# 동물체스 몬스터 시너지 고려안

## 롤토체스의 시너지

### 시너지는 같은 특성을 가진 몹들을 한 맵에 배치해 두었을 경우 그 수에 따라 새로운 능력을 얻는 오토체스 고유의 컨텐츠이다.

롤토체스의 시너지

### 롤토체스는 시너지가 매 시즌 바뀌었다.

### 시즌 1

#### 공허2,4 : 공허유닛 고정피해

#### 귀족 3,6 : 방마저, 체력 회복량

#### 닌자 1,4: 닌자유닛 공격력 증가

#### 로봇 1 : 로봇 마나 가득찬상태 시작

#### 마법 공학2,4: 폭탄 던져 아이템 비활성화

#### 빙하246: 기본공격으로 적 기절

#### 악마 246: 마나 탈취

#### 야생24 : 평타마다 공격속도 증가

#### 요들246: 요들유닛 회피율 증가

… 등 다양한 시너지가 있다.

시너지의 특성

#### 시너지는 여러 마리를 모아야 하는 시너지일수록, 그 시너지를 모으기 위해 소환해야 하는 특성을 가진 유닛이 적을수록 강하고 효율적인 시너지가 나오게된다.

이 시너지의 특성을 고려하여 시너지를 설계하자

#### 시너지는 무작정 넣으면 안된다. 그 동물의 외형 특성에 맞아야함

## 동물체스의 시너지 고려안

##### 시너지 종류

##### 동물의 종류: 어류, 조류, 포유류, 양서류, 파충류, …

#### 위의 것은 너무 뻔하지 않을까?

##### 습성의 분류: 야행성, 주행성, 육식, 무리짓기, 초식, 위장, 고독

#### 야행성, 주행성 -> 시너지로 살릴 만한 것이 없다. 맵의 특성으로 살리기

#### 육식, 초식 -> 나쁘지 않지만 너무 큰 틀이라 대부분의 동물에게 들어간다는 점, 고려해야함.

### 무리짓기 : 무리짓기는 4~6인의 특성이 모여야 사용가능, 가장 높은 등급의 무리짓기 유닛이 우두머리로 지정되며, 우두머리의 공격력, 체력에 비례해 나머지 무리짓기 유닛에게 버프가 주어진다.

### 고독: 배치 시 자신의 주변에 유닛 이 없으면 공격력, 방어력 대폭상승, 유닛이 있으면 버프가 사라진다.

### 위장: 주변에 아군 유닛이 있을 경우 타겟이 되지 않으며 이때 공격력이 두배 증가한다.

##### 겉모습의 분류: 미끄러운 피부, 두꺼운 피부, 발톱, 어금니…

### 미끄러운 피부1,3,6: 시너지 단계에 따라 회피율 상승.

### 두꺼운 가죽 : 시너지 단계에 따라 방어력 체력 상승

### 강한 발톱: 공격력 증가

### 어금니 : 상대방을 공격 할 경우 체력을 회복한다.

##### 사는 곳의 분류: 사막, 늪지, 초원, 도시, 바다…

#### 이것도 맵에따라 분류하는 것이 좋다고 생각하나, 나쁘진 않아보인다.

##### 특징의 분류: 독, 집 제작

#### 독: 공격시 일정확률로 상대방에게 독을 뿌립니다. 시너지에 따라 피해량 증가

#### 집제작: 주변 아군들이 일정 시간마다 체력이 회복된다.

##### 공격특징의 분류: 발차기, 물기, 분사, 맞기, 박치기…