# 동물체스 레벨 디자인 고려안

## 맵

### TFT모바일 (통칭 롤토체스)는 1시즌 이후 시즌별로 다양한 맵의 컨셉을 변경하며 전략적 고착화가 이뤄지지 않도록 하고, 재미있는 요소를 추가해왔다.

롤토체스의 맵 요소

### 시즌 2(격동하는 원소)

#### 무작위로 맵의 타일 중 하나가 랜덤원소타일이 되는데 그 위에 배치한 몬스터는 다양한 버프를 획득한다.

지옥불: 전투 중 공격속도 상승

바다: 시작 마나 증가

대지: 라운드마다 중첩되는 영구 체력 증가 획득

바람: 전투 중 회피율 상승

가장 구현하기 쉽고 간단한 버프로 이루어진 요소

### 시즌3 (은하계 체계)

공동 선택 후 은하계가 랜덤 배정된다. 은하계마다 다양한 효과를 획득한다.

꼬꼬마 전설이: 전설이의 크기가 작아지고 시작 체력이 85가 된다

우주 무기고: 모든 플레이어가 동일하게 무작위 기본 아이템 3개를 가지고 시작한다

라일락 성운: 첫 공동 선택 단계의 모든 캐릭터가 4단계 챔피언이다. 일반적으로 4코 챔피언은 조합의 핵심 기물인 경우가 많기 때문에 여기서 뽑은 챔피언을 기반으로 시너지 방향성을 잡게 된다. 첫 번째 기물에 극단적으로 승패가 좌우되어서인지 평가가 안 좋아 사라짐

성장기 전설이 은하계: 전설이의 크기가 커지고, 모든 유저의 체력이 +25 증가한다. 그만큼 게임 시간이 길어져서 후반 지향형 조합의 리스크가 줄어든다.

초밀도 은하계: 모든 유저가 3 스테이지 1라운드에서 대자연의 힘을 무료로 획득한다. 보다 빠르게 조합을 완성할 수 있게 된다.

교환의 장: 모든 유저가 라운드당 한 번 상점을 무료 교환할 수 있다. 일반적으로 저렙 때는 잘 하지 않는 리롤을 공짜로 할 수 있기 때문에 2코 캐리를 중점으로 하는 조합의 3성작을 하기 쉬워진다.

보물창고: 모든 미니언 및 몬스터가 전리품 구를 떨어뜨린다.

성단-: 공동 선택 라운드의 모든 1/2/3단계 챔피언이 2성으로 등장한다. 더 비싸게 팔아먹을 수도 있고, 3성작을 노리기도 쉬워진다.

두 개의 별: 챔피언들이 최대 두 개의 아이템만 장착할 수 있다

왜행성: 결투장의 맨 아래줄에 챔피언을 배치할 수 없으며 통과할 수도 없다.

행성 약탈: 모든 챔피언이 죽을때 확률적으로 골드를 떨어뜨리며 첫번째로 죽는 챔피언은 골드 드랍 확률이 늘어난다

재활용의 세계: 아이템을 가진 챔피언을 판매할때 완성아이템이 기본 아이템으로 분리되어 떨어진다.

바다사자의 선물: 모든 플레이어들이 뒤집개를 가지고 시작한다.

빅뱅: 모든 플레이어가 라운드당 한 번 상점을 무료로 새로고침을 할 수 있고 3 스테이지가 시작될 때 대자연의 힘을 획득하며 모든 미니언과 몬스터가 전리품 구를 떨어뜨린다. 간단히 말해서 교환의 장+초밀도 은하계+보물창고.

잘못 만든 디자인의 경우 오히려 재미가 없어지는 결과를 초래하였다.

### 시즌 4(맵의 추가 시스템은 없으나 랜덤 뽑기적 요소추가 됨)

## 결론

### 롤토체스의 맵 특성의 장점

#### 랜덤요소 특성상 전략적 요소가 배제될 수 있으나,

#### 그 부분의 부족한 점을 보충해준다,

동물체스에 맵 특성 시스템을 추가하자.

##### 전 회의에서 나왔던 내용이나, 추가 컨텐츠 느낌으로 후반 작업으로 생각해야 겠다고 생각했으나, 너무 단조로워질 가능성이 높다고 생각하여 한번 더 이야기를 해본다.

그러나 오프라인 PVP라는 점을 고려할 때, 전략적 요소로 사용되지 않을 것을

고려해야겠다. (디버프적 요소가 강한 부분은 빼고 생각하기)

### 강가(원소형)

#### 1안 – 강가에 배치한 유닛이 물 관련 특성을 가졌을 경우 한 라운드에 이동속도, 공격력 등 버프, 반대인 경우 둔화 등 디버프

#### 2안 – 배치때는 연관 없도록 하나 전투 중 위로 올라갈 경우 버프 디버프 적용

### 먹이사슬(은하형)

#### 1안 – 배치된 맵에 초식동물은 버프를 받고 육식동물 한 마리 당 버프양이 30%감소된다.

#### 또한, 배치된 맵에 육식동물은 버프를 받고 초식동물 한 마리 당 버프양이 30% 감소된다.

#### 최대 100%

### 공포 지배

#### 1안 – 플레이어가 조종하는 (전설이 같은) 몹과 가장 가까운 동물은 큰 버프를 받는다.

### 어둠

#### 1안 – 야행성 동물의 이동속도 증가, 공격력 증가, 등의 버프

### 반란

#### 1안 – 가축 특성을 가진 유닛이 폭주하며 버프를 받는다.