**< 유전 시스템 >**

**캐릭터 성별유전**

* 랜덤을 적용하되 성별은 **무조건** 남, 여 50:50으로 **동일 명수가 나온다.**

**캐릭터 종족유전**

* 부모 중 종족유전 수치가 높은 쪽으로 자식의 종족이 결정된다.

|  |
| --- |
| 매 턴 시작 시 1~12숫자 중 랜덤으로 캐릭터의 ‘종족유전’ 수치로 부여.  (이때 종족유전 수치는 다른 캐릭터와 중복 될 수 없다.) |

**캐릭터 능력치(힘, 민첩, 마력, 지능) 유전**

* [수치 유전공식](수치%20유전공식.xlsx) 참고
* 자식이 유전 받은 ‘종족’에 따라 아래의 특성 보너스를 얻는다.

|  |  |
| --- | --- |
| **유전 받은 종족** | **특성 보너스** |
| **인간** | 지능(Int) 유전공식에 랜덤 식 랜덤추가  '평균치' +4 을 계산하여 Int 수치 결정  '평균치' +5 을 계산하여 Int 수치 결정 |
| **엘프** | 마력(Mana) 유전공식에 랜덤 식 랜덤추가  '평균치' +4 을 계산하여 Mana 수치 결정  '평균치' +5 을 계산하여 Mana 수치 결정 |
| **오크** | 민첩(Speed) 유전공식에 랜덤 식 랜덤추가  '평균치' +4 을 계산하여 Speed 수치 결정  '평균치' +5 을 계산하여 Speed 수치 결정 |
| **드워프** | 힘(Power) 유전공식에 랜덤 식 랜덤추가  '평균치' +4 을 계산하여 Power 수치 결정  '평균치' +5 을 계산하여 Power 수치 결정 |
| **동족 + 동족으로 교배 시** | 특성 보너스를 얻지 못함 |