**게임 서버 프로그래밍 기획서**

게임공학과 2013180038 조태준

**● 추가 구현 사항**

◉ 아이템

- 모든 아이템은 몬스터가 죽을 때 어그로를 가지고 있던 플레이어에게 귀속되며, 그 플레이어가 나가면, 필드에 있던 그 플레이어에게 귀속된 아이템은 사라진다. 아이템은 귀속된 플레이어에게만 표시되며, 스폰된지 3분이 지나면 자동으로 사라진다. 아이템의 습득은 플레이어가 ‘Z’키를 이용해 습득할 수 있다. 모든 아이템은 25%으로 확률로 랜덤하게 한 종류의 아이템만 드랍된다. 또, 습득한 아이템 또한 DB를 이용해 관리한다.

- 힐링 포션 : 사용했을시 전체 체력의 30%를 회복시켜주고 소비된다. ‘Q’로 사용가능하다.

- 마나 포션 : 사용했을시 전체 마력의 30%를 회복시켜주고 소비된다. ‘W’로 사용가능하다.

- 실링 : NPC를 이용하는데 필요한 돈. 1 ~ 3 실링 사이로 드랍된다.

◉ NPC

- 모든 NPC는 마을 타일 내에서 자유로이 10초에 한 개의 타일씩 이동한다. NPC의 이용은 NPC가 플레이어가 ‘SPACE BAR’를 눌렀을 때 1타일이내에 있을 시 이용가능하다. 플레이어가 이용시에는 NPC는 자율 이동을 하지 않는다. 또, 플레이어는 NPC가 있는 위치에는 갈 수 없다. NPC한테는 공격이 불가능하고 NPC위에는 해당 NPC의 이름이 떠 있다.

- 성직자 : 해당 플레이어의 HP, MP를 100% 채워준다. 10실링이 필요하다.

- 요정 : 해당 플레이어의 스탯을 레벨 1상태로 만들어주고, 스탯을 찍을 수 있는 포인트를 다시 준다. 레벨1에서는 이용 불가능하고, 레벨2부터 레벨 \* 5의 실링이 필요하다.

◉ 스탯

- ‘P’키를 이용해 확인 및 이용 가능하다. 레벨업시 2의 포인트가 주어지고, 플레이어는 포인트를 이용해서 스탯을 증가시킬 수 있다. 레벨1기준 HP와 MP는 100, 나머지 스탯은 1이다. 플레이어의 스탯과 포인트는 DB를 이용하여 관리한다. 몬스터들 또한 스탯을 가지고 있으며, 플레이어 및 몬스터들의 공격 및 방어는 스탯에 기반한다.

- 힘 : 몬스터를 공격할 때 기본 공격의 공격력에 대한 스탯이다. 플레이어는 기본 공격력 10 + 힘 \* 5의 공격력을 가진다.

- 민첩 : 몬스터가 공격했을 시 플레이어의 회피율에 관한 스탯이다. 플레이어는 회피율 0 + 민첩 \* 2의 회피율을 가진다.

- 근성 : 몬스터가 공격했을 시 플레이어의 방어력에 관한 스탯이다. 플레이어는 방어력 0 + 근성 \* 1의 방어력을 가진다. 만일 몬스터의 공격보다 높은 방어력을 가지고 있다면, 플레이어는 최소 1의 데미지를 받는다.

- 지능 : 몬스터를 공격할 때 스킬 공격의 공격력에 대한 스탯이다. 플레이어는 스킬의 공격력에 대해 지능 \* 5%의 스킬 공격력을 가진다.

- HP : 0이 되면 플레이어는 현재 경험치의 30%를 잃고, 시작 위치로 되돌아간다. 플레이어는 기본 100 + 투자한 포인트 \* 10의 HP를 가진다.

- MP : 스킬을 사용하는데 필요한 포인트이다. 플레이어는 기본 100 + 투자한 포인트 \* 10의 MP를 가진다.

◉ 스킬

- 플레이어는 레벨에 따라 스킬이 사용 해제되며, MP를 이용해 스킬을 사용할 수 있다. 스킬의 사용방향은 스킬 사용직전에 숫자패드의 8(위), 4(왼쪽), 6(오른쪽), 2(아래)를 사용하여 지정할 수 있다.

- 에너지 볼 : 플레이어의 위치로부터 지정한 방향으로 직선으로 1초에 한 개의 타일씩 움직이며, 스킬의 기본 공격력은 15이고, MP 소비량은 30이다. 몬스터와 충돌 시 데미지를 주고, 지형과 충돌 시 사라진다. 플레이어의 레벨 5부터 사용가능하다. 방향지정후 ‘S’키를 이용해 사용가능하다.

- 파이어 월 : 플레이어의 위치로부터 지정한 방향으로 직선으로 2타일에 파이어 월을 설치한다. 10초간 지속되며, 5초마다 해당 타일에 있는 몬스터에게 데미지를 준다. 스킬의 기본 공격력은 20이고, MP 소비량은 60이다. 플레이어의 레벨 10부터 사용가능하다. 방향지정후 ‘D’키를 이용해 사용가능하다.

- 프로즌 노바 : 플레이어의 위치로부터 2x2타일 이내의 몬스터에게 데미지를 준다. 스킬의 기본 공격력은 30이고, MP 소비량은 100이다. 플레이어의 레벨 20부터 사용가능하다. 방향 지정후 ‘F’키를 이용해 사용할 수 있다.