**설정집 : 용어 및 스토리**

**PROJECT**

**The Savior**

**게임 명 : The Savior**

**팀명 : Team KD**

**팀원 : 이지호, 송원이, 강태현**

**담당자연락처 010-XXXX-XXXX**

**담당자 이메일** [**thejoeun391@gmail.com**](mailto:thejoeun391@gmail.com)

**목차**

**1. 용어 사전**

**1\_1. 세계관**

**1\_2. 캐릭터**

**1\_3. 사물**

**1\_4. 시스템**

**1\_5. 장소**

**1\_6. 데이터 상세 용어**

**2. 스토리 (설정)**

**2\_1. 메인 스토리**

**2\_2. 메인 캐릭터 배경**

**2\_3. 보스 배경**

**2\_4. 세계관 배경**

**1. 용어 사전**

**1\_1. 세계관**

| **명칭** | **내용 (뜻)** | **특징 (참고자료)** | **기능 (목적)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **클라센베르크** | 왕성의 이름, 성의 인구는 약 5,000명 정도이다. 성벽을 둘러싸고 있으며 중앙 집권 국가 안에 속한다.  성은 3방이 산으로 둘러쌓여 있고 앞에 바다가 있다. 성에서 멀지 않은 곳에 마왕성이 존재한다. |  | * 게임의 중심적인 마을의 역할을 한다. * 퀘스트 수주와 다양한 이벤트 발생의 매개체 * 왕성을 둘러싼 산의 내리막으로 영지(마을)이 존재한다. |
| **페어슈프레디**  **Versprechen (약속) + lady (숙녀)** | 최고신의 이름, 천공을 관장하는 최고신이다. 빛과 어둠의 신은 서로 상반되는 신이며 이들은 인간계에 서로 다른 영향을 끼친다.  페어슈프레디는 인간에게 축복을 내려주며 인간이 사용하는 모든 힘의 근원이 되는 빛을 내려주고, 카드 라는 것을 인간에게 내려주었다.  상징물은 “왕관” 이다. |  | * 주인공을 구원자로 만든 신이다. * 주인공에게 축복을 내려주는 역할을 수행하며 “영웅 부르기” 에서 영웅을 보내주는 역할을 한다. * 기독 신앙의 빛의 신의 역할이다. |
| **시크잔트라하트**  **Schicksal (운명) + Nacht (밤)** | 최고신의 이름, 천공을 관장하는 최고신이다. 빛과 어둠의 신은 서로 상반되는 신이며 이들은 인간계에 서로 다른 영향을 끼친다.  시크잔트라하트는 마족에게 공허을 내려주며 마족이 사용하는 모든 힘의 근원이 되는 어둠을 내려주고, 하수인 소환 이라는 것을 마족에게 내려주었다.  상징물은 “망토” 이다. |  | * 마족의 번창을 꿈꾸는 신이다. * 허나 마왕은 이 뜻을 따르려하지 않는다. * 주인공의 카드 힘 중 “어둠과 공허” 키워드의 근원이 된다. |
| **플류트레네**  **Frühling (봄) + Träne (눈물)** | 물의 여신의 이름, 세명의 삼대신 중 하나이다. 보호의 여신 이라고 불리며, 상징물은 “방패와 지팡이” 이다.  보호와 수호의 키워드를 가지며 “물” 속성의 근원이다. |  | * 카드와 스킬의 키워드 중 “물” 속성의 근원이 된다. |
| **라이덴샤프트**  **Leidenschaft (열정)** | 불의 신의 이름, 세명의 삼대신 중 하나이다. 공격의 신 이라고 불리며, 상징물은 “창” 이다.  공격과 증폭의 키워드를 가지며 “불” 속성의 근원이다. |  | * 카드와 스킬의 키워드 중 “불” 속성의 근원이 된다. |
| **생명의 신 에이비리베**  **Ewige (영원한) + Liebe (사랑)** | 풀의 신의 이름, 세명의 삼대신 중 하나이다. 치유의 신 이라고 불리며, 상징물은 “검과 활” 이다.  치유의 키워드를 가지며 “풀” 속성의 근원이다. |  | * 카드와 스킬의 키워드 중 “풀” 속성의 근원이 된다. |
| **인간** | 성스러운 이미지를 띄며 기독 신앙을 기반으로 한 종교를 숭배한다. 또한 이들은 빛을 따른다. 이들은 “카드” 라는 것을 사용하여 마족과 접전중이다. |  | * 인간은 마족을 죽이고싶어한다. * 왕의 명령을 절대적으로 따른다. |
| **마족** | 악한 이미지를 띄며 인간이 숭배하는 기독신앙에서 파생된 어두운 면을 따른다. 이들은 마족을 기준으로 하수인을 다뤄 인간과 접전한다. |  | * 마족은 인간을 죽이고 싶어하지 않는다. * 마왕의 명령을 절대적으로 따른다. * 마왕의 명령이 떨어지기 전엔 인간을 먼저 공격하지 않는다. |
| **던전** | 마왕의 직속 부하인 마족 간부가 각자 운영하는 던전, 마족 간부당 하나의 던전에서 하수인을 소환하는 힘을 이용해 던전을 키워나간다. |  | * 유저의 주요 컨텐츠 장소이다. * 던전은 총 10개의 방으로 이루어져있다. * 던전 내 여신상이 있는 이유에대해서는 아무도 모른다. |
| **소울** | 영혼의 힘, 모든 생명에는 소울이 있다. 주인공이 사용하는 힘의 근원이다. 소울은 모든 생명체에겐 생소하지만 고대 신앙 부터 존재한다는 이야기가 내려온다. |  | * 유저의 재화중 하나이다. * 주인공의 사용하는 소울의 힘으로 사용된다. |
| **카드상점** | “카드” 를 파는 장소이다.  왕성 내에 존재하며 주인은 “슈미트” 이다. |  | * 카드팩 구매의 장소이다. * 카드팩 구매시 소모되는 재화는 “리온” 이다. |
| **성당** | “영웅” 을 불러내는 장소이다.  왕성 내에 존재하며 성당의 대사제는 “힐페” 이다. |  | * 영웅 뽑기의 장소이다. * 영웅 뽑기 구매시 소모되는 재화는 “소울” 이다. |
| **로스렝겔** | 주인공의 고향이며 집이다. 왕성에서 수km 떨어진 곳에 위치한 곳으로 작은 무리를 이뤄 곳곳에 역할을 수행하는 장소가 있다.  주인공의 집은 마굿간을 운영하며 생계를 이어가고 있었다. |  | * 게임 시작시 처음 등장 하는 장소이다. |

**1\_2. 캐릭터**

| **명칭** | **내용 (뜻)** | **특징 (참고자료)** | **기능 (목적)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **영웅** | 소울로 이루어진 캐릭터이다.  배경상 이들은 세가지의 근원에서 오게된다.   1. 현재 배경이되는 세계에서 과거에 존재했던 영웅 또는 주요인물 2. 현재 세계가 아닌 다른 이세계에서 존재했던 영웅 또는 주요인물 3. 어느 세계에도 존재하지 않았던 가상의 영웅 또는 주요인물   대부분의 경우의 1번에 속한다.  이들은 자유의지가 없다.  또한 주인공만이 이들을 조종할 수 있으며 이러한 능력은 페어슈프레디가 주인공에게만 준것이다. |  | * 게임 속에선 주인공의 부하? 같은 역할을 한다. * 캐릭터 유닛을 하고있다. * 이들은 소울로 이루어져있다. * 영웅은 소울을 사용해 최대 3단계까지 성장 가능하다. * 단계별 “특화” 선택이 가능하다. * 각 영웅마다 스킬을 보유하고있다. * 각 영웅마다 궁극기를 보유하고있다. * 영웅은 사망해도 다시 부활할 수 있다. |
| **주인공**  **(렐슈타프)** | 주인공이다.   * 나이 : 20세 * 성별 : 남자 * 능력 : 소울을 다뤄 소환 / 부활 을 시켜 전투를 돕게한다. 소울로 소환한 영웅은 조종할 수 있다. * 성격 : 낙관적이고 세상 일을 조금 귀찮게 여김 (이득이 되지 않으면 행동하려 하지 않음) 영웅스러운 면이 크진 않지만 호기심은 많음 * 가족 관계 : 집안에서 외동 아들이다. 아버지는 과거에 군인으로 마왕성 토벌에 도전하다 실종되었다. 어머니와 시골 농가 [로스렝겔]에 작은 마굿간을 꾸려 함께 살고있다. * 배경 : 13세에 숲에서 나물을 캐다 심하게 다친 소녀를 발견하게되었는데 이 소녀 앞에 다가가니 눈 앞이 하얘지더니 주인공의 눈 앞에 하얀색의 일렁이는 여신이 소녀를 치유하고 자신의 몸으로 돌아왔다. 그 이후 머리 속에서 “소울을 다루는 구원자시여 언제나 부름에 답 하겠습니다.” 라는 말이 들린 이후 기절하고 일어나니 소녀의 모습은 사라져있었다. |  | * 게임 내에선 캐릭터를 직접 조작할 순 없다. * 대화창에서 모습만 볼 수 있다. * 전투력은 낮아 “영웅” 유닛을 활용해 전투를 벌인다. * 게임 내 등장하는 모든 요소에 중심이 된다. * 과거에 소울을 어떻게 얻게 되었는지 기억이 잘 나지 않지만 시간이 지날수록 기억이 돌아온다. * 그 기억을 따라가 기억속의 인물을 찾는 것이 주요 스토리 라인이다. * 또한 그 스토리 라인 중심에 마왕이 있으며 마왕이 그 기억속의 인물이다. |
| **클라센 르덴** | 왕의 이름, 나이는 약 50~60대이며 성격은 관용하며 인자한 면모를 보인다. 전투력은 거의 없으며 6대째 왕권을 이어온 혈통이다. 또한 왕은 봉건제를 꿈꾸며 세력을 려는 야망이 있다.  클라센베르크의 왕이며 이 왕성을 중심으로 약 50km의 봉토가 해당 왕권 소유이다.  게임 내 등장하는 왕의 측근으로는 “시종”, “대사제”, “근위기사”, “호위기사”, “가이어” 가 있다. |  | * 주인공과 협력 관계이며 주인공에게는 왕의 위엄과 명령을 하지만, 주인공에게는 예의 바르게 행동한다. * 게임 플레이의 스토리라인의 전개 역할 |
| **마왕**  **(스텔라)** | 이 게임의 최종 보스이며 히로인이다.   * 나이 : 2200세 * 성별 : 여자 * 능력 : 시크잔트라하트의 권속으로 조종 당하지만 본인의 의지는 세상을 멸망 시키려 하지 않는다. * 성격 : 주인공보다 더 세상을 사랑하고 구하고싶어한다. 외면적으로는 마왕의 위엄을 유지하려 하고 까칠한 모습을 보이려고 한다. 그러나 내면은 가녀린 소녀다. * 가족 관계 : 마왕의 내력을 이어받아 마왕이 된지는 300년이 되었다. * 배경 : 마족 시간 기준은 인간과 달라 인간의 1년은 마족의 100년이다. 고로 마왕의 나이는 인간의 나이로 22세며 마왕이 된지는 3년이다. 과거 주인공이 13세 시절 본 소녀가 마왕이며 주인공이 마왕을 구한것이다. |  | * 평소엔 위의 모습을 유지하며 마왕 일을 한다. * 아래는 시크잔트라하트에게 완전히 사로잡힌 모습으로 유저가 전투할 유닛이다. * 마왕의 기억속엔 주인공이 있으나 현재 전투 할 주인공이 그 인물인지 못알아본다. * 마왕은 주인공을 찾고싶어하고 주인공에게 은혜를 갚고싶어한다. |
| **가이어** | 주인공의 튜토리얼 안내자이다.   * 나이 : 29세 * 성별 : 남자 * 성 내 직위는 호위 기사단장 정도이며 게임 진행 당시 왕에게 직접 부탁을 받은 주인공이 더 높임 받아야할 인물이다. 그러므로 ‘가이어’는 주인공을 존중히 대한다. * 불의신의 권속이다 * 조곤조곤 조용한 성격이며 카드 상점 주인인”슈미트”와는 남매 사이다. |  | * 게임 속 주인공이 왕성에 입성 후 왕성의 모든 기능을 자연스럽게 설명해주는 안내자의 역할을 한다. |
| **힐페** | 성당의 사제장이다.   * 나이 : 36세 * 성별 : 남자 * 성 내 직위는 왕의 바로 아래정도로 해당 세계관에서 종교는 강한 힘이다. * 주인공의 힘을 인정하고 주인공의 힘을 경외한다. |  | * 영웅 뽑기시 옆에 있어주며 성당에 항시 위치한다. * 게임 속 주인공이 성당에 최초 입성 시 영웅 뽑기를 설명 해주는 안내자의 역할을 한다. |
| **슈미트** | 카드상점의 주인이다.   * 나이 : 28세 * 성별 : 여자 * 엄청 활달한 성격이며 카드에 대한 열정이 엄청나다. * “가이어” 와는 남매 사이이다. * 주인공의 힘에 큰 관심도 없이 카드만 좋아한다. |  | * 카드 뽑기시 옆에 있어주며 카드상점에 항시 위치한다. * 게임 속 주인공이 카드상점에 최초 입성 시 카드 뽑기를 설명 해주는 안내자의 역할을 한다. |
| **엔테** | 숲의 정령 페어리 이다.   * 나이 : ??? * 성별 : 여자 * 에이비리베의 가호를 받은 숲의 정령으로 주변의 숲을 돌아다니며 생명의 씨를 뿌리는 일을 한다. * 주인공과는 왕성 앞에서 만나 초반의 스토리에 관여한다. * 최고신의 가호를 받은 주인공의 능력에 대해 굉장히 경외한다. |  | * 주인공과 첫 전투에서 튜토리얼을 진행하며 안내자의 역할을 한다. * 첫 전투 이후 볼 수 없다. |
| **병사** | 성의 병사이다.   * 나이 : ??? * 성별 : ??? * 엑스트라. * 스토리 중간중간 개연성을 위해 등장하는 엑스트라 병사다. |  |  |
| **엄마** | 주인공의 어머니이다.   * 나이 : 45 * 성별 : 여자 * 최초 스토리 등장하는 엑스트라로 이후 등장하지 않는다. * 온화한 성격이며 남편은 현재 실종된 상태이고 렐슈타프(주인공)과 둘이 로스렝겔의 작은 집에서 거주중이다. |  |  |

**1\_3. 사물**

| **재화** | 돈  string = “money” | 리온 | 게임 내 등장하는 재화 중 돈의 역할을 하며 해당 동전 하나는 1 리온이다.  10 리온은 한국의 돈으로 1000원의 가치를 지닌다.   * 게임 내 리온은 카드팩 뽑기에 사용된다 * 해당 게임 업데이트로 해당 재화의 다양한 사용처가 생길 예정이다. |
| --- | --- | --- | --- |
| 소울  string = “soul” | 게임 내 등장하는 재화 중 보유 영웅의 성장과 영웅 뽑기에 사용되는 역할을 하며  임시적으로 한개의 영웅이 한 단계를 올라가는데 필요한 소울의 양은 100이라고 했을 때 한개의 던전의 분량이다.  (영웅뽑기는 2개의 던전 분량이다) | |
| **전투시** | 카드  string = “card” | 전투시 사용가능한 카드이며 유저는 해당 카드의 코스트를 소모해 카드를 사용하여 전투에 참여할 수 있다.  카드의 획득처는 던전/카드상점의 카드팩이 있다. | |
| 코스트  string = “cost” | 카드 소모시 사용되는요소이며 시스템적으로 초반/중반/후반 (20초별) 마다 3씩 제공된다. | |
| **장착** | 유물  string = “relic” | 지속적인 다양한 효과를 부여하는 장치이다.  유물은 던전의 보상으로 획득할 수 있으며 조건에 따라 다양한 조합을 구상할 수 있다. | |

**1\_4. 시스템**

| **카드팩 시스템** | 게임 내 시스템 중 카드를 뽑기 위한 시스템이다.   * 카드는 중복 지급되지않는다. * 카드팩별로 등장 기대값이 다르다. * 카드팩 해금은 던전 진행 또는 업적 달성으로 이루어진다. * 카드팩의 가격은 던전 약 2회 클리어 보상 분량의 리온이다. * 카드팩에는 4개의 카드가 들어있다. * 카드팩 구매는 성의 카드 상점에서만 진행 가능하다. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **등급 시스템** | 각 영웅(캐릭터) // 캐릭터 = 영웅으로 표기한다.  는 일정 수치의 소울을 채우면 등급이 올라간다.   * 등급이 올라갈 시 특화 선택이 가능하다 * 등급이 올라갈 시 능력치가 0.25배 증가한다. * 등급은 최대 3단계까지 존재한다. * 1단계 기준 던전 1개 클리어 분량의 소울이 필요하다. * 2단계 기준 던전 2개 클리어 분량의 소울이 필요하다. * 3단계 기준 던전 3개 클리어 분량의 소울이 필요하다. * 각 캐릭터별 등급 상승에 필요한 소울량은 동일하다. * 캐릭터에 소울을 넣는 방식을 사용하게되며 해당 소울이 모두 채워지면 등급이 올라간다. | | |
| **특화 시스템** | 각 캐릭터는 각 개성에 맞는 특화를 가지고있다.   * 캐릭터의 특화는 등급과 비례하여 최대 3단계의 특화를 선택할 수 있다. * 루트는 최대 3개 최소 1개로 이루어져있으며 1개의 루트로 1단계 진입시 되돌아갈 수 없다. * 해당 기능으로 인해 캐릭터 중복 획득의 불필요성이 사라진다. * 특화에는 다음과같은 내용중 들어가게된다. * 1단계 : 궁극기개방/스텟상승/속성변환 * 2단계 : 스킬 강화/스텟상승/궁극기개방/속성변한 * 3단계 : 스킬 강화/스텟상승/궁극기개방/속성변한/궁극기강화 * 특화 선택시 외관이 바뀌거나 스킬 이펙트가 바뀌도록 구현 가능 | | |
| **스킬 시스템** | 각 캐릭터는 스킬을 보유하며 해당 스킬은 시간별(지속적)로 자동 사용된다.   * 쿨타임이 돌면 자동으로 사용된다. * 스킬은 후딜레이(1초)를 필수적으로 가진다. * 후딜레이중에는 스킬 외 행동이 불가능하다. * 스킬은 캐릭터별로 0등급에도 소지한다. * 몬스터도 스킬을 보유하며 캐릭터와 동일한 알고리즘으로 작동한다. | | |
| **궁극기 시스템** | 각 캐릭터는 궁극기을 보유하며 해당 스킬은 게이지를 가지고 게이지가 전부 채워져있을 시 유저의 클릭으로 작동한다.   * 스킬 사용중엔 작동하지않고 스킬이 종료되면 작동한다. * 평타 사용중엔 평타가 중간에 중지되고 작동한다. * 궁극기는 등급에 따라 부여한다. * 궁극기 또한 후딜레이(1초)를 필수적으로 가진다. * 후딜레이 중에는 궁극기 외 행동이 불가능하다. | | |
| **클래스 : 탱커** | 대체적으로 공격력은 낮고 방어력과 체력이 높은 클래스이다. (근거리/원거리) | | |
| **클래스 : 근접 딜러** | 대체적으로 공격력은 높고 방어력과 체력이 중간인 클래스이다. (근거리) | | |
| **클래스 : 원거리 딜러** | 대체적으로 공격력은 높고 방어력과 체력이 낮은 클래스이다. (원거리) | | |
| **덱 시스템** | 유저는 카드를 덱으로 만들어 던전 입장시 세팅하여 입장할수 있으며 해당 덱은 던전 내 수정이 불가능하다.   * 덱의 카드 최소값은 10장~ 최대 15장으로 한다. * 던전 내에서 덱의 카드중 3장을 최초 드로우한다. * 더이상 드로우 할 카드가 없을경우 사용된(버려진) 카드를 다시 덱에넣고 셔플 후 남은 드로우 칸에 채운다. * 덱은 프리셋 설정이 가능하다. * 덱의 구성은 자유롭게 설정이 가능하다. | | |
| **던전 구성 시스템** | 던전의 구성은 전부 10개의 라운드로 진행된다.   * 1개의 라운드 당 평균 45초~60초의 전투시간을 상정한다. * 해당 기준으로 10개의 라운드 1개 던전의 플레이 타임은 10분 내외일 것이다. * 1~4라운드는 일반몬스터/이벤트(인카운터)/정예몬스터 방으로 이루어지며 * 5라운드는 고정적으로 중간보스가 등장한다. * 5라운드 종료 후 “이름모를 여신상의 방”에 고정적으로 들어가게된다. * 6~9라운드는 일반몬스터/이벤트(인카운터)/정예몬스터 방으로 이루어지며 * 10라운드는 최초 50%확률로 보스가 등장한다. (최초 50->75->100) * 보스가 등장하지 않을시 중간보스가 한번 더 등장한다. * 던전에서 전투 패배시 지도로 나가게되며 획득한 재화와 소울량의 25% 획득한다. * 던전에서 던전 토벌 완료시 획득한 재화와 보상은 100% 획득하며 영웅별 소울은 생존한 영웅의 경우 100% 사망한 영웅의 경우 50% 획득하게된다. | | |
| **이름모를 여신상의 방 시스템** | 던전 진행중 휴식의 장소이다.   * 편성된 영웅 중 한명을 부활 시킬 수 있다. * 핸드에 남아있던 카드는 모두 덱으로 이동하며 덱을 리롤한다. | | |
| **라운드 개념** | 던전은 10개의 라운드로 1개의 라운드는 다음과 같은 시스템을 가진다.   * 시간은 3단계로 구분된다. (전투시간 참조) * 초반 중반 후반 모두 시점에 진입시 코스트 3을 회복하며 후반 40초 이후엔 30초마다 코스트 3을 회복한다. * 라운드엔 영웅캐릭터 4기와 몬스터 캐릭터 4기를 기준으로 전투 하며 몬스터의 수는 변동된다. * 라운드 중 이벤트(인카운터)의 경우 1라운드를 진행한 것으로 간주한다. | | |
| **전투 시간** | 라운드 별 전투실행시 진행되는 시간이다. | | |
| **전투시간 : 초반** | 초반 : 게임 시작 후 0초~19초를 의미한다. | | |
| **전투시간 : 중반** | 중반 : 게임 시작 후 20초~39초를 의미한다. | | |
| **전투시간 : 후반** | 후반 : 게임 시작 후 40초~ 무한을 의미한다. | | |
| **영웅부르기 (영웅뽑기) 시스템** | 성당에서 소울을 소비해 영웅을 부를수 있다.   * 해당 시스템 1회 작동시 소비되는 재화의 기준은 던전 2회 클리어 분량의 소울이다. * 영웅은 중복등장이 가능하다. * 영웅 소환시 0등급의 영웅이 등장하며 영웅의 등급은 존재하지 않는다. | | |
| **저장 시스템** | * 전투중엔 저장이 불가능하다 * 던전 진행중 저장이 불가능하다. * 던전 종료시 자동 저장되며 일정 퀘스트 진행 시에도 저장된다. * 저장되는 데이터의 종류와 저장 알고리즘은 게임 설계 디자인 문서 참조. | | |
| **던전 전투 시스템** | * 전투는 라운드 개념에서도 기술 했듯, 4:4 전투를 기본으로 한다. * 유저에게 표시되지는 않지만 유닛별 우선도가 존재하여 포지션에 기준에 맞게 배치가 된다. * 보스 전투 시 보스와 해당 라운드의 몬스터를 함께 상대하게 된다. * 던전 전투중 유저가 하는 행위는 카드사용과 궁극기 사용이 있다. | | |
| **포지션 시스템** |  | | |
| **포지션 : 근거리** | 대체적으로 [클래스 : 탱커] 인 캐릭터들이 우선적으로 배치가 되는 위치로 팀 내 가장 앞 열을 의미한다. | | |
| **포지션 : 중거리** | 대체적으로 [클래스 : 근접 딜러] 인 캐릭터들이 우선적으로 배치가 되는 위치로 팀 내 가장 앞 열을 의미한다 | | |
| **포지션 : 원거리** | 대체적으로 [클래스 : 원거리 딜러] 인 캐릭터들이 우선적으로 배치가 되는 위치로 팀 내 가장 앞 열을 의미한다 | | |
| **UI** | 공통/지도 | 영웅 편성 | 좌측 상단에 있는 캐릭터 초상화 자체가 캐릭터 편성창으로 [캐릭터] 창에서 캐릭터를 장착할 수 있다. |
| 영웅 열람 | 보유 캐릭터를 관리할 수 있는 창으로 해당 창에서 캐릭터 클릭시 [캐릭터 정보] 창으로 이동한다. |
| 영웅 정보 | 캐릭터의 상세 정보를 확인 할 수 있으며 해당 UI에선 다음과같은 기능을 수행한다.   * 캐릭터 모델 확인 * 캐릭터 등급 및 소울량 확인 * 캐릭터 스킬/궁극기 내용 확인 * 캐릭터 상세 스텟 확인 * 캐릭터 특성확인 |
| 덱 관리 | 카드를 덱에 장착하거나 프리셋을 설정할 수 있는 UI이다. |
| 유물 열람 | 유물의 정보를 보여주며 유물을 관리할 수 있다. |
| 일시정지 | 퍼즈창으로 다양한 기능을 수행한다 |
| 설정(일시정지) | 일시정지 상태에서 사용 가능한 설정창으로 이동한다. |
| 퀘스트창 | 퀘스트 활성화시 우측상단에 표기되는 퀘스트 창이다. |
| 메인메뉴 | 새게임 | 새로운 게임 시작 |
| 이어하기 | 저장된 게임 불러오기 |
| 설정 | 게임 유저 설정 |
| 업적 | 욕심나면 구현 할 업적 기능 |
| 게임종료 | 게임 종료 |
| 전투 | 타이머 | 전투 시간 표시 |
| 핸드 | 하단에 있는 카드 3장의 범위를 핸드라고 부름 |
| 덱 | 던전 입장 전 세팅한 덱의 내용을 담고있는 것으로 덱은 대체적으로 [리롤] 할때 같이 등장한다. |
| 리롤 | 덱을 섞는 것 |
| 코스트 | 카드 사용시 소모되는 벨류 |
| 재사용 대기시간 | 쿨타임 이라고도 부르지만 해당 단어로 통일한다 |
|  | 궁극기 게이지 | 궁극기 사용시 필요한 벨류 |
|  | 코스트 바 | 전투시 하단에 나오는 코스트의 잔여/총 양이다 |
|  | 던전 진행 정도 | 중앙 상단에 나오는 던전이 얼마나 진행되었으며 어떤 일이 있었는지 보여주는 UI이다 |

**1\_5. 장소**

* **지도 명칭**

| **게임 진행순으로 나열** | | |
| --- | --- | --- |
| **이름** | **진행도** | **특징** |
| 에치 초원 etach | 튜토 던전 전 |  |
| **던전 : 그로타 Grotta** | **튜토 던전** | **동굴속의 던전이며 고블린과 오우거 오크가 살고있다. 내부에는 습하고 역겨운 악취가 나오며 핏덩이와 살덩이가 여기저기 흩어져있다.**  **보스컨셉 : 강철 오크** |
| 우거진 숲 | 튜토 던전 이후 |  |
| **던전 : 그륀 Grün** | **첫 던전** | **숲의 덩쿨로 이루어진 던전이며 마족이 된 정령과 동물이 기습한다. 주변에서 누군가 바라보는 시선이 느껴지며 위험한 눈빛이 보인다.**  **보스컨셉 : 메두사** |
| 금모래 해변 | 첫 던전 이후 |  |
| 폴코메 바다 Vollkommen Meer | 두 번째 던전 이전 |  |
| **던전 : 바센닐 Waschen Insel** | **두 번째 던전** | **바다 건너 섬에 위치한 고대신의 신전이지만 마족이 고대신의 힘을 악용해 위험한 하수인을 소환하며 위협한다.**  **잠시라도 방심하면 정신을 잃을듯한 압박감이 느껴지는 신전 내부이다.**  **보스컨셉 : 고대병기** |
| 슈랑 다리 Schlange | 두 번째 던전 이후 |  |
| **던전 : 로톨도난츠 Rot Ordonnanz** | **세 번째 던전** | **뱀의다리를 건너면 있는 곳으로 피라미드의 형태를 띄고있다. 이곳은 서있기만해도 다리가 녹을정도로 뜨거우며 가까운곳마다 불이 타고있고 머리위에서 용암이 떨어진다.**  **이단을 섬기던 자들의 신전에 개의 머리와 독수리의 머리가 잘려 돌아다닌다.**  **보스컨셉 : 아누비스 / 이집트** |
| 검은 숲 | 세 번째 던전 이후 |  |
| **던전 : 타니스 훈터 Finsternis Hundert** | **네 번째 던전** | **검은숲 중앙에 있는 환영의 문을 들어가면 있는 무의 공간. 우주와도같은 신비한 환영과도 같은 공간에서 정신이 멍해지며 모든게 허상과같은 신비한 장소이다.**  **환영과 모든 속성을 다루는자들이 존재한다.**  **보스컨셉 : 환영술사(3속성)** |
| 타이렌 산맥 Teilung | 네 번째 던전 이후 |  |
| **리짓핀스 마왕성 Riese Finster** | **다섯 번째 던전** | **최종목적지의 마왕성이다.**  **온통 어둠뿐이며 빛한줄기조차 찾기 힘들다.**  **하수인들은 굉장히 위협적이며 상상도못할 공격을 한다.**  **보스컨셉 : 공주 -> 마왕(사로잡힘)** |

**1\_6. 데이터 상세 용어**

| **카테고리** | **대분류** | **소분류 (유동적 수치) (입력값)** | **추출값 (기대값)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **캐릭터(영웅, 몬스터)** | **주요스탯** | 공격력  **Chr\_Power** | 데미지 |
| 방어력  **Chr\_DF** | 상쇄 데미지 |
| 공격속도  **Chr\_AtkSpeed** | 공격 작동 횟수 |
| 이동속도  **Chr\_MS** | 모델의 Transform 변경 값 |
| 체력  **Hp\_Total** | 타격에 감소될 체력 |
| **부가스탯** | 속성  **Attribute** | +50% / -50% 추가 감소 피해량 적용 |
| 궁극기 게이지  **Ultimate\_Gauge** | 스킬 사용시 일정 비례 증가 |
| **동작** | 공격범위  **Chr\_AtkRange** | 타격 가능 범위 내 공격가능 대상 추적 |
| 공격 범위 인지 크기  **Atk\_Know\_Range** | 타격 가능 범위 측정 |
| 방어 범위 인지 크기  **Def\_Know\_Range** | 방어 가능 범위 측정 |
| 배치 우선도  **Place\_Priority** | 배치 위치 할당 |
| 공격대상 우선도  **Attack\_Priority** | 적에게 맞는 우선도 할당 |
| 공격 타입  **Attack\_Type** | 공격타입에 따른 공격 인지 |
| 스킬 사용 가능 여부  **Skill\_Able**  **Ultimate\_Able** | 스킬과 궁극기의 사용 관계 |
| **카드** | **동작** | 코스트  **Card\_Cost** | 현재 보유 코스트값에서 감소 |
| 데이터 범위  **Data\_Range** | 접근할 데이터 지정 |
| 사용 조건  **Use\_Condition** | 사용 가능 조건 |
| **부가 기능** | 속성  **Attribute** | 효과 속성값 |
| **효과** | 타입  **Effect\_Type\_A**  **Effect\_Type\_B** |  |
| 효과 데이터A  **Effect\_Data\_A1** |  |
| 효과 데이터B  **Effect\_Data\_A2** |  |
| 효과 데이터C  **Effect\_Data\_B1** |  |
| 효과 데이터D  **Effect\_Data\_B2** |  |
| 효과 데이터E  **Effect\_Data\_B3** |  |
| 효과 데이터F  **Effect\_Data\_B4** |  |
| 효과 데이터G  **Effect\_Data\_C1** |  |
| 효과 변수  **Effect\_Value** |  |
| **유물** | **동작** | 효과 적용 시간  **Using\_Time** | 현재 보유 코스트값에서 감소 |
| 데이터 범위  **Data\_Range** | 접근할 데이터 지정 |
| 사용 조건  **Use\_Condition** | 사용 가능 조건 |
| **부가 기능** | 속성  **Attribute** | 효과 속성값 |
| **효과** | 타입  **Effect\_Type\_A**  **Effect\_Type\_B** |  |
| 효과 데이터A  **Effect\_Data\_A1** |  |
| 효과 데이터B  **Effect\_Data\_A2** |  |
| 효과 데이터C  **Effect\_Data\_B1** |  |
| 효과 데이터D  **Effect\_Data\_B2** |  |
| 효과 데이터E  **Effect\_Data\_B3** |  |
| 효과 데이터F  **Effect\_Data\_B4** |  |
| 효과 데이터G  **Effect\_Data\_C1** |  |
| 효과 변수  **Effect\_Value** |  |
| **스킬 및 궁극기** | **동작** | 재사용 대기시간  **Cool\_Down** | 스킬의 작동 빈도 |
| 데미지  **Damage\_A**  **Damage\_B** | 적 대상에게 적용될 데미지 |
| 스킬 작동 시간  **Action\_Time** | 스킬 스크립트 작동시간 |
| **부가 기능** | 속성  **Attribute** | 효과 속성값 |
| 궁극기 게이지 증가치  **Use\_Charge** | 스킬 사용시 채워지는 크기 |
| 범위스킬일 경우 범위 크기  **Range** | 효과 적용 범위 크기 |
| **효과** | 타입  **Type**  **Skill\_Type**  **Ultimate\_Type**  **Range\_Type** | 타입 분류 |
| 효과 데이터A  **Effect\_Data\_A1** |  |
| 효과 데이터B  **Effect\_Data\_A2** |  |
| 효과 데이터C  **Effect\_Data\_B1** |  |
| 효과 데이터D  **Effect\_Data\_B2** |  |

**2. 스토리 (설정)**

**2\_1. 메인 스토리**

| **메인** | |
| --- | --- |
|  | |
|
|
|
|
|
|

**2\_2. 메인 캐릭터 배경**

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 렐슈타프 |
| **역할** | 주인공 / 구원자 |
| **나이** | 20세 |
| **성별** | 남 |
| **능력** | 소울을 다뤄 소환 / 부활 을 시켜 전투를 돕게한다.  소울로 소환한 영웅은 조종할 수 있다.  “영웅 : 현재 살고있는 세계 과거의 사망한 영웅이나 다른 세계의 인물을 칭함” |
| **성격** | 낙관적이고 세상 일을 조금 귀찮게 여김 (이득이 되지 않으면 행동하려 하지 않음)  영웅스러운 면이 크진 않지만 호기심은 많음 |
| **가족관계** | 집안에서 외동 아들이다.  아버지는 과거에 군인으로 마왕성 토벌에 도전하다 실종되었다.  어머니와 시골 농가 [로스렝겔]에 작은 마굿간을 꾸려 함께 살고있다. |
| **배경** | 13세에 숲에서 나물을 캐다 심하게 다친 소녀를 발견하게되었는데 이 소녀 앞에 다가가니 눈 앞이 하얘지더니 주인공의 눈 앞에 하늘색의 일렁이는 여신이 소녀를 치유하고 자신의 몸으로 돌아왔다. 그 이후 머리 속에서 “소울을 다루는 구원자시여 언제나 부름에 답 하겠습니다.” 라는 말이 들린 이후 기절하고 일어나니 소녀의 모습은 사라져있었다. |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 스텔라 |
| **역할** | 히로인 / 공주 |
| **나이** | 2200세 (사람나이 22세) |
| **성별** | 여자 |
| **능력** | 시크잔트라하트의 권속으로 조종 당하지만 본인의 의지는 세상을 멸망 시키려 하지 않는다. |
| **성격** | 주인공보다 더 세상을 사랑하고 구하고싶어한다. 외면적으로는 마왕의 위엄을 유지하려 하고 까칠한 모습을 보이려고 한다. 그러나 내면은 가녀린 소녀다.  평소엔 위의 모습을 유지하며 마왕 일을 한다.  마왕의 기억속엔 주인공이 있으나 현재 전투 할 주인공이 그 인물인지 못알아본다. 또한 마왕은 주인공을 찾고 싶어하고 주인공에게 은혜를 갚고싶어한다. |
| **가족관계** | 마왕의 내력을 이어받아 마왕이 된지는 300년이 되었다. |
| **배경** | 마족 시간 기준은 인간과 달라 인간의 1년은 마족의 100년이다. 고로 마왕의 나이는 인간의 나이로 22세며 마왕이 된지는 3년이다. 과거 주인공이 13세 시절 본 소녀가 마왕이며 주인공이 마왕을 구한것이다. |

**2\_3. 보스 배경**

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 도살자 |
| **역할** | 튜토리얼 던전 중간 보스 |
| **나이** | 50세 이상으로 추정 |
| **특징** |  |
|
|
| **배경** |  |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 엔트비켈른 Entwickeln |
| **역할** | 튜토리얼 던전 보스 |
| **나이** | 100세 이상으로 추정 |
| **특징** | 마왕의 직접적인 군사는 아니나 저주받은 갑옷에의해 마력이 방대히 늘어난 오크이다.  막대한 마력을 힘으로 치환해 무력행사한다. 하수인들을 소환하는 능력을 지닌 마왕간부와 마왕군과 달리 하수인을 지휘 하지않고 동족인 오크와 오우거 고블린들을 정신 지배하여 약탈과 무력을 행사하고 하고 다닌다.  그러나 마왕에겐 개미만도 못한 존재이기에 마왕의 지시에는 해당 갑옷의 자아조차 무릎을 굽힌다. |
|
|
| **배경** | 몇십년 전 저주받은 갑옷을 입은 이 오크는 일개 일꾼 오크였지만 갑옷의 힘에 잡아먹혀 자아를 잃고 몸을 좀먹어 죽지않는 몸까지 되어버렸다. |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 좌: 중간보스 우: 메인보스 |
| **역할** | 첫 번째 던전 보스 / **던전 : 그륀 Grün** |
| **나이** |  |
| **특징** | (임시) |
|
|
| **배경** |  |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 좌: 중간보스 우: 메인보스 |
| **역할** | 두 번째 던전 보스 / **던전 : 바센닐 Waschen Insel** |
| **나이** |  |
| **특징** | (임시) |
|
|
| **배경** |  |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 좌: 중간보스 우: 메인보스 |
| **역할** | 세 번째 던전 보스 / **던전 : 로톨도난츠 Rot Ordonnanz** |
| **나이** |  |
| **특징** | (임시) |
|
|
| **배경** |  |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 좌: 중간보스 우: 메인보스 |
| **역할** | 네 번째 던전 보스 / **던전 : 타니스 훈터 Finsternis Hundert** |
| **나이** |  |
| **특징** | (임시) |
|
|
| **배경** |  |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 중간보스 |
| **역할** | 다섯 번째 던전 보스 / **던전 : 리짓핀스 마왕성 Riese Finster** |
| **나이** |  |
| **특징** | (임시) |
|
|
| **배경** |  |

| **이미지** |  |
| --- | --- |
| **이름** | 시크잔트라하트의 지배체 |
| **역할** | 다섯 번째 던전 보스 / **던전 : 리짓핀스 마왕성 Riese Finster** |
| **나이** |  |
| **특징** | (임시) |
|
|
| **배경** |  |

**2\_4. 세계관 배경**

| **주요 세계관** | 중세 판타지 |
| --- | --- |
| **시대** | 중세 후기인 1300~1400년대 유럽 배경을 베이스로 판타지(마법)을 사용하는 통상적인 배경으로 한다. |
| **인구** | 인간 = 성(영지) 1개 기준 5,000명 / 마족 = 마왕 1명과 마족간부 4명을 필두로 하수인 10,000마리 정도가 있다. |
| **위치** | 성은 3방이 산으로 둘러쌓여 있고 앞에 바다가 있다. 성에서 멀지 않은 곳에 마왕성이 존재한다. |
| **특징** | 인간은 성스러운 이미지를 띄며 기독 신앙을 기반으로 한 종교를 숭배한다. 또한 이들은 빛을 따른다. 이들은 “카드” 라는 것을 사용하여 마족과 접전중이다.  마족은 악한 이미지를 띄며 인간이 숭배하는 기독신앙에서 파생된 어두운 면을 따른다. 이들은 마족을 기준으로 하수인을 다뤄 인간과 접전한다. |