

Top WAR(가제)

프로토타입 전투

프로젝트 명칭 [Project Name]	미정
문서 이름 [Documents Name]	[Topwar][Scenario]프로토타입전투_v0.0.1
버전 [Version]	v.0.0.1
최초 제작일 [Creation]	24.06.06
최종 수정일 [Modify]	24.06.06
이름 [Name]	한승우

버전	일자	작성자	내용
V.0.0.1	24.06.06	한승우	최초작성

I 문서 목적

- » 프로토타입 개발용 전투 문서로 데이터 구성없이 개발 진행
- » 데이터 값이 포함된 실제 전투 문서는 차주 작성 예정
- » 간단한 전투를 통한 재미 검증을 위함

II 전투 개요 (프로토타입에서는 x)

- » 전투의 단위는 스테이지와 웨이브이며 스테이지 1개당 여러 개의 웨이브가 존재한다.
- »웨이브는 1분 단위로 생성되며, 한 개의 웨이브는 초 단위 (60)마다 몬스터 그룹을 생성한다. (프로토 버전 상수 값은 뒷 슬라이드에 작성)

데이터 작업 시 웨이브 구성 방식

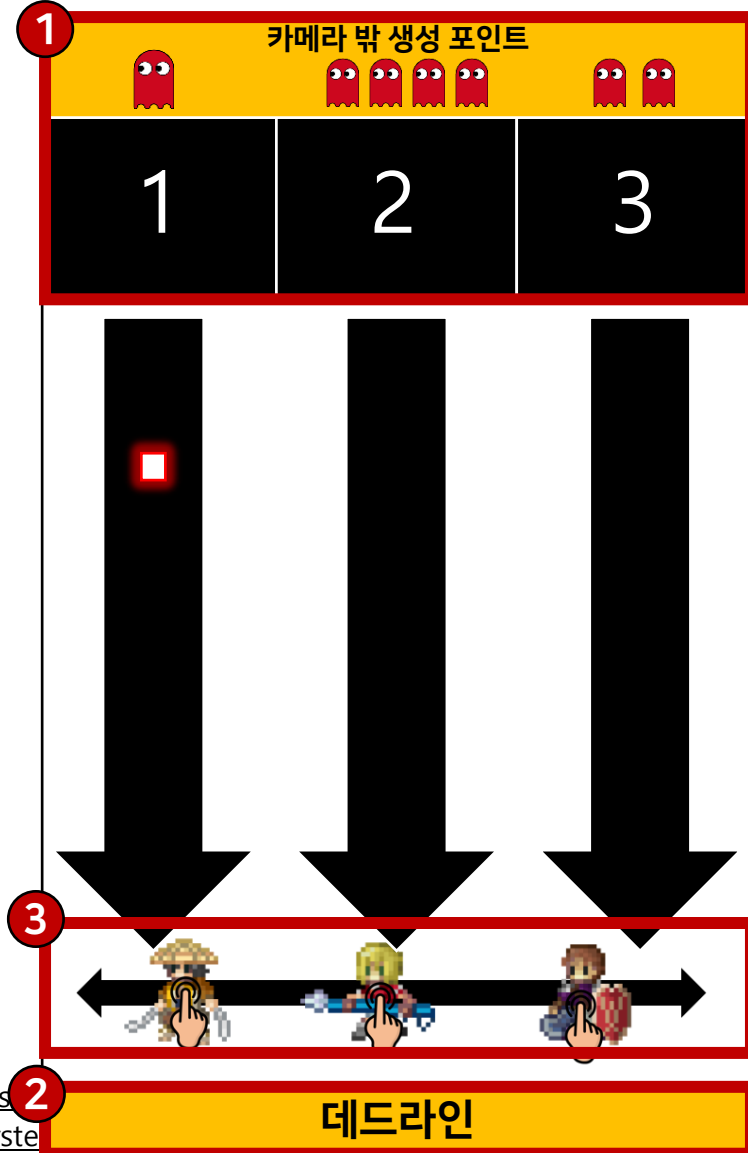
ex) 게임 시작시 1웨이브 시작 -> 1웨이브 1초 [몬스터그룹1] -> 1웨이브 2초 NULL -> 1웨이브 3초 NULL ~~~~ 1웨이브 10초 [몬스터그룹2]

몬스터그룹1 [1번자리에 몬스터 2마리, 2번자리에 몬스터3마리, 3번자리 NULL]

- »스테이지에 포함된 모든 웨이브를 클리어 할 경우 해당 스테이지를 클리어 한 것으로 판명한다.
- »플레이어 캐릭터가 모두 사망하면 게임오버 한 것으로 판명한다.

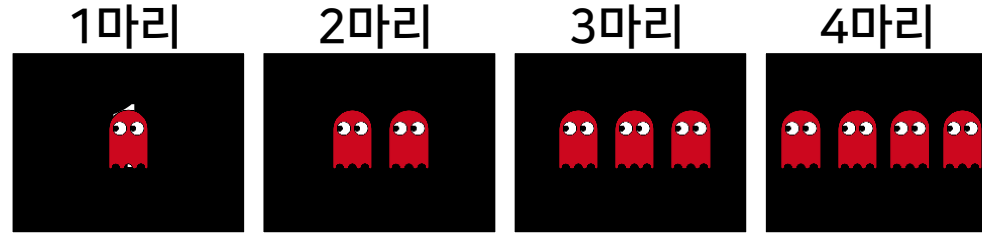
I 전투 화면 설명


» 모바일 세로 뷰 기준



1 카메라 밖 생성 포인트 및 몬스터

- 1) 몬스터는 카메라 밖에 위치한 생성 포인트 (1,2,3)에 3초 간격으로 생성한다.
- 2) 생성된 몬스터는 생성된 위치에서 Y축 - 방향으로 이동한다.
- 3) 생성 포인트 당 최대 4마리까지 동시에 생성 가능. 동시 생성 될 경우 몬스터 간격 조정



- 4) 몬스터는 플레이어 캐릭터와 충돌하지 않음
- 5) 몬스터는 플레이어 캐릭터 공격 투사체에 충돌하면 플레이어 공격력 만큼의 데미지를 받음
- 6) 몬스터가 사망하면, 사망한 위치에 도트  n개를 생성
- 7) 도트는 몬스터와 동일한 속도로 Y축으로 이동하며, 플레이어 캐릭터가 획득 가능

2 데드라인

- 1) 몬스터가 플레이어 캐릭터를 뚫고 나가 데드라인과 충돌하면 모든 플레이어 캐릭터에게 데미지를 입힘

3 플레이어 캐릭터

- 1) 각 플레이어 캐릭터는 클릭 -> 드래그를 통해 X축(좌,우)로 이동 가능
- 2) 캐릭터 스프라이트는 카메라 밖으로 나갈 수 없음
- 3) 캐릭터 스프라이트는 서로 충돌하지 않음
- 4) 각 캐릭터는 공격속도에 따라서 Y축 +방향으로 투사체 발사
- 5) 캐릭터는 총 3단계로 나뉘며, 처음에는 1단계로 시작. 도트를 5개 먹으면 다음 단계로 업그레이드. 체력 회복 x
- 6) 각 단계는 공격력과 공격 속도의 차이가 있음. 체력이 0이되면 사망(1단계) or 단계 하락 (2,3단계로 회귀. 이때는 체력 회복)

I 캐릭터 변수 값

항목	체력(-로 떨어지지 않음)	공격력(1단계)	공격력(2단계)	공격력(3단계)	초당 공속(1단계)	초당 공속(2단계)	초당 공속(3단계)	업그레이드 필요 픽셀 개수
데이터 형	int	int	int	int	float	float	float	Int
1번 캐릭터	5	5	6	7	0.5	0.7	0.9	5
2번 캐릭터	10	3	4	5	0.8	1	1.2	5
3번 캐릭터	5	3	4	5	1	1.5	2	5

II 몬스터 변수 값

항목	체력(-로 떨어지지 않음)	초당 이동속도 m	데드라인 통과시 데미지	사망 시 떨구는 픽셀
데이터 형	int	float	int	int
1번 몬스터	10	0.3	10	1
2번 몬스터	15	0.2	5	2
3번 캐릭터	20	0.3	3	3

III 몬스터 생성 값 (3초 간격으로 생성 무한 반복 첫번째-> 두번째->세번째 -> 첫번째)

항목	1번자리	2번자리	3번자리
첫번째 웨이브	1번 몬스터	1번 몬스터 2마리	1번 몬스터 2마리
두번째 웨이브	3번 몬스터 1마리	2번몬스터 1마리	2번몬스터 1마리
3번째 웨이브	1번 몬스터 4마리	3번 몬스터 3마리	2번 몬스터 2마리

End of Document