**Project\_T 기획**

게임 장르 : 액션 로그라이트 협동 디펜스

비슷한 느낌 : 메이플스토리2, 던전스트라이커

* 캐릭터 클래스
  + 엔지니어 : 타워 설치
  + 성직자 : 주변 아군(소환물 포함) 서포터
  + 보병 : 가장 기본적 클래스, 화기류 사용
  + 소환사 : 소환 몹 생성
  + 마법사 : 마법 사용
  + 네크로맨서 : 상대 몹 죽일 시 시체로 부활(소환 몹 취급)
  + 전사 : 가장 기본적 클래스2, 근접
  + 캐릭터 별 스킬을 어떻게 넣어야 할 지
    - 스탯 상향 / 스킬 강화
    - 기본 스킬 보유, 다른 스킬들은 해금하는 방식
  + 스킬의 개수 : 3~4개
* 스테이지 클리어 시 효과 선택
  + 본인만 강해지는 효과(스킬 강화, 스탯 증가)
  + 파티원과의 시너지(같은 효과 소지 시 증폭)
* 아이템
  + 장비 / 사용템
    - 장비의 경우
      * 방어구(방어력 증가/특정 스탯 증가/특정 세트 효과)
        + 모든 클래스가 같은 방어구를 입을 것인가
        + 클래스 제한 X 방어구의 재질마다 다른 효과 보유 (가죽 : 이속 증가, 판금 : 방어력 증가 등)
        + 모자 상의 하의 장갑 신발 등
      * 무기(공격력 증가/주문력 증가/특정 스탯 증가/특정 세트 효과)
        + 무기의 경우 클래스 별 무기 설정
        + 각 무기마다 특색을 줄 것인지(공격력 or 주문력)
      * 악세서리(특정 스탯 증가/특정 세트 효과)
      * 세트 효과
        + 2세트, 3세트 5세트 효과
        + 조합을 어떻게 짤 지
        + 방어구+악세사리 조합 / 오직 악세사리만으로 조합
        + 아예 무기 방어구 악세 전부를 합친 세트도 가능
      * 어디서 구할 지
        + 게임이 아예 끝나고 보상으로
    - 사용템의 경우
      * 적에게 데미지를 줄 수 있는 아이템
        + ex.폭탄, 투척형 포션, 카드 (적중 시 고정 데미지 n이나 최대 체력/현재 체력의 n% 데미지)
      * 본인/팀 전체에게 버프를 주는 아이템
        + 딜 버프 아이템(사용 시 주는 데미지 n% 증가)
        + 유틸 버프 아이템(사용 시 데미지/이동 속도/특정 스탯 증가)
      * 어디서 구할 지
        + 스테이지 클리어 시 보상 측면으로
* 스테이지 진행 방식
  + 기본 진행 방식
    - 정해진 길로만 적 몬스터들이 내려오고, 내려오는 몬스터들을 막는 방식
      * 한 번에 몇 마리나 나올 지, 텀을 어느 정도 두고 나올 지
    - 일자 길
    - 플레이어 시점 고정
  + 스테이지 클리어 조건
    - 스테이지 별로 정해진 시간 동안 적이 내려오지 못하게 막기
    - 스테이지 별로 정해진 마릿수만큼 적을 잡기
    - 특수 클리어 조건(ex. 보스 스테이지 클리어 시 보스 잡기)
  + 스테이지 실패 조건
    - 지키고 있는 특정 라인을 적이 넘어오지 못하게 하기
    - 지키는 물건이 있을 경우 적이 그것을 부수지 못하게/닿지 못하게 하기
    - 플레이어의 완전한 사망
      * 플레이어의 전체 목숨(ex. 4)에서 사망마다 1씩 깎이고, 더이상 남은 목숨이 없을 경우 실패
      * 플레이어의 생존 유무와 관련 없이 위의 조건 중 하나 만족시 클리어할 것인지 (플레이어는 다 죽었지만 엔지니어/소환사의 타워/소환수가 적을 죽여 특정 마릿수 만족 시)
  + 플레이어의 부활
    - 해당 웨이브 사망 시 다음 웨이브부터 부활
  + 스테이지 클리어 시
    - 추가 보상
  + 이동 방식
    - 이동 시 사용할 키 : WASD
    - 이동 가능 구간 제약 X
* 보스전
  + 스테이지 n개를 클리어 시 보스 스테이지가 나올 것인지
  + 보스 등장 시
    - 처음부터 다른 몬스터들과 함께 등장
    - 특정 시간 경과/몬스터 특정 마릿수 잡을 시 등장
  + 보스 스테이지 클리어 방법
    - 보스 처치 시 즉시 클리어
    - 보스 처치 후 클리어 방법 만족 시 클리어 (클리어 방법 : 스테이지마다 정해진 시간/마릿수 충족시)
    - 보스를 잡지 않고 제한 시간 경과 시 실패
  + 보스 스테이지 클리어 시 보상
    - 일반 스테이지보다 좋은 보상 확정
    - 보스 스테이지에서만 나오는 보상?(희귀 장비나 스킬)
* 스테이터스 : 힘, 지능, 체력
  + 스탯의 기준을 어떻게 할 것인지
    - 모든 스탯을 공용으로 사용하기
      * 힘 : 기본 공격/물리 스킬 계수
      * 지능 : 마법 스킬 계수
      * 체력 : 최대 체력/보호막 스킬 계수
* 속성
  + 불, 물, 풀, 무속성 (추가한다면 광, 암?)
  + 속성들 간의 상성관계
    - 불 < 물 < 풀 < 불
    - 상성이 유리한 타겟에 공격 시 추가 데미지
    - 상성이 불리한 타겟에 공격 시 데미지 감소
    - 무속성의 경우 데미지 증감 없음
  + 적 몬스터의 속성
    - 적 몬스터 식별자마다 각각의 속성을 넣어줄 것
  + 플레이어의 속성
    - 기본 공격의 속성 : 무속성(장비-무기에 따라 바뀔 것인지)
    - 스킬 별 속성 : 각 스킬 별 속성 정해주기
* 고유 시스템
  + 별자리 시스템(핵심) 룬, 덱 시스템은 여기 포함 가능
    - 황도 12궁을 필두로 특정 컨셉에 맞는 별자리를 골라 플레이
    - 각 별자리마다 스탯의 상승, 직업에 맞는 별자리 선택 시 시너지 효과 발생
    - ex.
    - **♈**양자리 : 불 속성 스킬 효과 증가
    - **♉**황소자리 : 체력 증가, 체력의 일부 보호막화
    - ♊쌍둥이자리 : 자신과 체력이 같은 분신 소환
    - ♋게자리 : 플레이어 사망 판정 시 1 남기고 무적 판정
    - ♌사자자리 : 근접 공격 효과 증가
    - ♍처녀자리 : 확률 보정
    - ♎천칭자리 : 속성의 상성관계 무효, 데미지 약간 증가
    - ♏전갈자리 : 공격 시 확률적으로 도트데미지 추가
    - ♐궁수자리 : 원거리 공격 효과 증가
    - ♑염소자리 : 풀 속성 스킬 효과 증가
    - ♒물병자리 : 회복 효과 증가
    - ♓물고기자리 : 물 속성 스킬 효과 증가
    - ⛎뱀주인자리 : 1회 부활