애니멀 오토 체스 스테이지 디자인 1.2

# 스테이지 1 라운드 별 금화 설계

#### 라운드 별 금화 지급 정리

* + 기본으로 1턴에 금화 5개 제공
  + 1턴에 최대 얻을 수 있는 금화 15개
  + 1턴에 최소 얻을 수 있는 금화 5개
  + 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 30 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 ( 미완성 )

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 ( 미완성 )

스테이지 1 에서 불 규칙 적으로 발생하는 날씨 효과

보스 라운드에서는 발생 하지 않는다

일반 라운드에서만 발생

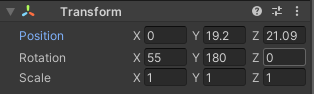
날씨 발생 시 아군 유닛 전체 스텟에 영향을 끼침

* 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

# 스테이지 맵 디자인 정리 ( 미완성 )

## 스테이지 1 사막

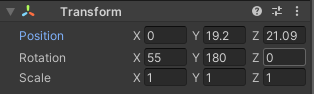
* + 환경
    - 아프리카 사막 환경
    - 건조한 기후 환경 ( 리소스 미적용 )
    - 모래 바람이 많이 부는 환경 ( 리소스 미적용 )
  + 지형
    - 모래 사막 지형
    - 모래 사막 속 유적 지형
  + 문화
    - 모래사막에 존재하는 문명 기반 ( 리소스의 한계가 있음 )
    - 아프리카 사막 지역에 존재하는 국가의 문화
  + 사이즈
    - 맵의 실질적 사용 사이즈 7 x 4
    - 맵의 전체적인 크기의 제한은 없음
    - 게임 씬 카메라에 알맞게 비춰 주기만 하면 됨



* + 필요 오브젝트
    - 모래 바닥 리소스
      * 수량 : 1개 ( 매테리얼 )
    - 울타리 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 기둥 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 석상 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 돌덩이 리소스
      * 수량 : 3개 ( 프리팹 )
    - 부서진 기둥 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 동물 석상
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )

## 스테이지 2 설산

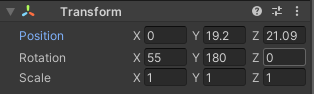
* + 환경
    - 눈이 많이 내리는 환경
    - 매우 추운 환경
  + 지형
    - 산악 지형
    - 눈 덮인 유적지
    - 눈 덮인 산
  + 문화
    - 북 유럽 문화 ( 리소스의 한계로 환경만 조성 )
  + 사이즈
    - 맵의 실질적 사용 사이즈 7 x 4
    - 맵의 전체적인 크기의 제한은 없음
    - 게임 씬 카메라에 알맞게 비춰 주기만 하면 됨



* + 필요 오브젝트
    - 설산 바닥 리소스
      * 수량 : 1개 ( 매테리얼 )
    - 울타리 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 돌 울타리 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 석상 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 돌덩이 리소스
      * 수량 : 3개 ( 프리팹 )
    - 작은 풀 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 유닛 배치 타일 리소스
      * 수량 : 1개 ( 매테리얼 )
    - 풀 리소스
      * 수량 : 3개 ( 프리팹 )

## 스테이지 3 무한의 맵

* + 환경
    - 결투장 환경
    - 도심 환경
    - 맑은 날씨 환경
  + 지형
    - 평지
    - 바닥은 일반 흙과 돌덩이
  + 문화
    - 고대 문화
    - 콜로세움
  + 사이즈
    - 맵의 실질적 사용 사이즈 7 x 4
    - 맵의 전체적인 크기의 제한은 없음
    - 게임 씬 카메라에 알맞게 비춰 주기만 하면 됨



* + 필요 오브젝트
    - 흙 컬러 바닥 리소스 ( 메테리얼 )
      * 수량 : 1개
    - 돌 울타리 리소스 ( 프리팹 )
      * 수량 : 1개
    - 돌 장벽 리소스
      * 수량 : 1
    - 동물 석상 리소스 ( 프리팹 )
      * 수량 : 1개
    - 돌덩이 리소스 ( 프리팹 )
      * 수량 : 3개
    - 사원 리소스 ( 프리팹 )
      * 수량 : 1개
    - 돌 울타리 입구 리소스
      * 수량 : 1개 ( 프리팹 )
    - 유닛 배치 타일 리소스
      * 수량 : 1개 ( 매테리얼 )