

1주차

캐릭터 생성 -> 이름/ 스탯(공격력, 방어력, 체력, 마법공격력)

덱 = 강하게 후리기, 날카롭게 배기, 파이어볼, 독화살

이벤트 => 텍스트, 선택지 기반 (특정 경우 -> 전투)

이벤트 클리어 시 => 보상 있을수도? 없을수도? (보상 = 카드, 장비, 보물)

이벤트 특정 개수 만큼 클리어 시 지역 이동 => 슬더스

구역 => 구역별로 이벤트가 다를 수도? 혹은 겹치는게 있을수도?

지역별로 이벤트가 정해져 있을수도? 혹은 랜덤하게 나올수도? (미정)

저장 기능은 있음

팀이름 : 무야뎌야호

플랫폼 : **모바일** / PC

겜 이름 : 미정

개발 톨 : 유니티

수익화 : 패키지 게임

개발시간,방식 : 수 저녁 7시

현 팀원 : 이재복, 정준협

예비 팀원 : **우현이형 / 표수진 / 양지훈**

그림체 레퍼런스 : 돈스타브, 다키스트 던전보다 간단

그림체 : 연필선으로 대충 그린듯하지만 느낌있는 그림체

게임 컨셉(세계관) : 판타지, 다크판타지, 워해머, 중세, 포스트아포칼립스 (폴아웃, 매드맥스)

캐릭터

이름 : ??

스탯 : 체력, 방어력, 물공, 마공, 치명타확률

장비 : 장비 개수로 제한 (초과되는 경우 기존에 있던 것과 교체)

수집요소 (도감)

보물 : 특정 이벤트 클리어 시 획득 -> 조립하면 아이템이 생기기도함.

카드

체력회복 카드획득 방어카드 물공카드 마공카드 상태이상 기타카드

카드 사용

소모성일지 아닐지는 조금 더 고민하기

턴 방식

카드 드로(5장) -> 카드 사용 -> (마나를 다 쓰면) 턴오버 -> 상대의 공격(행동) -> 카드 드로

-> 적 죽음 -> 보상

구역

이벤트 5개 => 전투 2~3번?

이벤트 -> 구역별로 정해진 이벤트가 나오는 경우 / 랜덤하게 나오는 경우

구역클리어

캐릭터 정비 (이전 구역에서 얻은 장비나, 카드를 재정비 - 획득, 버리기, 교체)

수익성

패키지 (개발이 편함) 3~4000원 패키지 => 일단은 패키지로 픽스

애너지 (돈이 잘됨 -> 무료 게임) -> 패키지로 업글가능

광고 달기 (개발이 편함 / 게임이 난잡해지고 게임성이 없어보임 - 중국게임 같음)

연락형 (개발이 편함 / 사실상 체험판)

시스템 세부화 (최대한 디테일하게 다 정하기) => 플로우 디테일화

개발 볼륨 잡기 (구역 개수, 패 개수, 덱 최소화, 적 종류, 카드 개수 등)

스토리 및 게임 컨셉 확립

인원 모집 -> 팀이름, 게임 제목, 공모전 계획, 개발계획 등

2주차

팀명 정하기 : EX.LIX

컨셉 : 현대 시대를 살다가 전쟁이남. 병커에 들어가 냉동 수면 상태에 들어감 (방사능 수치가 내려가면 자동으로 깨어남). 깨어났더니 300년 뒤 => 판타지스러움

마법 있음 (과학기반, 전지= 마나) , 과학있음 (총 대포 기계) , 검칼방패창 등 있음, 주술, 자연송배, 기계 (ai)있음

엔딩 : 에필로그 방식으로 캐릭터가 진행한 사건에 따라 다양한 이야기가 펼쳐짐. (세계가 어떻게 됨. 주인공 주변에서 벌어진 일, 주인공이 영향을 끼친 것, 주인공의 미래)

카드 : 기존 로그라이크 전투 방식 유지, 패는 5장, 덱은 시작시 20장 (게임 끝날때까지 덱은 40장 제한), 카드는 소모성 아님 (드로할 때마다 덱 내에서 랜덤 드로 - 소모성x)

전투 : 상태이상의 종류는 5개 (상태이상 효과를 가진 일정 카드가 있음 / 상태이상은 연계가 가능함 -> 연계시 큰데미지를 입히는 등 특정 효과가 발생), 스킬 1개 (스킬은 테크트리 방식)

보상 : 장비, 카드, 스킬잼(이거를 일정치 이상 모으면 스킬 레벨업 -> 테크트리 업 가능)

구역에 따라 스토리가 달라지기에. 처음 구역에서는 간단한 방식의 카드 (예: 몽둥이질)가 주워짐. 이후 스토리 진행 (구역 진행)으로 다양한 카드 획득 (예: 마법사 죽음 -> 마법카드 획득)

3주차

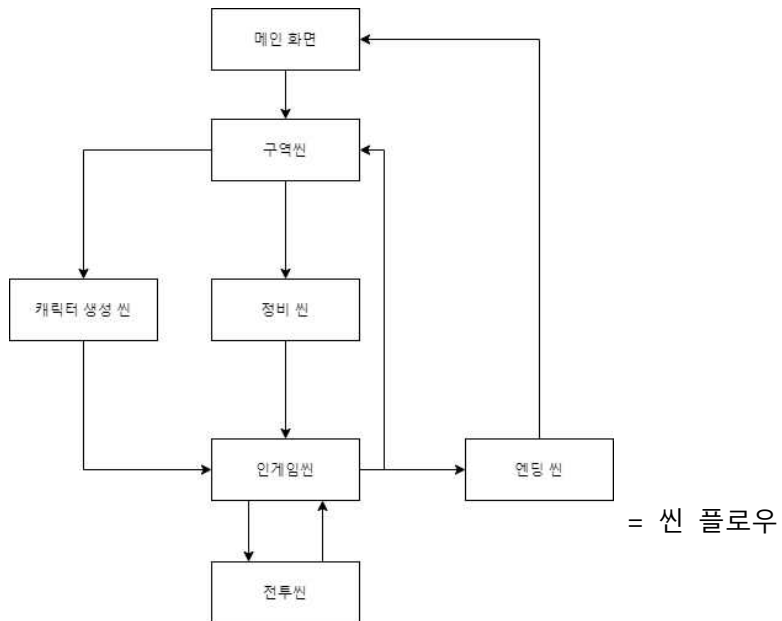
전투 시스템 (다대1도 가능)

레벨업 -> 스탯 적용, 스킬 포인트, 특성 포인트

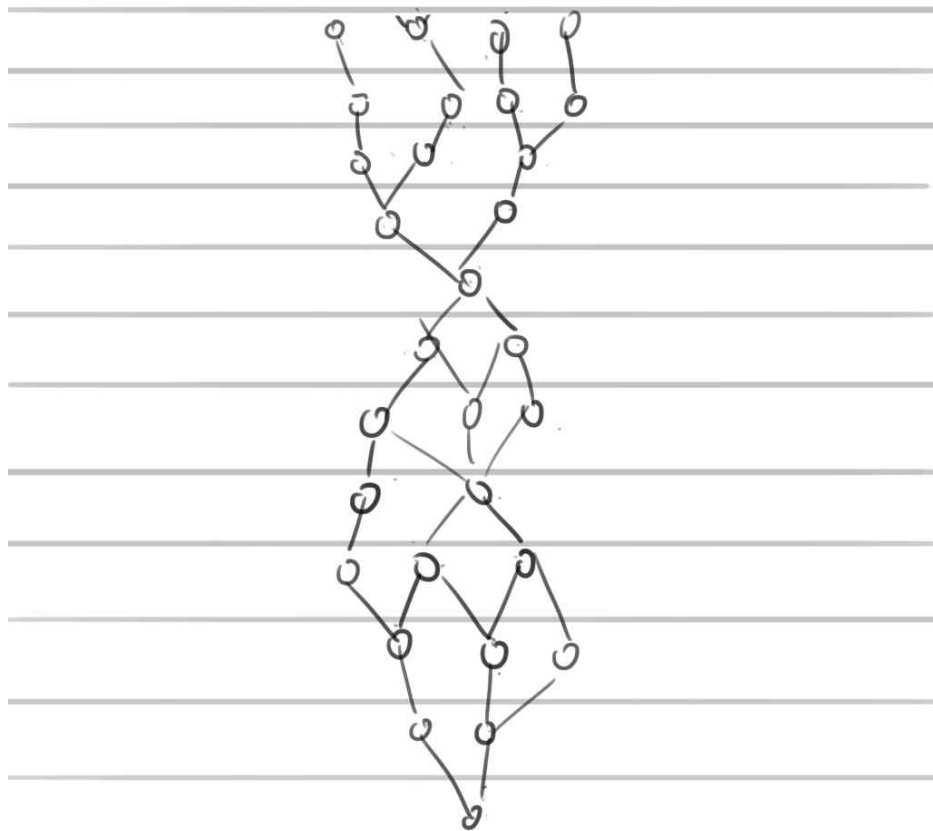
스탯 = 전투에 간접적인 영향 (카드에 공격력 등)

스킬 = 스킬을 연락하여 1개만 들고 갈 수 있음. (예:하스 고유능력)

특성 = 연락할 때마다 중첩 적용, 시작 특성은 1페어 (예: 2페어, 풀하우스, 2연속 공격 등)



전체 구역 30개 / 유저 경험 구역 12개 / 전투로 이어지는 이벤트 분량(40%)

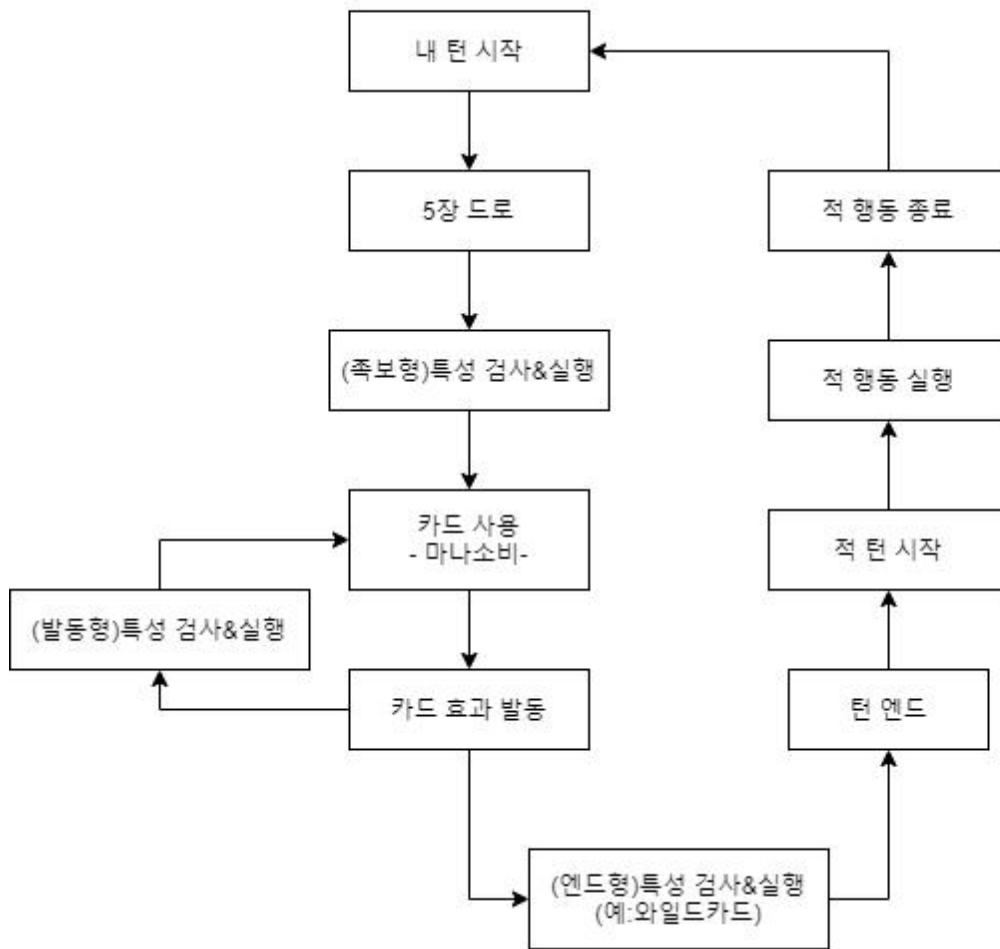


속보

카드는 숫자랑 속성(문양)을 가짐.

숫자는 1부터 5까지 (이후 추가될 수도 있음)

속성은 6개 (공격위주, 마법위주, 원거리위주, 상태이상위주, 방어위주, 연계위주)



카드 종류와 예시

공격 카드 - 베기(3데미지를 입힌다), 자폭(각자 6씩 데미지를 입는다),

방어 카드 - 방어(실드량을 2올린다), 무적방어(상대의 공격을 1회 막는다)

상태이상 카드 - 약화(다음턴 적의 공격효과가 절반으로 감소한다), 화상(다음턴 물리공격력 감소), 취약(다음턴 적이 받는 데미지 증가), 독뿌리기(3턴간 데미지 1씩 입힌다), 스턴(무작위 턴 동안 상대는 행동하지 못한다)

지속 카드 - 방패들기(매턴 시작마다 실드량을 1획득 한다)

드로 카드 - 카드뽑기(카드 2장을 드로한다), 부활(묘지카드를 덱으로 되돌린다), 숫자뽑기(전체카드 중 원하는 숫자의 카드를 드로한다)

회복 카드 - 회복(체력을 1회복한다)

마나 카드 - 마나(마나를 2얻는다)

특수 카드 - 복제(이 카드를 패에 있는 카드 1장으로 바꾼다)

함정 카드 - 함정(상대가 공격 시 데미지를 2입힌다), 반사(다음 턴 상대가 주는 공격 데미지를 반사한다)

특성 예시 (거미줄 방식, 테크트리)

와일드 카드 - 사용하지 않은 카드 1장을 다음턴에도 패에 남긴다.

같은 속성의 카드가 2장 나올 시 해당 카드 중 공격카드이 공격력이 1.5배 증가한다.

같은 속성의 카드가 3장 이상 나올 시 해당 카드들의 공격카드 공격력이 해당 카드의 숫자만큼 곱해진다.

첫패에 마나 2이하의 카드가 1장 이상 들어가게 한다.

최대 마나가 1증가한다.

전사카드이 공격력은 1.3배 증가한다.

같은 속성 카드를 연속으로 낼 때 다음 카드는 마나 사용량이 1 감소한다.

드로하는 패를 1장 더 증가시킨다.

스킬 (거미줄 방식, 테크트리 - 쿨타임)

카드를 1장 드로한다.
적에게 2데미지를 입힌다.
체력을 1회복한다.
실드량을 2얻는다.

카드

적혀있는 내용 : 소모 마나, 효과, 공격력(실드량), 그림, 이름

속성

군인 (밸런스 있는 카드 구성 - 총기)
마법 (밸런스 있는 카드 구성 - 마법)
전사 (밸런스 있는 카드 구성 - 칼 갑옷)
야만족 (공격 방어 카드 비율 많음 - 헤머, 도끼, 몽둥이)
게릴라 (상태이상 함정 카드 비율 많음 - 권총, 단검, 지뢰 등)
학자 (회복 마나 드로 특수 카드 비율 많음 - 책, 도구, 공구리)

스탯

체력 : 최대 체력 증가
지능 : 마법과 학자 카드의 공격력 증가
힘 : 전사와 야만족 카드의 공격력 증가
민첩 : 군인과 게릴라 카드의 공격력 증가

장비

구성 (스탯변동 + 지속효과)
알라 요술봉 : 민첩+3, 지능+3
마법 슛돌 : 지능+3, 힘+3
중갑옷 : 체력+5, 민첩-2
피문은 몽키스페너 : 힘+3. 야만족 속성 카드는 10%확률로 마나를 사용하지 않고 사용가능
WD-40 : 군인 속성의 회복 카드 사용 시 마나 2획득

선택지

선택지는 최대4개 까지 등장 (즉 1~2개가 등장하는 경우도 존재)
스탯이 일정 수치 이상이어야 선택 가능한 선택지도 있음
(예 : 도망가기 (민첩 15이상))

컨셉

지상세계를 탐험하는 조사단원
게임 오버 시 에필로그 (모험가 이야기)
다회차 플레이 시 매번 새로운 인물
세계관은 게임 속 대화로 진행

배경 스토리

핵전쟁 여파로 대륙 모임 대략 2200년
(300년 이후)
벙커가 열렸다. 당신은 조사단원! (짧막하게 소개)
(다회차 시 다른 캐릭터 -> 매번 새로운 출발 - 같은 시간대)

세계관

더 벙커

주인공의 조상은 300년전 핵전쟁 전에 벙커에 숨어들었다. 벙커는 지상 세계에 방사능이 없어질 시간을 300년으로 계산하였고, 그 시간이 지나면 자동으로 벙커의 문이 열리게 설정이 되어있다.

마법국

왕이 존재하고 마법이 크게 발달한 나라이다.
노예를 잡아서 자전거 발전기로 전기를 얻음
(이런 노동을 신성하게 여김 - 영광스러운 일에 함께하라)
그 에너지를 본인들이 마법을 사용함
(납치 발전기 범)
마법 종류 : 불, 물, 바람, 땅, 풀

제국 (국가 단위)

황제가 존재하고, 첩판을 이용한 장비를 주로 사용한다. (마법국과 대립한다) 또한 강력한 신분제로 구성이 되어있다.
중세풍 기사 집단, 거적대기를 이용하여 나름 꾸민다. 황제가 지배하는 국가로 생활풍도 중세와 비슷하다.
(중세+미래 거적대기 컨셉)

머시너즈 (공학자 속성)

스팀펑크 기술력을 기반으로 살아가는 소수집단
사막형 지역에 주로 살며, 기계를 적극 활용

그린 매스

자연을 숭배하는 그지들, 동물과 교감하며, 칼 활동 원시적 도구를 이용하여 싸움, 피폭의 흔적이 있다. (키가 작고 고블린 같음, 못생김)

W맨(곳곳에 출현)

특수 능력을 쓰는 소수집단 (떠돌이 생활)

돌연변이

방사능 돌연변이 괴물집단, 지능이 낮는데 몸이 좋음 (오크)

ROAK (용병집단)

과거 군 대피소를 기반으로 형성된 사회 집단, 군대식 생활을 기반으로 하고 현대에도 몇 안남은 총기를 다룸.
무사고 +300일(사상자가 있어도 무사고로 취급함 - 시체를 아무일 없던 것처럼 쓱 치움), 아직도 진급에 미쳐있음,
누군가 감사 내려올거라 생각함, 존나 평화로움

일반인 (세력x - 분류)

평범한 사람들 (농사짓고, 광물캐고, 약초팔고, 목축업 등 하면서 살아감)

흑막(이름 미정)

그들은 핵전쟁 이전 시대의 유명인사들이 자본을 모아 만든 어느 안전지대에 숨어들었다. 그들은 그 시대의 기술은 온전히 가지고 살아가고, 현재까지 안정적으로 살아남았다. 하지만 세대를 거듭하여 그 시절과는 의식이 많이 바뀌었고 현재는 외부세계와 접촉을 종종 하고 있으나, 그들은 선민의식에 취해 본인들은 신으로 생각하며, 외부세계의 사람들은 구제할 수 없는 미개한 사람으로 취급한다. 그들은 외부세계에 끊임 없는 분쟁을 일으키고 본인들의 이름을 전파하여 외부세계에서 신적인 존재가 되려고 한다. 그들의 궁극적 목적은 핵전쟁 같은 악몽을 되풀이 하지 않기 위해 문명의 발전을 억제하는 것이라고 할 수 있다.

마국 속성 (범용성)

머시너즈 속성 (함정, 확률성 카드 비율 많음)

그린 매스 속성 (치유, 상태이상 비율 많음)

제국 속성 (범용성)

록 속성 (공격 방어 비율 많음)

무 속성 (범용성)

체력 : 최대 체력 증가

지능 : 마국, 머시너즈

민첩 : 제국, 그린매스

힘 : 록, 무속성

세력 대립 구도

흑막(모든 영역에 영향)

마법국 <-> 제국

ROAK <-> 그린매스 <-> 머시너즈

w맨 <-> 돌연변이

메인 스토리 (유물과 B)

주인공A는 벙커에서 나와 모험을 시작한다.

모험을 하던 중 유물에 대한 이야기를 듣는다. 해당 유물은 영원한 행복을 준다, 영생을 준다, 강대한 애너지원이다 등 무구한 소문만 존재하고, 이것이 현재 마법국과 제국의 분쟁지역에 있다는 소문만 떠돈다.

어느 광신도 집단과 마주한다. 해당 집단은 눈이 돌아가있는 모습이었고, 한 마을을 수탈한다. A는 이 광신도 집단이 유물을 사용하는 한 사람을 중심으로 모여있음을 알게 되고, 해당 유물이 담긴 물을 마시면 힘이 켜지며, 기분이 좋아진다는 것을 알게된다. 그리고 그 유물을 광신도 집단에게 건내준 사람을 그들은 'B'라고 부른다는 것도 알게된다.

@마을 사람들이 'B'라는 신을 모시는 것을 목격한다. B는 전염병에 고통받던 마을 사람들에게 약을 나눠주어 치료했다는 것을 듣고, 그가 스스로를 신이라 칭했다는 것을 듣는다. 이후 추가적으로 모험을 하던중 @마을 사람과 마주하는데, 마을 사람들이 미쳐서 마을을 불태웠고 유민들이 부랑 중이라고 한다.

모험중 한 전쟁기계와 전투를하게 된다. 그리고 이 제작자와 마주하는데, 전쟁기계는 생물에 기계를 붙여 만든다는

점을 알게 되고, 기계를 장착한 생물들이 원래는 기계가 무거워 움직이지도 못하지만 B라는 분이 준 약물을 생물에게 투여하면 전쟁기계로써 역할을 한다고 듣는다.

그리고 모험 중 술집에서 극도의 긴장감 속에 B와 마주한다. B는 A에게 약을 권유한다. 약을 먹으면 지능 체력이 대폭 감소하고 힘과 민첩이 증가한다. 전투를 하면 B에게 필연적으로 패배한다.

이후 분쟁지역에 진입한 A는 마법국과 제국이 유물을 찾는다는 이야기를 듣는다. 제국과 마법국은 유물이 혼란을 일으키기에 평화를 위해 유물을 찾는다고 하지만 제국은 영생을 준다는 소문 때문에 찾는 듯하고 마법국은 강력한 애너지원이라는 이야기 때문에 찾는 듯 하다.

분쟁지역에서 마법국과 제국의 편에서거나 중립노선으로 B를 찾게 되면 전투를 벌인다. B는 원기둥 형태의 유물을 이용하여 각종 물건을 소환하거나, 마술같은 것을 행한다. 이후 패배 시 B에게 종속하거나 항복을 인정하고 떠날 수 있다. 승리하면 B를 종속시키거나 B를 죽일 수 있다.

(항복하거나 죽일 시) 해당 스토리를 마무리한다.

(종속시) B의 조수가 되어 B의 아지트로 향한다. 그때 B는 A에게 유물의 일부를 나눠주고, 본인의 부하가 되게끔 세뇌한다.

(종속 시킬 시) B의 아지트로 향하고, B의 목적을 알게된다. B는 과거 시대의 인간들의 피난처 V에서 왔고, 외부세계 인간들은 본인에게 대응할 수 없는 미친한 사람으로 취급한다. 그리고 본인에게 약물을 투여하는데, 이때 또 전투가 벌어진다. 승리시 B를 죽이거나, B를 살려준 수 있고, 패배 시 게임 오버된다.

(살려줄 시) B는 어디론가 연락을 하고 A와 B는 V로 소환된다. B는 V로 소환되어, 해당 지역에서 전투를 벌이거나, V의 진실을 알고 떠나거나, V의 일원이 될 수 있다.

분쟁 스토리 (마법국과 제국)

A는 마법국 혹은 제국의 시민과 마주한다. 그들은 적 국가 지역으로 가지말라고 A에게 강력하게 경고한다.

(마법국 시민 접촉시) 제국은 강력한 신분제로 이뤄져 있다. 그 신분제 중 최하층이 외부에서 들어온 사람들이다. 현재 A는 약해보이고, 제국쪽으로 가면 무척이나 힘든일이 많을 것이다. 반면 마법국은 모두가 평등

(제국 시민 접촉시) 마법국은 외부시민들을 무차별적으로 납치하는 것으로 유명하다. 외부 사람을 납치하여 노예로 부린다는 소문이 무성하고, A는 그쪽 지역으로 가도 납치만 당할 뿐이다

1차 갈림

(마법국으로 갈 시)

A는 위험에 빠진 마법국 시민을 구조한다. 그리고 환대를 받는다. 환영회에서 술과 음식에 취해 즐겁게 논다. 이후 A는 마법국에 초대받고 성스러운 일에 동참하기를 요구받는다. 동참 시 자전거 노예로 복무한다.

(제국으로 갈 시)

A는 마법국에게 납치당할 뻔한 제국 시민을 구조한다. 그리고 제국 시민들에게 감사의 인사를 받으나 해당 지역 기사에게 뭐하는 외부놈인지 의심의 눈초리를 받는다.

2차 갈림

A는 제국 혹은 마법국의 초소를 통과하게 된다. 하지만 시민권이 없는 A는 그들과 싸우거나 그들에게 항복하여 취조실로 들어가게 된다. 이후 탈출하지 못하면 해당국의 시민권을 발급받는데, 최하계급으로 발급받는다.

(마법국)

마법국의 인력과 마주하게 되고, 신분증을 요구당한다.

그리고 최하계급인 A는 전쟁노예로 복무하기를 요구받는다.

커다란 마법 장비안에서 자전거를 굴리다, 제국의 기습을 받는다. A는 자전에서 내려 활약할 수 있다.

활약 시 그 공로를 인정받아, 마법국 전쟁 공로자로 인정받고 마법국 신분이 상승된다.

(제국 전쟁 노예 시)

제국의 인력과 마주하고 신분증을 요구받는다.

신분증은 최하계급이었고 A는 제국군의 보급품을 옮길 인력으로 징발당한다.

그리고 짐을 옮기다 마법국 수색대에게 발각당한다. 이때 A가 활약 시 그 공로를 인정받아 제국 신분이 상승된다.

3차 갈림

분쟁 지역을 진입시 마법국과 제국의 전쟁의 흔적과 이에 의해 피해를 받은 수많은 일반인, 처참한 실황을 목격한다. 유저는 마법국쪽으로 갈지 제국쪽으로 갈지 최대한 피해 다닐지 선택한다.

(마법국으로 갈시)

유저는 어느 국가 진영으로도 갈 수 있다. 이때 그들과 함께 전쟁에 동참이 가능하다.

(높은 신분으로 갈 시)

유저는 국가의 상위 병으로 참전이 가능하다. 이때 좋은 장비를 지급받는다. 이때 국가의 장교가 A를 시험해보고자 하는데 A를 이길 시 더 좋은 장비를 획득가능하지만, A를 죽일 시 수배령이 내려진다.

(적국의 신분으로 갈 시)

적국의 고위 신분증을 들고 갈 시 첩자로 판명되어 해당 국가 진영에서 전투가 벌어진다. 그리고 상대 진영에서 A에 대한 영웅담이 돌고, 해당 진영에서는 A에 대한 수배령이 내려진다.

4차 갈림

분쟁 지역에서 A는 각 진영의 최대 분쟁 구역에 들어선다.

(속해 있는 진영이 있다면)

상대 진영을 향해 공격을 하게되고, 상대 진영의 장교들을 이기고 대장군과 싸우게 된다. 성공 시 해당 국가의 영웅으로 추대받을 수 있고, 실패 후 후퇴 성공 시 해당 국의 전쟁영웅이 된다. 후퇴 실패시 볼모로 잡히거나 처형당한다.

(중립이라면)

둘 다 상대하거나 분쟁 구역을 피할 수 있다.

둘 다 상대 하여 성공 시 양 측 진영의 전쟁을 종식시키고 전장의 악마로 추대받는다. 실패 시 처참한 최후를 맞이한다.

(수배중이라면)

수배중인 상대 진영과 싸운다. 성공 시 반대 진영에게 공로를 인정받아 시민권을 부여받는다. 실패 시 도망을 치게 되고 수배령은 유지된다.

집단 스토리

스토리를 짧 때 다른 루트로 가야만 알수 있는 스토리를 넣어서 리트라이를 하게 만들거나, 좀 불친절 하지만 스토리가 여러 지역이라 엮이게 혹은 동시 다발적으로 벌어져서 구역들간 스토리에 상호작용을 만들면 좋을 듯

카드 비율이 선택지에 영향을 줄수 있게 해도 재밌을 듯

카드

무속성

막 휘두르기 (1코) : 적에게 2의 데미지를 준다

찌르기 (1코) : 대상을 지정하여 3데미지를 준다

웅크리기 (1코) : 방어도를 2만큼 얻는다

냅다 뛰기 (0코) : 패에 있는 카드 3장을 버리고 체력을 5회복한다

카운터 펀치 (2코) : (함정) 상대가 공격 시 공격한 대상에게 데미지를 돌려준다.

제국

방패 들기 (2코) : 방어도를 4만큼 얻는다

명예로운 전투 (1코) : (지속) 상대에게 데미지를 입힌 턴에는 상대도 공격을 한다

리히테 휘두르기 (4코) : 방어도 3을 얻고 적을 지정하여 8의 데미지를 입힌다

철퇴 휘두르기 (3코) : (함정) 적이 공격을 하지 않는다면 10데미지를 입힌다

리히테검술 (2코) : 이번 턴에 사용한 공격카드의 수만큼 데미지를 입힌다.

버클러 (3코) : (지속) 공격카드를 사용할 때마다 방어도를 1만큼 얻는다.

마법국

자전거 타기 (0코) : 마나를 2만큼 얻는다.

힐 (3코) : 체력을 5만큼 회복한다.

에너지 쉴드 (5코) : (함정) 상대 공격 시 데미지를 5입히고 공격을 무효화한다.

헬 파이어 (5코) : 적에게 6데미지를 입히고 화상을 부여한다.

마나 필드 (2코) : (지속) 카드를 3장 사용할 때마다 마나를 1회복한다.

머시너지

함정 기관사 (3코) : (지속) 모든 함정카드는 마나를 1만큼 적게 소비한다.

화살 함정 (2코) : (함정) 다음 턴에 상대가 공격 시 대상에게 데미지를 반사한다. 턴이 돌아오면 해당카드는 묘지로 간다.

대형 폭탄 (4코) : 패에서 카드를 2장 버리고 적에게 10만큼의 데미지를 입힌다.

연막 지뢰 (3코) : (함정) 적 공격 시 발동되며 2턴간 적은 공격 데미지는 0이 된다.

미끼 함정 (1코) : (함정) 다음 턴에 적이 공격을 하지 않을 시 50% 확률로 6의 데미지를 입힌다. 턴이 돌아오면 해당카드는 묘지로 간다.

그린매스

자연의 가호 (1코) : 덱에서 카드를 1장 얻고, 체력을 1 회복한다.

위장 (4코) : 5턴 동안 유저가 공격을 하기 전까지는 적도 공격을 할 수 없다. 공격을 하면 본카드의 효과는 사라진다.

독 화살 (2코) : 지정한 적에게 1데미지를 입히고 독을 부여한다.

약초 (1코) : 체력을 2회복한다.

진흙탕 (1코) : 적에게 경직 효과를 부여한다.

ROAK

박격포 (4코) : 다음 턴에 적에게 8 데미지를 입힌다.
경고 사격 (1코) : 적에게 1데미지를 입히고 방어도를 1얻는다.
3점사 (3코) : 지정한 적에게 6 데미지를 입힌다.
회피 기동 (2코) : 방어도를 4만큼 얻는다.
지원 사격 (3코) : 이전에 사용한 공격카드의 공격력만큼의 데미지를 입힌다.

특성

마나 증가 : 기본 마나량을 1증가 시킨다.
큰 손 : 턴 시작 시 카드를 1장 더 드로한다.
빠른 눈치 LV.1 : 적의 공격을 15%확률로 회피한다.
공수레 공수거 : 무속성 카드를 3장 이상 뽑을 시 패에있는 모든 카드를 무속성 카드로 한다.
무거운 무기 : 모든 제국 공격카드는 2의 마나를 더 사용하지만 2배의 데미지를 입힌다.
중갑 : 제국 카드로 방어도를 얻을 때마다 2만큼의 방어도를 추가적으로 얻는다.
선제 사격 : 매 턴 처음 사용하는 ROAK 카드는 마나를 절반만 사용한다.
훈련 지침서 : 모든 ROAK속성 카드의 공격력은 1.3배 증가한다.
속공의 마법사 : 모든 마법국카드는 마나를 1 덜 사용하지만 공격력이 1감소한다.
자전거선수 : 자전거 타기 카드는 마나를 전량 회복시킨다.
한분야 전문가 : 한 턴에 한가지 속성의 카드만 사용할 시 다음 턴에는 해당 속성의 카드는 마나를 소비하지 않는다.
의사 : 모든 회복카드는 체력을 1더 회복한다.

스킬

피의 갈증 (1코) : 턴에 사용한 공격카드만큼 체력을 회복한다.
가까이 붙기 (3코) : 한턴 동안 지정한 대상에게 데미지를 2배 입힌다 하지만 다른 대상에게는 데미지를 입히지 못한다.
최후의 발악 (2코) : 체력이 30% 미만일 시 적에게 10만큼의 데미지를 입힌다.
스테로이드 (2코) : 3턴간 매턴 힘 스택이 2씩 증가하고, 5번째 턴에 효과가 사라진다.
민첩한 하루 (1코) : 한턴 동안 민첩이 5증가한다.
카드 복사 (4코) : 패에 있는 카드 한 장을 복사한다.
정신 집중 (1코) : 2턴 동안 모든 스택이 절반으로 감소하지만 3번째 턴에 모든 스택이 3배로 증가한다.
탕! (1코) : 적에게 1데미지를 입힌다.
성스러운 희생 (1코) : 보유한 카드를 모두 버리고 버린 카드 숫자만큼 체력을 회복한다.
굳은 살 (2코) : 다음 턴 적이 입힌 데미지의 절반 만큼의 방어도를 얻는다.

게임 가제 : SHAMBLES

지속카드는 일정기간 턴 제한을 뒤야할 듯

모든스킬은 쿨타임으로 밸런싱하고 시작 시 쿨타임이 돌기 시작함 (스킬은 마나 없음)

살 에셋 : 웨잎 , 텍스트 애니메이터, 이지 세이프, 디버깅, 사운드

적은 최대 3명, 머리위에 다음턴에 뭐하는지 아이콘으로 띄움

화면 해상도는 1440 X 3040

이벤트 출력 방식

이벤트 DB는 CSV
구역 선택 -> 구역에서 어떤 이벤트를 불러올지 확률로 결정됨. (확률은 정해져있음)
예: 70% 지역이벤트 CSV , 20% 서브이벤트1 CSV , 10% 공통 이벤트 CSV

지역 : 최소 2개 이상의 구역을 묶는 단위

이벤트 DB 종류	내용
메인 이벤트 CSV	메인 이벤트 내용들
서브 이벤트x CSV	서브 이벤트 내용들
지역y 이벤트 CSV	해당 지역에서만 나오는 이벤트
공통 이벤트	모든 곳에서 나올 수 있는 공통 이벤트

어떤 DB를 불러올지 정해졌으면, 그 DB에서 몇 번째 이벤트가 나올지 정해야함.
그리고 몇 번째 이벤트가 나올 수 있는지의 범위도 정해져있고, 해당 범위 안에서 랜덤
예 : 지역이벤트가 난이도 별로 1번에서 100번까지 있을 때, 해당 구역이 지역이벤트가 선정되었을 경우 지역 이벤트 중에서 30~50사이의 이벤트만 출력하도록 되어있음.

예 : 메인이벤트의 경우 지난번에 X 이벤트가 출력되었는지와 그 결과를 불러오고 Y이벤트는 출력할 수 있는지 계산

DB에 들어갈 내용
문장 넘버 / 문장 내용 / 선택지 1/ 선택지1반응/ 선택지 2/ 선택지2반응 / 선택지 3/ 선택지3 반응
001 / 001M / 엉덩이를 때려주시겠습니까? / 네 / 002M / 아니오 / END (100, C1245/30%, E487/20%)
002M / 아야 아프자나 / 얼씨구나 / END (160, C125, E427)

경험치, 장비, 카드
-> 해당 보상은 경험치를 제외하고 랜덤하게 제공되어야 함

추가된내용
보상 부분에서 금전(인게임 재화) 추가

카드 버리기 : 카드 정비시간에 처음에는 기본금액으로 제공되고 1회 버릴때마다 금액이X1.5됨 (예: 처음 버릴 때는 40원 그다음은 60원) (이는 누적됨)

장비 : 장비는 간단한 스탯 증가와 더불어 일부 특수한 효과를 가지고 있음
특성에서 아래와 같은 캐릭터를 대상으로 하는 직접적인 업그레이드를 삭제하고, 이에 대한 효과를 장비로 이전한다.
마나 증가 : 기본 마나량을 1증가 시킨다.

큰 손 : 턴 시작 시 카드를 1장 더 드로한다.
즉 차이점은 장비는 캐릭터를 직접적으로 강화한다. / 특성은 카드혹은 속성을 강화한다.

카드랑 장비 버리는 부분은 모험시작 전에 경고하는게 좋을 듯

카드DB

속성	타입	번호	제목	설명	효과	상태 이상	마나	대상	지속	발동 조건	특수 효과
J	발동	001	베기	적에게 3데미지를 입힌다.	AT3		1	E(1)			
M	발동	004	자폭	모두에게 4데미지를 입힌다	AT4		2	ALL			
J	발동	002	방어	섀드량을 2올린다.	SH2		1	ME			
R	발동	012	응급처치	체력을 1회복한다	HE1		1				
M	발동	003	마나회복	마나를 2얻는다	MA2		0				
H	발동	134	화상	적에게 데미지를 1입히고 화상을 입힌다.	AT1	Fired	1	E(1)			
J	턴	056	방패장착	5턴간 매턴 시작시 섀드량을 1얻는다.	SH1		3		5		
R	조건	021	취뢰	적 공격 시 5 데미지를 입힌다	AT5		1	E(a)		적 공격 시	
G	발동	031	자연의 가호	덱에서 카드 1장을 얻고 체력을 1회복한다	DR1, HE1		1	ME			
G	특수	023	위장	5턴 동안 유저가 공격을 하기 전까지는 적도 공격을 할 수 없다. 공격을 하면 본 카드의 효과는 사라진다.							그냥 코딩
C	조건	031	미끼함정	다음 턴 모든적이 공격하지 않을 시 50% 확률로 모든 적에게 6데미지를 입힌다.	AT6		1	E(A LL)		적이 공격하지 않을 시 50%	

이벤트 DB

이벤트 넘버	문장 넘버	문장 내용	선택지1	선택지1 반응	선택지1 보상	선택지2	선택지2 반응	선택지 2 보상	...

문장 넘버 / 문장 내용 / 선택지 1/ 선택지1반응/ 선택지 2/ 선택지2반응 / 선택지 3/ 선택지3 반응
001 / 001M / 엉덩이를 때려주시겠습니까? / 네 / 002M / 아니오 / END (100, C1245/30%, E487/20%)
002M / 아야 아프자나 / 열씨구나 / END (160, C125, E427)

스킬 DB

스킬 넘버	타입	제목	설명	효과	상태 이상	쿨타 임	지속	대상	조건	특수 효과
001	발동	회복	체력을 3 복한다.	HE3		3		ME		
002	발동	후리기	지정한 적에게 7데미지를 입힌다.	AT7		3		E(1)		
033	특수	민첩한 하루	한턴 동안 민첩이 5 증가한다.							그냥 코딩
012	조건	최후의 발악	체력이 10%미만일 때 적에게 20만큼의 데미지를 입힌다	AT20		5		E(1)	체력이 10% 미만일 때	

특성 DB

특성 넘버	제목	설명	내용
001	무거운 무기	모든 제국 카드는 2의 마나를 더 사용하지만 2배의 데미지를 입힌다.	그냥 코딩

장비 DB

장비 넘버	제목	설명	체력	힘	민첩	지능	특수 능력
001	권총	빵아빵야빵야 뱅뱅뱅		1	4	1	함수 호출

구역 DB

구역 넘버	지역	타입	제목	설명	지정 이벤트	랜덤 경로	지역	공통	메인	...
012	D	확률	사막	광활한 사막이다. 물은 충분히 쟁겼는가?		지역 30, 공통0, 메인3, 서브1	5,30	1,10	15	
043	G	지정	전장	마법국과 제국의 격돌지	몇 번째 이벤트로 어떻게 등장할지					
012	G	반반	전장	마법국과 제국의 격돌지2	...					

적 DB

적 넘버	체력	이름	패턴	공격 데미지	패턴 1	패턴 2	패턴 3	패턴 4
M002	100	난나	패턴1 10, 패턴2 20	10,15	공격	함수호출		
M012	150							