

PORTFOLIO

21859003

고영국

목차

1. 게임 개요

- 1-1 게임 소개
- 1-2 게임 의도
- 1-3 재미 요소
- 1-4 레퍼런스

2. 세계관

- 2-1 시놉시스
- 2-2 타임라인
- 2-3 공간적 상황

3. 종족 이야기

- 3-1 니크라
- 3-2 그라시
- 3-3 인식트
- 3-4 카르타

4. 인게임 규칙

- 4-1 포인트
- 4-2 전투준비
- 4-3 전투
- 4-4 타겟 지정 방법
- 4-5 튜토리얼

5. 사운드

- 5-1 타이틀 화면
- 5-2 메인, 스테이지 화면
- 5-3 효과음

6. 아이콘

- 6-1 니크라
- 6-2 그라시
- 6-3 인식트
- 6-4 카르타

1. 게임 개요

1-1 게임 소개

1-2 게임 의도

1-3 재미요소

1-4 레퍼런스

1-1 게임 소개

1. 게임 개요

카르타가 되어 동물들을 지휘하여 승리를 쟁취하는 “오토 카드 게임”

게임명	애니멀 워
장르	오토 카드 게임
플랫폼	모바일
등급	전체이용가
타겟층	카드 게임 류에 재미를 붙이고 싶은 사람, 오토 배틀을 경험하고 싶으나 긴 플레이 타임에 지루함을 느끼는 사람
그래픽	2D 캐주얼 그래픽
디스플레이	20:9

1-2 게임 의도

1. 게임 개요

- 오토 배틀에 큰 획을 그은 “오토 체스” 와 그 뒤를 이어 매우 큰 인기를 얻은 TFT(전략적 팀 전투)와 하스스톤의 “전장” 이 나왔으나 게임이 길고 복잡하여 진입 장벽이 높아 쉽게 접근을 못하는 사람들도 다수 존재하였다.
- 쉽게 오토 배틀을 즐길 수 있도록 복잡함을 줄이고 다양한 시너지로 전략을 펼쳐 수 있는 게임을 만들어 좀 더 다양한 사람들이 오토 배틀 장르를 즐길 수 있기를 바라며 기획 하게 되었다.

- **하스스톤 전장**
하스스톤 카드게임 기반
오토 배틀 게임



- **오토체스**
오토 체스 류 게임의
선두주자이며
출시 했을 때
큰 이슈가 된 게임



- **8인 플레이**
세 게임 모두 8인의 플레이어가 모여 플레이를 하는 형식이기에 1등부터 8등까지 순위를 가릴 타임이 긴 편이다.

- **다양한 전략**
각 게임마다 시너지, 능력, 시스템으로 매 게임마다 다양한 전략으로 플레이를 할 수 있다.



- **TFT**
현재 가장 많은 유저들이 즐기는 오토 배틀 게임이며, 매 시즌마다 다양한 시스템을 도입하여 게임에 재미를 준다.

1-3 재미요소

1. 게임 개요

A. 간단하면서 다양한 전략 구사

단순한 능력 시스템을 구현하고 그 안에 다양한 시너지를 내세워 매 게임마다 다양한 전략을 세워 플레이

B. ANIMATE하고 친숙한 동물들

게임에 쓰이는 카드 캐릭터들을 주변에서나 책에서 볼 수 있는 동물들로 사람들에게 좀 더 애니메이틱 같은 그래픽을 사용

C. 오토 배틀

덱을 완성하면서 게임이 풀리지 않더라도 공격을 잘하면 역전의 발판이 마련 되는 요소

D. 짧은 플레이타임

8인 플레이에서 4인 플레이로 바꾸고 플레이어의 체력을 낮춰 플레이 타임을 줄여 쉬는 시간 같은 때 즐길 수 있는 정도

1-4 레퍼런스

1. 게임 개요

	
타이틀	하스스톤 : 전장
장르	오토 배틀러
개발사	BLIZZARD ENTERTAINMENT
플랫폼	PC, 모바일
게임 소개	
하스스톤 기반 오토 배틀 장르 카드 게임이며, 카드의 능력과 종족, 영웅 능력을 활용하여 자신을 제외한 7명의 영웅을 쓰러뜨리는 게임.	
참고 레퍼런스 (게임)	
<ul style="list-style-type: none"> • 게임 진행 시스템 • 카드의 종족, 시너지, 게임 구성 	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none"> • 오토 배틀 게임 중 카드를 활용하는 게임 • 매력적인 게임 시스템 	

	
타이틀	STORY BOOK BRAWL
장르	전략, 카드 게임
개발사	Good Luck Games, LLC
플랫폼	PC
게임 소개	
8인 카드 게임이며 동화에 나오는 영웅을 선택하여 전략을 세우고 전투를 하여 자신의 진영을 승리로 이끄는 게임.	
참고 레퍼런스 (게임)	
<ul style="list-style-type: none"> Ø 게임 전체적인 UI 구성 Ø 그래픽, 색감, 톤 	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none"> • 캐주얼하고 눈에 잘 들어오는 그래픽 • 보기 깔끔하게 배치된 UI 	

	
타이틀	비스타즈
장르	애니메이션
제작	이타가키 파루, NETFLIX
플랫폼	NETFLIX 배급
줄거리	
육식과 초식이 공존하는 세계에서 초식과 육식 간의 갈등을 표현하고 고등학생의 청춘을 잘 섞은 작품.	
참고 레퍼런스	
<ul style="list-style-type: none"> • 작중 종족 간의 갈등 	
참고한 이유	
<ul style="list-style-type: none"> • 누구나 한번쯤 "육식 동물과 초식 동물이 인간처럼 지내면 과연 어떤 일이 일어날까"를 잘 표현함. 	

2. 세계관

2-1 시놉시스

2-2 타임라인

2-3 공간적 상황

2-1 시놉시스

2. 세계관

시놉시스

인간의 손이 닿지 않는 작은 섬 “파바나”

이 섬을 수호하는 일곱의 수호신 “카르타” 아래 지혜와 지식을 받아 문명을 이뤄 공존을 하며 “니크라”, “그라시”, “인식트” 세 종족의 동물들이 살아간다.

그러나 동물들의 본능으로 인해 사건·사고가 끊임없이 일어나 종족들 간의 갈등이 갈수록 심해져 결국 종족간의 전쟁으로 번졌으며 이를 본 카르타들은 평화가 지속되어 동물들을 지켜보는 것이 지루한 참이었다가 흥미로운 일이 일어난 것에 관심을 가지며 각 종족들에게 접근하여 전쟁을 부추기기 시작한다.

그러나
한 카르타는 전쟁을 원하지 않았고 다시 평화를 되찾기 위해 자신의 뜻이 맞는 자들을 모으기 시작한다.

“ 카르타가 되어 자신의 뜻과 맞는 자들을 모아 평화를 되찾아야 한다. ”

세계관 컨셉



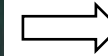
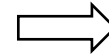
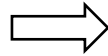
출처 : 쿵푸팬더



출처 : 스토리북 브롤

2-2 타임라인

2. 세계관



	발달	스테이지1 마을로 가는 숲 속	스테이지2 마을 내부	스테이지3 신전 공방전
스토리	<p>동물들 간의 잦은 갈등으로 사이가 점점 안좋아지는 와중 니크라 종족의 어느 한 동물이 억울한 누명으로 감옥에 가게 되자 니크라들이 들고 일어나기 시작하였고 그라시들 역시 이에 맞서 싸웠다.</p> <p>평소에 노예 취급과 차별을 받던 인식트들 역시 이를 놓치지 않고 전쟁에 참가하였다.</p> <p>그리고 카르타들은 전쟁에 흥미를 느끼고 부추기기 시작한다.</p>	<p>평화를 원한 동물들을 모은 카르메는 이들을 데리고 전쟁을 부추기는 카르타들의 신전을 부수 개입을 막기 위해 인원들을 데리고 마을로 향하기 시작한다.</p> <p>마을을 향하던 중 카르타들이 이끄는 무리를 발견하고 전투에 돌입하여 승리로 이끌어 일부 카르타들의 신전을 부수 개입을 막아버렸다.</p>	<p>마을에 도착하여 남은 카르타들의 신전을 부수고 전쟁을 멈추기 위해 다른 카르타들의 신전을 공격하여 전쟁을 부추기던 카르타들의 개입을 완전히 막는데 성공하였다.</p> <p>카르타들의 도움을 받아 군대를 이어오던 다른 종족들이 전의를 잃고 투항하기 시작하여 끝이 보이는 듯 싶었다.</p>	<p>그러나 일부 동물들이 이를 받아들이지 않고 최후의 저항으로 카르메의 신전을 역으로 공격을 시작하였고 이들을 막기 위해 마지막 전투를 시작하였다.</p> <p>사투 끝에 이들을 항복 시켰고 동물들에게 힘든 상황에서도 서로 단합하면 어떤 문제든 해결 할 수 있다는 것을 알게 되고 다시 서로 공존을 하고 평화를 이뤄내는 것으로 사건이 마무리 된다.</p>
주요 인물	니크라, 그라시, 인식트, 카르타	카르메, 에둠, 제르겐, 라즈임	카르메, 아드세프, 초이르아, 디아클라	니크라, 그라시, 인식트

2-3 공간적 상황

2. 세계관

공간적 상황

전쟁이 일어난 상황이기엔 관리가 안된 자연이 되어 있어야하고 건물도
다소 온전치 않아야 한다.

맵 주변에는 전쟁의 흔적(무기가 굵힌 흔적, 무기가 부러지거나 바리케이드, 무기가 꽃힌
모습)을 넣어 전쟁 중임을 강요한다.

신전은 수호신인 카르타들을 모시기 위해 지어진 신전은 크게 손상 시키지 않음으로써
동물들이 카르타에 대한 존경과 예의를 갖추고 있다는 것을 간접적으로 알려준다.

“파바나”의 문명 발전도는 중세 정도의 기술력을 가지고 있으며 건축물, 복장 또한 중세
시대와 비슷하게 맞춰 사용한다.

3. 종족 이야기

3-1 니크라

3-1-1 배경

3-1-2 대표 캐릭터

3-1-3 시너지

3-2 그라시

3-2-1 배경

3-2-2 대표 캐릭터

3-2-3 시너지

3-3 인식트

3-3-1 배경

3-3-2 대표 캐릭터

3-3-3 시너지

3-4 카르타

3-1-1 배경

3-1-2 이름

3-1-3 권능

3-1-1 니크라 : 배경

3. 종족 이야기

전쟁 전

육식 동물인 니크라 종족은 카르타들의 지식과 지혜를 나눠 받으며 평화로운 공존을 위해 자신들의 본능이자 주식인 육식을 참으며 충동을 억누른 채 그라시 종족과 함께 지내게 되었다.
그러나 본능을 억누르는 건 결코 쉬운 일이 아니었으며, 그라시들이 제작한 대체 식품으로는 만족이 되지 않아 살해를 하거나 다른 동물들을 다치게 하는 사건이 발생하였지만 잘 참아왔다.
그러나 니크라 종족인 족제비가 육식을 위해 그라시를 살해했다는 소문이 돌고 억울하게 감옥에 들어가게 되자 니크라들은 분노하게 된다.



전쟁 후


니크라들은 자신들의 장점인 이빨과 날카로운 발톱, 특유의 사냥 능력으로 전쟁을 이어왔고 자신들을 도와주는 두 카르타인 “에둡”과 아르세프”를 매우 신뢰하고 반대로 자신들을 돕지 않은 카르타들에게 적대적인 생각을 가지게 된다.

니크라만의 문화

전쟁이 일어나기 전 니크라들은 니크라 중 하나가 살해를 하는 사건이 발생하면 그 소식이 들은 날은 자신들의 배가 가득 찰 정도로 폭식을 하는 문화가 생겨났다.

3-1-2 니크라 : 대표 캐릭터

3. 종족 이야기

	이름	볼롭	무기	앞발톱과 힘
	나이	32	시너지	압도, 광분
	성격	다혈질 용감	털 색	연한 갈색
	특이사항	눈을 보호하는 투구 착용		
	스토리	볼롭은 누구보다 의리 넘치고 동료애가 강하지만 다혈질인 단점이 있어 다른 동물들이 볼롭을 대할 때 어려워하였지만, 전쟁이 일어난 후 매우 강한 힘과 전투를 들어갈 때 앞뒤 안 가리고 적을 쓸어버리는 모습에 아군은 든든함을 느끼고 믿고 함께 전투를 임하게 해준다.		

3-1-3 니크라 : 시너지

3. 종족 이야기

공격력을 높이고 체력을 낮추거나 타격 후 발동하는 시너지는 체력을 높이는 공격적인 전략을 짤 수 있는 컨셉이다.

시너지 명	효과	사용 동물	컨셉
광분	피해를 입고 살아남으면 공격력 2 추가	족제비, 불독, 코요테, 멧돼지, 표범, 치타, 호랑이, 곰, 하이에나	광분은 피해를 입으면 공격이 오르는 컨셉으로 초반 공격력은 낮고 체력을 조금 올려 운영하는 컨셉
날렵	해당 시너지의 캐릭터가 많을 시 먼저 공격	수달, 삿, 여우, 독수리, 코요테, 표범, 치타, 사자	날렵은 모으면 모을수록 선제 공격 확률이 올라 먼저 선공을 잡음으로서 승기를 잡는 열쇠가 되는 컨셉
포식	적을 공격하면 체력 1을 회복하고 처치하면 추가로 1 회복	두꺼비, 뱀, 여우, 매, 왜가리, 악어, 하이에나, 북극곰	피를 회복하는 시너지로 공격을 하여 상대는 처치되고 자신은 살아남는 방식으로 전투를 펼치는 컨셉
압도	상대보다 공격력이 높다면 자신은 절반의 피해만 적용	독수리, 악어, 호랑이, 왜가리, 사자, 북극곰, 곰	공격력 수치를 높여 강하고 피해도 감소되어 받을 수 있게 되어 있지만 기본 체력은 낮게 잡힌 컨셉

3-2-1 그라시 : 배경

3. 종족 이야기

전쟁 전

그라시는 카르타들의 지혜와 지식을 받은 후 가장 먼저 공존을 제안을 한 종족이다.
평화를 위해 몇가지의 규칙을 정했으며 니크라들의 육식을 해결하기 위해 자신들이 수혈한 피와 두부를 섞은 “미튜브”라는 식품을 만들었으며 니크라들이 사건을 일으켜도 그들을 이해하고 차별 없이 대하려고 하였다.
그러나 갈수록 찾아지는 사건과 피해자가 속출하자 두려움이 싹트기 시작하였고, 자신들의 안전을 위해 조금씩 니크라들과 거리를 두기 시작하였다.
어느날 족제비가 살해를 했다는 소문이 돌자 그라시들은 선부를 판단을 하였고 전쟁의 불을 지피는 일을 하고 말았다.

전쟁 후


전쟁이 발발하고 처음엔 대화로 해결을 해보려 했지만 니크라의 완고한 입장에 그라시들 역시 전쟁을 준비하였고 자신들의 뿔이나 생존방식, 잠재력으로 전쟁에 대항하였다.
그라시는 자신들을 도와주는 카르타인 “제르겐”, “초이르아”를 제외한 다른 카르타들에게 배신감을 느껴 증오하기 시작하였다.

그라시만의 문화

전쟁이 일어나기 전 그라시는 니크라가 사건·사고가 자주 일어나는 보름달이 뜨는 날은 밤에 절대 돌아다니지 않는다.
그리고 자신의 지인이나 가족들과 같은 방에서 잠을 이루는 생겨 “보름달 다과회”라는 문화로 자리 잡기 시작 하였다.

3-2-2 그라시 : 대표 캐릭터

3. 종족 이야기

	이름	우로	무기	썩 힘과 커다란 뿔
	나이	34	시너지	분노, 저항
	성격	무뚝뚝함 냉철함	털 색	팔죽색
	특이사항	큰 몸체에 험상궂은 얼굴		
	스토리	평소 무뚝뚝한 모습을 보이며 감정을 잘 들어내지 않았지만 전쟁이 일어나기 전엔 마을에서 타인을 자주 돕는 경찰과 같은 역할을 하여 왔고 전쟁이 나자 앞장 서서 전장을 나섰다.		

3-2-2 그라시 : 시너지

3. 종족 이야기

체력을 높게 주고 방어적인 전략을 짜기 좋은 시너지들을 부여하여 받아치는 컨셉을 가지고 있다.

시너지 명	효과	사용 동물	컨셉
보호	피해를 받으면 해당 피해를 1 감소 (피해는 1이 최소값)	양, 고슴도치, 돼지, 라텔, 거북이, 하마, 아르마딜로	피해를 감소하여 한번에 죽을 것을 두번 죽는 상황을 만들어 역전 각을 만드는 컨셉
비축	전 라운드에 생존 했다면 체력을 2 획득	다람쥐, 비버, 코알라, 하마, 코끼리, 아르마딜로	한번 승기를 잡으면 증가된 체력으로 스노우볼을 키워나가 승리를 잡는 컨셉
저항	상대에게 피해를 입으면 받은 피해 절반을 상대에게 입힌다. (최대 2 데미지)	고슴도치, 스컹크, 사슴, 코알라, 나무늘보, 물소, 소, 코뿔소	피가 적거나 없는 상대의 공격을 받아치며 함께 처치되거나 상대는 처치되고 자신은 살아남는 컨셉
분노	필드에 나간 시점부터 15의 피해를 누적으로 받으면 공격력 2 체력 2를 얻는다.	캥거루, 판다, 라텔, 물소, 코뿔소, 나무늘보, 고릴라, 소, 코끼리	초반에 버티면서 피해를 받고 시너지 효과를 본 후 높은 스탯으로 힘을 발휘하는 컨셉

3-3-1 인식트 : 배경

3. 종족 이야기

전쟁 전

인식트는 카르타의 힘 덕에 몸집이 커지고 지성이 생겼으나 동물과 다른 이질적인 모습과 다른 종족에 비해 낮은 지능으로 인해 차별을 받거나 노예처럼 다뤄지며 불합리한 삶을 살아왔다.
그로 인해 몇몇 인식트들은 먼 숲 속에 자리를 잡아 살며 가까이 오는 동물들을 공격을 하며 적대감을 크게 드러내왔다.
그리고 자신들을 가장 아껴주는 카르타인 “라즈임”, “디아클라”를 섬기며 다른 카르타들을 좋아하지 않았다.
그러다 니크라와 그라시 간의 전쟁이 발발하자 “라즈임”과 “디아클라”의 조언으로 자신들도 전쟁에 참여하여 자신들의 편안과 행복을 위해 싸우기 시작한다.



전쟁 후


“라즈임”과 “디아클라”의 지휘 아래 움직이며 자신들만의 자신들의 결집력으로 싸움을 이어나간다.
몇몇의 타협을 하여 전쟁 없는 평화를 원하는 이들을 제외하고 파바나를 자신들의 낙원으로 만들기 위해 행동한다.

인식트만의 문화

옛날부터 자신들을 챙겨준 카르타인 “라즈임”과 “디아클라”를 위해 매 달 첫째 밤마다 자신들의 울음소리를 합창하듯이 울어 그들을 위한 합창곡을 제창한다. 하지만 이 소리를 듣고 자하는 다른 종족의 욕심 때문에 납치 되거나 붙잡히는 경우가 있다.

3-3-2 인식트 : 대표 캐릭터

3. 종족 이야기

	이름	게르데로	무기	튼튼한 턱과 독
	나이	26	시너지	무기, 독성
	성격	까칠함 이기적	털 색	붉은색, 짙은 갈색
	특이사항	몸은 길고 다리는 많은 모습		
	스토리	전쟁이 일어나기 전 도시 옆 숲에 살면서 자신의 구역에 들어오는 동물들을 공격하며 동물들의 두려움 대상이 되었다. 전쟁이 일어난 후 자신을 찾아오는 인식트들의 이야기를 듣고 전쟁에 참여하게 되었다.		

3-3-3 인식트 : 시너지

3. 종족 이야기

코스트가 낮고 체력과 공격이 낮은 대신 카드를 구매하여 등급을 올려 덱을 빠르게 완성하는 컨셉을 가지고 있다.

시너지 명	효과	사용 동물	컨셉
위장	행동을 하기 전까지 타겟이 되지 않으나 필드 내에 위장 캐릭터만 있을 경우 무효	나방, 방아깨비, 매미, 사슴벌레, 나뭇잎대벌레, 하늘소, 사마귀	필요한 캐릭터를 타겟에서 제외해 반드시 한번 이상 공격이 가능하게 하여 허를 찌르는 컨셉
군집	라운드가 끝나면 군집 시너지를 가진 카드 한장을 획득	개미, 무당벌레, 메뚜기, 풍뎅이, 벌, 총알개미	빠르게 카드를 모으고 등급을 상승 시켜 덱을 완성하는 컨셉
독성	처치 당할 시 랜덤으로 상대 캐릭터 하나에게 공격력을 1 감소하고 피해를 1	화상벌레, 거미, 청가리, 총알개미, 벌, 지네, 물장군, 장수말벌	처치되면 상대의 공격력과 체력을 줄여 다음 캐릭터가 상대하기 편하게하는 컨셉
무기	자신이 공격할 때 2의 공격력을 추가	사슴벌레, 장수풍뎅이, 물 장군, 하늘소, 지네, 사마귀, 장수말벌	조건 없이 시너지를 완성하면 때릴 때 추가 데미지가 들어가는 이용하여 전투하는 컨셉

3-4-1 카르타 : 배경

3. 종족 이야기

전쟁 전

아주 옛날부터 파바나 섬이 생겨날 때부터 이곳을 지키는 일곱 수호신들이 존재하였고
그들은 자신들의 힘을 이용하여 파바나의 섬을 가꾸기 시작하였다.
이들은 이곳에 사는 동물들에게 자신들의 지식과 지혜를 주며 그들이 스스로 생각을 하며 살기를 바라였고
몸집이 작던 곤충들에게 몸집을 키워주고 지성을 주었다.
그 후 그들이 지어준 신전으로 원활한 소통을 시작하였고
오랜 시간 동안 파바나에는 서로가 공존하는 평화가 찾아왔다.

전쟁 후

그러나 시간이 흘러 동물들 간 갈등이 깊어지고 전쟁이 일어나기 시작하였다.
이에 카르타들은 그 모습을 보고 새로운 재미를 느끼기 시작했고, 이 때를 놓치지 않고 자신들이 좋아하던 종족에게 이간질을 시작하였다.
결국 전쟁은 세 종족들의 구도로 이어졌으며 동물들에게 지혜를 나눠줬던 카르타 “카르메” 는 이 상황이 싫어 전쟁을 멈추기 위해 각 종족마다 전쟁을 멈추려 하는 사람들을 찾아가기 시작한다.

카르타의 은혜

카르타들은 동물들이 자신의 신전에 찾아와 제사를 지내고 행사를 치르는 모습을 보면 그에 보답하듯 비를 내리거나 자연재해를 막아주는 등 동물들에게 이로운 일을 해주었다.

3-4-2 카르타 : 이름

3. 종족 이야기

카르타의 모티브는 북두칠성을 구성하는 별의 이름에서 따왔다.
작명 방법은 별의 이름을 뒤집고 어감이 이상하다 싶은 것은 비슷한 글자로 어감을 맞춰 어색함을 없앴다.

이름	파바나에 준 영향	돕는 종족	모티브
디아클라	자연	인식트	알카이드(Alkaid) 요광
라즈임	구름	인식트	미자르(Mizar) 개양
초이르아	비, 눈	그라시	알리오츠(Alioth) 옥형
제르겐	물	그라시	메그레즈(Megrez) 천권
아드세프	바람	니크라	페크다(Phecda) 천기
카르메	지혜	평화를 위해 종족을 모음	메라크(Merak) 천선
에둡	지식	니크라	두베(Dubhe) 천추

3-4-3 카르타 : 권능

3. 종족 이야기

카르타의 권능은 게임에서 시작 전 9개의 능력 중 랜덤으로 3개의 보기를 준 후, 하나를 골라 효과를 받는 시스템이다.
(울음 : 이 효과를 가진 캐릭터는 타겟팅 우선순위가 된다.)

능력명	효과
협상	매 영입 단계에서 첫 새로고침을 무료로 가능
보상	게임 내 최초로 3등급 카드를 획득할 시 1등급 카드를 한장 획득
자애	라운드가 시작할 때 가장 높은 체력을 가진 캐릭터에게 “울음” 효과를 부여
저축	게임에서 10골드를 초과하여 보유할 수 있고 남은 골드는 다음 턴에 이월 (최대 5골드까지)
청소	다른 플레이어가 탈락하면 해당 플레이어의 제일 높은 코스트와 동일한 카드를 획득
응원	처음 필드에 배치된 캐릭터는 그 라운드 동안 공격력 1, 체력 1을 추가로 획득
적응	활성화된 시너지와 관련된 캐릭터들의 비용이 1 감소 (비용은 1 밑으로 내려가지 않음)
선두	상점에 등장하는 캐릭터 확률을 한단계 윗 단계로 적용 (최고 등급은 그대로 유지)
극복	플레이어의 체력이 절반으로 내려가면 필드 위에 존재하는 카드 중 하나의 등급이 상승

4. 인게임 규칙

4-1 상점

4-2 카르타

4-3 전투

4-4 타겟 지정 방법

4-4-1 시너지 4-4-2-1 필드 1 4-4-2-2 필드 2 4-4-2-3 필드 3 4-4-2-4 필드 4 4-4-2-5 필드 5

4-4 튜토리얼

4-1 상점

4. 인게임 규칙

A. 포인트

게임 시작 시, 플레이어는 2 골드를 가지고 시작하며 라운드마다 1골드씩 추가로 얻고 최대 10골드까지 보유가 가능하다.
포인트는 캐릭터를 구입하거나, 카르타 레벨 업, 목록 새로고침을 할 때 사용한다.

캐릭터 코스트	필요 포인트
1 코스트	1 포인트
2 코스트	2 포인트
3 코스트	3 포인트
4 코스트	4 포인트
5 코스트	5 포인트

카르타 레벨	요구 포인트
1 레벨	시작 레벨
2 레벨	1 포인트
3 레벨	1 포인트
4 레벨	2 포인트
5 레벨	2 포인트
6 레벨	3 포인트

카르타 레벨	상점 등장 확률 왼쪽부터 1코스트~5코스트				
1 레벨	100%	0%	0%	0%	0%
2 레벨	50%	50%	0%	0%	0%
3 레벨	34%	33%	33%	0%	0%
4 레벨	25%	25%	25%	25%	0%
5 레벨	20%	20%	20%	20%	20%
6 레벨	20%	20%	20%	20%	20%

B. 상점 목록

상점에는 최대 6장의 카드 목록이 나오면서 자신의 포인트를 지불하여 구매할 수 있다.
카드는 카르타의 레벨에 따라 등장 확률이 다르며 새로고침을 누를 시 2포인트가 소요된다.
만약 필요한 카드가 나왔지만 구매할 포인트가 없다면 목록을 잠깐 다음 라운드에 구매가 가능하다.

플레이어가 1라운드 때 캐릭터를 구매하지 않고 게임을 시작 할 시 랜덤으로 상점 목록 중 하나를 구매하여 가장 왼쪽 필드에 배치한다.

4-2 카르타

4. 인게임 규칙

C. 카르타

카르타는 레벨 업을 할 경우 상점의 등장 확률 뿐만 아니라 필드에 배치 할 수 있는 캐릭터의 수량과 라운드의 승리 했을 때 피해를 주는 영향이 있다. 따라 카르타의 레벨을 언제 올리든지도 하나의 전략 요소가 될 수 있다.

카르타 레벨	배치 수	데미지
1 레벨	2칸	1 데미지
2 레벨	3칸	2 데미지
3 레벨	4칸	3 데미지
4 레벨	5칸	4 데미지
5 레벨	6칸	5 데미지
6 레벨	7칸	6 데미지

D. 필드

필드는 총 7개의 칸으로 1행에 4칸 2행에 3칸으로 구성되어 있다. 전열에 있을 때와 후열에 있을 때 타겟 지정 방식이 다양하다.

4-3 전투

4. 인게임 규칙

E. 전투

4명의 플레이어는 게임을 시작할 때 50의 체력을 가지고 시작한다.

라운드에서 전투를 승리할 시 상대에게 피해를 입히고 반대로 전투에 패배할 시 피해를 받는다.

체력이 0이된 플레이어는 게임에서 탈락하게 되고 탈락 순으로 최하위부터 순위를 채워 나간다.

플레이어의 수가 홀수가 될 경우 마지막으로 패배한 플레이어의 필드를 AI가 이어받은 채로 게임이 진행되며 AI에게 승리해도 피해를 입히지 않지만 패배를 하면 피해를 받는다.

전투 방식은 선공을 가진 플레이어의 공격을 시작으로 필드에 캐릭터들이 먼저 처치되는 쪽이 패배하는 방식이다.

무승부가 난다면 서로의 카르타 데미지만 주고 받는다.

전투 피해 방법	승자가 있을 시	무승부
계산법	카르타 레벨 + 필드에 남은 캐릭터 코스트 = 최종 데미지	서로의 카르타 레벨의 데미지만 주고 받는다.
예시	카르타 5레벨 5 + 필드 내 캐릭터 7 (3코스트 + 4코스트) = 12 데미지	A 플레이어의 레벨 5, 5 데미지 B 플레이어의 레벨 6, 6데미지 데미지 결과 A 플레이어 체력 32 → 26 B 플레이어 체력 34 → 29

F. 선공 기준

날렵 시너지를 가진 플레이어를 선공 우선권으로 가져가며 조건이 동일 할 시엔 시스템에서 50:50 확률로 선공권을 부여한다.

날렵 시너지 캐릭터 수 > 플레이어 레벨 > 필드내 총합 코스트 > 등급 > 시스템상 50:50

4-4-1 타겟 지정 방법 : 시너지

4. 인게임 규칙

G. 시너지에 따른 타겟 지정 방법

공격을 하는 캐릭터가 상대 캐릭터를 랜덤으로 공격을 하며 “울음”이라는 시너지를 가진 캐릭터가 존재할 시 해당 캐릭터가 처지 되기 전까지 해당 캐릭터를 먼저 공격하는 방식이다.

반대로 인식트 시너지 중 “위장”이라는 시너지를 가지고 있는 캐릭터는 특수한 상황이 아니라면 행동을 하기 전까지 타겟 지정에서 제외가 된다. 가장 왼쪽에 있는 캐릭터는 균등한 확률 배분이 안될 시 소수점을 더 가져간다.

(타겟 지정 예시)

캐릭터 분류	일반 캐릭터	일반 캐릭터	일반 캐릭터	일반 캐릭터
확률	25%	25%	25%	25%

캐릭터 분류	일반 캐릭터	울음 캐릭터	일반 캐릭터	일반 캐릭터
확률	0%	100%	0%	0%

캐릭터 분류	일반 캐릭터	울음 캐릭터	울음 캐릭터	일반 캐릭터
확률	0%	50%	50%	0%

캐릭터 분류	일반 캐릭터	일반 캐릭터	위장 캐릭터	일반 캐릭터
확률	33.4%	33.3%	0%	33.3%

캐릭터 분류	일반 캐릭터	일반 캐릭터	위장 캐릭터	위장 캐릭터
확률	50%	50%	0%	0%

캐릭터 분류	위장 캐릭터	위장 캐릭터	위장 캐릭터	위장 캐릭터
확률	20%	20%	20%	20%

4-4-2-1 타겟 지정 방법 : 필드 1

4. 인게임 규칙

H. 필드에 따른 타겟 지정 방법

필드는 7개의 칸 중 전열에 4장 후열에 3장이 들어가는 구조이며 전열에 배치된 캐릭터가 타겟이될 확률이 올라간다.
가장 왼쪽에 있는 캐릭터는 균등한 확률 배분이 안될시 소수점을 더 가져간다.

(1. 전열 캐릭터 4마리일 시 타겟 지정 예시)

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터
17.25%	17.25%	17.25%	17.25%
후열 캐릭터	후열 캐릭터	후열 캐릭터	
10%	10%	10%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터
17.5%	17.5%	17.5%	17.5%
후열 캐릭터	공백	후열 캐릭터	
15%	0%	15%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터
21.25%	21.25%	21.25%	21.25%
후열 캐릭터	공백	공백	
15%	0%	0%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터
25%	25%	25%	25%
공백	공백	공백	
0%	0%	0%	

4-4-2-2 타겟 지정 방법 : 필드 2

4. 인게임 규칙

필드는 7개의 칸 중 전열에 4장 후열에 3장이 들어가는 구조이며 전열에 배치된 캐릭터가 타겟이될 확률이 올라간다.
(2. 전열 캐릭터 3마리일 시 타겟 지정 예시)

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백
18.4%	18.3%	18.3%	0%
후열 캐릭터	후열 캐릭터	후열 캐릭터	
15%	15%	15%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백
23.4%	23.3%	23.3%	0%
후열 캐릭터	공백	후열 캐릭터	
15%	0%	15%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백
26%	26%	26%	0%
후열 캐릭터	공백	공백	
22%	0%	0%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백
33.4%	33.3%	33.3%	0%
공백	공백	공백	
0%	0%	0%	

4-4-2-3 타겟 지정 방법 : 필드 3

4. 인게임 규칙

필드는 7개의 칸 중 전열에 4장 후열에 3장이 들어가는 구조이며 전열에 배치된 캐릭터가 타겟이될 확률이 올라간다.
(2. 전열 캐릭터 2마리일 시 타겟 지정 예시)

전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백	공백
23%	23%	0%	0%
후열 캐릭터	후열 캐릭터	후열 캐릭터	
18%	18%	18%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백	공백
27%	27%	0%	0%
후열 캐릭터	공백	후열 캐릭터	
23%	0%	23%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백	공백
35%	35%	0%	0%
후열 캐릭터	공백	공백	
30%	0%	0%	

전열 캐릭터	전열 캐릭터	공백	공백
50%	50%	0%	0%
공백	공백	공백	
0%	0%	0%	

4-4-2-4 타겟 지정 방법 : 필드 4

4. 인게임 규칙

필드는 7개의 칸 중 전열에 4장 후열에 3장이 들어가는 구조이며 전열에 배치된 캐릭터가 타겟이될 확률이 올라간다.
(2. 전열 캐릭터 1마리일 시 타겟 지정 예시)

전열 캐릭터	공백	공백	공백
28%	0%	0%	0%
후열 캐릭터	후열 캐릭터	후열 캐릭터	
24%	24%	24%	

전열 캐릭터	공백	공백	공백
40%	0%	0%	0%
후열 캐릭터	공백	후열 캐릭터	
30%	0%	30%	

전열 캐릭터	공백	공백	공백
60%	0%	0%	0%
후열 캐릭터	공백	공백	
40%	0%	0%	

전열 캐릭터	공백	공백	공백
100%	0%	0%	0%
공백	공백	공백	
0%	0%	0%	

4-4-2-5 타겟 지정 방법 : 필드 5

4. 인게임 규칙

필드는 7개의 칸 중 전열에 4장 후열에 3장이 들어가는 구조이며 전열에 배치된 캐릭터가 타겟이될 확률이 올라간다.
(2. 전열 캐릭터 없을 시 타겟 지정 예시)

4번째는 필드에 캐릭터가 없으면 패배로 간주되며 나오면 안되는 경우의 수이다.

공백	공백	공백	공백
0%	0%	0%	0%
후열 캐릭터	후열 캐릭터	후열 캐릭터	
33.4%	33.3%	33.3%	

공백	공백	공백	공백
0%	0%	0%	0%
후열 캐릭터	공백	후열 캐릭터	
50%	0%	50%	

공백	공백	공백	공백
0%	0%	0%	0%
후열 캐릭터	공백	공백	
100%	0%	0%	

공백	공백	공백	공백
0%	0%	0%	0%
공백	공백	공백	
0%	0%	0%	

4-5 튜토리얼

4. 인게임 규칙

I. 튜토리얼

스토리모드 한정 1-1 스테이지에 처음 입장할 때 출력이 되며 많은 설명을 하기보단 간단한 설명을 알려주며 시각적으로 바로 이해할 수 있는 요소들은 설명하지 않는다.

튜토리얼이 길어지면 시작부터 플레이하는 이들이 답답함과, 흥미를 깎는 요소가 될 수 있어 최대한 간략하게 설명한다.

튜토리얼을 다시 한번 보려 할 시 설정에 추가 하는 방향으로 다시 볼 수 있게 하는 기능을 추가한다.



5. 사운드

5-1 타이틀 화면

5-2 효과음

5-1 타이틀화면

5. 사운드

타이틀 화면 사운드

- A. 악기는 타악기와 목관악기, 금관 악기가 주로 이뤄진다.
- B. 도입 부분은 타악기와 목관악기로 시작을 하며 여러 음 높낮이 대신 일정한 음을 사용하여 웅장하면서도 성스러운 느낌을 준다.
- C. 하이라이트 부분이 오면 금관 악기가 들어오면서 타악기와 같이 울리고 마무리는 낮아지는 형식이 아닌 텐션을 유지하면서 마무리한다.







5-2 효과음

5. 사운드

효과음

효과음은 전체적으로 길지 않고 짧게 0.5 ~ 1초 정도 분량의 사운드로 설정

효과음	컨셉	소리
타격음	금속끼리 부딪히는 소리, 판자와 둔기가 부딪히는 소리를 합쳐 타격음을 사용하였다.	
상점 구매, 판매	하스스톤, TFT와 같이 무언가를 사고 팔 때 돈이 "짤랑- "거리는 소리를 사용하였다.	
신전 공격 받는 소리	신전은 대체적으로 석화재질의 건축물이기에 돌 소리를 사용하였다.	
신전 무너지는 소리	위와 마찬가지로 석화재질로 된 건축물이 무너질 때의 소리를 사용하였다.	
스탯이 오르는 소리	스탯이 오를 때 짧고 회복이 되거나 오를 때 나는 소리를 찾아 음을 조절하였다.	