**2023 09 17**

보류

1. 열쇠 파밍을 [열쇠 조각으로 할 것인가] or [열쇠 원본으로 할 것인가]
2. 플레이어간의 경쟁을 위한 컨텐츠 추가 // 패배 시 폭탄 목걸이 타이머 감소 및 열쇠 1개 뺏김
   1. 1대1 막고라
      1. 근접한 플레이어에게 막고라 신청이 가능
      2. 어느 때나 사용할 수 있는 강제 막고라권을 파밍으로 획득 가능

몬스터 사냥과 상자 파밍 중 열쇠 획득의 난이도는 당연히 몬스터 사냥이 더 높아야 하고, 어느정도 패널티가 존재해야 함

* ~~만약 상자에서 열쇠 조각을 얻게 됐을 때는 상자를 여는 난이도를 더 낮춰야 할 것 같음~~
  + ~~현재는 기존의 상자 오브젝트가 존재하고 그 상자를 열 수 있는 오브젝트가 있다~~
  + ~~두 가지의 일을 하고 열쇠조각 1개를 얻기에는 너무 노가다다~~
  + ~~기존의 상자 오브젝트만 남기고 상자를 열 때 QTE를 수행하고 그 결과로 열쇠조각 1개를 획득~~
  + ~~상자를 열 수 있는 오브젝트는 삭제 너무 투머치다?~~
  + ~~열쇠조각 3개 보유 시 자동으로 열쇠 1개로 변환~~
* ~~몬스터와 조우했을 때~~
  + ~~몬스터와 전투할 경우~~
    - ~~만약 승리했을 때~~
      1. ~~플레이어에게 열쇠 1개를 추가~~
    - ~~만약 패배했을 때 (플레이어에게 패널티)~~
      1. ~~플레이어 폭탄목걸이 시간 N만큼 감소~~
      2. ~~플레이어 이동속도 감소? (밸런스상 보류)~~
* ~~상자를 열기 위한 도구가 필요하고 그 도구는 몬스터를 처치 시 획득이 가능하도록 하는 방식?~~
* 어드밴티지 요소
  + 플레이어 폭탄목걸이 시간 증가
  + 플레이어 이속 증가
  + 플레이어 QTE 난이도 하락
* 모든 캐릭터 사용 가능한 밀치기
  + 사용 조건 : 상시 사용 가능
  + 쿨타임 : 3초
  + 적중 시 효과 : 대상 기절 1.5f초 + 폭탄목걸이 시간 N만큼 감소 + 피격 대상 열쇠 드랍
  + 캐릭터 모션 : 공격 모션
* 통합된 맵을 그냥 3개로 나누고 게임 한판 한판의 템포를 빠르게 만들자 한판 지고 나면 그냥 무지성 큐 돌리게 만들자
* 나눠진 맵은 랜덤으로 결정되도록 하면서 배틀로얄 게임을 캐주얼하게 만들자
* 맵을 나누면 열쇠 사용하는 공간인 쉘터는 중앙으로 고정
* 한정된 공간에 열쇠를 단 2개만 생성 시키고 열쇠를 가진 사람을 쫓도록 유도 쫓기지 않는 사람은 열쇠를 사용하여 탈출시도를 하는 구도
* 술래잡기 게임
* 캐릭터 직업은 3개 능력은 라이트하게
* 필드에 상자는 2개
* 상자를 여는 동안도 밀치기 피격 가능 (방해가 됨)
* 상자와 상호작용 시 QTE 수행
  + QTE 성공 시 열쇠 획득
  + 열쇠 획득 시 해당 플레이어 이동속도 감소
* 몬스터와의 1대1 대결 (억까 요소)
  + 몬스터와 충돌 시 대결됨
  + 대결 시
    - 3연속 QTE 성공을 기준으로 승패가 나뉨
    - 막고라 상태에서도 폭탄목걸이의 시간은 계속 흐름
    - 막고라 동안도 밀치기 피격 가능 (방해가 됨)
  + 막고라 패배 시
    - 폭탄 목걸이 시간 N만큼 감소
    - 해당 몬스터 삭제

추가로 생각할 것

1. 플레이어 접근을 알 수 있는 수단 (시각 효과 이외의)
2. 캐릭터 스킬 탈출에 지장이 있을 정도의 능력
3. 각 맵만의 특색
4. 쉘터 개수 추가?
5. 인원 변경
6. 자기장?

3vs3vs3 파밍 턴제 카드 전투 게임?