1. 캐릭터 생김새 정하기 C

2. 캐릭터 고유 무기

1. 용사(한손검)

2. 마법사(완드)

3. 도적(단검)

4. 궁수(활)[엘프]

5. 농부(창)

6. 방패병(방패)

7. 사냥꾼, 바바리안(도끼)

3. 캐릭터 고유 스킬[뱀서 스탯 16) 장착 무기6 장신구6] 최대 업그레이드 레벨 : 10

기본 체력 : 100

1. 용사 :

2. 마법사 : 쿨타임 감소 - 10%

3. 도적 : 이동속도 +20%, 행운 증가 +20%

4. 궁수(엘프) : 투사체 증가 +1

5. 창병 : 공격 범위 증가 10레벨당 +5%

6. 방패병 : 10레벨당 방어력 +10

7. 바바리안 : 기본 체력 150, 이동속도 -20%, 10레벨 당 피해량 증가 +10%(최대 50%)

4. 캐릭터별 스탯 차이 : 위에 적음

5. 등장할 적

1. 스켈레톤(용사들이랑 같은 디자인인데 해골임)

2. 고블린

3. 다크엘프

6. 경험치 획득량? 보류

7. 방어력에 대해 정하기 : 보류

1. 고정피해량 감소

2. 방어 상수를 이용한 피해량 감소

3. 반사뎀

8. 행운에 대해 정하기

1. 아이템 획득률[상자깡, 오브젝트 파괴 시 아이템 등장률] + 치명타율

2. 오로지 아이템 획득률[상자깡 개수 증가]

9. 게임 시스템

1. 무기 개수가 적을때

1. 무기 업그레이드 시 스킬 언락

2. 무기 스왑

3. 무기 보유 효과와 장착 효과의 차이?

기본 공격은 자동

스킬은 사용으로

무기의 패시브를 줄 것인가?

레벨업 시 스탯 분배 가능

2. 일반 뱀서처럼

* 다음 주 까지 할 내용
* 민석
  + 플레이어 무기 스왑 확인 및 애니메이션 적용
  + 공격 구현
    - 적 체력
    - 플레이어 공격력 + 플레이어 체력
    - 공격 범위
    - +플레이어 타격 이펙트(컬러 알파값 조정 or 몸이 빨개지는 것)
* 지훈
  + 무기별 스킬 종류 구상
  + 차트(스탯 종류, 스탯 배분, 최대 스탯, 들어가는 딜량)