■ History(변경사항)

**수정 시 수정한 부분 뒤 일자 작성.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일자 | 변경 내용 | 비고 |
| 2021-07-22 | Play Rule 추가. |  |
| 2021-07-23 | Player Attack Flow Chart 추가. |  |
|  | Player Attack Flow Chart 제거.  Player Action Scr과 GunsScr로 분리. |  |

◎▶『』■●▣□

1. 게임 기본 룰

가. 플레이어의 능력치

- 기본적으로 플레이어 캐릭터의 능력치는 동일하다.

- 플레이어가 선택한 클래스(직업)에 따라 능력치가 변동한다.

- [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **Player Status** 시트 참조.

나. 플레이어의 클래스

- 게임의 준비 단계에서 클래스를 선택하고 시작한다.

- 클래스 별로 레벨이 있으며 레벨에 따라 특전이 열린다.

- (목표 경험치 <= 현재 경험치)가 되면 클래스의 레벨이 증가하며 (현재 경험치 = 현재 경험치 – 목표 경험치)로 변경한 후 레벨에 맞는 목표 경험치를 설정한다.

다. 플레이어 클래스의 목표 경험치

- [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **클래스 목표 경험치** 시트 참조.

라. 플레이어 클래스의 현재 경험치

- 경험치는 0에서 시작을 하며 게임을 플레이하면서 획득하는 경험치를 추가한다.

- 한 게임이 끝날 때마다 경험치를 획득한다.

(1) 각 게임 종료 시 획득하는 경험치

- 많은 스테이지를 진행할수록 많은 경험치를 얻게 된다.

- [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **스테이지** **획득 경험치** 시트 참조.

- 모든 스테이지를 클리어했을 경우 얻을 수 있는 최대 스테이지 획득 경험치는 고정되어 있다.

- 스테이지 획득 경험치 계산 후 처치 경험치를 추가적으로 획득할 수 있다. (수정 및 추가할지 의논)

마. HP

- 플레이어 기본 HP:

- 최대 HP 계산: (플레이어 기본 HP) + 클래스 별 추가 HP + 클래스 특전 별 추가 HP. (수정 필요)

- 회복약을 사용해서 회복할 수 있다. 회복약의 회복 수치는 [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **Item** 시트 참조. (수정 혹은 추가 필요)

- 다운된 상태에서는 회복이 되지 않는다.

- 다운 상태에서 벗어나 일어날 경우 최대 체력의 30%를 가진 상태로 회복된다. (수정 및 의논 필요)

- 죽어있을 때는 회복이 되지 않는다.

- 현재 HP: 현재 HP의 최대 값은 최대 HP이다. 현재 HP는 적에게 Damage를 입은만큼 현재 HP에서 빼고 남은 값을 현재 HP로 설정한다.

바. 스테미나(Stamina)

- 기본 공격 및 달리기에 스테미나를 사용한다. (수정 및 의논 필요) 혹은 기본 공격 몇 회, 달리기 몇 초로 구분된 별도의 스테미나 사용.

- 스테미나를 다 사용할 경우, 스테미나가 전부 회복될 때까지 스테미나를 소모하는 행동을 하지 못한다.

- 스테미나 회복: 스테미나를 소모하는 행동을 하지 않고 있을 때 회복되며 (수정 및 의논 필요)

사. 플레이어의 공격력

- 기본 근접 공격력: (수정)

- 플레이어의 공격력은 [무기에 의존한다](#무기_공격력).

- 총 공격력: 무기의 공격력 + 클래스로 인한 공격력 변화 + 특전으로 인한 공격력 변화.

아. 무기의 공격력

- [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **Player Weapon** 시트를 참조한다.

자. 데미지 계산

(1) 플레이어 피격 데미지

- 플레이어가 받는 Damage는 적의 공격력에 의존한다. [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **Enemy** 시트 참조.

- 데미지 계산: Enemy의 공격력 – (플레이어 클래스의 특전에 의한 감소) (수정 및 의논)

(2) 적 피격 데미지

- 적이 받는 데미지는 플레이어 무기의 공격력에 의존한다. **Project.xlsx** 파일의 [**Player Weapon**](#무기_공격력) 시트 참조.

- 적이 플레이어 무기에 피격당한 위치에 따라 다른 데미지를 받게 된다. 피격 위치는 머리와 그 외 두 부분으로 나뉘어져 있다. (수정 및 의논) **Project.xlsx** 파일의 **Enemy** 시트 참조. (링크 추가)

- 플레이어 무기의 공격 타입에 따라 받는 데미지가 변동한다. (수정 및 의논)

- 방어 물자에 의한 데미지는 방어 물자의 공격력에 의존한다. **Project.xlsx** 파일의 [**Defensive Goods**](#방어_물자) 시트 참조. (링크 추가)

차. 방어 물자

- [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 Defensive Goods 시트를 참조한다.

카. 상점

- 상점에서는 보급 물자, 방어 물자, 무기 등을 구입할 수 있다.

- 상점에서 물건 구입을 위해서는 인게임에서 획득하는 포인트를 사용한다.

- 물건 구입에 사용되는 포인트 및 구입 가능 품목은 [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **Store** 시트를 참조한다.

- 포인트는 매 스테이지 시작 전에 얻을 수 있으며 난이도**(의논 필요)**와 처치한 적의 수에 따라 다른 포인트를 얻게 된다. [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **획득 포인트** 시트를 참조한다.

- 구매시: 현재 보유한 포인트 = (현재 보유한 포인트 – 구매 포인트 \* 특전 보정) (이와 관련된 특전이 있을 경우 보정) (수정 및 의논)

타. 방어 목표

- 민간인이 들어가있는 벙커를 지키는 것이 목표이다.

- 벙커의 체력이 0보다 작아지면 게임은 패배한다.

- 벙커의 체력은 피격을 받지 않고 있는 시간이 (의논)보다 길어지면 (의논)만큼 회복한다.

- 아이템을 사용해서 벙커의 체력을 회복시킬 수 있다. (의논)

- 벙커 관련 자세한 사항은 [**Project.xlsx**](../ProjectExcel.xlsx) 파일의 **Bunker** 시트를 참조한다.

2. 순서도

■ 플레이어 공격 순서