가위 바위 보 룰에서 할 수 있는 전략적 싸움

캐릭터가 가질 수 있는 특성

특성을 살린 가위 바위 보의 심리전

20개의 캐릭터를 기준으로 일단 설정

최소 5개의 특징은 있어야 하지 않을까..

스킬 쓸때는 메인 일러스트를 보여줄 것인가? (가장 화려한 부분)

메인 일러스트가 필요한가? (캐릭터 상세정보?)

상태이상 연계

전투 결과에 따른 버프 누적형

회피 저항은 없음

1. 결투장에서도

2.

3. 시즌제를

대전에서 캐릭터의 경험치 획득은 없다. 대신 보상은 있다.

져도 게임 플레이를 한 것에 대한 시간을 소모한 것에 대한 보상을 줘야 한다.

대전 콘텐츠 종류

1. 리그전 -> 비동기 컨텐츠, 포인트 누적 방식으로 많이 할수록 상위에 올라갈 수 있음
2. 랭킹전 -> 동기 컨텐츠, MMR 방식으로 실력에 따른 포인트 관리 방식.
3. 코시엔 -> 토너먼트 방식, 랜덤 매칭인데, 기본적으로 동일한 연승의 상대의 랜덤한 상대와 매칭. 매칭 시간이 길어지면 풀이 확장 될 수 있음.

PVE

1. 탐험 -> 영웅 수집 및 기본 아이템 파밍 + 영웅 성장
2. 언더그라운드 -> PVE 엔드 컨텐츠
3. 요일던전 -> 특수 강화를 위한 재료 수집처

전투에서의 역할

1. 서포터
2. 디세이블러
3. 캐리
4. 누커

가위 바위 보에 각각 능력을 넣을 것이다. 일반 AOS게임에서의 QWE와 같이. 그리고 스킬이 R에 해당하는 궁극기