스테이지, 지형 시스템

스테이지 🡨 🡪 스테이지 Area 🡨 🡪 맵

트리거 포맷, 포함할 정보 설계

XML 데이터로 스테이지 데이터 표현

스테이지 🡪 스테이지 전환 구현(기존대로)

전투 영역에 들어가면 이동영역을 제한하는 벽 생성

게임 데이터 스크립트 설계

- 중복 정보 입력 많은 XML 구조 재설계

- Stage.xml

- StageArea

- Item

- ItemVisual

- ItemStatus

- ItemSkill

- StateEffect

아이템 관련 다시 논의

액션 시스템

AnimationController

Action 🡨 🡪 Action Track (Animation, FX, Sound)

연속 콤보 처리

위치, 회전, 크기 변환, 낙하, 띄우기

상황별 액션을 결정하는 주체가 될 객체? Entity

블랜딩 관련 필요 지점 설정

Idle Return 애니메이션 설게 및 적용

UI 시스템

AI 시스템

스킬 시스템

입력 처리

FX, 사운드

트리거

미션 / 퀘스트

보상 처리

리소스 관리 시스템