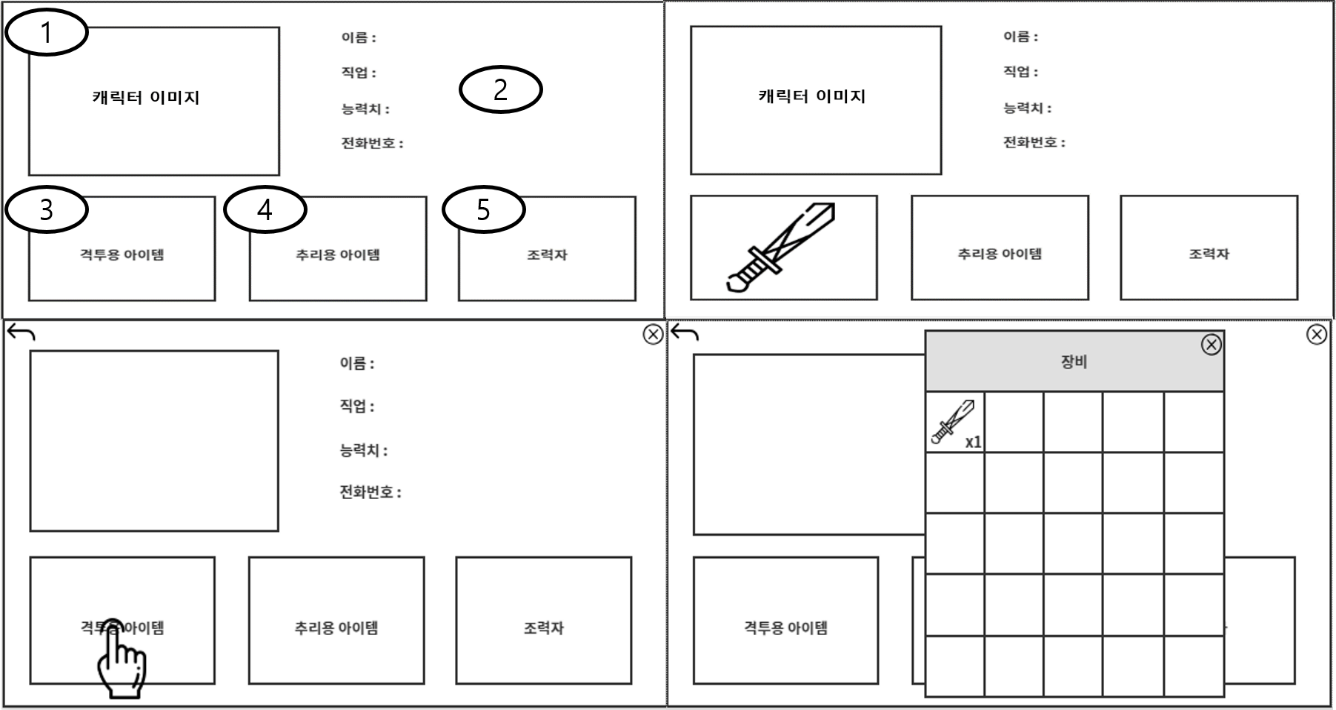
스테이터스 세부 기획

* 기획의도

1. 게임에 필요한 능력치 정의
2. 플레이어가 자신의 상태를 개량화 가능하도록 만듦.

* 개요

****

**전화번호:**

능력치 값

1. 스테이터스 종류(능력치 칸 안에 표기 됨)

* 격투: 컨텐츠 격투에 사용되는 수치
* 추리: 컨텐츠 추리에 사용되는 수치
* 체력: 컨텐츠 격투에 사용되는 수치
* 재화: 플레이어가 수집하고 소모할 수 있는 자원

1. 스테이터스와 연관된 시스템

* 아이템
* 장비아이템: 플레이어의 스테이터스를 직접적으로 증가시키거나 간접적으로 도움을 주는 아이템들.
* 각 스테이터스 분야 별로 아이템을 하나씩 착용할 수 있음.
* 소비아이템:
* 조력자(아이템):
* 재화 세분화
* 돈:
* 단서 토큰:

단서토큰 최대 소지 제한 or 요구 수치 상승.

* 스테이터스 정책

1. 스테이터스 수치는 최대 체력을 제외한 수치는 변수이다.
2. ID값이 똑같은 종류의 아이템은 동시에 하나만 효과를 적용받을 수 있다.

* 예외처리: 이미 적용 받았다면 사용할 수 없다고 뜬다.

1. 체력회복 아이템은 최대체력이 아닌 이상 여러 번 사용할 수 있다.

* 지정된 최대 체력 이상 회복할 수 없다.

1. 체력이 0 또는 0보다 아래가 될 시 사망하여 게임 오버가 된다.

* 체력이 떨어질 수 있는 조건은 격투에서의 피격이 유일하다.

1. 행동력이 0일 때 행동력 증가하는 아이템을 장비/사용 시 다시 활동할 수 있다.
2. 추리선택 가능 횟수는 (초기값 + 장비 아이템 + 소모 아이템 + 추리 관련 조력자)/2 이다.

* 현재 값이 홀수라면 반내림 값으로 적용한다.
* EX) 현재 추리 스테이터스 총합 값이 6이라면 추리 선택 가능 회수는 3이다.
* EX) 현재 추리 스테이터스 총합 값이 5라면 추리 선택 가능 횟수는 2이다.

1. 체력을 제외한 모든 수치는 0 이하로 떨어지지 않는다.