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 유닛 소환/스킬 사용을 수행할 수 있다. 정해진 버튼을 눌러 유닛 소환을 수행하면 유닛이 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 유닛들의 성능에 영향을 미친다.
* 화면 상에는 R, G, B 값이 항상 보여진다. (나중에 제거할 수도 있음)
* 화면 상에는 유닛들의 현재 숫자가 보여진다. (나중에 제거할 수도 있음)

유닛들 – 5

소환 된 후 상대 방 HQ를 향해 이동한다. (n)의 값은 환경 R의 값이 7 이상일 때 해당 유닛이 갖는 스탯이다. 사정거리 안에 상대 유닛 또는 HQ가 들어올 때 이동을 멈추고 초 당 공격속도 만큼의 횟수로 즉시 공격한다. 체력이 0 이하가 되면 유닛은 사망한다. (유닛이 사망하면 사망 모션 이후 사라진다. 사망 모션의 길이는 일단 알아서 해주세요. 사망한 유닛은 전체 유닛 수에 계산하지 않는다.)

유닛 A

에너지 1  
공격력 2(3)  
방어력 1(0)  
체력 3  
공격속도 1(2)  
이동속도 1(0) – Prototype 이후 pixel 단위로 수정할 예정.  
사정거리 1(2) – Prototype 이후 pixel 단위로 수정할 예정.

스펠들 – 3

스펠 A

에너지 2  
효과: 발동 즉시 유닛 A와 B의 수만큼 환경에 영향을 미친다.  
유닛 A의 수만큼 R 속성이 증가한다. 유닛 B의 수만큼 G의 속성이 감소한다.