애니멀 오토 체스 룬 기획

# 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 )**