애니멀 오토 체스 기획서 총 정리

# 오토 체스 재화 정리

## **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

## 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

* 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 14 )
      * 레벨 4 ( 경험치 18 )
      * 레벨 5 ( 경험치 22 )
      * 레벨 6 ( 경험치 26 )
      * 레벨 7 ( 경험치 30 )
      * 레벨 8 ( 경험치 34 )
      * 레벨 9 ( 경험치 38 )
      * 레벨 10 ( 경험치 42 )

## 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

## 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

* + 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 정의

* **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

* + 룬마다 능력이 다르며 포인트를 소모하여 룬을 레벨 업 할 수 있다
  + 레벨 10업씩 할 때 룬 1 포인트를 지급한다 ( 최대 2 포인트 지급 )
  + 룬은 1개만 장착 가능
  + 룬을 탈 장착 할 수 있다

# 애니멀 오토 체스 룬 종류 ( 시너지 확률 버전 )

특정 시너지를 가지고 있는 동물을 등장 확률을 높이는 룬이다.

외형 시너지와 상징 시너지를 중복하여 세팅 할 수 없다

룬 포인트 1개를 소모 하여 룬을 레벨 업 시킨다 ( 최대 포인트 2개 )

룬 레벨 1,2는 중복 적용 할 수 없다

인 게임 안 플레이어 레벨이 4 이상일 때 발동 된다

**룬 종류 ( 룬 장착 시 해당 시너지 동물 등장 확률 15% 상승 )**

## **외형 시너지 중 1개 택일 ( 레벨 1 )**

* + 껍데기
  + 두꺼운 가죽
  + 치명적인 뿔
  + 점액질 피부
  + 작은 몸집
  + 위장
  + 날카로운 이빨
  + 가축
  + 화려한 무늬
  + 무리 생활
  + 내 집 마련
  + 단단한 부리

## **상징 시너지 중 1개 택일 ( 레벨 2 )**

* + 악의 상징
  + 부의 상징
  + 7대 죄악
  + 숭배자
  + 황도 12 궁
  + 십장생
  + 다산의 상징
  + 충성의 상징
  + 죽음의 상징
  + 힘의 상징
  + 왕의 상징
  + 능력의 상징

# 애니멀 오토 체스 룬 종류 ( 골드 확률 버전 )

4 골드와 5 골드 동물의 필드 등장 확률을 상승 시키는 룬이다

0 골드 동물은 제외 한다 ( 캐릭터 1개 밖에 없기 때문 )

룬 포인트 1개를 소모 하여 룬을 레벨 업 시킨다 ( 최대 포인트 2개 )

룬 레벨 1,2는 중복 적용 할 수 있다

인 게임 안 플레이어 레벨이 5 이상일 때 발동 된다

**룬 종류**

* **4 골드 동물 등장 확률 10% 업 ( 레벨 1 )**
* **5 골드 동물 등장 확률 10% 업 ( 레벨 2 )**

# 애니멀 오토 체스 룬 종류 ( 등급 확률 버전 )

동물 등급을 무작위로 1단계 상승 시켜 주는 룬이다 ( 가장 낮은 동물의 등급을 1단계 상승 )

룬 포인트 1개를 소모 하여 룬을 레벨 업 시킨다 ( 최대 포인트 2개 )

룬 레벨 1,2는 중복 적용 할 수 있다

인 게임 안 플레이어 레벨이 4 이상일 때 발동 된다

**룬 종류**

* 1**개의 동물의 등급을 상승 시킨다 ( 레벨 1 )**
* **1개의 동물의 등급을 상승 시킨다 ( 레벨 2 )**

# 애니멀 오토 체스 룬 종류 ( 골드,경험치 증가 버전 )

게임 플레이 시 라운드 마다 지급 받는 골드와 경험치를 증가 시켜 주는 룬이다

룬 포인트 1개를 소모 하여 룬을 레벨 업 시킨다 ( 최대 포인트 2개 )

레벨 1,2는 중복 적용 할 수 있다

인 게임 안 플레이어 레벨이 4 이상일 때 발동 된다

**룬 종류**

* **라운드 마다 골드 2 지급 ( 레벨 1 )**
* **라운드 마다 경험치 2 지급 ( 레벨 2 )**

# 스테이지 1 라운드 별 금화 설계

#### 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

#### 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 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 경험치 4 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 80 지급 )
      * 26 라운드 ~ 29 라운드 ( 라운드당 클리어 시 경험치 2 획득 )
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 90 지급 )
      * 30 라운드 최종 보스
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 100 지급 )

# 스테이지 1 라운드 별 추가 보상 설계

#### 라운드 별 클리어 시 추가 보상 정리

* + - 스테이지 1 총 30 라운드
      * 1라운드 ~ 4 라운드
      * 5 라운드 중간보스
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 6라운드 ~ 9 라운드
      * 10 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 11 라운드 ~ 14 라운드
      * 15 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 16 라운드 ~ 19 라운드
      * 20 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 21 라운드 ~ 24 라운드
      * 25 라운드 중간 보스
        + 게임 오버 시 DNA 5개 지급
      * 26 라운드 ~ 29 라운드
      * 30 라운드 최종 보스
        + 게임 오버 시 DNA 10개 지급

# 스테이지 1 난이도 정리

## 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 정리

## 챕터1

* 하급
  + 돌격 병 [ ID : 123 ]
* 중급
  + 포병 [ ID : 124 ]
  + 군용 헬리콥터 [ ID : 126 ]
* 상급
  + Hotchkiss\_H35 [ ID : 127 ]
  + 스핏 파이어 [ ID : 128 ]
* 중간 보스
  + M3A1\_Scout Car [ ID : 125 ]
* 최종 보스
  + Panzer\_VI\_E [ ID : 129 ]

## 챕터2

* 하급
  + 현대병사 [ ID : 130 ]
* 중급
  + 2S19 Msta-S [ ID : 131 ]
  + 버기 [ ID : 132 ]
  + 소형 경비정 [ ID : 134 ]
* 상급
  + 호위함 [ ID : 135 ]
* 중간 보스
  + 현대 전투기 [ ID : 133 ]
* 최종 보스
  + 전함 [ ID : 136 ]

## 챕터3

* 하급
  + 미래 AI 병사 [ ID : 137 ]
* 중급
  + 터렛 [ ID : 138 ]
  + 미래 병사 [ ID : 140 ]
* 상급
  + 미래 탱크 [ ID : 141 ]
* 중간 보스
  + 전투기 [ ID : 139 ]
* 최종 보스
  + 미래형 전함 [ ID : 142 ]

# 스테이지 1 라운드 별 유닛 배치 ( 총 25 라운드 )

## 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 ) 챕터 1 : 과거의 전쟁

* + 1 라운드
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123] ( 위치 : 1 )
  + 2 라운드
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 3 )
  + 3 라운드
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 5 )
  + 4 라운드
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 7 )

## 5 라운드 ( 중간 보스 )

* + 챕터1 중간 보스 등장 [ ID : 125 ] ( 위치 : 1)
  + 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 3 )
  + 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 5 )
  + 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 7 )

## 6 ~ 9 라운드 ( 난이도 : 하 ~ 중 )

* + - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 10 )
  + 7 라운드
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터1 하급 몬스터 [ ID : 123 ] ( 위치 : 12 )
  + 8 라운드
    - 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 127 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ]( 위치 : 5 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 12 )
  + 9 라운드
    - 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 128 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 127 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 124 ] ( 위치 : 12 )

## 10 라운드 ( 챕터 1최종 보스 )

* + 챕터1 중간 보스 등장 [ ID : 129 ] ( 위치 : 1 )
  + 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 128 ] ( 위치 : 3 )
  + 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 128 ] ( 위치 : 5 )
  + 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 127 ] ( 위치 : 7 )
  + 챕터1 상급 몬스터 [ ID : 127 ] ( 위치 : 10 )
  + 챕터1 중급 몬스터 [ ID : 126 ] ( 위치 : 12 )

## 11 ~ 14 라운드 ( 난이도 : 중 ~ 상 ) 챕터 2 : 현대 전쟁의 서막

* + 11 라운드
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 12 )
  + 12 라운드
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ]( 위치 : 10 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 14 )
  + 13 라운드
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 132 ] ( 위치 : 16 )
  + 14 라운드
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 132 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 132 ] ( 위치 : 16 )

## 15 라운드 ( 중간 보스 )

* + 챕터2 중간 보스 등장 [ ID : 133 ] ( 위치 : 1 )
  + 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 131 ] ( 위치 : 3 )
  + 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 132 ] ( 위치 : 5 )
  + 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 132 ] ( 위치 : 7 )
  + 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 10 )
  + 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 12 )
  + 챕터2 하급 몬스터 [ ID : 130 ] ( 위치 : 14 )

## 16 ~ 19 라운드 ( 난이도 : 상 ~ 최상 )

* + 16 라운드
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 16 )
  + 17 라운드
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 16 )
  + 18 라운드
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 16 )
  + 19 라운드
    - 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 16 )

## 20 라운드 ( 챕터2 최종 보스 )

* + 챕터2 중간 보스 등장 [ ID : 136 ] ( 위치 : 1 )
  + 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 3 )
  + 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 5 )
  + 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 7 )
  + 챕터2 상급 몬스터 [ ID : 135 ] ( 위치 : 10 )
  + 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 12 )
  + 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 14 )
  + 챕터2 중급 몬스터 [ ID : 134 ] ( 위치 : 16 )

## 21 ~ 24 라운드 ( 난이도 : 최상 ) 챕터 3 : 마지막 미래

* + 21 라운드
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 16 )
  + 22 라운드
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 16 )
  + 23 라운드
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 16 )
  + 24 라운드
    - 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 16 )

## 25 라운드 ( 중간 보스 )

* + 챕터3 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 3 )
  + 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 7 )
  + 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 5 )
  + 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 10 )
  + 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 138 ] ( 위치 : 12 )
  + 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 14 )
  + 챕터3 하급 몬스터 [ ID : 137 ] ( 위치 : 16 )

## 26 ~ 29 라운드 ( 난이도 : 최상 ) 챕터 3 :

* + 26 라운드
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 16 )
  + 27 라운드
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 16 )
  + 28 라운드
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 16 )
  + 29 라운드
    - 챕터3 중급 몬스터 [ ID : 140 ] ( 위치 : 1 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 3 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 7 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 5 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 10 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 12 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 14 )
    - 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 16 )

## 최종 30라운드 ( 챕터3 최종 보스 )

* + 챕터3 최종 보스 등장 [ ID : 142 ] ( 위치 : 3 )
  + 챕터3 중간 보스 등장 [ ID : 139 ] ( 위치 : 1 )
  + 챕터3 중간 보스 등장 [ ID : 139 ] ( 위치 : 5 )
  + 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 10 )
  + 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 12 )
  + 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 14 )
  + 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 16 )
  + 챕터3 상급 몬스터 [ ID : 141 ] ( 위치 : 18 )

# 스테이지 1 보너스 라운드 설계

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