

선 1~5 까지 뱀의 구성요소가 10명이라든 존재하고
모든 선을 펴고 있느냐?

- 나이도

- 직업제이

⇒ 정육을 제인 많이 많은 사람이 작업하는것.

→ 선 대량 보스 (특정시간만 버티면 됨)

→ 죽일수 있고 피할 수 있다.

↳ 정육 많이움

↳ effect가 상생 직업 개념.

→ 뱀게임이므로 장애물이 부딪히면 에너지↓ 통로 뚫기

→ 아이템을 획득으로써 특정 직업이 능력↑ (제한 ~~이~~가 0)

→ 피위, 연사력, 크기(범위), 개수

→ 경험치를 획득할 수 있다. (Main 캐릭터를 두루로 획득할)

→ 스텟을 적을 수 있게 해주어야 함

→ 히트 기동 (스텟으로만 가능) → 아이템 x

→ 아이템으로든 가능한것을 당연히 포함

⇒ 뱀은 1~5 ⇒ 갈수록 뱀이 커진다. 뱀을트는 벗어내기
시작함

→ 적은 원거리, 근거리 (균형 잡혀)

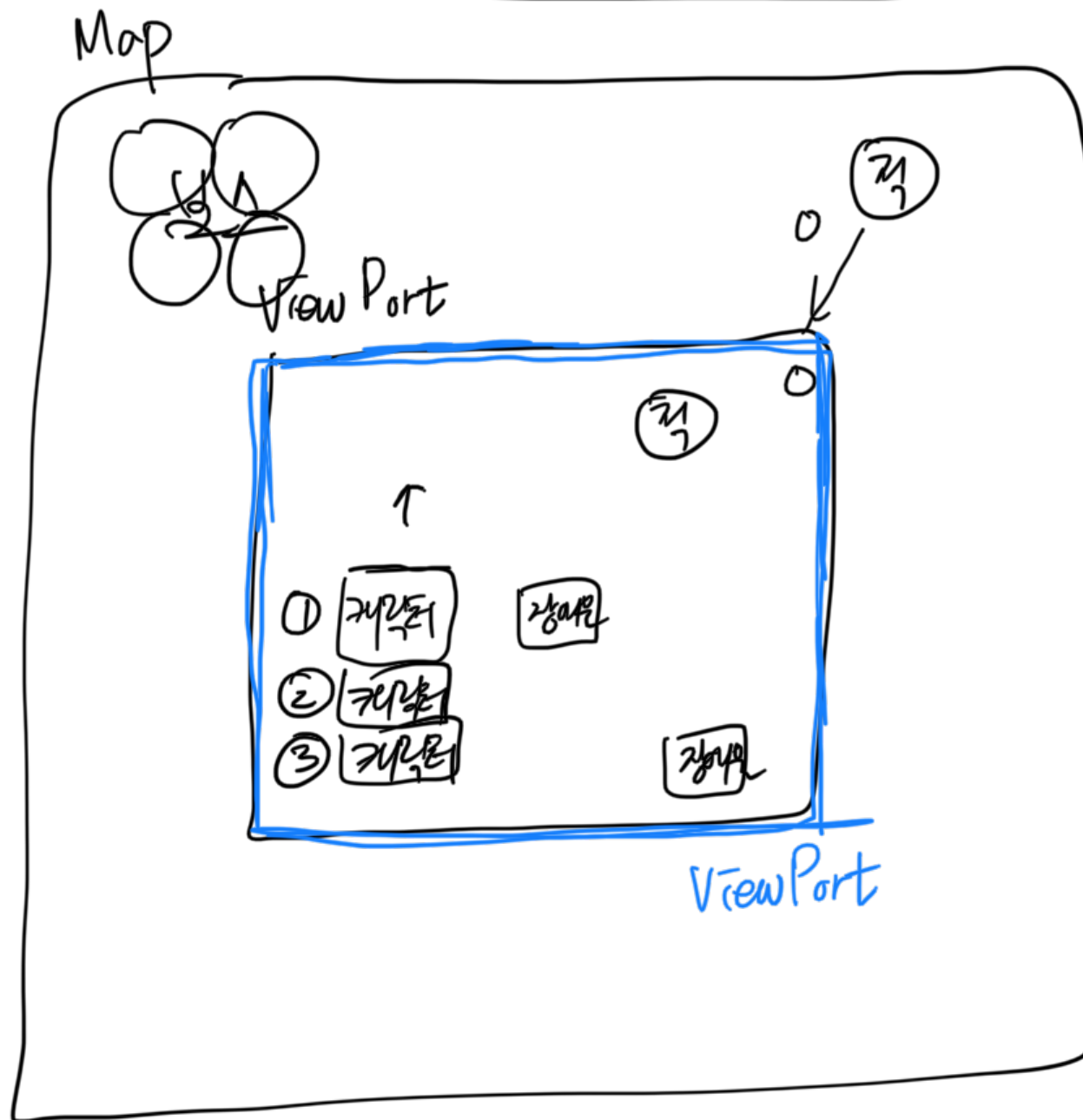
→ 원거리에 유리한 직업 상생

큰거기에 유닛은 작은 상형.

→ 뱀은 제한시간 문제 버티면 이김

→ 보스는 점진 출현 (2분버티면 되는 영)

→ 1/2 이하 시뮬레이션 나타냄.



타일맵

여러모양으로 1타일씩

여러모양으로 장물

→ 보스 2x2



여러모양

캐릭터는 자동으로 움직임

장비를 하나만 (x)

캐릭터로 운용.

피격은 순서대로 → 타격을 받으면 전체 타격
→ 전체적인 데미지.

아이템은 하나만 먹을 수 있음.

캐릭터 부활함? =>

아이템을 먹으면 바로 죽음 x 가짜 UI에 보임

→ 캐주얼 게임가능

캐주얼 게임 가능. | 스타 디펜드

스택을 적는 수 있게 세팅함

→ 스택을

→ 아이템

→ 병이 200 x 칸은 full

200 1개 → 가용

200 + 1개 → 이미 200만큼 200 아이템이 기록 + 스택이.

최대 200 10개 ,

① $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{2}$

장애물은 처음만 변경

아이템은 변경

player , 적 , 장애물 , 아이템 , 플레이어 조작

플레이어

--	--	--

 ← 파티

• 각 캐릭터는 "용사"라 칭한다.

• 캐릭터 히드는 "리더"라 칭한다. 게임 시작할 때 선택 가능함

• 리더는 변경 불가능

• 용사는 피격시 연쇄 데미지 , 단일 데미지 존재

• 피격 대상 위에 존재하는 모든 용사에게 데미지

• 단일 데미지는 해당 용사에게 데미지

• 용사별 고유기능이 있고 패시브 기능

• 리더의 파는 '가운'이 존재하고 파티의 능력치가 전체적으로

상승.

• 스피드를 어떻게 부여? ⇒ 많이 사냥하는 파티에게 부여? 고민함.

적

- "용사" 개념에 대비하여 "악마"로 정한다.
- 센서각 할때 위치는 랜덤 배치로 하되 최대 갯수는 나눠준다.
- "악마"는 근거리와 원거리만 있다.
- "악마"는 "용사"의 정황치와 고유기호 X.
- "악마"는 색깔별로 연태, 단말을 낸다
- "보스"는 무조건 연태
 - "보스"가 주는 용사의 양만큼 확률 필요
 - ⇒ 악마의 가운?, 보스 강여기?!

장애물

- 용사는 장애물을 부딪힐 수 있고 연태 데미지를 준다.
- 부딪힐 때 스코어를 획득 가능하리.
- 방아쇠, 체력 등을 가지고 있어서 부시기 가능.

아이템

- 드랍확률을 정해야 함
- 종류는
 - 등전, 체력, 공격, 방아쇠, 연사력, 방위, 재우
 - 직업
- 아이템은 가방에 들어가면 "Tab"으로 커서를 가리키도록
설정하는 용사작형.
- 직업은 풀 파타가 아닐시, 높은 확률로 나타날 수 있다.

플레이어 조작

이동 조작 → 네비게이션 바이동, 파타의 속도에 따라 이동.

- 파티 2~3 ⇒ 08:00~10:00
레벨업시 스텟 올리기, 스텟 올리는 거는 레벨업, 컨셉.
- 아이템 조작 ⇒ 탱으로 커미티드, 적용해고자 리는 용사의 커미티드 조작
⇒ 가방에 바로 인출하기고 바로 상온작동이 됨.

화요일에 10시 30분

→ 갖어보는 거고, 첫번째 커미티드 진태형, 엔지니어 커미티드 진태형.

+ 다음주에 거고.