

태그 시스템

1. 태그는 플레이어가 직접 플레이하는 캐릭터를 변경하는 것이다.

2. 태그를 하는 도중에는 무적 상태가 된다. (약 1초)

3. 플레이어는 태그를 하면 다음과 같은 효과를 얻는다.

- 버프/디버프/강력한피해/스킬의 쿨타임 초기화 (의논점) 캐릭터마다 태그 효과가 다르다?

4. 태그는 쿨타임이 없다.

5. 태그를 하기 위해서는 태그 게이지를 쌓아야 한다.


5.1. 태그 게이지는 공격을 적중하면 쌓인다.

5.2. 태그 게이지는 총 2칸이 있다.



6. 태그를 10초 내에 하면 콤보가 쌓인다.

 0단계: 콤보 x (1칸 미만)

 1단계: good (1칸 이상 2칸 미만)


 2단계: great (2칸)

7. 단계별 효과는 다음과 같다.

7.1. 0단계 (태그 게이지 1칸 미만일 때 태그 시)  

- 콤보가 0일 때 : 캐릭터의 스탯이 10% 감소한다. (무한 중첩) (의논점) 캐릭터마다 감소하는 스탯이 다르다?

- 콤보가 0이 아닐 때 : 모든 콤보가 사라지는 대신 캐릭터 스탯 감소가 없다.



7.2. 1단계 (태그 게이지 1칸 이상 ~ 2칸 미만 일 때 태그 시)  

- 콤보가 1 증가한다.

피해량 공식 만든 후 수치 조정

- 태그 전 후 캐릭터 중 공격력이 높은 캐릭터의 공격력의 100%의 피해를 주변에 준다.

- 캐릭터의 태그 효과 50% 적용

7.3. 2단계 (태그 게이지 2칸 일 때 태그 시)  

- 콤보가 2 증가한다.

- 태그 전 후 캐릭터 의 공격력을 합산하여 주변에 피해를 준다.

- 캐릭터의 태그 효과 100% 적용

20콤보(스탯 100% 증가) 까지 All Great 기준

- 100초 이하

- 10번의 태그

- 자세한 시간은 한판 한판 걸리는 시간 계산을 한 후 조정

콤보 시스템

- 콤보 1 마다 캐릭터의 스탯이 5% 증가한다.

- 스탯은 최대 100%까지만 증가한다.

- 콤보는 무한으로 증가한다. -> 콤보가 높을 수록 스테이지 클리어 보상이 늘어난다.?

- Good: 콤보 1 증가

- Great: 콤보 2 증가