

Alleum

21859015_남민혁

◆ 목차

1. 개요

- 1.1. 게임 개요
- 1.2. 게임 목적
- 1.3. 기획 의도
- 1.4. 재미 요소
- 1.5. 핵심 시스템
- 1.6. 참고 게임

2. 세계관

- 2.1. 세계관
- 2.2. 시놉시스
- 2.3. 타임라인

3. 플레이 형식

- 3.1. 게임 UI
- 3.2. 플레이 방법
- 3.3. 게임 규칙

4. 카드

- 4.1. 개요
- 4.2. 카드 유형
- 4.3. 직업 카드
- 4.4. 캐릭터 카드
- 4.5. 공통 카드

1. 개요

1.1. 게임 개요

타이틀	Multiverse Fight
장르	CCG, 전략, 턴제
플랫폼	PC
주요 타겟	10대 ~ 30대

1.2. 게임 목적

- 플레이어는 개성 넘치는 여려명의 캐릭터들 중 1명을 골라 그 캐릭터 만의 덱을 구성해 다른 플레이어와 배틀을 하게 된다. 플레이어는 각턴마다 상대의 카드를 예측해 자신의 카드를 총 3장 골라 세팅하게 되며, 세팅 된 카드로 상대방에게 데미지를 줘 체력을 0으로 만들면 승리하게 된다.

1.3. 기획 의도

- 플래시 게임 이누야샤의 시스템을 바탕으로 더 많은 콘텐츠와 상업적 요소를 추가한 게임을 제작

1.4. 재미 요소

- 다양한 캐릭터를 수집
- 캐릭터마다 각기 다른 개성의 카드 덱
- 캐릭터 레벨업을 통한 새로운 카드 해금
- 상대의 카드를 예측해 자신의 카드를 배치
- 온라인을 통한 다른 플레이어와의 배틀
- 캐릭터 스토리 모드를 통한 싱글 플레이
- 카드 팩을 구매해 카드를 수집

1.5. 핵심 시스템

- 캐릭터 레벨업 시스템
- 보조 카드 시스템
- 턴제 카드 배틀 시스템
- 카드 팩 시스템
- 캐릭터 구매 시스템

1.6. 참고 게임

 <p>< 이누야샤 : 데몬 토너먼트 ></p>	이름	이누야샤 : 데몬 토너먼트
	장르	플래시 게임, 턴제 카드 배틀
	개발사	어덜트 스윔 (추정)
	플랫폼	PC, 모바일
1) 게임의 플레이 시스템 2) 승리 시 카드 선택 시스템 3) 카드에 소모되는 에너지 시스템		

 <p>< 하스스톤 ></p>	이름	하스스톤
	장르	CCG
	개발사	블리자드 엔터테인먼트
	플랫폼	Windows, Android, MacOS, IOS
1) 직업 카드 시스템 2) 싱글 플레이 스토리 모드 시스템 3) 카드 팩 구매 시스템		



< 레전드 오브 룬테라 >

이름	레전드 오브 룬테라
장르	CCG
개발사	라이엇 게임즈
플랫폼	Windows, Android, IOS
참고한 점	<ul style="list-style-type: none">1) 룬테라 챔피언의 길 시스템2) 챔피언의 길 영우 레벨 업 시스템3) 챔피언의 길 싱글 플레이 스토리모드 시스템



< 리그 오브 레전드 >

이름	리그 오브 레전드
장르	MOBA, AOS
개발사	라이엇 게임즈
플랫폼	Windows, MacOS
참고한 점	<ul style="list-style-type: none">1) 다양한 캐릭터 시스템2) 캐릭터 구매 시스템

2. 세계관

2.1. 세계관

- 개요



< 참고 이미지 : 공허 속 디메루인 >

1) 최초의 존재 디메루인과 창조된 신들

최초의 공간은 아무것도 없는 공허 뿐이었다. 하지만 그곳에 유일한 존재가 있었으니 그것은 '디메루인'이라는 최초의 존재이자 에너지 그 자체였다. 수 세기동안 디메루인은 혼자서 공허 속을 떠돌아 다니다 문득 외로움을 느껴 자신의 에너지를 사용해 여명의 신들을 만들었다. 신들은 디메루인을 아버지처럼 섬겼고 그를 따랐다.



< 참고 이미지 : 디메루인과 창조된 신들의 전쟁 >

2) 공허에 실증을 느낀 신들의 반란

디메루인에게 창조된 신들은 아무것도 없는 공허에 실증을 느꼈다. 그들은 자신만의 차원을 만들고 싶어 했다. 하지만 또다시 혼자가 되는 것을 두려워한 디메루인은 다른 차원으로 넘어가려는 신들을 자신의 힘을 사용해 공허 차원에 끌어버렸고, 그것에 반발심이 생긴 신들은 힘을 합쳐 디메루인에게 반기를 들었다. 하지만 여려명의 신들을 창조하는데 힘을 거의 다 써버린 디메루인은 자신의 창조물들에게 허무하게 봉인되어 버렸다.



< 참고 이미지 : 파괴의 신으로 부활한 디메루인 >

3) 디메루인의 부활과 전 차원의 종말

오랜 시간이 흐른 뒤 디메루인은 봉인된 상태에서 겨우 생각을 할 정도로 힘이 회복되었다. 디메루인은 자신을 배신한 신들에게 분노하였고 그들과 그들이 만든 세상을 파괴하기 위해 자신의 의지를 담은 '데메로아'라는 자신의 추종자를 창조해냈다. 데메로아는 디메루인의 부활을 위해 공허 차원에 알레움 투기장을 만들었으며, 각 신들의 차원에 몰래 잠입해 그 차원의 가장 강한 피조물들을 데려와 투기장에서 싸우게 만들었다. 피조물들이 싸우며 내뿜는 에너지로 인해 디메루인은 짧은 기간만에 부활했으며, 부활한 디메루인은 전차원을 돌아다니며 그 차원과 신을 모두 파괴와 소멸시켰다.



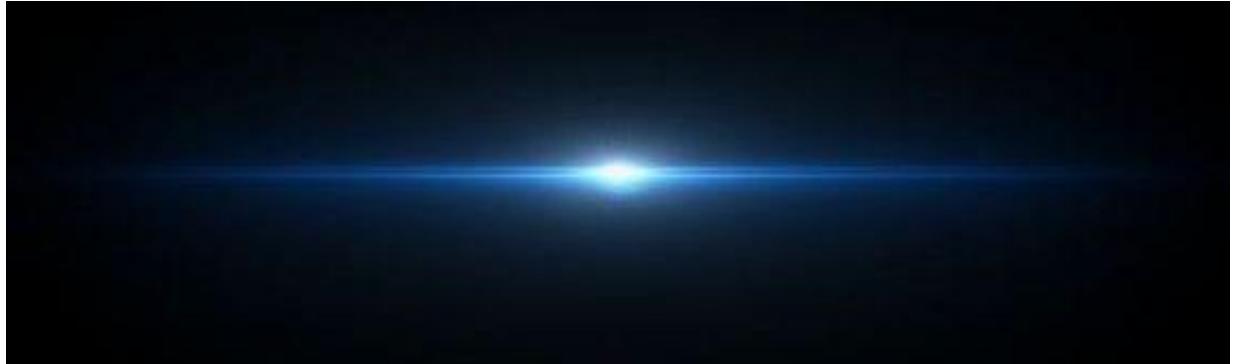
< 참고 이미지 : 디메루인에 맞서는 투기장 전사들 >

4) 디메루인을 막은 신들과 전사들 그리고 데메로아

디메루인을 막기위해 신들은 자신을 희생해 의지로 변화시켜 투기장의 전사들에게 들어가 힘과 자신의

의지를 주었다. 그렇게 전사들은 디메루인과 전투를 벌였으나, 점점 밀리기 시작하였다. 그 순간 데메로아가 나타나 전사들을 돋기 시작하였으나 디메루인을 이기기에는 역부족이었고 자신을 배신한 데메로아에게 분노한 디메루인은 데메로아를 자신의 의지로 물들이기 시작하였다. 그러자 전사들의 몸속에 있던 신들의 의지가 데메로아의 몸속으로 들어가기 시작하였고, 데메로아는 빛을 내뿜으며 디메루인을 향해 돌진하였다. 그 상태로 디메루인의 몸속에 들어가 디메루인의 의지에너지와 신들의 의지에너지가 서로 충돌하였으며, 끝내 디메루인과 신들의 의지는 모두 소멸해 에너지 자체였던 디메루인은 자신의 의지에너지가 전부 소멸하자 디메루인의 몸 또한 빛을 내뿜으며 소멸하여 종말을 막았다.

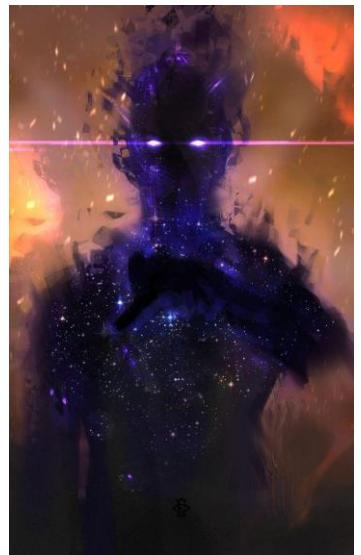
- 공허 차원



< 참고 이미지 : 무한한 공허 속의 디메루인 >

1) 개요

아무것도 없는 공간, 하지만 아무것도 없기에 무엇이든지 만들어 질 수 있는 공간이다. 태초의 차원이며, 태초의 존재인 디메루인이 있는 곳이다. 후에는 모든 차원의 시초가 되었으며, 이곳에서 멀티버스 파이트 투기장이 열리게 된다.



< 참고 이미지 : (좌) 디메루인과 (우) 데메로아 >

2) 거주 신 : 디메루인, 데메로아

태초의 공허에는 아무것도 없었지만 오직 한 존재, 공허의 에너지가 모여 탄생한 디메루인이 있었다. 디메루인은 에너지 그 자체이기 때문에 만물의 근원이며, 자신이 생각한 모든 것을 행할 수 있는 능력을 가졌다. 또한 공허 차원에는 봉인된 디메루인이 자신의 부활을 일찍 앞당기기 위해 창조한 신 데메로아가

있다. 데메로아는 처음에는 디메루인의 의지로 만들어진 신이었기 때문에 자아가 없었지만, 디메루인의 의지가 실현되자 다른 신처럼 자아가 생겨났다.



< 참고 이미지 : 알레움 투기장 >

3) 존재하는 공간 : 알레움 투기장

알레움 투기장은 데메로아가 투기장에서 싸우는 전사들이 내뿜는 에너지를 이용해 디메루인의 부활을 앞당기기 위해 만든 공간이며, 이곳에서 데메로아가 데려온 다른 차원의 강하다고 전해지는 전사들이 모든 소원을 이루어 준다는 '알레움'을 얻기 위해 싸움을 한다. 하지만 데메로아가 계속해서 죽은 전사들을 기억을 지운채로 부활시키거나, 다른 차원에서 전사들을 더 데려 오기 때문에 실질상으론 1등을 할 수 없는 무한의 투기장이다. 하지만 전사들은 이 사실을 알지 못하였고, 오랫동안 계속 생존한 전사 또한 없었기 때문에 데메로아는 이 투기장을 이용해 디메루인의 부활에 필요한 에너지를 무한으로 공급받았다.

- 데메포레 차원

1) 개요

승고와 명예의 신 데메포레가 만든 차원으로 해당 차원의 피조물 행성은 데프레이이다. 데프레에는 중요 지역으로 데메포레를 섬기며 승고와 명예를 위해 사는 나라이 쉴드나트가 있고, 죽음과 부패가 가득하며 언데들이 있는 땅 데스필드가 있다. 쉴드나트의 인간들은 데스필드의 언데드들과 전쟁을 하고 있는 상황이다. 또한 데프레에는 '자드'라는 에너지가 존재해 언데드 마법이나 강력한 병사들의 투지 스킬을 쓰는 데 소모된다.



< 참고 이미지 : 송고와 명예의 신 데메포레 >

2) 창조 신 : 데메포레

데메포레는 송고와 명예의 신으로 무언가를 수호하거나 버프를 주는 능력을 가지고 있다. 데메포레는 자신이 만든 피조물들에게 송고와 명예의 상징인 기사도를 가르쳤으며, 그로 인해 쉴드나트의 인간들은 기사도를 행하는 것을 아주 신성하게 여기고 있다.



< 참고 이미지 : 데프레 >

3) 피조물 행성 : 데프레

데메포레가 만든 행성으로 이 곳에 데메포레가 만든 피조물들이 살고 있다. 데프레의 중요 지역으로는 데프레를 섬기며 송고와 명예를 중시하는 인간들이 사는 쉴드나트와 죽음과 부패가 가득하며, 죽음의 왕과 언데들이 가득한 땅 데스필드가 있다.



< 참고 이미지 : 월드나트 >

4) 월드나트

데메포레가 창조한 인간들이 사는 나라, 최초의 인간들은 데메포레로 인해 기사도를 배우고 삶에 필요한 것을 기도를 통해 얻었기 때문에 그때부터 월드나트의 인간들은 데메포레를 섬겼다. 또한 데메포레에게 기사도를 배웠기 때문에 기사도를 행하는 것을 신성하게 여기며, 월드나트는 왕과 왕비가 있는 계급체제이다.



< 참고 이미지 : 데스필드 >

5) 데스필드

월드나트에 복수를 꿈꾸는 죽음의 왕이 만든 지역이며, 나라보다는 죽음의 왕의 거주지라고 보는 것이 맞다. 데스필드에는 죽음의 왕이 일으킨 무수히 많은 언데드 무리가 있으며, 언데드들은 오직 살아있는 자들에 대한 분노로만 움직인다. 또한 죽음의 왕을 보좌하는 상위 언데드들이 있으며, 상위 언데드의 경우 자아가 있고, 스스로 생각할 줄 알지만, 죽음의 왕의 말에는 무조건적으로 복종한다.

1) 개요

진보의 신 테라크넬이 만든 차원으로 해당 차원의 피조물 행성은 미로스이다. 미로스 행성은 테라크넬의 가호를 받아 다른 어떤 차원의 문명보다 월등한 수준의 과학기술을 가지고 있다. 미로스의 주요 지역으로는 찬란한 과학의 황금기를 맞아 인간과 로봇이 공존하며 다양한 과학기술이 존재하는 '얼터테스키퍼'가 존재하고, 얼터테스키퍼의 외각에 존재하며 인간의 몸을 개조해 다양한 전투무기를 장착한 힘이 정의이고 법인 무법자의 나라 '디스토키퍼'가 존재한다. 디스토키퍼의 사람들은 얼터테스키퍼로 넘어가 정착하기 바라지만 정상적으로는 정착할 수가 없어, 얼터테스키퍼에 몰래 잠입해 그곳에서 무력으로 돈을 버는 자들이 존재하며, 얼터테스키퍼에서는 도시의 수호자라고 칭하는 경찰 테크가드가 도시에 일어나는 모든 사건을 막고 있다.



< 참고 이미지 : 진보의 신 테라크넬 >

2) 창조 신 : 테라크넬

진보의 신 테라크넬은 과학적인 힘을 다룰 수 있으며, 예를 들면 무수히 많은 자신만의 안드로이드 군대를 만들거나, 화학작용을 이용해 행성하나가 파괴될 수 있는 거대한 폭발을 일으킬 수 있다. 테라크넬은 자신의 피조물들에게 직접 찾아와 말조차 없었던 원시인인 피조물들에게 텔레파시로 자신의 지식 중 일부를 머리에 각인 시켜주었으며, 어느정도 과학이 발전해 정체기에 들어서면, 피조물들 중 가장 똑똑하다고 존경받는 피조물에게 찾아와 또 한번 텔레파시로 지식을 전해주었다. 그로 인해 미로스 문명은 다른 어떤 차원의 문명보다 월등히 앞선 문명을 가지고 있다.



< 참고 이미지 : 미로스 >

3) 피조물 행성 : 미로스

미로스 행성에는 주요지역으로 로봇과 인간이 공존하며 진보를 위해 계속 연구하는 지역인 얼터테스키퍼가 존재하고, 얼터테스키퍼에 정착하지 못한 사람들이 가거나 지혜보다는 무력으로 살고 싶어 하는 사람들이 가는 디스토키퍼가 존재한다. 미로스 행성은 테라크넬의 가호 덕분에 빠르게 과학발전을 해왔으며, 행성 전체적으로 발전된 과학을 가지고 있다.



< 참고 이미지 : 얼터테스키퍼 >

4) 얼터테스키퍼

얼터테스키퍼는 진보된 과학의 발전으로 인해 인간과 로봇이 공존하는 나라이며, 얼터테스키퍼의 사람들은 과학의 발전과 새로운 발견을 매우 신성시하며, 자신들의 창조주인 진보의 신 테라크넬을 숭배한다. 또한 얼터테스키퍼는 하나의 나라의 이름이 아닌 디스토키퍼를 제외한 발전한 나라를 칭하는 이름이며, 행성에는 총 5개의 얼터테스키퍼가 존재한다. 5개의 얼터테스키퍼는 각자 완전히 다른 나라이며, 필요에 따라 서로 전쟁하기도 한다. 또한 얼터테스키퍼에는 도시 수호자라고 불리는 테크가드가 존재하며, 테크 가드는 전 인원이 로봇으로 구성되어 감정이 없으며, 오직 법에 어긋나는 존재를 찾아 체포 혹은 즉각 사살한다. 그리고 얼터테스키퍼에서 취업을 하려면 기본 IQ가 200이상이여야 한다.



< 참고 이미지 : 디스토키퍼 >

5) 디스토키퍼

디스토키퍼는 얼터테스키퍼에서 정착하지 못한 사람들 혹은 지혜가 아닌 무력을 통해 살아가는 사람들이 거주하는 지역으로, 힘과 돈이 없는 사람들은 그곳에서 작은 가게를 차리며 하루하루 연명하며 살아거나, 자신의 몸을 개조할 수 있는 돈이 있는 사람들은 자신의 몸에 전투기계부품을 넣어서 용병으로 일하거나 혹은 약탈을 하며 살아간다. 디스토키퍼는 따로 지배자가 있는 것이 아닌 무정부, 무법지대이기 때문에 디스토키퍼에서는 매일 사건사고가 터지며 살인은 매일 기본으로 일어나고, 마약 및 암거래가 활발히 진행되어 얼터테스키퍼의 사람들 중 희귀한 물건을 암거래하려는 사람과 용병을 고용하려 디스토키퍼에 오는 사람도 있다.

2.2. 시놉시스



< 참고 이미지 : 공허에너지로 탄생한 최초의 존재 디메루인 >

1) 최초의 존재 '디메루인'

태초에 아무것도 없는 공허만이 가득한 차원에 공허에너지가 뭉쳐 탄생한 '디메루인'이라는 최초의 존재가 탄생하였다. 디메루인은 셀 수도 없는 오랜 시간 동안 혼자서 공허를 떠돌아다녔다. 그러다 어느 순간

외로움을 느꼈고, 디메루인은 자신의 힘을 사용해 여러 신들을 만들었다. 디메루인에 의해서 생긴 여러 명의 신들은 디메루인을 아버지처럼 섬겼고, 신들마다 각기 다른 능력과 성격이 있었다. 그렇게 디메루인은 한 동안은 외로움을 잊고 살았다.



< 참고 이미지 : 디메루인과 신들의 전쟁인 '이모탈 워' >

2) 디메루인을 봉인하는 신들

하지만 여려 명의 신들은 아무것도 없는 공허에 실증이 났고, 자신의 차원을 만들고 싶다는 생각을 했다. 하지만 디메루인은 또 다시 혼자가 되고 싶지 않았기에 다른 차원으로 가려고 하는 신들을 자신의 힘으로 공허차원에 구속시켰고, 그에 반발심이 생긴 신들은 디메루인을 봉인하기로 결정했다. 하지만 디메루인은 여려 명의 신들을 창조하는 탓에 거의 모든 힘을 다 소모하여서 자신이 만들어 낸 여려 명의 신들의 공격에 손쉽게 패배하였다. 그렇게 디메루인은 자신이 창조한 신들에 의해 봉인 당해 또다시 공허속을 떠돌아다녔다.



< 참고 이미지 : 우주를 창조하는 신 >

3) 자신만의 차원을 창조하는 신들

디메루인의 억압에서 벗어난 여려 명의 신들은 각자 자신만의 차원을 만들어 그곳에서 자신만의 세상을 창조해 나갔다. 신들은 자신의 차원에 우주를 만들고 행성을 만들어 생명체를 창조했다. 그리고 자신이

창조한 생명체를 지켜보기도 하며 때로는 직접 개입하기도 했다.



< 참고 이미지 : 디메루인의 부활을 위해 창조된 데메로아 >

4) 디메루인의 추종자 데메로아의 탄생

오랜 세월이 지나고 어느정도 힘을 회복한 디메루인은 생각을 할 수 있게 되었다. 디메루인은 자신을 봉인하고 또다시 공허에 떠돌게 한 신들에게 복수를 꿈꾸었고, 자신의 봉인을 빨리 풀기위해 자신의 의지가 담긴 '데메로아'라는 추종자 신을 만들었다. 데메로아는 디메루인의 의지로 생겨난 신이기 때문에 자아가 없었고 오직 디메루인의 부활을 위해 움직이는 껌데기에 불과한 신이었다.



< 참고 이미지 : 알레움 투기장에서 결투를 벌이는 전사들 >

5) 디메루인의 부활을 위해 투기장을 연 데메로아

데메로아는 디메루인의 힘을 회복하는 방법으로 각각의 차원에 존재하는 강력한 생명체가 발산하는 에너지를 흡수하면 빨리 회복된다는 것을 알았다. 또한 강력한 에너지와 에너지가 서로 부딪칠 때 발생하는 에너지는 더욱 많은 힘을 회복하는 것을 안 데메로아는 아무것도 없는 공허에 멀티버스 파이트 투기장을 여러 개를 만들었다. 그후 데메로아는 각 신들의 차원에 몰래 잠입해 각 신들의 생명체들 중 가장 강력한 필멸자들을 찾아 자신이 개최한 투기장에서 이기면 무엇이든 원하는 건 다 이루어준다는 '알레움'

을 준다고 유혹해 투기장으로 데려와 서로 싸움을 일으켜 싸움에서 나온 에너지를 흡수하였다.



< 참고 이미지 : 디메루인을 감지한 신이 차원이동하는 모습 >

6) 디메루인의 부활을 감지한 여러 명의 신들

데메로아가 설계한 투기장으로 인해 각 차원의 강력한 전사들은 자신의 에너지를 아낌없이 발산했으며, 그로 인해 그동안 봉인되어 있던 디메루인의 힘의 회복속도가 비약적으로 빠르게 증가하였다. 그렇게 디메루인의 부활이 머지 않게 되었을 때 디메루인의 강력한 힘을 감지한 다른 차원의 신들은 디메루인이 부활한다는 것을 알게 되었다. 그래서 각각의 신들은 디메루인을 막으려 약속한 것 마냥 한곳 한시에 공히 차원으로 이동했다.



< 참고 이미지 : 복수를 위해 파괴의 신으로 부활한 디메루인 >

7) 파괴신으로 부활한 디메루인

하지만 신들이 공허차원에 도착했을 땐 이미 디메루인이 파괴신으로 부활한 상태였다. 디메루인이 창조한 여려 명의 신들은 자신들의 세계를 지키기 위해 힘을 합쳐 싸웠지만, 힘을 완전히 회복한 디메루인을 이기는 건 불가능했다. 파괴신 디메루인은 압도적인 힘으로 자신이 창조한 신들을 소멸시켜버렸다. 그 모

습을 본 다른 신들은 디메루인의 압도적인 힘에 겁에 질려 자신의 차원으로 도망가 버렸고, 디메루인은 도망간 신들을 추적했다.



< 참고 이미지 : 전 차원을 멸망시키는 디메루인 >

8) 차원의 종말 디메루인

디메루인은 신들이 도망가자 자신도 각각의 신들의 차원으로 이동해 하나씩 파괴해가기 시작했다. 그렇게 차원자체와 그 차원의 신을 통째로 파괴해 가는 디메루인을 보며 살아남은 신들은 디메루인을 막을 유일한 방법은 자신을 희생해 자신의 힘이 깃든 의지로 환생을 통해 투기장에 사로잡혀 있던 전사들에게 들어가 신의 힘과 의지를 주는 것 밖에 없다고 생각하였으며, 힘을 부여 받은 전사들은 의지도 함께 부여 받아 디메루인을 막기 위해 디메루인이 있는 곳으로 차원이동해 갔다.



< 참고 이미지 : 디메루인을 막기위해 모인 투기장 전사들 >

9) 디메루인과 싸우는 전사들

신의 힘과 의지를 받은 전사들은 디메루인의 하수인들을 가볍게 무찌르고 디메루인과 최종결전을 벌였다. 처음에는 디메루인과 전사들이 막상막하로 싸웠지만 막강한 디메루인의 힘 앞에 점점 전사들의 힘은 밀려갔다.



< 참고 이미지 : 의지 에너지로 변한 데메로아 >

10) 데메로아의 희생과 디메루인의 소멸

전사들이 점점 힘에서 밀리며 하나 둘 쓰러져가자 어디선가 데메로아가 나타나 전사들을 도왔다. 데메로아의 말로는 자신은 디메루인의 의지에서 비롯되었기 때문에 자아가 없었지만, 디메루인의 의지가 이루어진 순간 다른 신과 마찬가지로 자아를 가지게 되어 파괴의 디메루인을 보고 자신도 이건 옳지 않다고 생각해 막으러 왔다고 말했다. 하지만 데메로아 또한 디메루인이 만든 신들 중 하나일 뿐 디메루인을 이기기에는 역부족이었다. 자신을 배신한 신들에게 화가 난 디메루인은 데메로아 또한 자신을 배신했다는 사실에 크게 분노하여 데메로아에게 다시한번 자신의 의지를 불어 넣어 디메루인을 위해 싸우게 만들려고 하였다. 데메로아가 디메루인의 의지에 거의 잠식 될 때쯤 그 순간 전사들의 몸에 깃들어 있던 신들의 의지가 빠져나와 데메로아의 몸속으로 들어갔고, 곧 데메로아는 온 몸에서 빛을 내 뿐더니 그대로 디메루인에게 돌진 하였다. 그 상태로 데메로아는 디메루인의 몸속으로 들어가더니 이내 디메루인의 의지에너지와 신들의 의지에너지가 서로 충돌해 점점 양쪽의 의지에너지가 소멸하였으며, 끝내 에너지 그 자체였던 디메루인은 자신의 의지에너지가 소멸하자 디메루인의 몸 또한 빛을 내뿜으며 소멸하였다.



< 참고 이미지 : 신이 없는 세상을 살아가는 사람들 >

11) 신이 없는 피조물들의 세상

디메루인과의 전쟁 이후 모든 신들은 소멸하였으며, 이제 더 이상 어느 차원에서도 신을 찾아 볼 수 없었

다. 오직 신들이 만들어 놓은 각 차원의 우주와 피조물들만이 살아갈 뿐 이었다. 피조물 중에는 신이라는 기댈 수 있는 존재 혹은 원망 할 수 있는 존재 혹은 희망을 품을 수 있는 존재가 없어져 절망에 빠진 피조물들도 존재했지만, 신에게 의지하는 것이 아닌 자신 스스로를 믿으며 자신의 의지대로 자신의 길을 개척하며 살아가는 피조물도 존재했다. 또한 디메루인과 전투를 벌인 전사들은 자신의 차원으로 돌아가 원래 살던 곳으로 돌아 갔지만 돌아온 전사들을 어떤 이는 영웅으로 어떤 이는 새로운 신으로 모시며 숭배하였다.

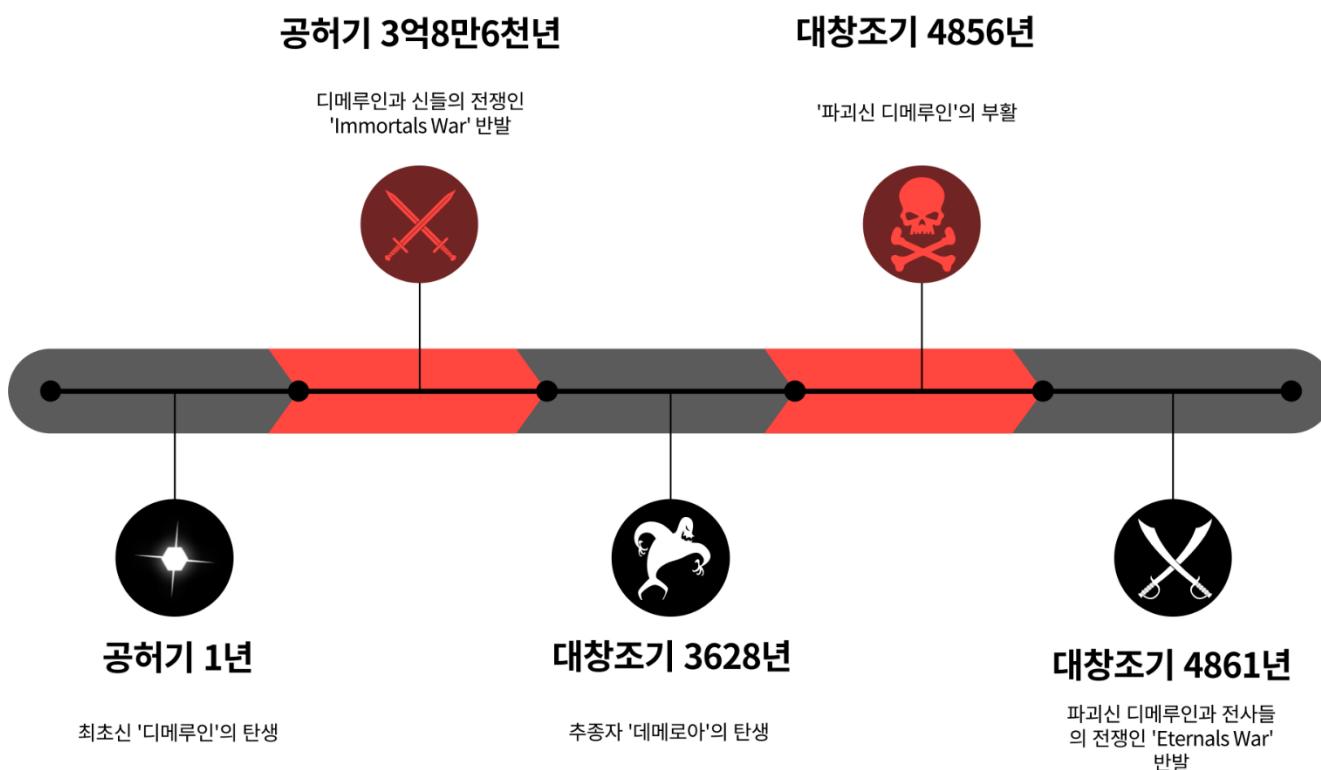


< 참고 이미지 : 각 차원의 에너지로 다시 생성되는 뉴디메루인 >

12) 반복되는 악몽 혹은 희망

그렇게 수 세기를 거쳐 피조물들은 안정을 되찾았고, 평화롭던 어느 날 투기장만이 있던 공허 차원에서 각각의 다른 차원과의 게이트가 열리더니 게이트를 통해서 각 차원의 에너지가 공허차원으로 들어왔다. 들어온 에너지는 한곳에 모이더니 이내 새로운 디메루인이 탄생하였다.

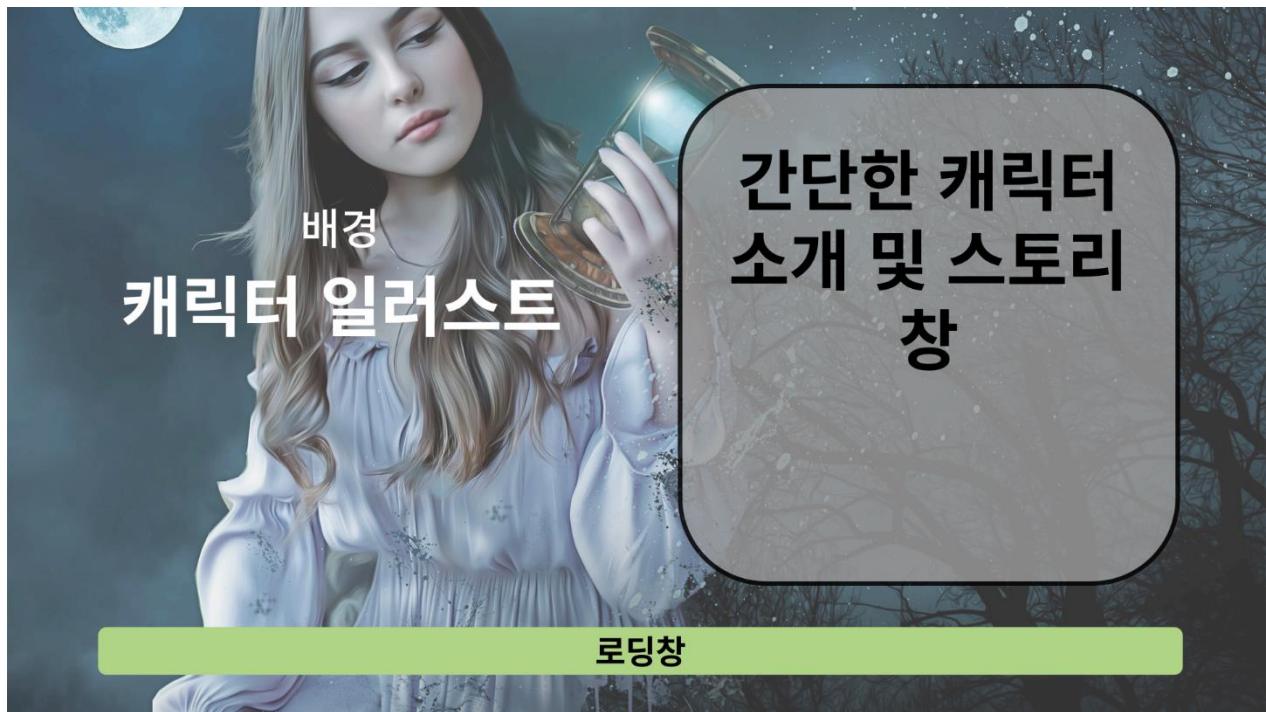
2.3. 타임라인



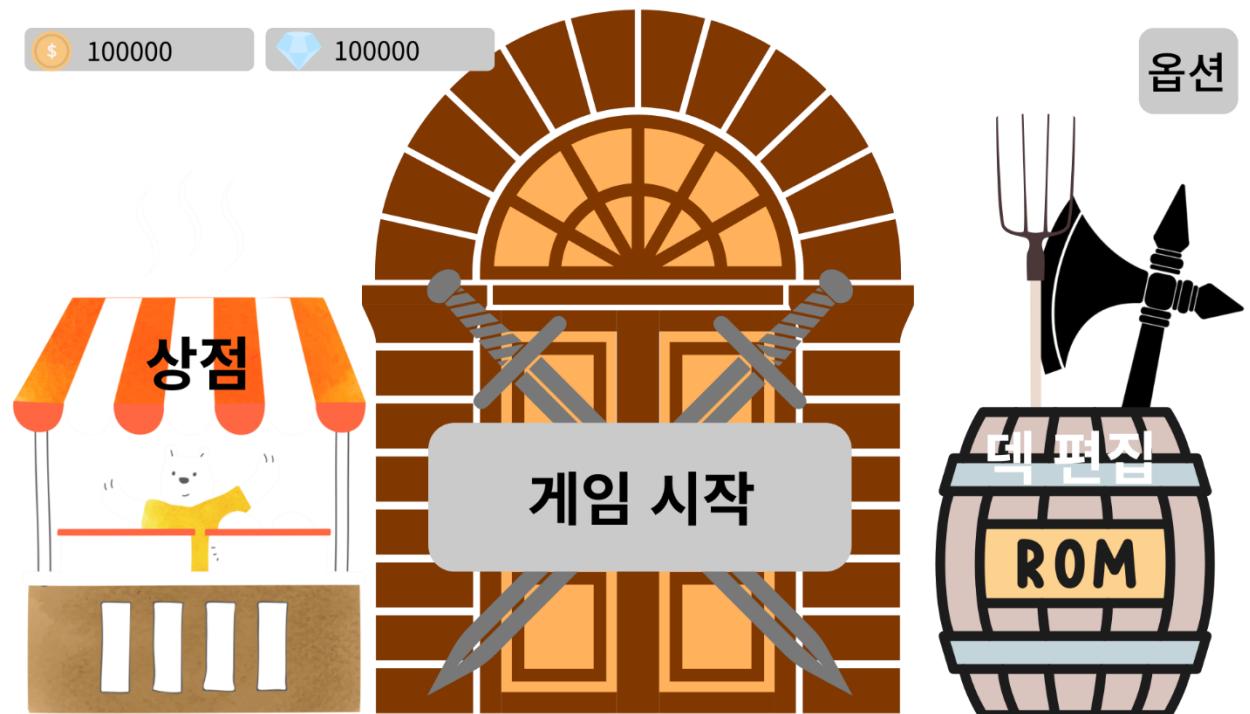
3. 플레이 형식

3.1. 게임 UI

- 로딩 화면 UI



- 로비 화면 UI



- 설정 화면 UI

100000

100000

옵션

설정창



배경음악



효과음



완료



상점 화면 UI

캐릭터

카드

캐쉬

팩 개봉

100000

100000

개의왕



200 200

마법의 엘프



200 200

드루이드



200 200

화염술사



200 200

스톤엔젤

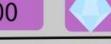
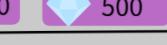
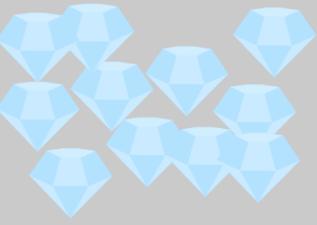


200 200

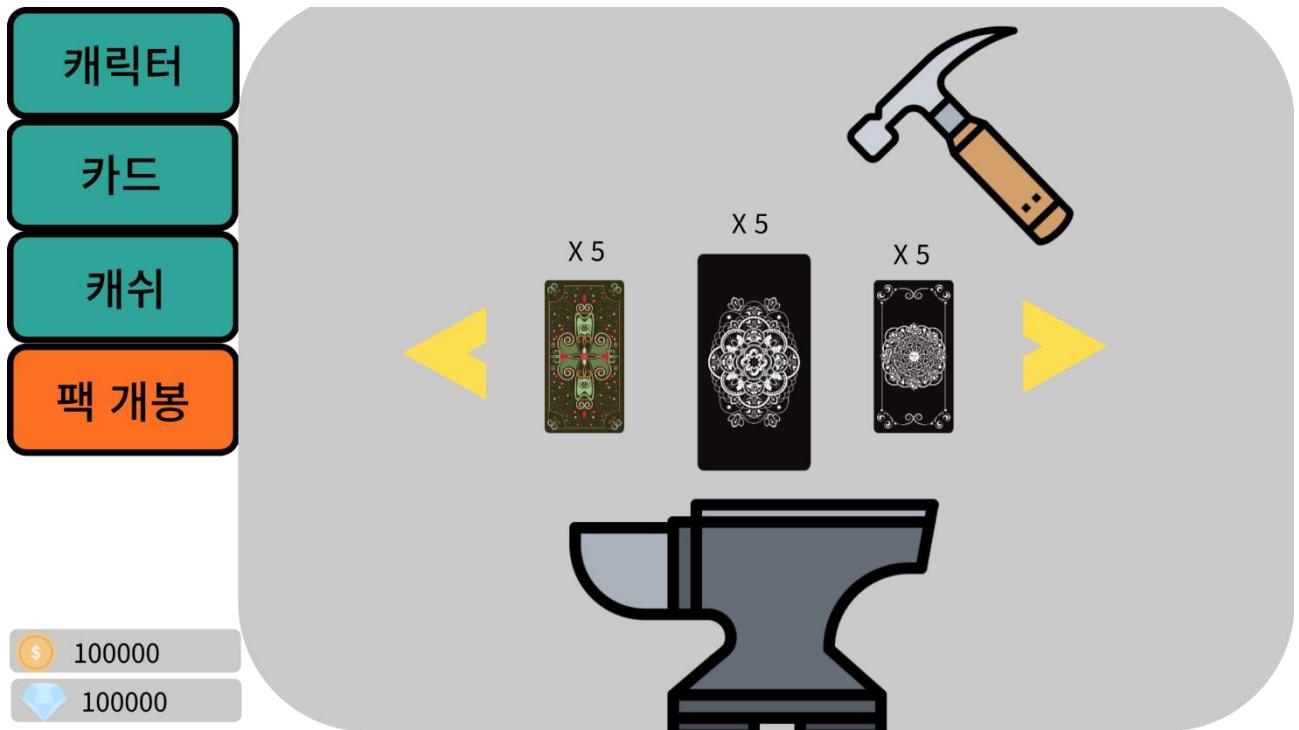
마녀



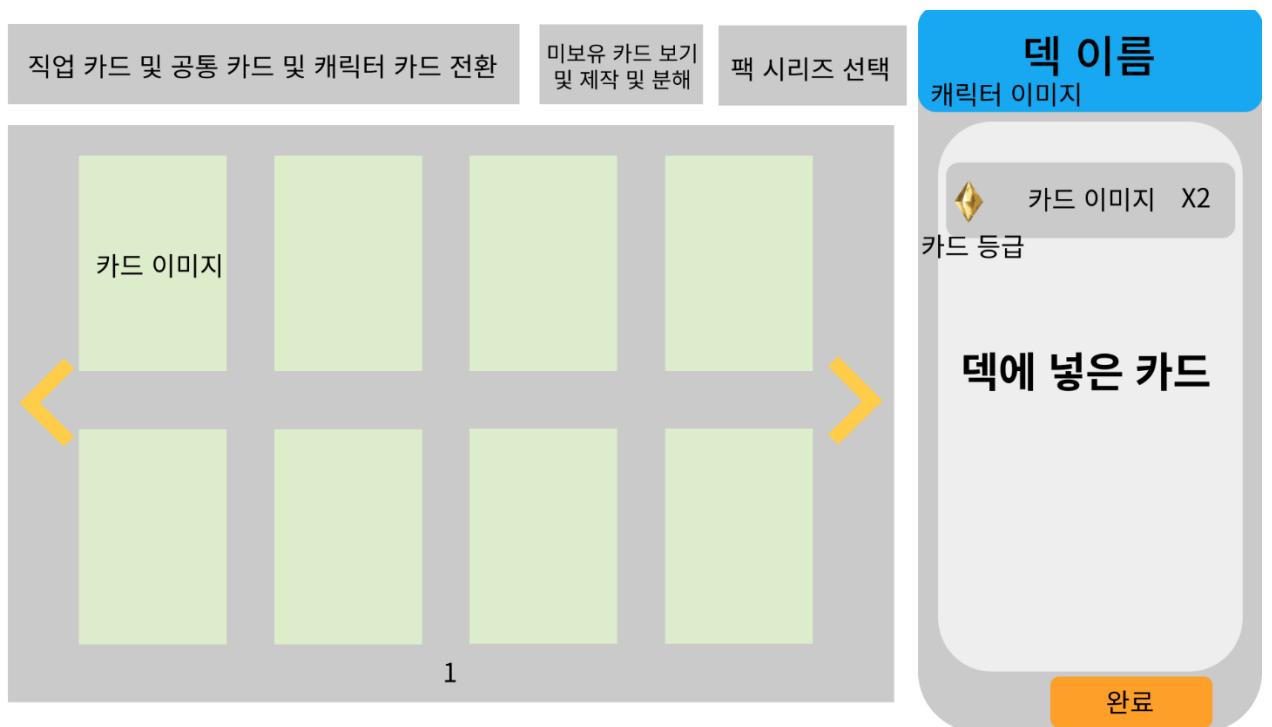
200 200

캐릭터 카드 캐쉬 팩 개봉	자연의 조화 팩 	만물의 우주 팩 	정글의 분노 팩 
	 200  200	 200  200	 200  200
	탐욕의 가치 팩 	돌의 균형 팩 	빛의 정의 팩 
	 100000  100000	 200  200	 200  200
캐릭터 카드 캐쉬 팩 개봉	소량의 보석 	적당한 보석 	많은 보석 
	 200  100	 500  300	 1000  500
	넘치는 보석 	보물상자 	부자 
	 100000  100000	 1700  1000	 4500  5000

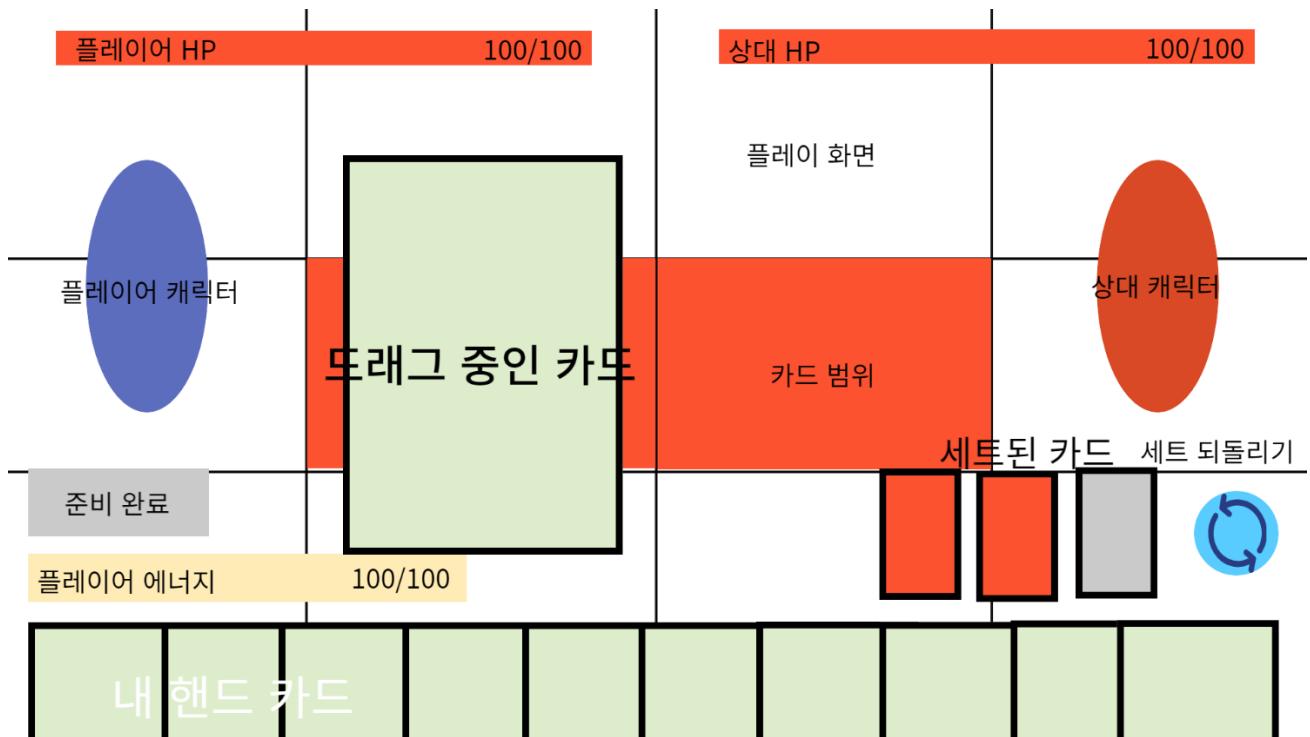
- 팩 개봉 화면 UI



- 텍 편집 UI



- 게임 플레이 UI



3.2. 플레이 방법

- 자신과 상대는 카드를 세팅한다. 자신과 상대는 결투 페이즈에서 세팅한 순서대로 카드를 발동해 상대와 합을 맞춘다.
- 플레이어는 이동 카드로 상대의 공격 범위를 예측해 공격을 피하거나 각종 카드로 상대방을 불리하게 혹은 자신을 유리하게 만들어 최종적으로 상대방의 HP를 0으로 만들면 승리한다.
- 플레이어는 상대의 카드를 예측해 자신의 카드를 세팅해야하며, 자신의 에너지에 맞게 카드를 써야한다. 만일 카드에 적힌 에너지 비용보다 자신의 에너지가 적을 경우 해당 카드를 사용할 수 없다.

3.3. 게임 규칙

- 1) 플레이어의 핸드에 있는 카드는 사용해도 소모되지 않으며, 덱 같은 매체로 들어가지 않는다.
- 2) 플레이어의 HP는 100이다
- 3) 플레이어의 에너지는 100이다
- 4) 에너지는 결투 페이즈 종료 시 15에너지가 자동으로 회복된다.
- 5) 카드는 세팅된 순서대로 발동된다.
- 6) 카드의 발동 순서는 버프 > 디버프 > 방어 > 에너지 회복 > 설치 > 이동 > 소환 > 마법 > 물리 순서이다.
- 7) 카드에는 범위가 있으며, 카드의 효과는 범위의 대상에게만 발동된다.
- 8) 카드에는 에너지 비용이 있으며, 카드 세팅 시 적혀있는 에너지 비용만큼 플레이어 에너지가 소모된다.
- 9) 만일 에너지가 부족한 상황에서 에너지를 보충할 수 있는 카드 혹은 비용이 없는 카드가 없을 시

카드를 세팅하지 못하며, 세팅되지 않은 칸은 결투페이지에서 아무것도 하지 않는다.

10) 세팅된 카드는 되돌리기 버튼으로 다시 핸드로 되돌릴 수 있다.

11) 플레이어의 HP가 0이되면 게임에서 패배하게 되며, 상대 또한 적용된다.

4. 카드

4.1. 개요

- 게임진행에 필요한 핵심 요소, 플레이어는 상점에서 구매 혹은 캐릭터 레벨업을 통해 카드를 획득할 수 있으며, 이렇게 수집한 카드로 자신만의 카드 덱을 만들어 다른 플레이어와 결투할 수 있다.
- 카드 디자인 및 UI



- 1) 카드 이름 : 카드의 명칭을 표시한다.
- 2) 카드 일러스트 : 카드 이름에 맞는 일러스트를 표시한다
- 3) 카드 직업배경 색 : 해당카드의 배경 색으로 카드직업을 표시한다.
- 4) 카드 등급 : 해당 카드의 레어도를 표시한다. 레어도가 높은 카드일수록 카드 팩에서 얻을 수 있는 확률이 낮으며, 제작 비용 및 분해비용이 비싸다.
- 5) 카드 유형 : 카드의 효과 종류방식을 아이콘으로 표시한다.
- 6) 카드 데미지 혹은 각종 효과수치 : 카드의 데미지 혹은 치유량 및 방어막수치 등을 표시한다.
- 7) 카드 에너지 : 카드에 소모되는 에너지 비용을 표시한다.
- 8) 카드 효과 : 카드에 붙어있는 부가효과를 표시한다.
- 9) 효과 설명 : 카드를 1초이상 누르고 있을 시 카드 옆에 표시되며, 일부 카드 효과의 자세한 정보를 표시한다.

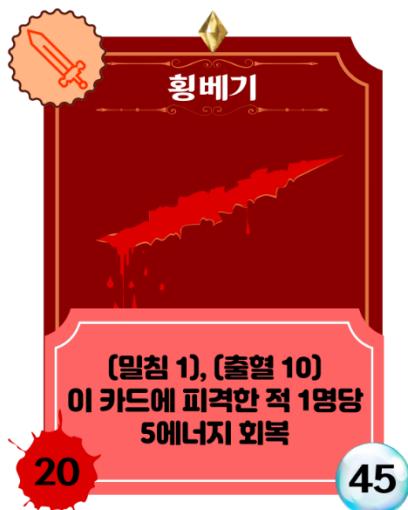
- 10) 카드 범위 : 카드를 1초이상 누르고 있을 시 카드 옆에 표시되며, 카드의 적용 범위를 표시해준다. 또 한 게임 진행 중일때는 카드를 한번만 클릭하면 게임 맵에 범위가 표시된다.

4.2. 카드 유형

- **개요** : 카드는 카드가 보유한 효과에 따라 카드 유형이 달라지며, 일부 카드는 유형에 따라 효과가 발동되는 카드도 있다.
- **이동 카드** : 자신 및 아군 혹은 적의 위치를 이동시키는 카드



- **물리공격 카드** : 적에게 물리타입의 데미지를 주는 카드



- **마법공격 카드** : 적에게 마법타입의 데미지를 주는 카드



- 방어 카드 : 자신 및 아군에게 피해를 주는 효과를 경감하거나 막을 수 있는 카드



- 에너지 회복 카드 : 아군 및 자신의 에너지를 회복해주는 카드



- 버프 카드 : 아군 및 자신에게 이로운 효과 부여 혹은 치료효과가 있는 카드



- 디버프 카드 : 적에게 해로운 효과를 부여하는 카드



- 설치 카드 : 빈 타일에 오브젝트를 설치하는 카드, 오브젝트가 존재하는 타일에는 다른 오브젝트를 설치할 수 없다. 또한 오브젝트 카드는 설치상태일 경우 카드가 소멸하며 오브젝트가 파괴되면 카드가 핸드로 다시 돌아온다.



- 소환 카드 : 빈 타일에 자신을 위해 싸우는 소환수를 소환할 수 있는 카드, 오브젝트가 존재하는 타일에는 소환 할 수 없으며, 따로 이동카드가 없는 소환수는 가장 가까운 적을 향해 턴이 종료될 때마다 1타일

씩 이동한다. 또한 따로 공격카드가 없는 소환수는 턴이 종료될 때마다 사거리에 적이 있다면 공격한다. 자동으로 공격한 소환수는 자동으로 이동하지 않는다. 또한 소환 카드는 소환 상태일 경우 카드가 소멸하며 소환수가 죽으면 카드가 핸드로 다시 돌아온다.



4.3. 직업 카드

- **개요 :** 직업 카드는 같은 직업을 가진 캐릭터가 공통으로 쓸 수 있는 카드로 총 6개의 직업 카드종류가 있다. 직업 카드는 상점에서 카드 팩을 구매해 얻을 수 있으며, 직업 카드는 각 직업마다 카드의 배경 색이 다르며, 직업마다 각기 다른 플레이 스타일의 카드를 보유한다.
- **워리어 카드 :** 워리어 카드는 주로 물리공격의 카드와 방어 카드를 가지고 있으며, 다양한 효과 보다는 단단한 방어와 단순한 근거리 공격 카드를 보유하고 있다.



- **레인저 카드 :** 레인저 카드는 주로 물리공격 카드와 이동 카드를 가지고 있으며, 계속해서 이동해 적의 공격을 피하며 원거리 공격카드로 상대를 견제하는 카드를 보유하고 있다.



- 매지션 카드 : 매지션 카드는 주로 마법공격 카드와 에너지 회복 카드를 가지고 있으며, 근거리, 원거리 둘다 다양하게 보유하고 있으며, 범위 또한 넓다. 하지만 에너지 소모가 심해 에너지 회복 카드로 에너지를 회복하며, 에너지 관리를 잘해 주어야한다.



- 서머너 카드 : 서머너 카드는 주로 소환 카드와 설치 카드를 가지고 있으며, 캐릭터 자체의 공격 능력은 부실하지만, 소환수와 오브젝트를 소환해 캐릭터 대신 싸우게 해 물량으로 상대를 압도한다.



- 어쌔신 카드 : 어쌔신 카드는 주로 이동 카드와 디버프 카드를 가지고 있으며, 빠르게 상대에게 근접해 물리공격 카드로 피해를 주거나 상대에게 부정적인 효과를 걸어 자신에게 유리한 전투로 유도한다.



- **클레릭 카드** : 클레릭 카드는 주로 버프 카드와 디버프 카드를 가지고 있으며, 자신을 포함한 아군을 보조하거나 여러명의 적에게 부정적인 효과를 부여하는 카드로 자신을 강화 혹은 아군을 지원해 아군이 전투를 이길 수 있도록 보조한다.



4.4. 캐릭터 카드

- **개요**

캐릭터 카드는 캐릭터가 싱글 모드인 캐릭터스토리를 클리어해서 얻은 경험치로 레벨업할 경우 각 레벨업마다 카드가 주어지며, 캐릭터 카드는 따로 레어도가 없으며, 분해할 수 없다. 또한 캐릭터 카드는 상점에서 얻을 수 없으며 오직 캐릭터 레벨업을 통해 획득이 가능하다. 캐릭터 카드는 해당 캐릭터만의 덱 스타일을 짤 수 있도록 보조해주는 카드이다.

4.5. 공통 카드

- **개요**

공통 카드는 상점에 판매하는 카드 팩을 구매해 얻을 수 있으며, 공통 카드는 모든 캐릭터와 모든 직업이 다 쓸 수 있는 카드이다. 그렇기에 카드의 성능이 직업 카드 혹은 캐릭터 카드에 비해 좋진 않지만, 덱을

보조해주는 느낌이 강한 카드이다.

