**제로버전 작업 사양서**

2015/9/23

* 방어자의 3부대가 루팅양의 50%를 나눠갖게.
  + 패배해도 루팅양의 50%는 부대전멸로 루팅가능
  + 정찰UI에서 자원부대 표시(기존UI에 자원아이콘모음하나 표시)
  + 자원부대가 전멸하면 그 부대에 할당된 루팅양을 얻음(패배해도)
  + 전투후 클라에서 서버로 보내는 패킷수정
    - 적 자원부대 죽인 상황
    - 내 죽은 부대상황(방어자의 보너스 때문에)
  + 패배시 UI교체(루팅양 표시)
  + 루팅한 양은 전체 루팅양에서 뺌
  + 재도전시 부대루팅양 없음
  + 3번 재도전기회를 실패하면 스팟은 사라짐.(이겨도 사라짐)
  + 전투후 자원부대 손실로 인한 방어자의 자원변동 적용
  + 손실된 자원부대의 수에 따라 소실율 적용
  + 방어자의 DB로 보내는 패킷수정(소실율적용 & 방어자보너스계산)
* 성스팟의 루팅양을 AI가 계산
  + 레벨별 표준 루팅양 구하는 공식 적용
  + 대박확률에 따라 표준 루팅양에 대박비율 적용
  + 공격자스팟에 루팅양적용
  + 방어자 패배시 당시 보유량에 맞춰 자원 소실
  + 공격자 약탈량 로그에 표시
  + 방어자 소실양 로그에 표시
  + 공격에 실패하면 3번의 재도전 기회
  + 재도전시는 부대에서 루팅하는 자원없음
* 방어에 성공시 방어성공 보너스적용
  + 상대레벨에 따른 방어성공 보너스 적용
  + 죽인 공격부대 숫자에 따라 보너스에 비율 적용
  + 침략자가 재도전시 방어성공보너스 감소.
* 성스팟의 경우 3번 공격시 무료로 상대교체하는 기능 성스팟에서 삭제
  + 보석광산에는 그대로 적용.
* 모든스팟에 별개수를 저장할수 있는 변수
  + 스팟 상단에 별슬롯 표시(NPC/성,3별일경우 표시하지 않음)
  + 전투 후 획득별점을 스팟에 적용(NPC/성스팟만 적용한다)
  + 획득한 스팟별을 누적할수 있는 변수, 계정에 추가(중복획득 불가)
  + 획득과 동시에 계정에도 개수를 누적한다.
  + 별개수에 따라 루팅양 조절.
  + 전투결과ui에서 별부족으로인해 감소된 루팅양 표시
  + 스팟 리젠속도 조절
  + 빈스팟이나 내스팟을 누르면 남은 리젠시간을 표시
* 금화로 즉시훈련 기능 추가
  + 시간당 금화환율 적용
  + 최소훈련시간 산정
  + 금화가 부족할경우 캐시로 결제할수 있게 버튼 변경
  + 금화훈련 ui디자인
* 온라인동안엔 ap회복안됨
  + 오프라인동안 회복되는 수식 변경
  + 레벨당 소모ap량/레벨당 최대행동력 테이블.
* 별모으기 퀘스트
  + 퀘완료시 계정의 별 개수 삭제
* 정찰
  + 3부대외엔 안개로 가려지게
  + 안개로 가려진부대를 터치하면 금화로 소비하고 안개를 없앨수 있음
  + 안개제거비용은 제거시마다 계속 증가
* 우선순위 낮은 작업
  + 3별이나 녹색스팟은 소탕기능 사용
    - 소탕티켓 아이템
    - 자세한 사항은 기획서 참조
  + 영토표시
  + 오프라인동안 패배로인한 자원소실은 1회로 한정
    - 1회이후의 침략은 로그에도 표시하지 않음.
  + 복수시스템 구현
    - 복수에 실패하면 상대에게 다시 복수의 기회를 준다.
    - 재도전중인 상대에게 복수를 당했을경우 루팅양의 비밀(?)을 숨기기 위해 스팟 루팅양 다시 계산.

상세 사양

* 방어자의 3부대가 루팅양의 50%를 나눠갖는다.
  + 성스팟을 터치하는 시점(매치가 이미 된시점)에서 부대가 없으면 부대를 만들고
    - 부대중 3부대를 랜덤 선택해서 선택한 부대번호를 군단정보에 추가한다.
      * 재도전 상황이라면 이 정보는 넣지 않는다.
    - 스팟에 설정된 상대 루팅양은 클라가 알고 있어야 한다.
    - 전투후 전멸한 부대에 대한 정보를 서버로 함께 보낸다
      * 내 부대의 생존상황도 함께 보내야함(적 방어보너스)
    - 승리시엔 기존처럼 루팅양 전부를 공격자에게 준다
    - 패배시엔 자원부대가 몇부대나 전멸했는지 확인해보고 그에따라 루팅양을 공격자에게 준다.
    - 자원부대 약탈량을 스팟 전체 루팅양에서 뺀다.
    - 자원부대 손실량을 방어자에게 적용한다.(침공당시 방어자가 갖고있던 자원 기준)(나중에 구현)
      * 중앙20%지역40%를 뽑아서 그중 50%를 셋으로 나눠 부대전멸수만큼 손실처리
    - 방어보너스를 함께 보내 적용시킨다.(나중에구현)
      * 일단은 빠른구현을위해 공격자가 보유한 자원을 기준으로 루팅율 적용해서 그 값의 50%를 보너스로 한다.
    - 3패배를 하면 스팟을 사라지게 한다.
    - 재도전 횟수를 스팟에 기록
    - 루팅한 양에 대한 정보를 클라로 함께 보낸다.
    - 승리시엔 기존과 같이 승리UI를 보여준다
    - 패배시엔 루팅한 자원양을 추가로 표시한다.
      * 승점하락과 AP하락도 함께