**세부기획서 : 카드 설정**

**PROJECT**

**The Savior**

**게임 명 : The Savior**

**팀명 : Team KD**

**팀원 : 이지호, 송원이, 강태현**

**작성자 : 강태현**

**담당자연락처 010-3850-0742**

**담당자 이메일** [**c01038500742@gmail.com**](mailto:c01038500742@gmail.com)

**목차**

**1. 카드 / 현재 총 81개**

**1\_1. 회복계열 열람 7개**

**1\_2. 보호계열 열람 8개**

**1\_3. 버프계열 열람 12개**

**1\_4. 디버프계열 열람 11개**

**1\_5. 공격계열 열람 16개**

**1\_6. 특수계열 열람 27개**

**1. 카드**

**1\_1. 회복계열 열람**

| **이름** | **효과** | **범위** | **코스트** | **지속시간** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **치유의 비** | 아군의 체력을 초당 [ ] 만큼 회복한다. [기준] | 전체/아군 | 2 | 4초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **치유 의식** | 아군의 체력을 초당 [ ] 만큼 회복한다. [기준보다 +] | 전체/아군 | 3 | 8초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **치유의 바람** | 아군의 체력을 초당 [ ] 만큼 회복한다. [기준보다 ++] | 전체/아군 | 4 | 12초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **빛의 구원** | 아군의 체력을 즉시 [ ] 만큼 회복한다. [기준] | 전체/아군 | 2 | 0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **빛의 은총** | 아군의 체력을 즉시 [ ] 만큼 회복한다. [기준보다 +] | 전체/아군 | 3 | 0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **빛의 권능** | 아군의 체력을 즉시 [ ] 만큼 회복한다. [기준보다 ++] | 전체/아군 | 4 | 0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **에이비리베의 세례** | 아군의 체력을 즉시 [ ] 만큼 회복한다. [기준보다 +++]  아군의 체력을 초당 [ ] 만큼 회복한다. [기준] | 전체/아군 | 5 | 0초  10초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |

**1\_2. 보호계열 열람**

| **이름** | **효과** | **범위** | **코스트** | **지속시간** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **수호의 기도** | 아군의 체력의 [ ]% 만큼 방어막을 즉시 생성한다. [기준] | 전체/아군 | 2 | 12초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **수호의 보호막** | 아군의 체력의 [ ]% 만큼 방어막을 즉시 생성한다.  [기준보다 +] | 전체/아군 | 3 | 16초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **수호의 갑옷** | 아군의 체력의 [ ]% 만큼 방어막을 즉시 생성한다.  [기준보다 ++] | 전체/아군 | 4 | 20초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **인내의 광채** | 아군의 체력에 [ ](고정값) 만큼 방어박을 즉시 생성한다. [기준] | 전체/아군 | 2 | 0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **인내의 손길** | 아군의 체력에 [ ](고정값) 만큼 방어박을 즉시 생성한다.  [기준보다 +] | 전체/아군 | 3 | 0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **인내의 의지** | 아군의 체력에 [ ](고정값) 만큼 방어박을 즉시 생성한다.  [기준보다 ++] | 전체/아군 | 4 | 0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **빛의 보호** | 아군에게 무적을 부여 / 상태이상 면역 부여 | 전체/아군 | 4 | 2초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |
| **플류트레네의 방패** | 아군의 체력의 [ ]% 만큼 방어막을 즉시 생성한다.  [기준보다 +++]  보호막 지속시간 만료시 : 아군의 체력에 [ ](고정값) 만큼 방어박을 즉시 생성한다. [기준] | 전체/아군 | 5 | 16초  0초 | 캐릭터 스탯 -> 체력 |

**1\_3. 버프계열 열람**

| **이름** | **효과** | **범위** | **코스트** | **지속시간** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **삼위일체** | 버프[삼위일체] 부여 / 아군의 모든 능력치를 [ ]% 만큼 증가시킨다 | 전체/아군 | 4 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 질서** | 버프[오라 : 질서] 부여 / 아군의 받는 피해가 [ ]% 만큼 감소합니다 | 전체/아군 | 2 | 15초 | 데미지계산 -> 최종 데미지, 피해감소량  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 열광** | 버프[오라 : 열광] 부여 / 아군의 속성 공격시 상성 데미지가 [ ]배 증가한다. | 전체/아군 | 3 | 15초 | 데미지계산 -> 최종 데미지  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 응징** | 버프[오라 : 응징] 부여 / 아군의 공격력을 [ ]% 만큼 증가시킨다. [기준] | 전체/아군 | 2 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 공격력  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 여명** | 버프[오라 : 여명] 부여 / 아군의 공격력을 [ ]% 만큼 증가시킨다. [기준보다 +] | 전체/아군 | 3 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 공격력  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 강인함** | 버프[오라 : 강인함] 부여 / 아군의 방어력을 [ ]% 만큼 증가시킨다. [기준] | 전체/아군 | 2 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 방어력  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 수호** | 버프[오라 : 수호] 부여 / 아군의 방어력을 [ ]% 만큼 증가시킨다. [기준보다 +] | 전체/아군 | 3 | 10초 | 캐릭터스텟 -> 방어력  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 정의** | 버프[오라 : 정의] 부여 / 아군의 공격력과 방어력을 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전체/아군 | 4 | 10초 | 캐릭터스텟 -> 공격력  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 선물** | 버프[오라 : 선물] 부여 / 아군의 공격속도와 이동속도를 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전체/아군 | 2 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 공격속도, 이동속도  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 정화** | 버프[오라 : 정화] 부여 / 아군의 모든 상태이상을 제거한다. | 전체/아군 | 3 | 0초 | 특수 -> 지속피해 -> 화상, 중독  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 선심** | 버프[오라 : 선심] 부여 / 아군이 받는 회복효과가 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전체/아군 | 1 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 체력  캐릭터스텟 -> 상태 |
| **오라 : 결의** | 버프[오라 : 결의] 부여 / 아군이 받는 방어막 효과가 [ ]% 만큼 증가시킨다. | 전체/아군 | 1 | 15초 | 캐릭터스텟 -> 체력  캐릭터스텟 -> 상태 |

**1\_4. 디버프계열 열람**

| **이름** | **효과** | **범위** | **코스트** | **지속시간** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **속죄** | 디버프[속죄] 부여 / 적군의 공격력을 [ ]% 만큼 감소시킨다. [기준] | 전체/적군 | 3 | 10초 | 몬스터스텟 -> 공격력  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **원죄** | 디버프[원죄] 부여 / 적군의 공격력을 [ ]% 만큼 감소시킨다.  [기준보다 +] | 전체/적군 | 3 | 6초 | 몬스터스텟 -> 공격력  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **존재 부정** | 디버프[존재 부정] 부여 / 적군의 방어력을 [ ]% 만큼 감소시킨다. [기준] | 전체/적군 | 2 | 10초 | 몬스터스텟 -> 방어력  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **존재 멸시** | 디버프[존재 멸시] 부여 / 적군의 방어력을 [ ]% 만큼 감소시킨다. [기준보다 +] | 전체/적군 | 2 | 6초 | 몬스터스텟 -> 방어력  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **무기력** | 디버프[무기력] 부여 / 1. 적군의 공격력과 방어력을 [ ]% 만큼 감소시킨다.[기준] | 전체/적군 | 4 | 10초 | 몬스터스텟 -> 공격력  몬스터스텟 -> 방어력  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **영혼의 절망** | 디버프[영혼의 절망] 부여 / 적군의 공격속도와 이동속도를 [ ]% 만큼 감소시킨다. | 전체/적군 | 2 | 10초 | 몬스터스텟 -> 공격속도, 이동속도  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **불타는 악몽** | 디버프[신성 불길] 부여 / 적 전체 상태이상 [화상] 부여 | 전체/적군 | 3 | 6초 | 특수 -> 지속피해 -> 화상  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **낫지 않는 질병** | 디버프[낫지 않는 질병] 부여 / 적 전체 상태이상 [중독] 부여 | 전체/적군 | 3 | 6초 | 특수 -> 지속피해 -> 중독  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **시체 폭발** | 디버프[시체 폭발] 부여 / 해당 디버프 적용중 사망시 폭발하여 주변의 모든 유닛에게 [ ] 만큼 피해를 줌 | 전체/적군 | 4 | 15초 | 몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **죽음의 공포** | 디버프[죽음의 공포] 부여 / 해당 디버프 적용중 체력이 10% 이하일 경우 모든 능력치가 [ ]% 만큼 감소시킨다. | 전체/적군 | 3 | 15초 | 몬스터(보스)스텟 -> 체력, 공격력, 방어력, 공격속도, 이동속도  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **공허의 늪** | 디버프[공허의 늪] 부여 / 적군의 이동속도를 99% 만큼 감소시킨다. | 전체/적군 | 2 | 15초 | 몬스터스텟 -> 이동속도  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |

**1\_5. 공격계열 열람**

| **이름** | **효과** | **범위** | **코스트** | **지속시간** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **성수 뿌리기** | 적에게 공격력 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 -] | 전체/적군 | 1 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **정의 집행** | 적에게 공격력 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준] | 전체/적군 | 2 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **파멸의 격노** | 적에게 공격력 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 +] | 전체/적군 | 3 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **빛의 일격** | 적에게 공격력 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 ++] | 전체/적군 | 4 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **창공의 비** | 적에게 공격력 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준] | 전체/적군 | 2 | 6초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **꿰뚫는 광채** | 적에게 공격력 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준보다 +] | 전체/적군 | 3 | 8초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **빛의 기둥** | 적에게 공격력 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준보다 ++] | 전체/적군 | 4 | 10초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **라이덴샤프트의 격노** | 적에게 공격력 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 +++]  적에게 공격력 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준] | 전체/적군 | 5 | 0초  6초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 방어력 |
| **굶주린 공허** | 적에게 고정데미지 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 -] | 전체/적군 | 1 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **공허의 화살** | 적에게 고정데미지 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준] | 전체/적군 | 2 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **공허의 격류** | 적에게 고정데미지 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 +] | 전체/적군 | 3 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **공허의 부름** | 적에게 고정데미지 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 ++] | 전체/적군 | 4 | 0초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **공허 속에서** | 적에게 고정데미지 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준] | 전체/적군 | 2 | 6초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **부서진 공허** | 적에게 고정데미지 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준보다 +] | 전체/적군 | 2 | 8초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **가장 깊은 공허** | 적에게 고정데미지 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준보다 ++] | 전체/적군 | 2 | 10초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |
| **시크잔트라하트의 공허** | 적에게 고정데미지 [ ]의 즉시 피해를 준다. [기준보다 +++]  적에게 고정데미지 [ ]의 초당 피해를 준다. [기준] | 전체/적군 | 2 | 0초  6초 | 데미지계산 -> 최종데미지  몬스터(보스)스텟 -> 체력 |

**1\_6. 특수계열 열람**

| **이름** | **효과** | **범위** | **코스트** | **지속시간** | **접근데이터** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **나를 믿는 자는 영원히 죽지 아니하리니** | 사망한 아군 부활 | 전체/아군 | 6 | 0초 | 특수 -> 부활 |
| **피의 언약** | 아군이 가한 피해량의 [ ]%만큼 아군을 회복한다. | 전체/아군 | 5 | 10초 | 캐릭터스텟 -> 체력 / 데미지계산 -> 최종 데미지 |
| **시간의 질서 : 비전** | 진행시간을 20초 진행시킨다. | 시스템 | 4 | 0초 | 특수 -> 진행시간 |
| **시간의 질서 : 소실** | 진행시간을 20초 되돌린다. | 시스템 | 4 | 0초 | 특수 -> 진행시간 |
| **라이덴샤프트의 불** | 아군의 전체 속성을 [불]로 변경한다 | 전체/아군 | 4 | 10초 | 캐릭터스텟 -> 속성, 스킬 |
| **플류트레네의 물** | 아군의 전체 속성을 [물]로 변경한다 | 전체/아군 | 4 | 10초 | 캐릭터스텟 -> 속성, 스킬 |
| **에이비리베의 풀** | 아군의 전체 속성을 [풀]로 변경한다 | 전체/아군 | 4 | 10초 | 캐릭터스텟 -> 속성, 스킬 |
| **고대 의식 : 믿음** | 20초 후 코스트를 2 회복한다. | 시스템 | 1 | 20초 | 특수 -> 코스트 |
| **고대 의식 : 신뢰** | 30초 후 코스트를 3 회복한다. | 시스템 | 1 | 30초 | 특수 -> 코스트 |
| **고대 의식 : 소망** | 20초 후 코스트를 4 회복한다. | 시스템 | 2 | 20초 | 특수 -> 코스트 |
| **신약 : 율법** | 다음 진행시간 분기동안 사용하는 카드의 코스트를 1 만큼 감소시킨다. (후반일경우 20초 후 지속시간 20초 동안)  (최소 코스트 0) | 시스템 | 3 | 20초 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **신약 : 복음** | 다음 진행시간 분기동안 사용하는 카드의 코스트를 2 만큼 감소시킨다. (후반일경우 20초 후 지속시간 20초 동안)  (최소 코스트 0) | 시스템 | 4 | 20초 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **신약 : 찬송** | 다음 진행시간 분기동안 사용하는 카드의 코스트를 3 만큼 감소시킨다. (후반일경우 20초 후 지속시간 20초 동안)  (최소 코스트 0) | 시스템 | 5 | 20초 | 특수 -> 진행시간  특수 -> 코스트 |
| **소환 : 선조의 불꽃정령** | 소환[선조의 불꽃정령]를 1개 [전방] 소환한다.  (빛의 기병대 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 불 스킬 X / 지속시간 20초 / 라운드 이월 X ) | 전체/아군 | 3 | 20초 | 특수 -> 소환 |
| **소환 : 파도치는 고대 영혼** | 소환[파도치는 고대 영혼]를 1개 [후방] 소환한다.  (빛의 기병대 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 물 스킬 X / 지속시간 20초 / 라운드 이월 X ) | 전체/아군 | 3 | 20초 | 특수 -> 소환 |
| **소환 : 숲의 수호자** | 소환[숲의 수호자]를 1개 [중앙] 소환한다.  (빛의 기병대 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 풀 스킬 X / 지속시간 20초 / 라운드 이월 X ) | 전체/아군 | 3 | 20초 | 특수 -> 소환 |
| **소환 : 공허 혼종** | 소환[공허 혼종]를 1개 [전방] 소환한다.  (빛의 기병대 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 X 스킬 X / 지속시간 20초 / 라운드 이월 X ) | 전체/아군 | 3 | 20초 | 특수 -> 소환 |
| **소환 : 빛 인도자** | 소환[빛 인도자]를 1개 [중앙] 소환한다.  (빛의 기병대 : 체력[ ] 공격력[ ] 방어력[ ] 공격속도[ ] 이동속도[ ] 속성 X 스킬 X / 지속시간 20초 / 라운드 이월 X ) | 전체/아군 | 3 | 20초 | 특수 -> 소환 |
| **여명의 태양** | 아군 전체 캐릭터의 스킬 쿨타임을 전체의 40%만큼 감소시킨다. | 전체/아군 | 1 | 0초 | 캐릭터 -> 스킬쿨타 |
| **땅거미 지는 저녁** | 아군 전체 캐릭터의 스킬 쿨타임을 전체의 50%만큼 감소시킨다. | 전체/아군 | 1 | 0초 | 캐릭터 -> 스킬쿨타임 |
| **새벽을 비추는 달** | 아군 전체 캐릭터의 스킬 쿨타임을 전체의 60%만큼 감소시킨다. | 전체/아군 | 1 | 0초 | 캐릭터 -> 스킬쿨타임 |
| **벨 로이 히크로네**  **Beleuchten(비추다) + Krone(관)** | ? ?? ???  (유저에게 정보를 알려주지않는 카드 / 마왕과의 전투에서 벨 로이 히크로네 -> 핀스트 움 한 -> 쿠르트 리스 하이트 순으로 카드를 사용하게되면 마왕이 즉사한다.) | 단일/적군 | 1 | 0초 | 특수 -> 카드  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **핀스트 움 한**  **Finster(어두운) + Umhang(케이프)** | ??? ? ?  (유저에게 정보를 알려주지않는 카드 / 마왕과의 전투에서 벨 로이 히크로네 -> 핀스트 움 한 -> 쿠르트 리스 하이트 순으로 카드를 사용하게되면 마왕이 즉사한다.) | 단일/적군 | 1 | 0초 | 특수 -> 카드  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **쿠르트 리스 하이트**  **Glut(백열) + Licht(광채) + Heiter(맑은)** | ??? ?? ???  (유저에게 정보를 알려주지않는 카드 / 마왕과의 전투에서 벨 로이 히크로네 -> 핀스트 움 한 -> 쿠르트 리스 하이트 순으로 카드를 사용하게되면 마왕이 즉사한다.) | 단일/적군 | 1 | 0초 | 특수 -> 카드  몬스터(보스)스텟 -> 상태 |
| **영혼의 순환** | 현재 핸드에 있는 카드를 모두 사용한다 | 시스템 | 5 | 0초 | 특수 -> 카드 |
| **영혼의 회귀** | 현재 핸드를 다시 뽑는다. | 시스템 | 1 | 0초 | 특수 -> 카드 |
| **영혼의 굴레** | 현재 핸드를 다시 뽑은 후 무작위 카드 한장을 사용한다. | 시스템 | 4 | 0초 | 특수 -> 카드 |