**RandomSkillDefence**

**Defence**

**게임방식:**

맨중앙에 user가 존재하고 유저의 주위에 사각형으로 길이 놓여있고 어느 한지점에서 몬스터가 특정 타임마다 spawn되며 지정된 길을 따라 계속 움직이며 한바퀴를 돌때마다 점점 더 강해지며 이 몬스터를 처치하여 재화를 얻거나 스테이지를 클리어할 때마다 재화를 얻어 몬스터가 한계치만큼 쌓이지 않게끔 유저가 타워에 random한 스킬을 뽑아 그 스킬을 관리하여 자동으로 공격해 막아내는 방식이다.

**게임 클리어 조건:** 특정스테이지까지 클리어하기 or 보스잡기(살아남았을 때까지)

**사용언어/플랫폼:** C#(유니티)/2D모바일(vertical) 화면 비율(9:16)/1440x2560 or 1080x1920

**컨트롤:** 버튼을 클릭방식으로 스킬을 가지거나 관리하는 방식

**Scene:**

1. 시작화면(시작버튼, 종료버튼)
2. 게임 시작(유저와 배경 map들이 보이고 UI들이 배치 되어있는 상태)
3. 게임 종료(모든 것들이 멈추고 Game End표시와함께 처음으로 돌아감)

**리소스:** 몬스터(2개), 배경(길, 나무, 풀, 물 타일), 유저(회색계열의 수정구 타워), 기술아이콘(10개정도), UI/UX, 공격 사운드, 피격 사운드, BGM 등

**몬스터/유저:** 일반 몬스터 2개, 보스 몬스터 1개/수정구 타워

**디자인풍:** 동화풍의 디자인(EX: 스타듀벨리)

**게임 뷰:** 배경은 탑view, 오브젝트, 몬스터와 유저는 쿼터view

**기술방식:** 스킬들은 모두 각각의 확률에 의하거나 기본공격이 바뀌거나 상시 작동하는 스킬들로 구성하여 기본공격이 적중하였을 경우에 확률이 작동하는 방식

**스테이지 수(예정):** 20회에 10회마다 보스 출현

**UI:** 정지버튼, 게임시작버튼, 종료버튼, 재화, skill뽑기버튼(스킬이 눌려져 있을 경우 업그레이드버튼), 제거버튼, 타이머, 스테이지, 체력

**애니메이션:** 몬스터spawn, 몬스터dead, 워킹, 수정구 이펙트(수정구 주위에 뭐가 도는듯한?)

유저 스펙: 기본데미지(10), 공격속도(1초당2회), 타겟형 공격, 소지할 수 있는 스킬수(5)

몬스터 스펙: 체력(100)스테이지수가 지날 때 마다 추가체력, 이동속도(미정), 방어력(0++(방어력1당 데미지1씩 감소))

스킬(예정):

-화염구(패시브): 일반공격이 범위형 공격으로 바뀐다/기본데미지 감소.

-기관총(패시브): 공격속도가 배가 된다

-지진(확률): 기본공격이 적중하면 10%센트확률로 모든 라인에 기본데미지\*10

-아우토반(소환): 자동차형태의 소환수가 나와 라인을 따라 계속 이동하며 데미지를 준다.

-비트코인(패시브): 몬스터를 잡을 때 마다or스테이지를 클리어할 때마다 얻는 재화가 이득을 보거나 손해를 볼 수 있다.

-체인라이트닝(확률): 기본공격이 적중하면 30%센트확률로 최대6마리까지 기본데미지\*5

-한기(확률): 기본공격이 적중하면 20%확률로 라인전역에 기본데미지\*3에 슬로우를 준다.

-분화구(확률): 기본공격이 적중하면 10%확률로 맞춘 위치에 분화구가 생겨 범위로 기본데미지\*15를 준다.

-멀티샷(확률): 기본공격의 70%확률로 여러 마리를 동시에 공격한다.

-마나업(패시브): 기본공격력이 늘어난다.

화면 배치:

재화 타이머 스테이지

유저

뽑기/업그레이드

스킬 제거

라인 속 몬스터 수