너지 0  
쿨타임 30  
효과: 발동 시 목표 지점에 빨간 점이 나타난다. 3초 후 목표 지점에 [크리쳐 A가 3개 들어갈 수 있는 크기](테스트 플레이 이후 자세한 값 제시)의 레이저가 1초간 발사된다. (레이저의 디자인은 샛노랑, 흰색의 조합. 더 나은 디자인이 있다면 PM에게 제시)(레이저의 투명도를 조절해서 상황을 볼 수 있게 해주세요.) 레이저에 피격된 크리쳐는 즉시 현재 체력의 절반에 해당하는 피해를 입는다. 레이저가 발사되는 1초 동안 범위 안에 새로운 크리쳐가 들어온다면 같은 피해를 입는다. (현재 체력을 계산하는 방식이 어렵다면 5의 고정 피해를 입는 것으로 변경하세요. 1초 동안 피해 지역을 유지하는 방식이 어렵다면 즉발 피해로 변경하세요. 변경하기로 결정했다면 PM에게 전달해주세요.)

# 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 B의 값을 감소시킨다. (맵 상의 크리쳐 C가 n마리면 3마다 B의 값이 n 감소한다.) ()의 값은 환경 R+B의 값이 7~13일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 3(4)  
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 B의 값을 감소시킨다. (각 크리쳐마다 자신만의 환경 변화 주기를 갖는다.) ()의 값은 환경 G의 값이 6~8일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 2(3)  
소환시간 3(2)  
공격력 3  
방어력 3(-3)  
체력 12  
공격주기 0.5(B\*) B\*: 공격 주기는 0.5로 동일하나 공격 방식이 바뀐다. 1회 공격 후 0.15초 이내에 한번 더 공격을 한다. 즉, 1회 공격의 0.15초 이후 2회 공격. 2회 공격의 0.35초 이후 3회 공격. 3회 공격의 0.15초 이후 4회 공격. (like a 질럿)  
이동속도 2(3)  
사정거리 1(0.8)

크리쳐 E

해당 크리쳐는 3초에 한 번 G의 값을 감소시킨다. (맵 상의 크리쳐 B가 n마리면 3마다 G의 값이 n 증가한다.) ()의 값은 환경 B의 값이 3~6일 때 해당 크리쳐가 갖는 스탯이다.  
에너지 2(4)  
소환시간 3(4)  
공격력 5(3)  
방어력 0(-5)  
체력 15  
공격주기 1(0.5)  
이동속도 3(0)  
사정거리 2(4)