애니멀 오토 체스 순환구조

# 순환구조 개념

각종 자원, 소모성 컨텐츠, 순환 구조 설계

유저의 컨텐츠 사용 방식, 소모 속도, 밸런스 설계

# 레벨 순환 구조 설계

## 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
      * 강해진 적을 상대
      * 룬 / 강화를 통해 재화 및 경험치 컨텐츠 소모
      * 강해진 유닛들로 게임 플레이
      * 플레이어 성장과 승리 재미

#### 후반 레벨

* + - 최고 레벨 달성
      * 하트과 스테이지 클리어를 통해서 캐릭터 성장 재미
      * 룬 / 강화로 최고 성장 재미

# 소모성 컨텐츠

* + 피로도 시스템 ( 하트 소모 )
    - 하트 수량 ( 총 25개 )
    - 하트 소모 / 획득 ( 게임 1판 하트 1개 소모 / 하트 획득 타이머 작동 )
      * 하트 타이머 ( 5분에 1개 지급 )
      * 하트 보상 ( 출석체크 보상 아이템 중 하나 )
      * 하트 구매 ( 상정에서 를 소비해서 하트를 구매 가능 )
  + 캐릭터 강화 시스템
    - 캐릭터 강화 비용 ( 일정 DNA 소비 )
  + 출석체크 ( DNA 및 하트 지급 )
  + 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
    - 금화 보상은 확정은 아니지만 2의 배수 형태로 지급 하는 형태로 계획 중