* 알까기의 재미는 무엇입니까?
  + 통쾌함, 예상치 못한 게이득, 일타이피
* 왜 알까기는 질릴까요?
  + 계속 게임을 할 목적이 없어요. 매번 플레이 양상이 같아요.
* 우리 께임은 운빨좆망게임인가요?
  + 확률적 요소가 있을 순 있지**만**, 그것만으로 승패가 결정되지 않는다.
* 그리드 게임 -> 턴제 RPG, 알까기, 어디에 가까웁니까?
  + 아르카기다! 느낌표 느낌표!
* 물리 없는 알까기가 가능한가요?
  + 가능이야 하죠
* 알까기는 애들이 너무 퍼지지 않나요?
  + 이리 퍼지고 저리 퍼지죠
* 알까기의 참 재미는 1타 2피 맞음?
  + 근데 알까기를 한다고 해도 항상 생기는건 아니잖아
  + 근데
  + 일타이피를 하면 존~나 기분이 좋지
  + 보드게임으로 한다고 하면 일타 이피가 없지
  + 스킬을 통해서 일타 이피의 Feeling을 보강할 수 있지 않지 있을까?
    - 근데, 그러면 그게 턴제 RPG아닌가요?
    - 턴제 아르피지의 뜻이 머에요?
    - 그러게요..
    - RPG : Role Playing Game 여칼 수행 께임
    - 내가 수행하는건 아니다! 나는 커맨더다!
    - 나는 조종이다. 조조할인
  + 스킬을 통해서 밀어낸다는 거죠?
  + 그렇죠.
  + 근까, 헥사로 바뀌면서 플레이 양상이 딱딱해지기!
    - 그런 점들을 스킬을 통해 보충했으면 좋겠다.
  + 스킬을 사용해서 하는게 랜덤하게 발생하는 거저먹는 1타 2피가 아니라, 내 제어 아래에 있는 결과잖슴? 뭔가 좀 더 만족감 있을 것 같음
    - 근데 사람은 돈주고 사먹는 맛있는 것보단 꽁짜로 뜯어먹는 룸메의 라면이 더 맛있음
    - 지속적이지 않은 .. 뭐라해야하냐!
    - 간혈적인 재미를 가지고 그걸 사람들이 즐기고 싶어하는가?
  + 사제를 하는 이유!!
    - 생각훔치기 와우!
      * 사제님들이 아니라고 합니다 글 내려주세요
  + 랜덤은 부가지, 전부는 아니다 전부는
  + 헥사그리드, 튕겨나가는 방향이 일정한데(6방향) 그것만으로 충분할까요?
    - 그래서 이동 방식을 여러가지로 둘 생각입니다.
  + 그래도 비숍 제외하고는 여러방향으로
  + 근데 핵심이동은 직선아님?
  + 그러치.
  + 알까기 직선은 방향이 n도잖소?
    - 게다가, n도로 날리면, 적이 날라갈 방향도 나름 n/2도요
    - 팅기고 팅기잖소 다양한 방향으로 이리저리
      * 근데 아르까스톤은 그게 안됨
      * 6각도라서.
      * 알까기는 n방향으로 움직일 수 있다고 해도, 그거 내가 제어 가능함?
      * 안됨요
      * 상대돌 내돌 저 먼곳 쏴서 정확하게 맞출 수 있습니까?
      * 모바일은 가능함요 PC도 가능하죠
      * 사실 그 재미를 가지고 하는 게임이 당구죠.
      * 남자 당구 존좋. 라태웅
      * 당구 한번 빠지면 잠잘 때 천장을 보면 천장에서 당구한다고 함
        + 그럼 당구게임 하던가 ㅗ
    - 이리저리 팅긴다 == 내가 한번에 여러명 때릴 수 있따
    - 6각도다 == 그만큼 한번에 여러명 때리기가 힘들다.
      * 그러면 그것의 의미는?
      * 스플래시 없음. 1 : 1 싸우는 느낌이야
      * 스킬로 어케?
      * 스플래시 없음. 1 : 1 싸우는 느낌이야 -> 80%:20% 불가함
        + 내가 쟤 쳤어.
        + 쟤가 나 쳐
        + 내가 쟤 쳐
      * 한번에 여러마리 쓸어버리지 않아도 괜찮을 것 같다
        + 왜냐면 : 체스엔 한번에 한마리 밖에 못잡아요
        + 체스는 밀어서 죽이는게 아니죠
        + 밀어서 죽이는거랑 걔 자리에 가서 죽이는 것
      * 소모전
      * 하스스톤 : 그냥 다 죽이지. 하수읜 한마리 의존도 되게 낮음
        + 코스트 1:1 소모전
        + 한 턴에 할 수 있는 경우의 수가 늘리면!
    - 아하! 이것은 알까기 턴제의 문제다
      * 알까기 턴제 : 1턴, 1움직임
      * 아르카스톤 턴제 : 1턴 여러움직임
        + 지루한 1:1 공방 X
        + 여러움직임 -> 팀플레이 협공
* 사제는 없네요?
  + 왜냐면 HP깍여서 죽는 경우를 줄일려면
  + HP 최대치가 높거나
  + HP때문에 죽으면 HP때문에 몸사리는 경우가 생겨
  + 몸사리기 X 존나 달려야해
* HP 넣은 이유
  + 유닛 자체의 소모성, 쎈 유닛의 유통기한
* HP닳면 죽잖아
  + 죽진 않게.
  + <약해지는 것>
  + 내구도
* 지금 프로토타입 – 스킬, 코스트, 공/HP 상향 ㅇㅋ?
  + 프로토타입에서 리뷰를 받음. 그거에 대해서 봐야함
    - 이동방식이 여러가지. 이게 어려움
    - 걔넨 이 게임 처음이거든.
    - 그래서 어떻게 해결하냐면
      * 처음에는 이동 방식 1개 보여줘.
      * 한 레벨 10쯤 되면 또 하나 추가되고
      * 추가되고
      * 이러면 됨.