애니멀 오토 체스 룬 기획

# 애니멀 오토 체스 룬 기능

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

## 룬 기획 의도

* + 게임 플레이 허들을 넘을 수 있게 만든 장치
  + 동물 별로 룬 종류가 다양하기 때문에 다양한 유저의 플레이 구현 의도
  + 플레이어의 플레이 타임 조절 의도
  + 플레이어의 아이템 구매 의도
  + 게임의 재화 시스템 이용 의도
* **룬 정의**
  + 외계생명체가 외계생명체 편에 선 인간에게 일정 경험이 쌓이면 주는 장비
  + 보급에는 한계가 있어 최대 3개 까지만 보급
  + 보급 포함 최대 10개 룬 장착 가능 ( 상점에서 구매 가능 )

## 룬 종류

* + 동물 종족 별로 존재한다
    - 공격성 룬 [ 종족 : ? ] ( 공격속도, 공격력 능력치 )
      * 소up 공격성 룬 능력치 : +5
      * 중up 공격성 룬 능력치 : +7
      * 대up 공격성 룬 능력치 : +10
    - 방어성 룬 [ 종족 : ? ] ( 방어력, 체력 수치 능력치 )
      * 소up 방어성 룬 능력치 : +5
      * 중up 방어성 룬 능력치 : +7
      * 대up 방어성 룬 능력치 : +10
    - 회복성 룬 [ 종족 : ? ] ( 단일 회복, 범위 회복 능력치 )
      * 소up 회복성 룬 능력치 : +5
      * 중up 회복성 룬 능력치 : +7
      * 대up 회복성 룬 능력치 : +10

## 룬 획득 방법

* + 게임 로비상점에서 구매 가능하다
  + 레벨 5 상승 시 1개를 랜덤 지급 한다. ( 최대 3개 )
* 룬 가격
  + 소 : 100금화 소모
  + 중 : 200금화 소모
  + 대 : 400금화 소모
* 룬 가격 정의
  + 라운드 최소 얻을 수 있는 금화 2개
  + 라운드 최대 얻을 수 있는 금화 48개
  + 최소 3판을 해야 얻는 금화를 통해 룬 소등급을 소비 하게 하는 의도