엔터 더 건즈 + 시간을 조종하는 초능력자

날라오는 탄막과 몬스터를 시간을 조종해 멈추고 피하며 게임을 플레이

(이전에는 근접 전투 위주로 게임을 플레이 하도록 하려했다. 이제는 그 차이를 주지 않으려 함)

유저의 체력이 곧 마나이자 플레이 가능한 시간

초당 체력이 1씩 줄어든다. 스킬을 사용하면 스킬에 설정된 소비량만큼 체력이 감소된다.

(타임어택)

유저는 시간을 관리하며 앞에 나타나는 적 몬스터를 처치해야 한다. 일방적으로 시간만 사용하면 유저에게 불리함으로 몬스터를 처치하면 소량의 시간을 회복할 수 있다. (시간 강탈)

* 모바일 게임으로 게임을 플레이 하며 시간을 계속 체크 해야함으로 게임에 몰입감이 짧은 플레이 타임으로도 게임에 유저의 몰입감을 유지할 수 있다.
* 일방적으로 소비되는 시간을 몬스터를 통해 일부 회복할 수 있음으로 방을 탐험하며 몬스터를 처치해야 하는 명분이 자연스럽게 생기게 된다.

유저가 방의 모든 적을 처치하면 상인이 등장하며 해당 상인을 기준으로 세이브 포인트가 설정된다.(유저가 게임을 끄고 다시 켜도 해당 세이브 포인트를 기억해 다시 플레이할지 유저에게 물어보게 된다.)

* 모바일 플랫폼 특성상

산화 – 환원 작용은 게임에 사용해 방해요소를 약화시키기 하고 일회용 벽을 만들어 잠시 방어하기도 한다.

정지 – 실행 – 감속 – 가속 (제어 스킬)

방해요소를 대상으로 효과 적용 시 대상의 움직임을 제어 할 수 있다.

유저캐릭터를 대상으로 사용 시