|  |
| --- |
|  |
| **Sliding Puzzle Battle Skill** |
| **V1.1** |
|  |
| **2019.01.21** |
| **By Chris** |

* 버전

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **날짜** | **내용** | **작성자** |
| 1.0 | 2019.1.21 | 초안 작성 | Chris |
| 1.1 | 2019.2.18 | 에너지 관련 내용 추가 | Chris |

* 개요
  + 스킬은 슬라이딩 퍼즐 진행 중 사용할 경우, 이로운 효과를 발생시키는 능력입니다.
  + 슬라이딩 퍼즐을 진행하고 있을 때에만 스킬을 사용할 수 있습니다.
  + 스킬은 미획득 상태로 시작하며, 지정된 스테이지를 완료하면 획득할 수 있습니다.
  + 획득한 스킬을 사용하려면 스킬별로 지정된 수치만큼의 에너지를 소모해야 합니다.
  + 스킬을 사용하면 스킬별로 지정된 시간동안 쿨타임 상태가 됩니다.
  + 쿨타임 상태의 스킬은 사용할 수 없습니다.
  + 지정된 시간이 모두 지나면 쿨타임 상태가 해제되고 활성화 상태가 됩니다.
* 스킬 종류’

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **구분** | **스킬 이름** | **스킬 내용** |
| 1 | 십자 공격 타일 생성 | 무작위 위치에 존재하는 일반 타일 1개를 제거하고  제거된 위치에 십자 공격 타일 1개를 생성합니다. |
| 2 | 특수 공격 타일 ( 활 속성 ) 생성 | 무작위 위치에 존재하는 일반 타일 1개를 제거하고  제거된 위치에 특수 공격 타일 ( 활 속성 ) 1개를 생성합니다. |
| 3 | 특수 공격 타일 ( 폭탄 속성 )  생성 | 무작위 위치에 존재하는 일반 타일 1개를 제거하고  제거된 위치에 특수 공격 타일 ( 폭탄 속성 ) 1개를 생성합니다. |
| 4 | 십자 공격 타일 공격력 상승 | 다음 공격 진행 1회에 한하여,  십자 공격 타일의 피해량을 두 배로 계산합니다. |
| 5 | 시간 정지 | 스킬 사용 후, 아래의 액션을 하기 전까지 제한 시간과 쿨타임을 정지합니다.  1. 타일 이동 / 공격  2. 스킬 사용 |

* 스킬 활성화 / 사용
  + 모든 스킬은 스테이지 단계 값을 획득 조건으로 가지고 있습니다.
    - 스킬마다 서로 다른 획득 조건을 가질 수 있습니다.
  + 획득 조건에 해당하는 스테이지를 완료하면 해당 스킬이 활성화 상태가 됩니다.
  + 활성화 상태의 스킬은 지정된 값만큼의 에너지를 소모하여 사용할 수 있습니다.
    - 스킬마다 에너지 소모량은 다를 수 있습니다.
  + 스킬을 사용하는 즉시, 슬라이딩 퍼즐에 효과가 발생합니다.
  + 효과 발생 이후, 쿨타임 상태가 됩니다.
* 스킬 쿨타임
  + 효과가 사용된 스킬은 쿨타임 상태가 됩니다.
  + 쿨타임 상태의 스킬은 사용할 수 없습니다.
  + 쿨타임 상태는 스킬별로 지정된 시간이 지난 후에 해제됩니다.
  + 쿨타임 상태가 해제된 스킬은 다시 활성화 상태가 됩니다.
  + 슬라이딩 퍼즐에서 승리/패배하거나 재시작/이어하기/다른 단계의 슬라이딩 퍼즐을 진행해도 진행 중인 쿨타임 상태는 유지됩니다.
    - 쿨타임 상태는 반드시 지정된 시간만큼 지나야만 해제됩니다.
  + 쿨타임 상태인 스킬이 존재할 때, 게임을 종료하는 경우, 게임이 종료되어있는 동안에도 쿨타임이 진행되어야 합니다.
* 에너지
  + 에너지는 스킬을 사용할 때 필요한 아이템입니다.
  + 기본 획득 시간마다 1개씩 획득할 수 있습니다.
    - 기본 획득 시간은 데이터 테이블에 정의합니다.
  + 최대 다섯 개까지 보유할 수 있습니다.
    - 최대 개수만큼 에너지를 보유하고 있는 경우, 기본 획득 시간은 진행되지 않습니다.
  + 게임 최초 진행 시, 다섯 개를 보유한 상태로 시작합니다.
  + 에너지 획득 광고를 시청하면 에너지 1개를 획득할 수 있습니다.
    - 최대 개수만큼 에너지를 보유하고 있는 경우, 에너지 획득 광고를 시청할 수 없습니다.
    - 에너지 획득 광고 시청 중, 기본 획득 시간에 의해 에너지를 획득하여 다섯 개를 보유한 상태가 되었다면 에너지 획득 광고 시청을 완료해도 에너지를 획득할 수 없습니다.  
      \* 유저가 큰 손해를 보는 것이 아니기 때문에 해당 문제는 그냥 넘어가기로 함.
    - 에너지 획득 광고 시청을 완료하면 지정된 시간동안 에너지 획득 광고를 다시 시청할 수 없습니다.
    - 지정된 시간이 모두 지나면 다시 에너지 획득 광고 시청을 할 수 있습니다.
* 데이터 테이블 예시

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **int** | **int** | **float** | **float** | **int** |
| **스킬 구분** | **획득 조건 단계** | **쿨타임** | **효과 값** | **필요 에너지** |
| 1 | 3 | 60 | 1 | 1 |
| 2 | 5 | 120 | 1 | 1 |
| 3 | 7 | 180 | 1 | 1 |
| 4 | 9 | 240 | 2 | 1 |
| 5 | 11 | 300 | 0 | 1 |

\* 스킬 개수가 많지 않은 관계로 Enum 대신 int 로 스킬 구분을 대신하고 테이블 우측에   
스킬 이름을 따로 명시함.  
\* 시간 정지 스킬의 경우, 효과 값이 따로 존재하지 않기 때문에 0 으로 명시함.  
\* 에너지 획득에 필요한 기본 획득 시간 값과 광고 시청 후 획득한 에너지 값은 GameConst 에 정의함.