●게임에 등장할 아이템 종류

※ 아이템의 경우 각 오브젝트 별로 능력이 강화되는 특성이 있음

Ex)

개과

- 01. 짖기 범위 증가

// - 짖기 능력이 '유인(경계)' → '혼란(스턴)' 상태이상으로 변경

1. 짖기 범위 감소
2. 짖은 이후 신체 내구도 추가 감소

- 02. 이동속도

- 깨물기?

// - 단백질쉐이크 : '달리기' 상태에서 적 오브젝트와 충돌시 적 '넉백'

충돌 시 개의 신체 내구도 감소

생체, 언데드

설치류

- 01. 대쉬 기능 추가

- 02. 이동속도 증가

- 날카로운 이빨 : 줄 갉아먹기의 속도증가, 소음증가

고양이과

- 01. 츄르 : 점프력 증가

- 아홉개의 영혼 : 고양이 빙의 시간 증가 (신체내구도 소모속도 감소)

어류

- 01. 지느러미 모터 : 수중 이동속도 증가

- 02. 수면 위 점프 가능

// - 식욕촉진제 : 물건 삼키기, 뱉기 능력 추가

조류

- 대쉬 강화(1회 방어 능력)

- 이동 강화 ( 신체 내구도 감소 속도 증가 )

인간

* 이속 증가
* 구르기 강화
  + 구르기 무적시간 증가 ( 구르기 이후 S초 동안 받는 피해 증가 )
* 공격력 강화
  + 깡공증가
  + 깡공 대폭 증가 – 받는 피해 증가 ( 양날의 검 )
* 공격 범위 증가
* 상호작용 속도 증가 – 패널티

● 상인의 물건값 인상건

02. 상점에서 판매하는 가격이 기본적으로 높다.(불살루트는 모든 아이템 구매 불가)

ㄴ 장점 :

① 화폐 인플레 현상을 초기에 잡을 수 있음

② 초반 아이템 구매로 게임을 아이템 성능으로 밀어버릴 수 있는 점을 막을 수 있음

ㄴ 단점 :

① 높은 기초 가격으로 플레이어가 아이템을 사는데 부담감이 생길 요지가 존재함

② 초반 구간에는 히든 루트를 만들기가 껄끄러워 질 수도 있음

+개인적인 의견

\* 아이템 성능에 따라 가격 차이를 두는 방법?

-> 스테이지가 증가할 때마다 게임 난이도가 올라가는 만큼 아이템의 성능도 그에 맞추어 성능 별로 다양하게 준비되어야 하지 않을까?

코인 수급이 적고 난이도가 쉬운 초반 스테이지의 경우 저렴한 가격으로 구매할 수 있고 스테이지 클리어에 도움을 줄 수 있는 아이템을 살 수 있도록 하고, 코인 수급이 비교적 많은 중~후반 스테이지의 경우 더 비싼 가격과 좋은 성능의 아이템을 준비하는 것이다. 즉 게임 난이도에 맞추어 아이템도 낮은가격-적당한 성능 ~ 높은 가격-높은 성능으로 분류를 하면 어떨까? 그런 경우

불살 루트로 갔을 때 모든 아이템을 다 살 수 없도록 아이템의 종류를 다양화 하는 것이 필요할 것 같다.

학살 루트로 갔을 때는 당연히 모든 아이템을 구매할 수 있어야 한다.

상인은 가격을 올릴 필요가 없다.

* 중립적인 인물이 아니게 되었기 때문.

1. 아이템이 애초에 스테이지 진행에 따라서 순차적으로 오픈
2. 불살루트도 모든 아이템을 구매할 수 있음
3. 다 죽이면 아이템 구매 시기가 당겨짐

* 고양이
  + 고양이의 기본 능력
    - 높은 점프
    - 벽에 매달리기
    - 나이트 비전
* 조류
  + 조류 능력
    - 대쉬
      * 닿으면 뒤짐
* 개과
  + 개 능력
    - 짖기
      * 짖어서 도발 – 사용시 신체 내구도 소모
* 설치류
  + 쥐 능력
    - 대쉬
      * 신체 내구도 감소
    - 줄 끊기
      * 신체 내구도 감소

// 주점 시스템

상인 = 배신자

나중에 잘못을 인정

상인이 아버지 꼬드겨서