애니멀 오토 체스 기획서 총 정리

# 오토 체스 재화 정리 1.0

* 골드
  + 게임 안에서 사용 하는 재화
* DNA ( 재화 유료 구매 가능 )
  + 게임 로비에서 캐릭터 강화 시 사용하는 재화
* 빛의 파편 ( 재화 유료 구매 가능 )
  + 게임 로비에서 룬을 장착 하거나 룬을 구매 할 때 사용 하는 재화
* 하트 ( 재화 유료 구매 가능 )
  + 게임 플레이시 1개식 소모 하는 재화
  + 일정 시간마다 1개식 획득 가능

# 플레이어 레벨 개념 정리 1.0

* 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 를 받기 = 인 게임 금화 4개 소모
    - 레벨 별 경험치 수치 = 플레이 경험치
      * 레벨 1 ( 경험치 6 )
      * 레벨 2 ( 경험치 10 )
      * 레벨 3 ( 경험치 12 )
      * 레벨 4 ( 경험치 14 )
      * 레벨 5 ( 경험치 16 )
      * 레벨 6 ( 경험치 18 )
      * 레벨 7 ( 경험치 20 )
      * 레벨 8 ( 경험치 22 )
      * 레벨 9 ( 경험치 24 )
      * 레벨 10 ( 경험치 30 )
  + 게임 밖에서의 레벨 = 로비 레벨
    - 최대 레벨 25
    - 레벨 별 경험치 수치 = 로비 경험치
      * 레벨 당 경험치 300 수치, 최대 레벨 까지 동일

# 레벨 순환 구조 정리 1.1

## 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

# 애니멀 오토 체스 컨텐츠 설계 1.0

* + 피로도 시스템 ( 하트 소모 )
    - 하트 수량 ( 최대 25개 )
    - 하트 소모 / 획득 ( 게임 1판 하트 1개 소모 / 하트 획득 타이머 작동 )
      * 하트 타이머 ( 1분에 1개 지급 )
      * 하트 보상 ( 출석체크 보상 아이템 중 하나 )
      * 하트 구매 ( 상점에서 빛의 파편을 소모해서 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

# 애니멀 오토 체스 룬 기능 1.0

* **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 로비 상점에서 빛의 파편으로 구매 가능하다
  + 플레이어 로비 레벨 5 상승 시 1개를 랜덤 지급 한다. ( 최대 4개 )
* 룬 가격
  + 소 : 빛의 파편 100개
  + 중 : 빛의 파편 300개
  + 대 : 빛의 파편 500개

# 스테이지 1 라운드 별 금화 보상 설계 1.0

#### 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
    - 2연승 = 금화 2개+
    - 3연승 = 금화 3개+
    - 4연승 = 금화 4개+
    - 5연승 = 금화 5개+

# 스테이지 1 라운드 별 경험치 설계 1.0

#### 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 최종 보스
        + 게임 오버 시 로비 경험치 ( 100 지급 )

# 스테이지 1 난이도 정리 1.0

## 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 1.1

## 일반 하급 몬스터

* + 돌격병 ( 육군 )
  + 현대 병사 ( 육군 )
  + 미래 AI 병사 ( 육군 )

## 일반 중급 몬스터

* + 포병 ( 육군 )
  + 미래 병사 ( 육군 )
  + 자주포 ( 육군 )
  + 터렛 ( 육군 )
  + 버기 ( 육군 )
  + 군용 헬리콥터 ( 공군 )
  + 소형 경비정 ( 해군 )

## 일반 상급 몬스터

* + Hotchkiss\_H35 ( 육군 )
  + M3A1\_Scot Car ( 육군 )
  + 미래 탱크 ( 육군 )
  + 호위함 ( 해군 )
  + 스핏 파이어 ( 공군 )

## 라운드 중간 보스

* + 현대 전투기 ( 공군 )
  + 우주 전투기 ( 공군 )

## 라운드 최종 보스

* + Panzer\_VI\_E ( 육군 )
  + 전함 ( 해군 )
  + 미래형 전함 ( 공군 )

# 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 )

* + 1 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
  + 2 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 3 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 4 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )

## 5 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1)
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )

## 6 ~ 9 라운드 ( 난이도 : 하 ~ 중 )

* + 6 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 7 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 8 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 9 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )

## 10 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )

## 11 ~ 14 라운드 ( 난이도 : 중 ~ 상 )

* + 11 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 12 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 14 )
  + 13 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 14 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 15 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 14 )

## 16 ~ 19 라운드 ( 난이도 : 상 ~ 최상 )

* + 16 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 17 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 18 라운드
    - 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 19 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 20 라운드 ( 중간 보스 )

* + 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
  + 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 3 )
  + 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
  + 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 10 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 12 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 14 )
  + 일반 하급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 21 ~ 24 라운드 ( 난이도 : 최상 ~ )

* + 21 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 22 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 23 라운드
    - 일반 중급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
  + 24 라운드
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 1 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 3 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 7 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )

## 최종 라운드 ( 최종 보스 )

* + - 최종 보스 등장 ( 위치 : 3 )
    - 중간 보스 등장 ( 위치 : 1 )
    - 중간 보스 등장 ( 위치 : 5 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 10 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 12 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 14 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 16 )
    - 일반 상급 몬스터 ( 위치 : 18 )