

Duckling (Default)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> No Drop 	-
Teir	-	-	-
ID Enum DuckCareer	-	Duckling = 1	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	Yes	Item in Scene	
ThrowItem	Yes	<ul style="list-style-type: none"> if Interact Item in scene and hold. can throwable 	
TakeDamage	Yes		
Heal	-	-	-
UseSkill	-	-	-
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) 	
ChargeAttack	-	-	-
RangeAttack	-	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block 	-
BuffMon	-	-	-
BuffMap	-	-	-
CareerDuration	-	-	-

ChefDuck (Career)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 10% Chance 	-
Teir	-	A	-
ID Enum DuckCareer	-	Chef = 2	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	Yes	- if use CareerAttack	
TakeDamage	Yes		
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Ducklicious -> Roast Duckeddon Burning Enemy 5 Block 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] Flying Pan 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Spicy Mode -> Add lenght attack Between 2-4 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block Flying Pan 2 Block Spicy Mode 2-4 Block 	
BuffMon	Yes	<ul style="list-style-type: none"> DoggoMon -> No Barking MooPingMon -> No ThrowSkewer PeterMon -> No Attack LotteryMon -> % Drop Coin Between 3-8 Coin 	
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Kitchen -> Wall behind Push Slowly 	
CareerDuration	Yes	26 Sec	20 Sec Before Use this type card Again

DancerDuck (Career)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 13% Chance 	-
Teir	-	B	-
ID Enum DuckCareer	-	Dancer = 4	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	-	-	-
TakeDamage	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Normal Yes [StepDance] If use skill no take any damage 2 sec 	
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> StepDance -> no take any damage -> Stun Enemy in Range 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) 1 Block [CareerAttack] Waving Fan 	
ChargeAttack	Yes		
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block StepDance 3-4 Block Waving Fan 2 Block 	
BuffMon	-	-	-
BuffMap	-	-	-
CareerDuration	Yes	22 Sec	18 Sec Before Use this type card Again

DetectiveDuck (Career)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 12% Chance 	-
Teir	-	B	-
ID Enum DuckCareer	-	Detective = 4	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	-	-	-
TakeDamage	Yes		
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> RevealHiddenItems -> Random Spawn Buff Item 3 piece 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] MagnifyLight 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Infrared Scanner -> All Mon No Detect Range 3 Sec 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block MagnifyLight 2 Block [LightRay] 	
BuffMon	-	-	-
BuffMap	-	-	-
CareerDuration	Yes	25 Sec	20 Sec Before Use this type card Again

FireFighterDuck (Career)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 9% Chance 	-
Teir	-	A	-
ID Enum DuckCareer	-	Firefighter = 6	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	Yes	<ul style="list-style-type: none"> if use CareerAttack 	
TakeDamage	Yes		
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> WaterSplash -> Break 1 Floor Rightest -> Mon in front Player(Right) Stun and Move to Right until it fall from Map 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] WaterBall 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> SplashAttack 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block WaterBall 2 Block SplashAttack 4 Block 	
BuffMon	Yes	<ul style="list-style-type: none"> MooPingMon -> Drop Buff Item Random 1 piece 	
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> RoadTraffic -> All Green Light -> BreakPlatform no break 	
CareerDuration	Yes	28 Sec	22 Sec Before Use this type card Again

DoctorDuck (Career)			
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 10% Chance 	-
Teir	-	S	-
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
ID Enum DuckCareer	-	Doctor = 5	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	Yes	<ul style="list-style-type: none"> if use CareerAttack 	
TakeDamage	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Normal Yes if Die Revive 1 time + 50% Health 30 sec and can continue to play until Health to 0% 	
Heal	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Self Heal -> Every 2 Sec +8HP 	
UseSkill	Yes		
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] I'm Doctor -> Throw Medic Bag 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> [CareerAttack] I'm Doctor -> Add lenght attack to 3 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block I'm Doctor 2 Block ChargeAttack 3 Block 	
BuffMon	Yes	<ul style="list-style-type: none"> PeterMon -> 30% No Attack 	-
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Regen Rate x2 	
CareerDuration	Yes	30 Sec	25 Sec Before Use this type card Again

MotorcycleDuck ()			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 12 % Chance 	-
Teir	-	B	-
ID Enum DuckCareer	-	Motorcycle = 7	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	-	-	-
TakeDamage	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Normal Yes [Immune] If use skill 15% Chance no take any damage 	
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Street Duck -> Forward Dash -> Immune 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] Handlebar Swing 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Power Slide -> Knockback Enemy 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block Handlebar Swing 3 Block Power Slide 5 Block 	
BuffMon	Yes	<ul style="list-style-type: none"> RedlightMon -> Jump Higher to dash from attack 	
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> RoadTraffic -> Always Green Light 	
CareerDuration	Yes	24 Sec	18 Sec Before Use this type card Again

ProgrammerDuck (Career)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration Cooldown (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 10% Chance 	-
Teir	-	A	-
ID Enum DuckCareer	-	Programmer = 8	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	
Interact	-	-	-
ThrowItem	-	-	-
TakeDamage	Yes		
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> BlueScreen -> Stun Enemy in 4 Block 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] BugBomb 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> [CareerAttack] BugBomb -> Add lenght attack to 6 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) 1 Block BugBomb 4 Block ChargeAttack 6 Block 	
BuffMon	Yes	<ul style="list-style-type: none"> LotteryMon -> Add Luck -> Drop 10 Coin KahootMon -> 25% chane no attack 	
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> School -> Wall behind Push Slowly 	
CareerDuration	Yes	27 Sec	23 Sec Before Use this type card Again

SingerDuck (Career)			
Attribute	Can Do?	Description	Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> 6% Chance Drop 	-
Teir	-	S	-
ID Enum DuckCareer	-	Singer = 9	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coin 	-
Interact	-	-	-
ThrowItem	-	-	-
TakeDamage	Yes		
Heal	-	-	-
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Sonic Quack -> Stun All in Screen Block -> 50% Chance Meet GoldenMon 5 Sec 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] High Note 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Diva -> Add Lenght Attack 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) 1 Block High Note(AOE) 4 Block Diva 4-6 Block Sonic Quack All in Screen 	
BuffMon	-	-	-
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Add 2% found GoldenMon after other Mon die (Stack) 	
CareerDuration	Yes	32 Sec	28 Sec Before Use this type card Again

MuscleDuck (Special)			
Attribute	Can Do?	Description	Cooldown Duration (Sec)
Card Drop Per rate	-	<ul style="list-style-type: none"> Only exchange from 5 cards in current slot 	-
Teir	-	S+	-
ID Enum DuckCareer	-	Muscle = 10	-
Collect	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Card BuffItem Coinx2 [AllMap] 	-
Interact	-	-	-
ThrowItem	-	-	-
TakeDamage	No	<ul style="list-style-type: none"> Immortal 	
Heal	-	-	
UseSkill	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Hulk Smash -> Destroy All Enemy And obstacle 	
Attack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack (Default) [CareerAttack] Iron Fist(AOE) 	
ChargeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Pumped Up -> 	
RangeAttack	Yes	<ul style="list-style-type: none"> JumpAttack 1 Block Iron Fist(AOE) 3 Block Pumped Up 8 Block 	
BuffMon	Yes	<ul style="list-style-type: none"> GoldenMon -> Drop Coinx2 Token -> Drop 1 Token All -> 15% chance no Attack 	
BuffMap	Yes	<ul style="list-style-type: none"> Roar -> All Mon Fear 	
CareerDuration	Yes	35 Sec [≤ 2 per Round] CoolDown Card plus 15 Sec every after usetime example First use 40 sec Second Use 55 Sec Third Use 55 Sec	time dependent per usetime Before Use this type card Again

🎯 **Drop Rate รวม $\approx 79\%$ และ 21% สำหรับ Buff, Coin, Empty slot เพื่อคุมความถี่**

🕒 **Shared Cooldown System** → หลังใช้อาชีพใดจะล็อกอาชีพนั้นทั้งการ์ดและสกิลชั่วคราว

🔄 **สุมซ้ำสูงสุด 2 ใบ/อาชีพ ต่อ 1 CardSlot**

💀 **MuscleDuck ไม่สุมเจอ ต้องแลกจาก 5 การ์ด 1 ดาใช้ได้ไม่เกิน 2 ครั้ง**

🧱 **กำแพงหลังดันเร็วขึ้นทุก 15s** → ทำให้ผู้เล่นต้องบริหารเวลาอาชีพดี ๆ

💰 **ทุกครั้งที่ฆ่า GoldMon → ได้การ์ดใหม่ 1 ใบแบบสุม (อิง Drop % ด่านบน)**

🍷 **CardSlot สูงสุด = 5 ใบ**

Combo Bonus (If die reset)

- ถ้าใช้ 3 Career ต่างกันภายใน 60 s Coinx2 30 s
- ถ้าใช้ 4 Career ต่างกันภายใน 60 s +5% Drop Chance สำหรับ GoldMon ชั่วคราว 20 s

กำแพงดันหลัง สามารถค่อย ๆ เร่งความเร็วหลัง 90 s ขึ้นไป

- ♦ Coin Path เป็น skill-based income
- ♦ Buff ทั้งหมดเป็นของไขในรอบเดียว
- ♦ ไม่มี Passive หลังปลดแมพ → ป้อนกัน buff เข้ากับอาชีพ

1 Mon 1-3 Attack ดาย

todo: progress bar ของ Key 3 ดอกใน UI

Currency

399 coin = 1 Token













1 Token = Random Summon Card in Slot on Start (Tier B-A)

799coin = 1 Key

3 Key(2397 coin) = Unlock 1 Map




First-Time Unlock Map Bonus Coinx2 30 s


สรุประบบปัจจุบัน (Currency)

หมวด	ค่า
 Map ทั้งหมดใน Demo	3 (School / Street / Kitchen)
 ใช้ Key ปลดแมพละ	3 Key
 Key ราคา	799 Coin
 Token Summon	399 Coin (Tier B–A เท่านั้น)
 ระยะเวลาเฉลี่ยต่อ 1 ตา	90–120 วินาที
 โอกาสรอดเฉลี่ย	2 รอบ/นาทึ่
 Coin Path + Drop	100–160 Coin / ตา (เฉลี่ย 130)
 Combo Bonus	Coin x2 30s เมื่อใช้ 3 Career ต่างกันใน 60s
 MuscleDuck	35s Duration / Cooldown Dynamic 40→100s
 First-Time Unlock Bonus	Coin x2 30s (ครั้งเดียวตอนปลด)
 Buff Item	ชั่วคราวใน 1 ตาเท่านั้น
 Player Control	บังคับซ้าย–ขวาเก็บ Coin Path เอง

1) คำนวณ “รายได้เฉลี่ยต่อ 1 ตา”

(อิงจาก Coin Path 70% + Drop 30% + Bonus)

สถานะผู้เล่น	Coin Path	Drop/Bonus	รวม Coin เฉลี่ย
 มือใหม่ (ไม่คอมโบ)	80	20	100 Coin
 กลาง (มีคอมโบ Coin x2 30s)	100	40	140 Coin
 โปรเพลเยอร์ (ใช้ Buff + Coin Path แม่น)	120	60	180 Coin

 ค่าเฉลี่ยรวมของผู้เล่นทั่วไป (ผสมทุกระดับ)
→ 130 Coin / ตา

2ความสามารถในการแลกของ (เศรษฐกิจ)

รายการ	ราคา	ใช้ Coin เหลือ (130/ดา)	ต้องเล่นกี่ดา
Token Summon (B-A)	399	130/ดา	≈ 3 ดา
Key (ปลดแมพ)	799	130/ดา	≈ 6 ดา
Map Unlock (3 Keys)	2397	130/ดา	≈ 18-19 ดา

💡 หมายความว่า

- ผู้เล่นเล่นประมาณ 3 รอบ → ได้ Summon 1 การ์ด
- เล่น 18-20 รอบ (30-35 นาที) → ปลดแมพใหม่ได้ 1 Map

👉 ถือว่า “พอดีมากสำหรับเกมแนว Endless Demo Build”
ไม่สิ้นไปจนเบื่อ และไม่ยาวจนหมดแรงเล่น

3ความคุ้มค่าของ Bonus (First-Time Unlock)


Map	Bonus	คุณผลต่อรายได้ เฉลี่ย	Coin ที่ได้เพิ่ม (ประมาณ)	มูลค่าเป็น % ของต้นทุน Unlock
School	Coin x2 30s	+50% Coin ในรอบ แรก	+65 Coin	~8% ของต้นทุน Map
Street	Coin x2 30s	+50% Coin ในรอบ แรก	+75 Coin	~9% ของต้นทุน Map
Kitchen	Coin x2 30s	+50% Coin ในรอบ แรก	+80 Coin	~10% ของต้นทุน Map

🎯 สรุป: โบนัส “Coin x2 30s” มีมูลค่าเท่ากันทุก Map (±2%)
→ ✅ สมดุลและยุติธรรมกับ Key Cost 3 ดอก

4ความคุ้มค่าของอาชีพ (Career Economy Impact)

Tier	Drop Rate	Cooldown	Duration	ผลต่อรอบ Coin	ความถี่ต่อ เกม
B	12-13%	18-20s	22-25s	+10-15 Coin	2-3 ครั้ง/ดา

A	9–10%	22–23s	26–28s	+15–25 Coin	1–2 ครั้ง/ดา
S	6–7%	25–28s	30–32s	+30–40 Coin	0–1 ครั้ง/ดา
S+ (MuscleDuck)	– (แลก เท่านั้น)	Dynamic 40→100s	35s	+50–80 Coin	≤2 ครั้ง/ดา

 ค่าเฉลี่ยเพิ่ม Coin จาก Career ทั้งหมดต่อ 1 ดา = **+20–30 Coin**
 ถือว่าพอดี (ไม่แซง Coin Path ซึ่งเป็นรายได้หลัก)