**웨이브 시스템 기획 문서**

**1.** **웨이브 생성**

1.1 몬스터 스폰

수량: 최대 100마리에서 랜덤값 ’n’을 뺀 만큼 생성.

위치: 게임 시작 시 맵 전체에서 랜덤으로 스폰 포인트를 생성하고 tag를 이용하여 스폰 포인트를 찾은 뒤 몬스터를 생성.

몬스터 스탯: 몬스터의 스탯은 플레이어 레벨에 따라 증가하며 플레이어 레벨이 3의 배수가 될 때 마다 조정된다.

**2. 제한시간**

2.1 웨이브의 제한시간은 그 웨이브에 생성된 몬스터 수 \* 5 만큼 적용되며 몬스터 생성 수에 따라 매번 달라진다.

\* 플레이어에게 적용된 제한시간이 0이 된 시점에 바로 다음 웨이브가 진행된다.

**3. 카드 선택**

3.1 카드 선택

플레이어가 레벨업을 하면 바로 게임이 일시정지 되며 카드 선택 창으로 넘어간다.

플레이어가 카드를 선택 할 수 있는 시간은 30초 이며 플레이어의 선택에 따라 게임을 다시 재개할 수 있다,

**4.**