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 항목

## 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

# 오토 체스 재화 정의

* 게임내 캐릭터 배치 재화 = DNA
* 게임에서 인벤토리 및 상점 에서 사용하는 재화 = 금화
* 게임에서 강화재료 없음,
* 게임에서 강화비용 금화 사용

# 스테이지 1 금화 보상 라운드 별 설계

* + 라운드 별 금화 보상 정리 ( 연승 시 기준, 패배 시 다시 1라운드로 변경 )
    - 스테이지 1 총 25 라운드
      * 1라운드 ~ 4 라운드 ( 라운드당 클리어 시 금화 2개 보상 )
      * 5 라운드 중간보스 ( 라운드 클리어 시 금화 3개 보상 )
      * 6라운드 ~ 9 라운드 ( 라운드당 클리어 시 금화 3개 보상 )
      * 10 라운드 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 금화 4개 보상 )
      * 11 라운드 ~ 14 라운드 ( 라운드당 클리어 시 금화 4개 보상 )
      * 15 라운드 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 금화 5개 보상 )
      * 16 라운드 ~ 19 라운드 ( 라운드당 클리어 시 금화 5개 보상 )
      * 20 라운드 중간 보스 ( 라운드 클리어 시 금화 6개 보상 )
      * 21 라운드 ~ 24 라운드 ( 라운드당 클리어 시 금화 6개 보상 )
      * 25 라운드 최종 보스 ( 라운드 클리어 시 금화 10 개 보상 )

# 플레이어 레벨 개념 정리

* 플레이어는 2가지 레벨을 가진다 ( 롤 오토 체스 개념 )
* 인 게임에서의 레벨
* 아웃 게임에서의 레벨

# 라운드 별 경험치 ( 미 완성 )

* 플레이어 인 게임 안 레벨 및 경험치 설계
* 인 게임 안에서 DNA를 통해 레벨에 투자 할 수 있다
* 경험치 2 를 받기 위한 DNA 수치 = 인 게임 금화 4
* 플레이어 인 게임 안 최대 레벨 10 ( 롤 오토 체스 기준 )
  + 레벨 1 ( 경험치 6 )
  + 레벨 2 ( 경험치 10 )
  + 레벨 3 ( 경험치 15 )
  + 레벨 4 ( 경험치 22 )
  + 레벨 5 ( 경험치 30 )
  + 레벨 6 ( 경험치 38 )
  + 레벨 7 ( 경험치 48 )
  + 레벨 8 ( 경험치 60 )
  + 레벨 9 ( 경험치 75 )
  + 레벨 10 ( 경험치 100 )
* 라운드 별 경험치 획득 설계
  + 스테이지 1 총 25 라운드
    - 라운드 별 경험치 2 지급

# 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 금화를 소비해서 하트를 구매 가능 )
  + 캐릭터 강화 시스템 ( 강화 재료 소모 )
    - 캐릭터 강화 비용 ( 일정 금화 소비 )
  + 출석체크 ( 1달 기준 금화 및 강화 재료 지급 )
    - 미정
  + 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 금화 보상이 늘어난다
    - 금화 보상은 확정은 아니지만 2의 배수 형태로 지급 하는 형태로 계획 중