1. 추가 요소 명시

-공격 범위 스탯을 추가

-철거 기능 추가

-자원 상승률을 업그레이드 시킬 수 있는 업그레이드 포인트 추가

2.타워 디펜싱 설계

1)세부요소 명시

타워 : 공격력, 공격속도, 공격 범위 스탯을 가짐 그리고 이 3개를 통해 타워 건설 비용이 결정

적 : HP, 이동속도를 가짐

스테이지 : 여러 개의 웨이브를 가짐, 해당 스테이지에서의 플레이어의 Hp를 결정, 시작 자원량, 자원 상승량, 자원 상승 주기를 결정, 건설 포인트와 맵 타일을 가짐

플레이어 : 정해진 Hp를 유지하고 모든 웨이브를 견디면 클리어, 그렇지 못한다면 실패, 일정하게 상승하는 자원을 가지고 타워를 건설, 타워를 철거할 경우 건설 비용의 50%를 돌려줌

적을 처치하면 얻는 포인트를 통해 자원 상승량을 올릴 수 있다

2)밸런싱

1.타워 가격 산출

-공격력 : 1당 10원

-공격속도 : 1당 15원

-공격범위 : 1당 10원

산출이유 : 기본 단위를 1원으로 잡을 경우 1.5원 1.25원 등 소수점까지 가게 되는 경우가 생기고

100단위 이상을 사용할 경우 기본 타워도 스케일이 크게 느껴질 것 같아

중간단위인 10원부터 시작하도록 절충,

공격속도는 늘어날수록 수치당 dps는 공격력과 동일하지만, 공격력은 상대의 남은 체력에 비해 높을 경우 손실이 나지만 공격력은 그런 경향이 조금 덜하기 때문에 일단 50%비싼 가격을 책정

공격범위는 딱히 이유 없음

2.자원 상승량

-일반적인 경우 : 시작량 100, 상승량 10(업그레이드마다 5원) 상승주기 1초

3.포인트

-일반적인 경우 : 시작량 0, 상승량(잡은 적에 따라 달라짐), 업그레이드 할 때마다 다음 업그레이드 비용이 증가(10씩 증가)