**캐릭터**

**V1.0**

**2019 8 27**

**Team PLUG**

* **버전 관리**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **내용** | **날짜** | **작성자** |
| V1.0 | 초안 작성 | 2019 8 27 | Chris |

* 개요
  + 캐릭터는 탐험을 시작할 때, 지정된 값만큼의 체력과 골드를 가지고 시작합니다.
    - 캐릭터마다 가지고 시작하는 체력과 골드의 값이 다를 수 있습니다.
    - 세부 내용은 후술합니다.
  + 캐릭터가 가진 패시브 스킬이 활성화됩니다.
    - 패시브 스킬은 상시 적용과 조건부 적용으로 구분됩니다.
    - 활성화 이후, 구분에 따라 패시브 효과의 적용 여부를 판단합니다.
    - 세부 내용은 후술합니다.
* 기능 정의
  + 캐릭터 체력
    - 캐릭터마다 탐험에 사용되는 해당 캐릭터의 최대 체력 값을 갖습니다.
    - 탐험을 최초 시작할 때, 캐릭터가 가진 최대 체력 값만큼의 체력을 가지고 시작합니다.
    - 캐릭터의 체력은 탐험 진행 중, 전투에 사용됩니다.
    - 전투 이후, 감소된 체력이 다시 회복되지는 않습니다.
      * 전투 이후 감소된 체력이 다음 전투에 이어집니다.
      * 행동 카드 등, 특수한 조건에 의해 감소한 체력이 회복될 수 있습니다.
        + 단, 이 경우 캐릭터의 최대 체력 값을 넘어서 회복될 수 없습니다.
    - 탐험 진행 중, 체력이 0이 되면 즉시 탐험이 종료됩니다.
      * 탐험 종료 후 처리는 탐험 기획서를 참고합니다.
      * 전투 관련 내용은 전투 기획서를 참고합니다.
  + 골드
    - 캐릭터마다 상점에서 사용되는 골드를 얼만큼 가지고 시작할 것인지에 대한 값을 갖습니다.
    - 탐험을 최초 시작할 때, 캐릭터가 가진 소지 골드 값만큼의 골드를 가지고 시작합니다.
    - 소지한 골드는 상점에서 행동 카드를 구매하거나, 덱에서 행동 카드를 삭제할 때 사용됩니다.
      * 상점에 대한 내용은 상점 기획서를 참고합니다.
    - 전투 이후 보상을 통해 골드를 추가로 획득할 수 있습니다.
      * 보상에 대한 내용은 탐험 기획서를 참고합니다.
  + 패시브 스킬
    - 캐릭터마다 하나씩 보유하고 있는 능력입니다.
    - 하나의 캐릭터가 둘 이상의 패시브 스킬을 보유하지 않습니다.
    - 같은 패시브 스킬을 둘 이상의 서로 다른 캐릭터가 보유하지 않습니다.
    - 패시브 스킬은 상시 적용 패시브 스킬, 조건부 적용 패시브 스킬로 구분됩니다.
      * 상시 적용 패시브 스킬
        + 항상 효과가 적용되는 패시브 스킬입니다.
      * 조건부 적용 패시브 스킬
        + 지정된 조건을 만족하면 효과가 적용되는 패시브 스킬입니다.
        + 지정된 조건을 만족하지 못했다면 효과가 적용되지 않습니다.
      * 탐험이 종료되면 패시브 스킬은 비활성화됩니다.
* 데이터 관련 내용
  + 추가 예정