서류작업(준목)

원상, 명지, 준목, 시창, 준우, 정연, 혜령

1. UI 디자인
2. 아이템
   1. 드랍
      1. 몬스터가 죽은 위치에 드랍
      2. 골드 자동 습득
         1. 플레이어 머리 위에 잠깐
      3. 높은 확률로 소모성 아이템 드랍
         1. 체력 물약
      4. 낮은 확률로 무기 아이템 드랍
         1. 보스는 상점에서 팔지 않는 무기를 드랍
   2. 상점
      1. 소모성 아이템
         1. 체력 물약
         2. 공격력 증가 물약 (좌측 상단에 버프 모양 표시)
      2. 무 기
   3. 무기 착용 구현e
      1. 아이템 정보 표시
3. 스킬
   1. 방어 스킬
      1. 무적 상태
         1. 쿨 타임
         2. 지속 시간
         3. 지속일 때 이펙트
         4. 스킬 버튼에서 표시
4. 플레이어 사망 시 이벤트 핸들링
   1. 온라인
      1. 골드 소모 시 리스폰
      2. (한 명이 죽을 경우 난이도를 조절)
   2. 오프라인
      1. 게임 오버
5. 보스 : 강철이
   1. 움직임
      1. 고정
   2. 패턴
      1. 랜덤 위치에 연속으로 낙하 - 우박 (어디 떨어져야 하는지 미리 보여줘야 함)
      2. 세 갈래로 일직선 - 지진
      3. 플레이어를 겨냥해서 크게 한 방 - 우박
      4. 해보고 추가할 수 있으면 추가
   3. HP
      1. 플레이어 시야에서 사라질 경우는 표시 X( 걍 띄우는 것도 고려)
6. 캐릭터
   1. 도사
      1. 공격 : 부적
   2. 닌자
      1. 공격 : 표창
7. 몬스터 : 묘두사
   1. 공격 : 파란색 연기? 독가스?
8. 게임 입장 방법 확정(데이터 이동)
   1. 로비 → 스테이터스 → 게임화면
   2. 로비 → 상점
9. 플레이 환경
   1. 맵 크기 : ¼ (캐릭터 크기 조정, 맵은 더 커지고, 카메라는 줌아웃)
   2. 몬스터 수 : 라운드 (3~5마리 랜덤으로 X 3번)
      1. 마지막 라운드에서는 몸집 큰 몬스터 (중간 보스)
   3. 플레이 타임 : 7분
      1. **끝나면??**
10. UI
    1. 스테이터스
       1. 아이템 드래그 → 장착
       2. UI는 이후에 배치
    2. 게임 화면
       1. 우측 하단에 기본공격, 스킬, 아이템 2개
    3. 상점
       1. 좌측에 상점(구매), 우측에 인벤토리(되팔기)
    4. 로딩 화면
       1. 로딩 이미지 → 요괴 설명
11. 설정
    1. 효과음, 배경음 ON/OFF
    2. 게임종료 하면 로비 화면으로 → 패널티 부여
    3. 설정창 닫기
12. 던전 클리어 시에 마지막에 리워드
    * 1. 골드
      2. 경험치
      3. 시간
      4. 보스한테서 나온 아이템만
13. 미사일
    1. collision 일어나면 사라지는 걸로
    2. 2초 후에 사라지는 걸로
    3. 속도
14. DB
    1. 설계

* 밸런스(지속 시간, 쿨타임, 플레이어 스피드, 넉백 정도), 스테이터스, HP, 데미지