전쟁 개념을 만들 것인가?

그걸로 인해 스케일을 키울 수 있긴 하다

그냥 밖으로 나가는 오브젝트를 맵 중 하나로 놓으면 되지 않을까 싶다

그게 되면 이제 여러 맵을 관리/생성할 수 있으니

꽤 괜찮은 컨텐츠가 될거라고 믿어 의심치 않는다

일단 고민해본 결과 여러 지역을 나뉘어

특정 지역에서는 생성이 좀더 잘 되게끔 만드는 방식이 좋은 것 같다

* 지역 기획을 만들었다

컨텐츠는 전부 다 완성했는가?

외부로 나가게 되는 경우 어떻게 되는 지에 대해 그림판으로 그려보는 것도 좋을 것 같다

뭐, 철인모드든 아니든 그건 중요하지 않다. 어차피 실시간으로 sqlite와 계속 통신을 할 것이고,

만약 철인모드가 아니라면 디비를 옮겨 저장하는 방식을 생각하면 될 것이다

전쟁에 대해서는 별다른 문제가 없는가?

일종의 강화 개념을 만드는게 좋을까?

무기고에서 무기도 생성하고

무기의 퀄리티를 높이는 방법도 찾게 하는거지

일단 방어하는 쪽이 20%정도 더 유리하게 만들어야 겠다

물론 주변 타일을 터치해서 개척해 나가는 경우도 있다

건물 별로 기능을 UI로 그려보는 것도 재미있을 것 같다.

구체적으로 UI기획을 하고 나서 본격적으로 디비, 클래스를 기획하는 게 좋을 것으로 보인다

근데 그건 귀찮긴 하다 ㅎㅎ