

## Animal Chess 동물별 능력, 특성표

**필요 능력치** - 체력, 방어력, 스킬 방어력, 물리 공격력, 마나, 공격 속도, 이동 속도, 공격 사거리

**상태이상** - 독(일정 시간마다 데미지를 부여합니다.), 전염병(같은 칸에 있는 적에게 전염되며, 효과가 부여되고 15초 경과 후 체력이 1로 변합니다. (보스는 최대체력의 50%의 데미지), 실명(기본 공격이 적중 불가 상태가 됩니다.), 혼란(아군과 적군을 구별하지 않고 공격합니다.), 출혈(피를 흘려 초당 데미지를 받습니다)

스턴(이동, 공격, 스킬 사용 불가), 도발(도발을 시전한 대상만 기본공격으로 공격합니다.), 침묵( 스킬을 사용하지 못합니다.)

**상태** - 은신(상대방의 공격의 대상이 되지 않습니다. 공격 시 해제), 치명타(공격력의 1.5배 데미지를 가하는 공격)

사용한 리소스: Realistic Effects Pack 3 : 28\$, AAA Stylized Projectiles Vol.1 : 19\$, Character Auras : 5\$




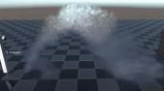










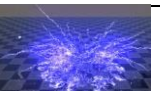
보호막 이펙트	출혈 이펙트	회복이펙트	버프이펙트	기절이펙트	전염병이펙트	실명이펙트	도발이펙트	은신이펙트	혼란이펙트	독이펙트	침묵 이펙트		
거울같은 일렁임	피튀기는 뒹침	삼자가가 위로 떠오름	노란이펙트 위로 떠오름	잠자는 듯 한 이펙트	검은색 아우라	전염병에 서 이펙트를 어구라	하얀 연기 캐릭터뒤	캐릭터의 알파값 조절	거품이 보글보글 비룡사용	다른 거품 색녹색으로 조절하기	마비같이 찌릿찌릿		






이펙트 사이트 AAA : <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/aaa-stylized-projectiles-vol-1-130378>


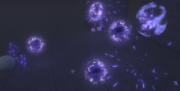



이펙트 사이트 realistic : <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/spells/realistic-effects-pack-3-27523>



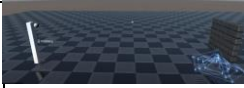
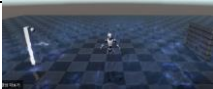
이펙트 사이트 auras : <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/spells/character-auras-164961>

ID	기본 공격 이펙트 리소스	스킬 이펙트 리소스	명칭	스킬설명
1	근접공격 이펙트		전갈	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과: 상대에게 30%확률로 독(초당 공격력의 50% 데미지)를 3초간 부여</b>
		Realistic Effects Pack 3 : 불이펙트 색을 마음대로 바꿀 수 있음. 객체를 따라서 불이 붙음 1초 정도 후 위에서 부터 서서히 사라짐		스킬 공격(사막의 분노) - 자신이 있는 곳에서 가장 체력이 없는 적에게 일직선으로 돌진하며 그 경로에 있는 적들에게 공격력의(100% / 200% / 400%) 데미지와 공격 적중 효과를 부여합니다.
2			개구리	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 사거리에 적이 들어오면 혀로 공격합니다. <b>공격 적중 효과: (5/4/2)타 마다 은신효과를 부여받음과 동시에 높이 뛰어 자신과 가장 가까운 상대방을 기준으로 4칸의 거리를 벌립니다.</b>
	AAA Stylized Projectiles Vol.1 : (기본 공격)녹색도 있고, (스킬 공격)붉은 색도 존재함. 개구리의 혀를 표현 하기 위해서 이펙트 이동 속도를 올리면 타격감도 좋을 듯함.			스킬 공격(기습!) - 마나가 가득 찬 상태로 공격 적중 효과 발동 시 다음 기본 공격 상대의 최대 체력의 30%의 데미지를 추가로 부여합니다.
3	근접공격 이펙트		게	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과: 상대방을 공격할 경우 자신의 최대체력의 (1% / 3% / 5%)의 수치를 보호막으로 적용받습니다. (최대 20%)</b>
		Character Auras : 도발 이펙트 이용		스킬 공격(게거품) - 10초동안 주변 3칸의 적을 도발합니다.
4			악마 염소	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 사거리에 적이 들어오면 검은 화염구를 뿜습니다. <b>공격 적중 효과: 30% 확률로 기본 공격이 적중한 곳 1칸을 5초동안 불바다로 만들어 그 위에 있는 적들에게 초당 공격력의 40% 데미지를 부여합니다.</b>
	AAA Stylized Projectiles Vol.1, Realistic Effects Pack 3 : 투사체 날리고 날린곳에 불 기둥 오른쪽은 불이 서서히 위로 솟아오름 오른쪽 색 변경 가능	Realistic Effects Pack 3 : 불을 쓰는 이펙트 화염방사가 느림인데 검정색으로 변경해주기		스킬 공격(악마소환) - 5초 동안 자신과 자신이 공격하던 대상을 기준으로 일직선 상에 검은 어둠을 쏘아 초당 공격력의 (100% / 250% / 1000%) 의 데미지를부여합니다.
5			잉어	기본 공격 - 가만히 있다가 공격 사거리 안에 적이 들어올 경우 거품을 쏘아 공격합니다. <b>공격 적중 효과: 공격에 맞은 적은 자신이 가지고 있는 마나를 10 잃습니다.</b>
	AAA Stylized Projectiles Vol.1 : 색 변경해서 하 늘색으로 변경, 거품 느낌나도록 해주세요	Realistic Effects Pack 3 : 사람이 얼진 알게 그냥 이펙트만		스킬 공격(거품목욕) - 5초 동안 공격 사거리에 있는 모든 적에게 침묵을 부여합니다.
6	근접공격 이펙트, 기절		멧돼지	기본 공격 - 경기 시작과 적을 처치 시 가장 가까운 적에게 돌진하며 데미지를 주고, 이후 근접공격을 합니다. (적이 없으면 돌진하지 않음.) <b>공격 적중 효과 - 돌진에 맞은 적은 2초동안 기절합니다.</b>
		Character Auras : 분노 이펙트 표시		스킬 공격(돌진) - 10초 동안 공격력이 두배로 상승하며 가장 체력이 적은 적에게 돌진합니다.(그 적이 사망할 경우 한번 더 돌진합니다.)
7	근접공격 이펙트, 전염병 효과		패스트 쥐	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 5% 확률로 적에게 전염병 효과를 부여합니다.</b>
		Realistic Effects Pack 3 : 사람이 얼진 알게 그냥 이펙트만 검정색, 녹색으로 변경		스킬 공격(패스트) - 마나가 가득 찬 상태로 죽으면 (죽은 칸 / 주변 1칸 / 주변 3칸)의 적에게 전염병 효과를 부여합니다.
8	근접공격 이펙트, 늑대 있을 경우 버프 이펙트 표시		늑대	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 주변에 동료 늑대가 있을 경우 공격력이 150%증가합니다.</b>
		Character Auras : 늑대 소환되면서 하얀 이펙트 페이드인 1초후 페이드아웃		스킬 공격(우두머리) - 자신 능력치의 50%를 가진 동료 늑대들 (1 / 2 / 3) 마리 소환합니다. <b>동료늑대는 기본 공격만 사용합니다.</b>

9	근접 공격 이펙트	보호막 이펙트	달팽이	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 공격마다 단단한 껍데기 스택이 1 쌓입니다.</b>
				스킬 공격(껍데기에 숨기) - 체력이 30% 아래로 내려가면 단단한 껍데기 스택 * 최대 체력의 20%의 보호막을 획득하고 마나가 0이 됩니다. 보호막이 깨질 때 획득한 보호막의 (10% / 20% / 100%)를 주변 2칸의 적에게 부여합니다. 이후 마나가 가득 차면 한번 더 사용합니다.
10	근접공격 이펙트		사슴	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 -</b>
		Character Auras : 전기 표시 노란색으로 바꾸고 부분으로 옮깁니다.		스킬 공격(치명적인 불) - 마나가 가득차면 이후부터 치명타 확률이 100%가 되고, 공격속도가 1 오르며, 치명타 데미지가 (160% / 200% / 300%) 로 적용됩니다.
11		버프 이펙트 사용	연어	기본 공격 - 가만히 있다가 공격 사거리 안에 적이 들어올 경우 물대포를 쏘아 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 공격 적중된 적은 3초 동안 공격속도와 이동속도가 3% 둔화됩니다.(중첩 가능, 최대 21%)</b>
	Realistic Effects Pack 3 : 물 짧게 짧게 사용하기			스킬 공격(침한 연어) - 마나가 가득차면 5초동안 공격속도가 3배 증가합니다.
12	기본 공격 이펙트, 버프 이펙트		토끼	기본 공격 - 가장 가까운 아군에게 다가간 후 공격 적중 효과를 부여합니다. <b>공격 적중 효과 - 공격시 2초간 공격속도와 이동속도를 150%로 증가시켜준다.(중첩 X)</b> 아군이 없을 경우 적을 공격하여 공격속도와 이동속도를 50%로 만듭니다.
		Realistic Effects Pack 3 : 가능하면 노란 이펙트로 변경후 사용		스킬 공격(빠른 토끼) - 주변 아군의 공격속도를 10초간 모두 200% 증가시킵니다.
13	근접공격이펙트, 체력 회복 이펙트	병아리 소환 	닭	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 근접 공격 시 체력을 회복합니다.</b>
		Character Auras : 병아리 소환되면서 노란 이펙트 페이드인 1초후 페이드아웃		스킬 공격(자식농사) - 주변에 병아리 (2, 3, 5)마리를 소환하여 공격하던 대상을 함께 공격합니다.(병아리에게 어그로가 풀림) <b>id21 병아리 참조</b>
14	근접공격 이펙트		강고치고기	기본 공격 - 가만히 있다가 공격 사거리 안에 적이 들어올 경우 공격 <b>공격 적중 효과 - 공격 적중 시 근처 한명에게 공격력 30%의 연쇄 데미지</b>
		AAA Stylized Projectiles Vol.1 : 맞은 상대에게서 연쇄 대상에게 날아가는 화살		스킬 공격(화생) - 가장 공격력이 높은 상대에게 다가가서 주변 1칸의 적들에게 3초간 도발 부여.
15	근접공격 이펙트		산양	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 공격에 적중된 적은 뒤로 1칸 밀려납니다.</b>
		Realistic Effects Pack 3 : 검은 색 연기 투명하게 변경, 튀기는 돌 갈색으로 변경		스킬 공격(지진) - 공격 대상에게 (200% / 300% / 400%)의 데미지를 부여합니다.
16			문어	기본 공격 - 가만히 있다가 공격 사거리 안에 적이 들어올 경우 먹물을 쏘아 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 공격이 적중된 적에게 3초간 실명 효과를 부여합니다.</b>
	AAA Stylized Projectiles Vol.1: 조금더 검정색으로 변경하고 적용	Realistic Effects Pack 3: 진한 검정색으로 변경하면 검은 먹물 액체 느낌 날듯		스킬 공격(경계 표시!!) - 자신의 공격 사거리까지 30도의 원뿔형 범위에 먹물을 뿌려 기본 공격 데미지를 주고, 그 안에 있는 적 모두에게 실명효과를 부여합니다.
17			상어	기본 공격 - 랜덤으로 지느러미만 내놓고 해엄쳐 다닙니다. 또한 상어만 남을 때 까지 기본공격의 대상이 되지 않습니다. 상어만 남을 경우 적에게 다가가 근접공격 합니다.
	Realistic Effects Pack 3: 파란색으로 변경 하면 물처럼 보일듯 상어의 다른 부위를 안보이게 명색으로 날어버리고 지느러미만 보임 지느러미 뒤에 이 이펙트	Realistic Effects Pack 3: 파란 색으로 처형 이펙트 표현		<b>공격 적중 효과 - 자신의 주변 2칸에 체력 (10% / 20% / 50%) + 공격력의 5%이하의 적이 있으면 바닷속으로 끌고 들어가 처형시킵니다.(보스 10% / 20% / 40%)</b>  스킬 공격(포식자) - 3명을 처형시키면 보스 제외 랜덤 한명을 처형시키고, 체력 10%를 잃습니다.
18			오리	기본 공격 - 혼자가 아닐 경우 가장 가까운 적에게 근접하여 울부짖은 후 뒤로 도망칩니다. (공격속도 8초) 혼자일 경우 다가가 근접공격 합니다 <b>공격 적중 효과 - 공격이 적중된 적을 도발합니다.</b>
	Realistic Effects Pack 3 노란색 이펙트로 구현	Realistic Effects Pack 3: 오리 뒤쪽에 녹색으로 불		스킬 공격 - 오리가 지나온 길에 장판이 생성되고 3초간 유지됩니다. 장판 위에 있으면, 적에게 초당 공격력의 (30% / 50% / 100%)의 데미지를 줍니다.
19	근접공격 이펙트, 출혈 이펙트		악어	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 근접 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 50%확률로 적에게 초당 공격력 30%의 출혈데미지를 부여합니다.</b>

19		Realistic Effects Pack 3: 빨간색으로 처형 이펙트 표현		스킬 공격(단단한 피부) - 체력 (30% / 40% / 50%) 이하의 적을 처형하고 3초간 은신상태에 돌입합니다.
20	근접공격 이펙트		꿈	기본 공격 - 근접해서 할렙니다. <b>공격 적중 효과 - 공격 시 공격력이 3% 상승합니다.(중첩 가능 / 최대 50%)</b>
		Realistic Effects Pack 3: 지진 난 것 처럼 갈색으로 표현 해주기		스킬 공격(영리함) - 가장 공격력이 강한적에게 뛰어들어 공격력의 (150% / 200% / 300%) 데미지를 부여하고 공격합니다.
21	근접공격 이펙트	없음	병아리	기본 공격 - 가까이 다가가 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 공격에 적중당한 적은 가장 가까운 병아리를 우선적으로 공격합니다.</b>
				스킬 공격 -없음
22	근접공격 이펙트		코끼리	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 20%확률로 2초간 기절 효과를 부여합니다.</b>
		Realistic Effects Pack 3: 하얀 색으로 표시 뒤쪽 폭발 이펙트만		스킬 공격(상아 휘두르기) - 커다란 상아를 휘둘러 자신의 공격 사거리의 모든 적에게 기본 공격 데미지를 부여하고 맞은 적 한명당 최대 체력의 (10% / 20% / 40%)의 방어막을 획득한다.
23	근접공격 이펙트	개 소환 	개	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 30%확률로 상대방에게 5초간 혼란을 부여한다</b>
		Character Auras : 개 소환되면서 파란 이펙트 페이드인 1초후 페이드아웃		스킬 공격(동로 출격!) - 다른 개1마리를 소환합니다. <b>소환한 개는 공격 적중 효과를 사용합니다.</b>
24	근접공격 이펙트	회복 이펙트	돼지	기본 공격 - 근접으로 상대방을 공격한다. <b>공격 적중 효과 - 없음.</b>
				스킬 공격(맛있는 점심시간) - 마나가 가득찬 이후부터 처치에 관여하면 잃은 체력의 20%를 회복한다.
25	근접공격 이펙트, 3번째 공격 폭발 이펙트		물소	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 3번째 공격은 공격력의 (200% / 300% / 500%) 데미지를 부여한다.</b>
		Realistic Effects Pack 3: 돌튀기는 이펙트만		스킬 공격(저리 비켜!!!) - 가장 먼 거리에 있는 적에게 달려가 빨로 들이받아 3초간 기절시킴과 동시에, 3번의 타격 공격속도가 3이 된다. 그후 초기화.
26		회복 이펙트	양	기본 공격 - 강렬한 울음소리를 통해 적들을 공격한다. <b>공격 적중 효과 - 양의 기본 공격은 자신의 주변 2칸까지 공격력의 80%의 범위 피해를 입힌다.</b>
	Realistic Effects Pack 3: 울음소리 공격 이펙트 하얀색			스킬 공격(포근한 양털) - 부드러운 울음소리로 야군들의 체력을 회복시킨다.
27	근접공격 이펙트	버프 이펙트 사용	말	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 없음</b>
				스킬 공격(나를 따르라!) - 앞발을 들어 모든 야군에게 10초간 공격속도 (20% / 30% / 50%) 증가 버프를 걸어준다.

28	근접공격 이펙트, 출혈 이펙트		표범	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 40% 확률로 상대 이상 출혈을 부여한다.</b>
		돌튀기는 이펙트만		스킬 공격(야생의 분노) - 은산상태가 되어 가장 강한 공격력을 가진 적에게 다가간 공격력의 (200% / 300% / 500%) 의 데미지를 줍니다.
29	근접공격 이펙트	버프 이펙트 사용	황소	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 없음</b>
				스킬 공격(움머어어-) - 마나가 가득차면 방어력이 (50 / 80 / 130) 상승합니다.
30	근접공격 이펙트, 회복 이펙트	버프 이펙트 사용	호랑이	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 적에게 공격 시 피해량의 50% 만큼을 회복합니다.</b>
				스킬 공격 - 주변 3칸의 아군이 죽을 경우 10초 동안 공격력, 공격속도가(30% / 50% / 70%) 증가합니다.(중첩 안됨.)
31	근접공격 이펙트	버프 이펙트 사용	얼룩말	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 없음</b>
				스킬 공격 - 20초동안 모든 아군에게 공격력(20% / 30% / 40%)을 부여합니다.
32			박쥐	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 사거리에 적이 들어오면 초음파를 뿜습니다. <b>공격 적중 효과 - 없음</b>
	Realistic Effects Pack 3: 초음파 이펙트	Realistic Effects Pack 3: 혼란 주는 시너지		스킬 공격 - 기본 공격력의 (150% / 200% / 300%) 의 데미지를 주는 초음파 공격을 적 하나에게 날려 30% 확률로 적에게 5초 동안 혼란 상태를 부여합니다.
33	근접공격 이펙트	도발 이펙트 사용, 보호막 이펙트 사용	거북이	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 없음</b>
				스킬 공격 - 방어막(200 / 500 / 1000) 얻고 주변 적을 10초 동안 도발 합니다.
34			낙타	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 사거리에 적이 들어오면 침을 뱉어 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 적을 30%확률로 2초동안 실명시키고 이동속도를 20%만큼 저하 시킨다.</b>
	AAA Stylized Projectiles Vol.1: 침뱉는 느낌으로 하얀색	Realistic Effects Pack 3: 파란 웅덩이 모양		스킬 공격 - 한 번에 많은 양의 침을 뱉어 (5 / 10 / 15)초간 유지되는 3칸의 웅덩이를 만든다.이 웅덩이 위의 적은 공격속도 30% 저하를 부여받는다.
35	근접공격 이펙트	출혈 이펙트	고양이	기본 공격 -가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 없음</b>
				스킬 공격 - 가장 체력이 낮은 상대방 뒤로 순간이동하여 공격력의 (200% / 250% / 400%)의 데미지를 가한다.
36	근접공격 이펙트, 중독 이펙트	?수정 예상	코모도	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 상대방을 3초동안 중독시킵니다. 코모도 도마뱀의 중독은 중첩되며 중첩된 대상은 중첩마다 초당 최대 체력의 3,6,10% 데미지를 받습니다.</b>
		?		스킬 공격 - 상대방을 엄청 강하게 물어 정면 (1칸 / 4칸(역삼각형) / 8칸(역삼각형))의 범위에 3초간 스테인 효과를 부여하고 적중당한 적은 코모도 도마뱀이 타겟하고 있던 적의 독 중첩을 똑같이 부여받습니다. <b>공격하던 적이 10스택(초당30%데미지)일때 스킬을 쓰면 스킬을 같이 맞은 모든 적이 10스택이 된다는 뜻</b>
37	근접공격 이펙트, 도발 이펙트	회복 이펙트	도마뱀	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 -공격한 적은 자신을 공격한다.</b>
				스킬 공격 - 마나가 가득찬 후 체력이 50%이하라면 교리를 질러 대상이 죽었다고 생각하여 어그로를 해제하고, 은산상태로 진입하여 최대체력의 (20% / 30% / 50%)를 회복한다.
38	근접공격 이펙트	근접 공격 이펙트 + 디버프 이펙트	팬귀	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. <b>공격 적중 효과 - 게임 시작 시 적에게 미끄러져 빠르게 다가간다.</b>

38				스킬 공격 - 적을 부리로 깊이 쏘아 150%의 데미지를 입히고 방어력을 (10% / 20% / 30%)감소시킵니다.
39	근접공격 이펙트, 기절 이펙트 와 함께 공중에 띄움		코뿔소	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. 공격 적중 효과 - 공격시 30%의 확률로 에어본이 적용 됩니다.
		Realistic Effects Pack 3: 돌튀기는 이펙트만		스킬 공격 - 운힘을 다향 적을 공격하여 (200% / 300% / 500%)의 데미지를 입힌 후 적을 5초 동안 기절 시킵니다.
40	근접공격 이펙트, 보호막 이펙트	버프 이펙트 사용	투카노새	기본 공격 -가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. 공격 적중 효과 - 공격 적중 시 100의 방어막을 획득하고 1초간 반대 방향으로 도망갑니다.
				스킬 공격 - 모든 팀원의 방어력을(20 / 40 / 80) 증가시킵니다.
41			거미	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 사거리에 적이 들어오면 독을 뱉어 공격합니다. 공격 적중 효과 - 상대방에게 초당 공격력의 10%의 데미지를 주는 중독 효과를 5초간 부여합니다.
	AAA Stylized Projectiles Vol.1: 초록 독뱌기	Realistic Effects Pack 3: 거미줄 하얗게		스킬 공격 - 공격 대상에게 거미줄을 날려 (1 / 2 / 3)초간 기절시킵니다.
42	근접공격 이펙트		불도마뱀	기본 공격 - 가장 가까운 적에게 다가간 후 공격합니다. 공격 적중 효과 - 없음
		Realistic Effects Pack 3: 녹색으로 변경		스킬 공격 - 사망 시 자신의 주변 2칸의 적에게 (2초 / 4초 / 7초)간 초당 공격력의 100%가 달는 독을 뿌립니다.