애니멀 오토 체스 기획서 총 정리

# 오토 체스 재화 정리 1.2

## **골드**

* + **설정**
    - **싸움에 필요한 자금으로 외계 생명체가 지원해주는 금화**
  + **사용법**
    - 스테이지 안에서 사용되는 재화
    - 캐릭터 구매에 사용 되는 재화
    - 경험치 구매에 사용 되는 재화

## DNA ( 재화 유료 구매 가능 ), ( 강화 재료 )

* + **설정**
    - **외계 생명체가 동물들 에게 주는 외계 유전자 물질**
  + **사용법**
    - 게임 로비에서 동물을 강화 하는데 사용
  + **획득 방법**
    - 스테이지 종료 시 받는 보상
    - 출석체크로 받을 수 있음

## 빛의 파편 ( 재화 유료 구매 가능 ), ( 삭제 예정 )

* + **설정**
    - **외계 생명체의 고향에서 가져온 물질 특수한 힘을 가지고 있다**
  + **사용법**
    - 게임 로비에서 룬을 장착 하거나 룬을 구매 할 때 사용 하는 재화
  + **획득 방법**
    - 스테이지 종료 시 받는 보상
    - 출석체크로 받을 수 있음

## 하트 ( 재화 유료 구매 가능 )

* + **설정**
    - **동물들의 따뜻한 마음**
  + **사용 법**
    - 게임 시작 시 1개 소모 하는 재화
  + **획득 방법**
    - 로비에서 2분 마다 1개씩 획득

# 플레이어 레벨 개념 정리 1.1

* 플레이어는 2가지 레벨을 가진다 ( 롤 오토 체스 개념 )

## 게임 안에서의 레벨 = 플레이 레벨

* + - 최대 레벨 10
    - 매 게임 마다 초기화
    - 레벨 업 시 경험치 초기화
    - 경험치 2 받기 = 인 게임 금화 4개 소모
    - 레벨 별 경험치 수치 = 플레이 경험치
      * 레벨 1 ( 경험치 6 )
      * 레벨 2 ( 경험치 10 )
      * 레벨 3 ( 경험치 12 )
      * 레벨 4 ( 경험치 14 )
      * 레벨 5 ( 경험치 16 )
      * 레벨 6 ( 경험치 18 )
      * 레벨 7 ( 경험치 20 )
      * 레벨 8 ( 경험치 22 )
      * 레벨 9 ( 경험치 24 )
      * 레벨 10 ( 경험치 30 )

## 게임 밖에서의 레벨 = 로비 레벨

* + - 최대 레벨 25
    - 레벨 별 경험치 수치 = 로비 경험치
      * 레벨 당 경험치 300 수치, 최대 레벨 경험치 수치 동일

# 레벨 순환 구조 정리 1.1

## 레벨

#### 게임 시작 ~ 초반 레벨

* + - 게임에 재미를 붙이고 게임의 유저가 되어가는 단계
      * 쉬운 적 상대로 느끼는 승리 재미
      * 간단한 보상 빠르게 지급

#### 중반 레벨

* + - 최고 레벨을 향해 노력 상태
      * 점점 강해지는 적들을 상대 하는 전투 재미
      * 룬 / 강화 컨텐츠를 통해 성장 재미
      * 성장을 통한 보상 재미
      * 플레이어 성장과 승리 재미

#### 후반 레벨

* + - 최고 레벨 달성
      * 엄청 강해진 적들을 상대 하는 전투 재미
      * 스테이지 클리어를 통해서 캐릭터 성장 재미
      * 룬 / 강화 컨텐츠로 인한 성장 재미
      * 플레이어 업적과 레벨 성장과 승리 재미

# 애니멀 오토 체스 소모 컨텐츠 설계 1.1

* + 스테이지 2 추가 업데이트 계획 ( 미정 )
  + 무한의 탑 컨텐츠 추가 업데이트 계획 ( 미정 )
    - 1~4라운드는 일반 몬스터, 5라운드에서는 중간보스가 등장
    - 총 5라운드 씩 강해지는 스테이지를 클리어 한다
    - 점점 클리어 횟수가 높아짐에 따라 DNA 및 빛의 파편 보상이 늘어난다

# 애니멀 오토 체스 룬 기능 1.3

* **게임 시작 전에 세팅 하여 게임에 능력치에 영향을 주는 기능**

## 룬 기획 의도

* + 룬 종류가 다양하기 때문에 다양한 유저의 플레이 구현 의도
  + 플레이어의 플레이 타임 조절 의도

## 룬 정의

* + 플레이어가 어느 정도 레벨이 되면 외계 생명체가 해금해 주는 물질
  + 룬의 종류
    - 공격 룬
    - 방어 룬
    - 체력 룬
    - 재화 룬
    - 기술 룬
    - 신성 룬
    - 어둠 룬 ( 삭제 예정 )
  + 룬마다 능력이 다르며 포인트를 소모하여 룬을 레벨 업 할 수 있다
  + 레벨 5업씩 할 때 룬 1 포인트를 지급한다 ( 최대 4 포인트 지급 )
  + 룬은 1개만 장착 가능
  + 룬을 탈 장착 할 수 있다

## 룬 종류

* + 공격 룬
    - 레벨 1기본 공격 속도5% 증가, 방어력 -5% 감소
    - 레벨 2기본 공격 속도 10% 증가, 방어력 -10% 감소
    - 레벨 3 처음 기본 공격 시 상대 1초 스턴
    - 레벨 4 기본 공격력 10% 증가, 치명타 피해 량 40% 증가
  + 방어 룬
    - 레벨 1 방어력 10% 증가, 공격력 -5% 감소
    - 레벨 2 방어력 10% 증가, 공격력 -5% 감소
    - 레벨 3 적의 첫 공격을 막아주는 보호막 생성
    - 레벨 4 아군의 평균 체력이 50% 미만일때 레벨3 보호막 재 생성
  + 체력 룬
    - 레벨 1 체력 10% 증가, 마나 충전 -15% 감소
    - 레벨 2 체력 10% 증가, 마나 충전 -15% 감소
    - 레벨 3 초당 체력 30씩 회복
    - 레벨 4 추가 체력 800 제공
  + 재화 룬
    - 레벨 1 라운드 마다 50%확률 1골드 추가 획득
    - 레벨 2 라운드 마다 50%확률 경험치 2 추가 획득
    - 레벨 3 레벨 3에 해당하는 다른 룬의 능력 라운드 마다 랜덤 적용
    - 레벨 4 레벨 4에 해당하는 다른 룬의 능력 라운드 마다 랜덤 적용
  + 마나 룬
    - 레벨 1 라운드 마다 마나 5 부여
    - 레벨 2 라운드 마다 마나 10 부여
    - 레벨 3 초당 마나 5씩 회복
    - 레벨 4 기본 공격 시 마나 50% 추가 회복
  + 기술 룬
    - 레벨 1 스킬 범위 10% 증가, 스킬 공격력 5% 감소
    - 레벨 2 스킬 사거리 10% 증가, 스킬 공격력 5% 감소
    - 레벨 3 스킬 쿨 타임 20% 감소
    - 레벨 4 스킬 공격력 50% 증가, 스킬 방어력 15% 감소
  + 신성 룬
    - 레벨 1 체력 300 상당의 보호막 생성
    - 레벨 2 방어력 15% 증가, 공격력 10% 감소
    - 레벨 3 체력이 5% 미만일때 체력 700상당의 보호막 생성
    - 레벨 4 캐릭터가 모두 사망 시 가장 높고 가장 낮은 캐릭터를 체력 50% 상태로 부활
  + 어둠 룬 ( 수정 예정 )
    - 레벨 1 야행성 동물 사거리 50% 증가, 공격력 10% 감소
    - 레벨 2 야행성 동물 공격 회피 확률 50% 증가, 치명타 피해 10% 감소
    - 레벨 3 야행성 동물 치명타 확률 40% 증가, 방어력 10% 감소
    - 레벨 4 야행성 동물 중 가장 낮은 등급 동물 한 등급 상승

# 스테이지 1 라운드 별 금화 설계 1.1

#### 라운드 별 금화 지급 정리

* + 1턴에 최대 얻을 수 있는 금화 15개
  + 1턴에 최소 얻을 수 있는 금화 5개
  + 기본적으로 1턴에 금화 5개 제공
  + 금화 이자 시스템
    - 금화 10개 = 매 턴마다 금화 1개+
    - 금화 20개 = 매 턴마다 금화 2개+
    - 금화 30개 = 매 턴마다 금화 3개+
    - 금화 40개 = 매 턴마다 금화 4개+
    - 금화 50개 = 매 턴마다 금화 5개+
  + 연승 시 2 연승부터 금화 제공, 최대 금화 5개 제공
  + 연승 / 연패 같은 시스템
    - 2연승 / 연패 = 금화 2개+
    - 3연승 / 연패 = 금화 3개+
    - 4연승 / 연패 = 금화 4개+
    - 5연승 / 연패 = 금화 5개+

# 스테이지 1 라운드 별 경험치 설계 1.1

#### 라운드 별 클리어 시 경험치 획득 정리

* + - 스테이지 1 총 25 라운드
      * 1라운드 ~ 4 라운드 ( 라운드당 클리어 시 경험치 2 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 20 지급 )
      * 5 라운드 중간보스 ( 라운드 클리어 시 경험치 4 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 25 지급 )
      * 6라운드 ~ 9 라운드 ( 라운드당 클리어 시 경험치 2 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 30 지급 )
      * 10 라운드 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 경험치 4 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 35 지급 )
      * 11 라운드 ~ 14 라운드 ( 라운드당 클리어 시 경험치 2 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 40 지급 )
      * 15 라운드 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 경험치 4 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 45 지급 )
      * 16 라운드 ~ 19 라운드 ( 라운드당 클리어 시 경험치 2 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 50 지급 )
      * 20 라운드 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 경험치 4 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 60 지급 )
      * 21 라운드 ~ 24 라운드 ( 라운드당 클리어 시 경험치 2 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 70 지급 )
      * 25 라운드 최종 보스
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 100 지급 )

# 스테이지 1 라운드 별 추가 보상 설계 1.0

#### 라운드 별 클리어 시 경험치 획득 정리

* + - 스테이지 1 총 25 라운드
      * 1라운드 ~ 4 라운드
      * 5 라운드 중간보스
        + 게임 오버 시 빛의 파편1개 지급
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 6라운드 ~ 9 라운드
      * 10 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 빛의 파편 1개 지급
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 11 라운드 ~ 14 라운드
      * 15 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 빛의 파편1개 지급
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 16 라운드 ~ 19 라운드
      * 20 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 빛의 파편1개 지급
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 21 라운드 ~ 24 라운드
      * 25 라운드 최종 보스
        + 게임 오버 시 빛의 파편2개 지급
        + 게임 오버 시 DNA 10개 지급

# 스테이지 1 난이도 정리 1.0

## 난이도

* 최상 ( 몬스터 등장 : 최대 8개 )
  + 일반 하급 몬스터 : 최대 0개
* 상 ( 몬스터 등장 : 최대 8개 )
* 중 ( 몬스터 등장 : 최대 6개 )
* 하 ( 몬스터 등장 : 최대 4개 )
  + 일반 하급 몬스터 : 최대 4개

# 스테이지 1 몬스터 1.1

## 일반 하급 몬스터

* + 돌격병 ( 육군 )
  + 현대 병사 ( 육군 )
  + 미래 AI 병사 ( 육군 )

## 일반 중급 몬스터

* + 포병 ( 육군 )
  + 미래 병사 ( 육군 )
  + 자주포 ( 육군 )
  + 터렛 ( 육군 )
  + 버기 ( 육군 )
  + 군용 헬리콥터 ( 공군 )
  + 소형 경비정 ( 해군 )

## 일반 상급 몬스터

* + Hotchkiss\_H35 ( 육군 )
  + M3A1\_Scot Car ( 육군 )
  + 미래 탱크 ( 육군 )
  + 호위함 ( 해군 )
  + 스핏 파이어 ( 공군 )

## 라운드 중간 보스

* + 현대 전투기 ( 공군 )
  + 우주 전투기 ( 공군 )

## 라운드 최종 보스

* + Panzer\_VI\_E ( 육군 )
  + 전함 ( 해군 )
  + 미래형 전함 ( 공군 )

# 스테이지 1 라운드 별 유닛 배치 ( 총 25 라운드 ) 1.0

## 맵 위치 표

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
| **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** |
| **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24** |
| **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** |

## 1 ~ 4 라운드 ( 난이도 : 하 )

* + 1 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
  + 2 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 3 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 4 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )

## 5 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1)
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )

## 6 ~ 9 라운드 ( 난이도 : 하 ~ 중 )

* + 6 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 7 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 8 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 9 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )

## 10 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )

## 11 ~ 14 라운드 ( 난이도 : 중 ~ 상 )

* + 11 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 12 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 14 )
  + 13 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 14 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 15 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 14 )

## 16 ~ 19 라운드 ( 난이도 : 상 ~ 최상 )

* + 16 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 17 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 18 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 19 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 20 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 14 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 21 ~ 24 라운드 ( 난이도 : 최상 ~ )

* + 21 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 22 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 23 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 24 라운드
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 최종 라운드 ( 최종 보스 )

* + - 최종 보스 등장 ( 위치 : 3 )
    - 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
    - 중간 보스 등장 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 18 )

# 스테이지 1 보너스 라운드 설계 1.0

회전 초밥

룰렛

* 유닛 선택으로 승부에 영향을 많이 줘야 함
* 적군도 보너스 혜택을 줄까?

설정

* 중간 보스 라운드 종료 후 보너스 라운드 구현
* 미니 게임
  + 필드에서 계속 적군이 등장
  + 정해진 시간안에 많은 적을 처리하여 보상 획득
  + 다음 보너스 라운드 까지 적용
* 보상 ( 랜덤 )
  + 유닛 한 명당 금화1 보상
  + 유닛 한 명당 경험치1 보상
  + 유닛 개수 당 버프 보상
    - 1 ~ 10 약한 버프
    - 10 ~ 15 중간 버프
    - 15 ~ 20 강한 버프

# 스테이지 1 상태이상 설계

스테이지 1 에서 불 규칙 적으로 발생하는 날씨 효과

보스 라운드에서는 발생 하지 않는다

일반 라운드에서만 발생

날씨 발생 시 아군 유닛 전체 스텟에 영향을 끼침

* 수분 부족 ( 더운 사막에서 목이 마름 )
  + 공격력 감소
* 일교차 ( 낮에는 너무 덥고 밤에는 너무 추움 )
  + 공격 속도 감소
* 신기루 ( 너무 더워 헛것이 보이는 )
  + 적의 능력치 상승
  + 물량 증가
* 모래 폭풍 ( 강한 모래 바람 )
  + 모든 유닛 회피율 증가
* 사하 ( 지하로 빨려 들어가는 모래 )
  + 모든 캐릭터 중앙으로 끌어 당기기
* 데스 웜 ( 괴물 사막 지렁이 )
  + 전투 종료 후 체력이 가장 약한 아군 유닛을 데리고 사라진다