

ASTEL of Atra

Rune Update

※ 본 내용은 기획 중인 내용으로 실제 업데이트 시 변경될 수 있습니다.



- 총 6종의 보석으로 이루어진 룬 장비
- 기존 보물 장비로 사용되던 UI 를 사용하여 룬으로 변환하여 사용한다.
 - 아래 4개의 보물 슬롯은 차후 업데이트 예정





공격 룬 스킬



방어 룬 스킬

- 모든 캐릭터에게는 룬 전용 신규 스킬 2개가 지급된다.
- 캐릭터 Lv 10 에 맞춰 신규 스킬이 추가되며, 쿨타임은 3분이다.
(이미 Lv 10 을 달성한 유저에게는 업데이트 후 자동 지급)
- 해당 신규 스킬은 착용한 룬에 따라 효과가 달라지며, 일부 룬 텍버프에 따라 효과가 변경된다.
- 텍버프가 없는 경우 아무 효과가 없는 스킬이며, 공격형과 방어형 2개의 스킬이 지급된다.
- 스킬 포인트를 사용할 수 없는 스킬로 지급된다.





Atk Act 1	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 1 부여
Atk Act 2	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 2 부여
Atk Act 3	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 3 부여
Atk Act 4	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 4 부여



Atk Pas 1	특수한 공격 효과 1 상시 발동
Atk Pas 2	특수한 공격 효과 2 상시 발동
Atk Pas 3	특수한 공격 효과 3 상시 발동
Atk Pas 4	특수한 공격 효과 4 상시 발동



Def Act 1	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 1 부여
Def Act 2	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 2 부여
Def Act 3	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 3 부여
Def Act 4	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 4 부여



Def Pas 1	특수한 방어 효과 1 상시 발동
Def Pas 2	특수한 방어 효과 2 상시 발동
Def Pas 3	특수한 방어 효과 3 상시 발동
Def Pas 4	특수한 방어 효과 4 상시 발동

- 룬의 주요 능력으로 사용되는 덱버프의 경우 총 4종류로 구분된다.
- 공격(액티브) : 룬 전용 공격 스킬에 부여되는 효과로 공격 액티브 덱버프를 받은 상태에서 사용 시 효과를 발휘
- 방어(액티브) : 룬 전용 방어 스킬에 부여되는 효과로 방어 액티브 덱버프를 받은 상태에서 사용 시 효과를 발휘
- 공격(패시브) : 공격과 관련된 상시 효과 부여
- 방어(패시브) : 방어와 관련된 상시 효과 부여
- 각 종류별로 4개의 능력이 존재한다. (룬 최초 업데이트 시점)



		1단계 (5점)	2단계 (10점)	3단계 (15점)
Atk Act 1	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 1 부여	1%	2%	3%
Atk Act 2	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 2 부여	1%	2%	3%
Atk Act 3	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 3 부여	1%	2%	3%
Atk Act 4	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 4 부여	1%	2%	3%

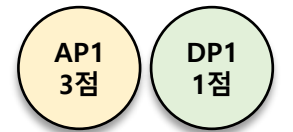
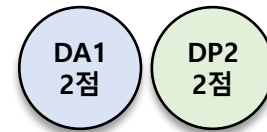
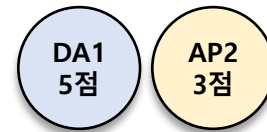
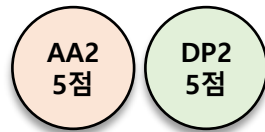
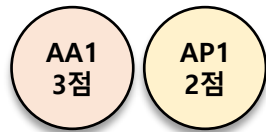
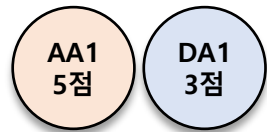


		1단계 (5점)	2단계 (10점)	3단계 (15점)
Def Act 1	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 1 부여	1%	2%	3%
Def Act 2	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 2 부여	1%	2%	3%
Def Act 3	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 3 부여	1%	2%	3%
Def Act 4	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 4 부여	1%	2%	3%

- 각 덱버프는 3단계 효과가 존재하며, 각 단계별로 해당 효과가 강해진다.
- 모든 덱버프는 15점이 최고점으로 각 효과마다 얻을 수 있는 실제 수치는 달라질 수 있습니다.



- 텍버프는 크게 4가지 종류로 구분되며, 룬 종류에 따라 가질 수 있는 텍버프는 제한된다.
- 각각의 룬은 특정 종류의 텍버프만 가질 수 있다.
- 예 : Rune1은 공격 액티브와 방어 액티브 관련 텍버프 1종류 씩 가질 수 있다.
- 각 룬은 총 2개의 텍버프를 가질 수 있으며, 텍버프의 종류별로 1개의 텍버프가 랜덤으로 적용된다.



- 각 텍버프마다 적용되는 점수는 1~5점까지 가질 수 있다.
- 반드시 2개의 텍버프는 존재하며, 룬이 가진 텍버프와 점수에 따라 가치가 결정된다.

덱버프	합산 점수	효과	1단계 (5점)	2단계 (10점)	3단계 (15점)
AA1	8	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 1 부여	1%	2%	3%
AA2	5	룬 공격 스킬에 특수한 공격 효과 2 부여	1%	2%	3%
DA1	10	룬 방어 스킬에 특수한 방어 효과 1 부여	1%	2%	3%
AP1	5	특수한 공격 효과 1 상시 발동	1%	2%	3%
AP2	3	특수한 공격 효과 2 상시 발동	1%	2%	3%
DP1	7	특수한 방어 효과 1 상시 발동	1%	2%	3%
DP2	1	특수한 방어 효과 2 상시 발동	1%	2%	3%

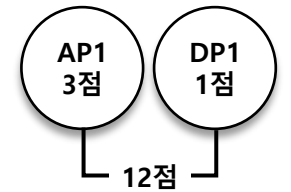
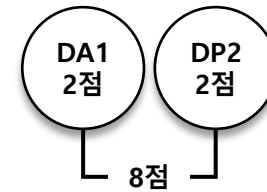
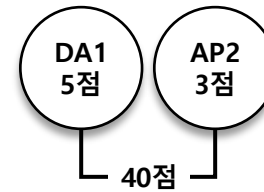


- 각 룬에 있는 덱버프가 모두 합산되어 효과를 발휘한다.
- 덱버프는 3단계로 구분되며, 총 15점으로 구분한다. (아스텔 덱버프 점수와 동일)
 - 1단계 : 5점 / 2단계 : 10점 / 3단계 : 15점

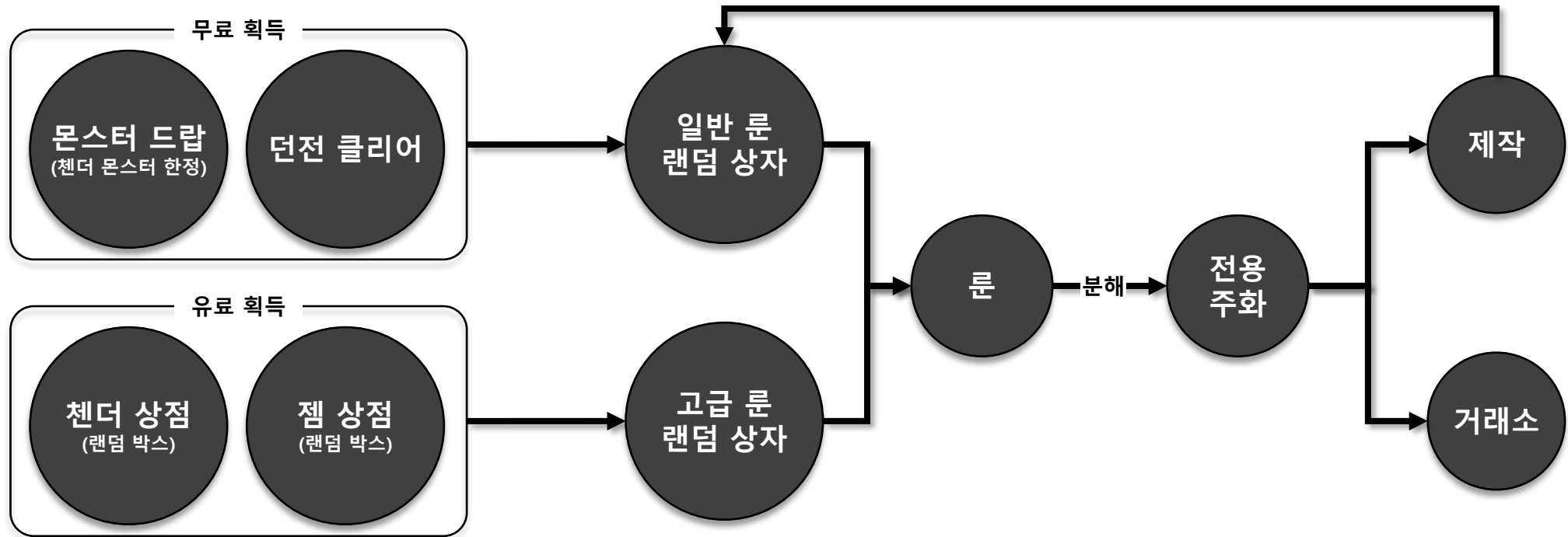
덱버프 점수에 따른 등급표

점수	1	2	3	4	5
1	2	6	12	20	30
2	6	8	15	24	35
3	12	15	18	28	40
4	20	24	28	32	45
5	30	35	40	45	50

일반	1~5
고급	6~9
희귀	10~19
영웅	20~29
전설	30~40
신화	41~50



- 룬의 등급은 아래 공식에 따라 일반부터 신화까지 점수에 따라 결정된다. (덱버프의 종류는 무관)
- 해당 룬의 2개 덱버프 점수 중 최고 점수 + 2개 덱버프의 합산 점수
- 2가지 덱버프의 점수에 따라 2점 ~ 50점 까지의 점수를 일반 ~ 신화로 점수 범위별로 등급을 결정한다.
- 등급은 실제 획득 난이도에 영향을 미치며, 상자 또는 드랍의 획득 난이도를 산정할 때 사용한다.



- 룬은 덱버프의 종류와 점수가 모두 무작위 성을 띄고 있어 획득 난이도는 높지 않도록 한다.
- 무작위가 높은 만큼 룬 획득의 개수 또한 다소 많아질 수 있다.
- 많아진 룬은 분해를 통해 순환을 시키고 별도 룬 전용 주화를 통해 높은 등급의 룬 제작을 시도할 수 있도록 한다.



- 룬이 추가됨에 따라 아래 2가지는 유저 편의를 위해 개발을 진행 예정.
 - 인벤토리에 룬 전용 보관탭 추가
 - 덱버프 UI 가 아스텔과 룬 덱버프 분리되어 보일 수 있도록 변경 (그룹 덱버프 UI)
- ※ 위 사항은 개발 여건에 따라 변경될 수 있습니다.