A.w.w – Animals with wolf\_skill

Design by Choiym

For Android OS, Unity5 3D engine

장르 : SRPG

1. 플레이어 카드 마법
   1. 치유의 물   
      - 주문 즉시 지정된 아군에게 치유의 물을 쏟아부어 체력을 모두 회복시킨다.
      1. 코스트 - 3
      2. 범위 – 시전자 주변 5타일
      3. 분류 – 회복
   2. 물폭탄 - aqua3\_aquabomb  
      - 시전 범위내 지정된 타일에 물방울을 던져 해당 타일위 유닛을 다음 1턴간 기절 시킨다.
      1. 코스트 – 1
      2. 광역 범위 – 지정 타일 주변 1타일
      3. 시전 범위 – 시전자 주변 3타일
      4. 분류 – 단일,메즈
   3. 지진해일 - aqua4\_tunami  
      -시전자로부터 선택한 방향으로 적들을 관통하는 지진해일을 맵 끝까지 발사한다.
      1. 데미지 – 3
      2. 코스트 – 5
      3. 광역 범위 – 좌우 3타일 너비
      4. 시전 범위 – 시전자 주변 3타일
      5. 분류 – 광역,데미지
   4. 화염구 - fire2\_fireball  
      - 범위내 지정된 대상 하나에게 불덩이를 날린다.
      1. 데미지 – 3
      2. 코스트 – 3
      3. 시전 범위 – 시전자 주변 4타일
      4. 분류 – 단일,데미지
   5. 메테오  
      - 시전 범위 내 지정한 타일에 운석을 떨어뜨려 주변 유닛에게 데미지와 기절효과를 준다.
      1. 데미지 – 5
      2. 코스트 – 7
      3. 광역 범위 – 대상 타일 주변 2타일
      4. 시전 범위 – 시전자 주변 5타일
      5. 분류 – 광역,데미지,메즈
   6. 소환 : 벽  
      - 시전 범위내 지정한 타일과 방향을 지정하면 지정타일 유닛의 이동을 막는 벽을 소환한다.
      1. 데미지 – 0
      2. 코스트 – 3
      3. 광역 범위 – 대상 타일 좌우 1타일
      4. 시전 범위 – 시전자 주변 3타일
      5. 분류 – 소환
   7. 대지의 방패  
      - 시전 범위내 지정된 대상에게 대지의 방패를 씌운다.
      1. 방어량 – 3
      2. 코스트 – 2
      3. 시전 범위 – 시전자 주변 3타일
      4. 분류 – 버프
2. 몬스터 고유 마법
   1. 당근먹기  
      - 시전자 자신의 체력을 모두 회복시킨다.
      1. 코스트 – 0 (추가 행동 불가능)
      2. 시전 범위 – 자기자신
      3. 분류 – 회복
   2. 사기고취  
      - 시전 된 턴에서의 시전자의 공격력을 2 상승시킨다. 연속된 턴에서 사용 할 수 는 없다.
      1. 코스트 – 0 (추가 행동 가능) , (쿨타임 1턴)
      2. 시전 범위 – 자기자신
      3. 분류 – 버프
   3. 벌레붙기  
      - 시전 범위내 대상에게 들러 붙어 3의 데미지를 주며, 다음 1턴간 무적 상태가된다. 연속된 턴에서 사용 할 수 없다.
      1. 코스트 – 0 (추가 행동 불가능) , (쿨타임 1턴)
      2. 시전 범위 – 시전자 주변 3타일
      3. 분류 – 버프,데미지
   4. 암석낙하  
      - 1턴의 시전 시간을 가진 뒤, 다음턴에 시전자 주변 4타일에 10의 데미지를 준다. 헬멧효과를 받고 있는 대상에게는 무효화 된다.
      1. 코스트 – 7 (시전시 추가행동 불가능, 발동 후 추가 행동 가능)
      2. 광역 범위 – 시전자 주변 4타일
      3. 시전 범위 – 시전자
      4. 분류 – 광역,데미지
   5. 집결  
      - 자신의 주변 타일중 하나의 타일에 병사를 하나 소환한다.
      1. 코스트 – 3
      2. 시전 범위 – 시전자 주변 1타일
      3. 분류 – 소환