캐릭터 능력

1. 격투소녀

* 캐릭터 이름 : 미정 (격투소녀)
* 포지션 : 누적형 성장 딜러, 속도감이 빠르고
* 컨셉 : 건들릿을 이용해 에너지를 차지하고 그것을 폭발시켜 싸움
* 패시브 : 가위 바위 보로 적을 공격할 때마다(비겨도 인정) 에너지 1회 충전
* 스킬

// 공격 : 중 대미지 + “에너지 2회” 차지

// 반격 : 반격 시 현재 충전량에 따른 위력을 가진 “화상 상태이상(도트 대미지)” 부여

// 회피 : 회피 성공 시 자신에게 “속도 증가 버프” 부여

// 스킬 : 충전된 에너지를 모두 소비하여 적 한명에게 폭발적인 대미지

1. 밥큐버스

* 캐릭터 이름 : 미정 (밥큐버스)
* 포지션 : 상대의 스킬 게이지를 제어하는 서포터
* 컨셉 :
* 패시브 : 낮 시간에 상대에게 먹여놓은 밥 버프 중첩 횟수에
* 스킬

// Q :

// W :

// E :

// 스킬 :

// 포만감, 스킬게이지 컨트롤, 체력을 관리?, 버퍼?

1. 시간의 마술사

* 캐릭터 이름 : 미정
* 포지션 : 게임의 시간(턴)을 제어해 버프나 디버프를 극대화 시키는 서포터
* 컨셉 : 캐릭터들의 시간을 자유자재로 다뤄 게임을 유리하게 이끔
* 키워드 : 회중시계, 톱니바퀴, 시간, 권총?
* 비주얼 아이디어 : 괴도키드 같은 신사적인 이미지로, 시간을 훔치는 괴도라는 컨셉. 단 안경에 회중시계가 달려 있으며, 권총으로 시침 분침 초침을 쏴 대상의 시간을 제어
* 발상에 사용한 것 : 질리언(롤), 토키사키 쿠루미(데이트 어 라이브),
* 스킬

// 패시브 : 적을 공격할 때마다 대상에게 시간 디버프가 1회 쌓이며, 중첩단계가 3회가됐을 시 대상에게 시간 정지 상태이상을 건다. 이 상태이상에 걸려 있으면, 다음 1턴은 액션을 행할 수 없고, 턴이 무효화되어 사라지며 다시 타임라인 끝으로 돌아감.

시간 디버프는 걸린 순간부터 3턴 동안 유지되며, 그 사이에 동일한 시간 디버프가 들어오면 턴이 갱신되며 디버프의 중첩 단계가 증가되는 방식

// 공격 : (노화) 적에게 3턴 뒤에 발동하는 디버프를 검. 이 디버프가 발동되면 3턴동안 방어력이 n감소 됨

// 반격 : 공격 당한 적은 타임라인에서 뒤로 n만큼 밀려남

// 회피 : 양 옆의 아군의 타임라인을 n만큼 당김 (2명 이상이 동시에 턴이 오게 되면, 그 전에 빨랐던 순으로 진행)

// 스킬 : 현재 상태로 자신 이외의 게임 내의 모든 캐릭터의 시간을 3턴 강제 진행시킨다. (타임라인은 진행되지 않음)

* 캐릭터의 활용성 : 턴마다 공격력이 강해지거나, 턴마다 상대를 괴롭히는 디버프를 가진 캐릭터와의 연계가 주 활용법

케이스1) 턴마다 강해지는 버프를 받음 -> 스킬 시전으로 3턴 강제 진행 -> 3턴이 순간적으로 지났으니 버프를 3중 효과를 한번에 받음.

케이스2) 턴마다 적에게 대미지를 주는 디버프를 검 -> 스킬 시전으로 3턴 강제 진행 -> 3턴이 순간적으로 지났으니 디버프의 효과 3배를 한번에 받음.