Project\_RS 컨셉 아무 말 문서

목차

[1. 메인 아무 말 3](#_Toc52592211)

[2. 몬스터 아무 말 4](#_Toc52592212)

[2-1. 아무 말 4](#_Toc52592213)

[2-2. 요약 4](#_Toc52592214)

[3. 배경 아무 말 5](#_Toc52592215)

[3-1. 아무 말 5](#_Toc52592216)

# 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..

슬라임 스킬 생각해야댐… 얜 뭔가 밸런스 캐로 맞추고 싶음

밸런스형 진짜 기본 캐 처럼 있어야하는 건 공격 스킬, 생존 스킬, 버프 스킬

## 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

몬스터 기본 스킬 : 공격, 생존, 버프

# 3. 배경 + 오브젝트 아무 말

## 3-1. 아무 말

배경 일단은 Surviv.io 느낌 오브젝트 나무, 돌, 물 이런 거 구성해서 막 하는 거지

맵은 고정인데 나오는 스킬은 랜덤으로 지정할지 아님 고정으로 지정할 지 고민 중

위험 지역 설정하면 사실 고정으로 해도 상관없어 필수적인 것들 해서

고정으로 하자 난 최고야

중간 중간 건물을 이제 집이 아니라 동굴, 숲 이런 걸로 구성해야댐

자연환경으로다가 배경 컨셉 디자인에 대해서 회의 필요

그거 또 뭐더라 탑뷰 시점, 쿼터뷰 시점을 논의 해야하는 데 탑 뷰 작업이 조금 더 원활 할 듯하다.

## 3-2. 요약

스킬 나오는 곳 고정 알아서 모으셈 <- 이거 레벨 디자인

자연환경 예시

EX) 동굴, 바다, 숲, 초원, 피라미드, 늪지대, 정글, 눈지대, 용암지대, 강, 연못