

2015 07 27 14:47 ~ 17:00

1. 미션 시스템

방향 --> 어렵지 않게, 라이트 하게

Q: 미션으로 얻는 경험?

A: 도감의 용도 + 그 자체로 다른 포켓몬을 얻을 수 있는 수단

1 포켓몬 특징을 살려서(속성별로 미션에 관련된 능력) + 속성은 들어가야함

Q: 상성관계는 없는지

A: 생각

2 유저가 시간을 조절할 수 있게 해서 시간이 많을수록 성공률을 높이자

3 성공률을 100%로 하되, 어떤 요소에 따라 미션에 걸리는 시간을 다르게 조절하자 (확정)

2. 시간을 어떻게 조절

1. 포켓몬을 특정 등급으로 나누고 그 등급에 따라 조절 (Ex: 특정등급 --> 희귀도)

문제점: 포켓몬을 나눈다는 것(각자 쓰임새가 있음)

2. 등급 속성 조합

적합도(?)

3. 보상

1. 포켓몬? 알? --> 둘 다

어떻게? : 1. 어떤 포켓몬 얻을지는 고정 / 얻을 수 있는 확률이 있음

2. 미션 비율 조절 (돈 주는 미션, 알 주는 미션) 보류

3. 미션을 완료하면 어떤 속성(바뀔 수 있음)의 포켓몬 알이 나오고 그 알을 부화하면 그 속성의 포켓몬이 랜덤으로 나온다

--> 이미 나온 포켓몬은 안 나오게 할지 보류

4. 미션 시작 조건(자원)

1. 미션이 일정 시간마다 랜덤으로 들어옴. 그 중에서 선택

2. 자원이 없으면 미션 보내기 불가능 (자원은 일정 시간 간격으로 참)

3. 보낼 포켓몬이 없을 경우에도 미션 보내기 불가능