플레이어 캐릭터 기획

목차

1. 개요

2. 플레이어 능력치

2.1. 능력치 상세

3. 플레이어 능력 강화

4. 플레이어

1. 개요

이 문서는 플레이어 캐릭터와 관련된 사항을 정리한 문서입니다. 추후 수정될 수 있습니다.

2. 플레이어 파라미터

플레이어 캐릭터에 할당된 여러 변수에 대해 설명

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 용도 | 초기값 |
| Player\_Hp | 체력. 수치가 0이하로 내려갈 시 게임오버 판정 | 50 |
| Player\_Mp | 마력. 플레이어 캐릭터가 스킬을 사용할 때 소모 | 0 |
| Player\_Vgr | 생명력. 플레이어 체력 수치 계산에 사용 | 1 |
| Player\_Mpg | 마력 회복 속도. | 1 |
| Player\_Atk | 공격력. 플레이어가 적 캐릭터를 공격할 시, 가하는 데미지 계산에 사용 | 1 |
| Player\_Def | 방어력. 플레이어가 피격 시, 감소될 생명력 수치 계산에 사용 | 1 |
| Player\_Spd | 속도. 플레이어의 기본 이동속도 | 1 |
| Player\_CurExp | 경험치. 레벨업을 위한 자원 | 0 |
| Player\_NextExp | 필요 경험치. 레벨업을 위해 필요한 경험치 양 |  |
| Player\_Lv | 레벨. 플레이어 성장 단계 | 1 |

모든 능력치는 정수형 데이터이며 일정 수식에 계산되어 인게임에서 적용된다.

필요 수식 및 파라미터 데이터 상세 등은 별도 파일에 정리

2.1. 능력치 상세 – 이거 따로빼서 액셀로 정리하겠음

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 명칭 | 상세 |  |
| Player\_Hp | 초기값 50. PlayerVgr 수치에따라 증가 |  |
| Player\_Mp | 최소치0, 최대치 100으로 고정 |  |
| Player\_Vgr | PlayerHp = 50 + (PlayerVgr \* 20 + 30) |  |
| Player\_Mpg | 자연재생 : 1초당 1 + (0.5 \* PlayerMpg)  적 타격시 획득량 : 10 + (0.75 \* PlayerMpg) |  |
| Player\_Atk |  |  |
| Player\_Def |  |  |
| Player\_Spd |  |  |
| Player\_Exp |  |  |
| Player\_Lv |  |  |

3. 플레이어 능력치 성장

플레이어가 게임오버될 때 보스에게 입힌 데미지 수치에 비례해 PlayerExp를 획득한다. 이후 전투을 재시작 하기 전 정비시간이 주어지며 이때 PlayerExp를 소모해 능력치를 +1 올린다.

소모되는 PlayerExp는 PlayerLv 수치를 일정 수식에 적용한 값으로 결정된다.