09/20 회의

대략적인 기획은 끝났으니, 추가적으로 자세한 기획을 할 것인가 또는 프레임워크 같은 코딩 쪽의 기획을 할 것인가?

* 아직 캐릭터 특성이나 게임 스토리와 같은 요소가 정해지지 않았기에 게임 기획을 하자.

특성

롤토체스의 증강체 형식으로 랜덤하게 3종류가 나와서 선택을 하게 할 것인가 or 자신이 원하는 특성을 선택하게 할 것인가?

* 랜덤이 재밌긴 하다.

특성은 전 직업 공용특성, 직업별 전용특성으로 나뉜다.

탱커 전용특성안

1. 도발 시간 증가
2. 도발 시전 중 존야
3. 반사피해
4. 넉백시 자신의 최대체력 비례 데미지
5. 주변에 버프를 준다.

딜러 전용특성안

1. 시즈모드시 이동 가능.
2. 재장전 불필요
3. 시즈모드시 n초간 저지불가

디버퍼

1. 장판 범위 증가
2. 데미지 증가

기존 패시브 + 액티브 이던 플레이어블 캐릭터를 액티브 + 액티브로 대체

캐릭터는 총을 두개 소지 가능.

1. 탱커 – 서브: 이동기 | 메인: 광역도발 + 넉백
2. 딜러 – 서브: 수류탄 | 메인: 듀얼모드
3. 디버퍼 – 서브: 힐 장판 | 메인: 바인드

각각의 총을 획득 했을 때 총의 스펙을 랜덤으로 설정.