

❖ مواردی که متفاوت از Doc پروژه انجام شده است:

۱- تعریف توانایی (Skill) برای اسلحه ها به جای بازیکن (Player) و پیاده سازی قابلیت ارتقا برای آن تا level 5.

۲- به جای وجود گزینه ای برای ارتقا توانایی (Skill) های مختلف توسط بازیکن در پروژه، قابلیت ارتقا اسلحه وجود دارد که بازیکن با صرف پول میتواند از گزینه Upgrade weapon's skill استفاده کند، اسلحه خود را ارتقا دهد و Damage آن را بیشتر کند.

۳- به بازیکن حق انتخاب بین ۶ کاراکتر مختلف داده شده است و کاراکترهایی که توسط بازیکن انتخاب نمی شوند به Human enemy تبدیل شده و هرکدام از این کاراکترها ویژگی های منحصر بفردی از جمله پول و Stamina متفاوت دارند.

۴- بازیکن در ابتدای بازی به صورت خودکار وارد Shop مخصوص برای اسلحه های دائمی یعنی اسلحه های گرم و سرد می شود، زیرا حداقل داشتن یک اسلحه برای Attack ضروری است و بعد از خرید یک اسلحه وارد Shop اصلی که تمام آیتم های بازی در آن قرار دارد می شود و می تواند تمام آیتم های موجود بازی را مشاهده و خریداری کند. بعد از خارج شدن از Shop با دکمه Exit، روند بازی مانند گفته Doc پروژه به صورت ۷۰/۳۰ رندوم می شود و بازیکن بین Shop و Battleground به صورت رندوم جا به جا می شود.

۵- بازیکن در صورت پیروزی در مقابل Human enemy آیتم های Backpack دشمن را میگیرد، اما به دلیل اینکه برای Human enemy پولی تعریف نشده است، بازیکن مقدار مشخصی پول بعد هر پیروزی به عنوان جایزه دریافت می کند که مقدار آن بر اساس نوع دشمن و Level بازیکن متغیر است.