Project\_RS 컨셉 아무 말 문서

목차

[1. 메인 아무 말 4](#_Toc52585863)

[2. 몬스터 아무 말 4](#_Toc52585864)

[2-1. 아무 말 4](#_Toc52585865)

[2-2. 요약 4](#_Toc52585866)

# 1. 메인 아무 말

우리 게임은 어떤 게임인가 어떤 민족인가 이게 뭔가

# 2. 몬스터 아무 말

## 2-1. 아무 말

슬라임 있어야댐 슬라임 최고임 우려먹기 쉬움 빨리 뽑힘

그뭐냐 그거 슬라임말고 다른거 고민해봐야하고 캐주얼 한걸로다가

캐릭터 컨셉 일단 슬라임을 넣을 건데

몬스터의 공통분모를 설계해야지

공통 분모… 이게 뭐였더리…

그 몬스터

## 2-2. 요약

몬스터란? 플레이어, 캐릭터

몬스터의 데이터 : HP, 스킬 쿨타임, 스킬 종류, 이동 속도, 방어력

몬스터의 행동 : 이동, 고유 스킬 사용, 획득 스킬 사용

몬스터 종류 : 슬라임