설계

목표 설정 : 개발 난이도 최소화, 게임 단순화 X (컨텐츠의 다수화),

개발 언어 : Kotlin

브레인 스토밍

메인영웅 ( Setting Main Hero )

완전 방치 X

성체 레밸업, 기본병사(활), 시대레벨(오래) -> 기본 베이스 돈 ㅈㄴ 많이

토템, 방어타워, 성문 앞 병사, -> 부수적인 어떠한 것

원래 창작은 모방에서 시작한다

영웅 빼기 되

능력 완전 다르게

시대레벨별로 기용가능한 영웅들 다르게

농장, 광산,

시대(구석기 - 이집트 - 신라 - 중세 - 세계 1차대전 - 2차대전 - 현재)   - 근미래  - 미래

12~13개

성키우기

화살 / 영웅 / 토템 기물 /

stage형식

\* 방어타워

고대

가시덤불 = 성문에 붙은 적 최대체력 감소 or 모든 적 최대체력 감소

풍요의 제단 = 웨이브 골드 획득량 증가

중세

대포 = 가장 앞에 있는 적 타겟팅 스플레쉬 공격 (공격속도 느림)

기사의 깃발 = 소환수 공속 체력 증가 혹은 기본공격 공속증가

현대

지뢰 = 성문 주변 스플레쉬 폭팔 대미지, 스턴 몇초 후 재생성

철책 = 성문에 붙을 시 지속적 대미지 + 공격속도 감소

미사일 = 스플레쉬 딜 전범위 딜 스턴 재생시간 5~10초 사이

미래

분열광선타워 = 최대체력이 가장 높은 혹은 대형 적 유닛 우선 타겟팅 지정대상의 공격 시간에 비례해 대미지 증가

레이저포탑(미래) = 가장 앞에 있는 적 타겟팅 단일 공격 (공격속도 매우 빠름)

판타지

빙결타워 = 가장 앞에 있는 적 타겟팅 스플레쉬 슬로우 공격

탈진의 성소 = 적 전체 공격속도, 이동속도 감소

방어타워 2개로 -> 1개씩 증가 6개 최대

시대별로 3개씩

\* 영웅

영웅 1명 -> 5명 5명 이상부터 어렵게 10명까지

고대

중세

현대

미래

판타지

* BM

업적 (매 스테이지에서 영웅을 안쓰고 클리고)

웨이브 반복 자동시행해주는 (Main BM) + 광고(Sub BM) + 현재 레밸 x 현실 돈 = 가상 돈