게임 기획 수정

* PVE 🡪 PVP 8인 게임으로 전환
* 규모: 팀전으로 4 : 4
* 게임 승리 목표:
* 몬스터를 사냥해서 팀원이 최대한 높은 점수를 흭득하는 것이 승리 요인
* (PVE 방식에서 가져올 점)캐릭터는 기존에 탱커(수정), 딜러, 지원(힐, 바인드) 🡪 이것만 들고가도 상관없다.
* *특성 🡪 동일하게 맵에 배치된 몬스터를 잡아서 레벨업을 통해 얻을 수 있음. 🡪* ***제거?***

***변경***

* *게임 처음 시작할 때 랜덤으로 1개 선택하고 시작해 2~3가지 중 선택하자.*
* *죽을 때마다 기존에 가진 특성 잃고 다시 1개 랜덤으로 선택하고 시작*
* *게임에서 기여(몬스터 사냥, 상대팀 사격)에 따라서 게이지를 채우는 방식으로, 진행하고 죽어도 그대로 2~3개 채울 수 있는 거고 쿨타임 부여, 🡪 게임 전체 시간에 따라 분배*
* 기본적으로 맵에 몬스터가 배치되어 있는데 배치되는 방식
* 하나는 큰 맵에 사냥터가 1 군데 정도 배치 되어있고 일정 시간동안 몬스터가 한 사냥터에서 나오다가 몬스터 스폰 지역이 다른 사냥터로 변칙적으로 바뀌는 시스템
* 사냥터 3군데로 vs 1군데 큰 규모로 잡을 지?

/-몬스터를 뿌리고 다니는-/그 보스가 있어서 그녀석을 잡을 수도 있고 그 보스 주변에 몬스터가 스폰 되는 시스템. 🡪 보류

* 몬스터를 잡으면 얻을 수 있는 것

1. 총기 🡪 제거 2. 경험치🡪제거 3. 점수

* 경쟁 요소
* 상대팀을 공격해서 점수를 깎아내는 방식
* 몬스터를 상대팀보다 잘 사냥하는 것