

# For the Hallownest

## 레벨 컨셉



작성자 : 차용진

# 목차

<b>개요</b>	4
<b>1. 기획 의도</b>	4
① 할로우나이트의 TCG 화	4
② 전략성	4
③ 카드 수집형 게임	4
④ 선형적인 스토리	4
⑤ 탑 뷰 형식의 카메라 뷰와 탐험 요소	4
<b>2. 게임 플레이</b>	5
① 탐험	5
② 카드 배틀	5
<b>맵, 게임 보드, NPC 디자인</b>	6
<b>1. 맵 전체 구성</b>	6
<b>2. 게임 보드 전체 구성</b>	7
③ 게임 보드 기본 구성	7
④ 프로필 이미지	8
⑤ 배경 랜드마크 컨셉	9
⑥ 게임 내 카드 이미지	10
<b>3. 맵, 게임보드 장소 별 세부 디자인</b>	11
① 흙의 마을	11
② 잊혀진 교차로	12
③ 녹색거리	13
④ 눈물의 도시	14

⑤	버섯 황무지 .....	15
⑥	수정 봉우리 .....	16
⑦	안개 협곡 .....	17
⑧	안식의 땅 .....	18
⑨	왕도의 수로 .....	19
⑩	깊은 등지 .....	20
⑪	고대의 분지 .....	21
⑫	심연 .....	22
⑬	여왕의 정원 .....	23
⑭	왕국의 끝자락 .....	24
⑮	백색궁전 .....	25
4.	NPC.....	26
<b>카드 이펙트.....</b>		<b>27</b>
1.	<b>비주얼 이펙트.....</b>	<b>27</b>
①	공격 및 피해 애니메이션.....	27
②	주문 발동 애니메이션 .....	28
③	보드 배경 애니메이션 .....	29
④	카드 플레이 애니메이션 .....	30
⑤	영웅 몬스터 등장 애니메이션 .....	31
⑥	몬스터 사망 애니메이션 .....	31

# 개요

## 1. 기획 의도

### ① 할로우나이트의 TCG 화

할로우나이트에는 캐릭터가 다양하고 캐릭터마다 특징이 명확하다는 장점이 있다.

이것을 활용하여 TCG 게임을 만든다면, 할로우나이트 팬 층과 TCG 게임 유저들에게 흥미를 줄 수 있다고 생각하여 기획하게 되었다.

### ② 전략성

할로우나이트에서 사용하는 부적, 영혼, 공격 등의 전투시스템을 적극 활용함으로써 플레이어에게 다양한 선택지를 주어 재미를 느끼게 하고자 한다.

### ③ 카드 수집형 게임

플레이어가 적 몬스터와의 대결에서 승리할 때마다 매력적인 디자인을 가지고 있는 카드들을 손에 넣을 수 있다.

다양한 카드를 수집함으로써, 플레이어들에게 재미를 주려고 한다.

### ④ 선형적인 스토리

할로우나이트를 플레이 하면서 느꼈던 단점 중 하나는,

플레이어가 어떻게 플레이하는지에 따라 할로우나이트의 스토리를 온전하게 못 보는 경우가 생긴다는 단점이 있었다.

이러한 단점을 해결하기 위해 선형적인 레벨디자인과 스토리라인을 구성하여 플레이어에게 일관성 있는 재미를 주려고 한다.

### ⑤ 탑 뷰 형식의 카메라 뷰와 탐험 요소

할로우나이트를 탑 뷰 형식으로 바꾸어 던전 및 여러 함정들과 상호 작용 하며 탐험함으로써 플레이어에게 재미를 주려고 한다.

## 2. 게임 플레이

---

### ① 탐험

플레이어는 탑 뷰 형식의 맵에서 캐릭터를 컨트롤 하여 던전과 상호작용하며 몬스터들을 쓰러뜨려 나가면서 다양한 종류의 카드를 얻게 될 것이다.

특정카드들은 다음 던전으로 넘어가기 위한 열쇠로 사용될 예정이며, 카드를 얻으면 얻을수록 탐험할 수 있는 지역이 증가하게 할 것이다.

### ② 카드 배틀

플레이어가 던전에 들어가게 되면 해당 던전에 있는 몬스터와 카드 배틀을 하게 된다.

카드 배틀을 통하여 플레이어는 해당 몬스터에 대한 공략법을 플레이어 스스로 생각하게 될 것이며,

플레이어가 배틀에서 승리 시 해당 몬스터와 관련된 카드를 얻음으로써, 플레이어는 점점 성장해 나아가는 재미를 얻을 수 있을 것이다.

# 맵, 게임 보드, NPC 디자인

## 1. 맵 전체 구성

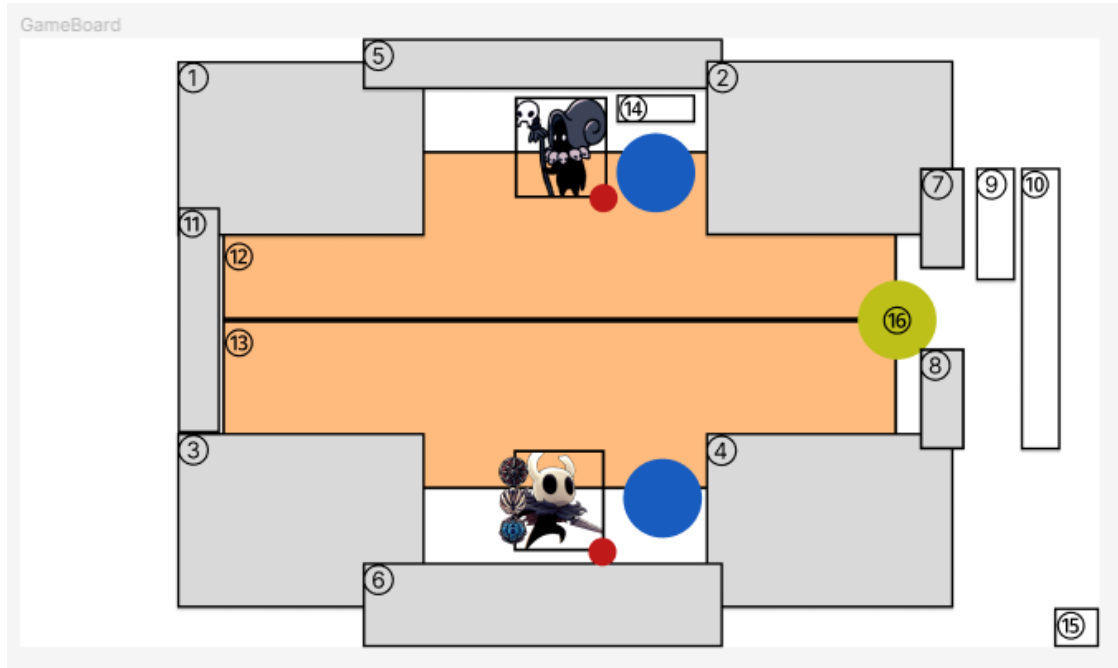


레퍼런스 이미지 - Inkarnate

## 2. 게임 보드 전체 구성

◆ For the Hallownest 의 게임 보드를 전체적으로 구성한 부분이다.

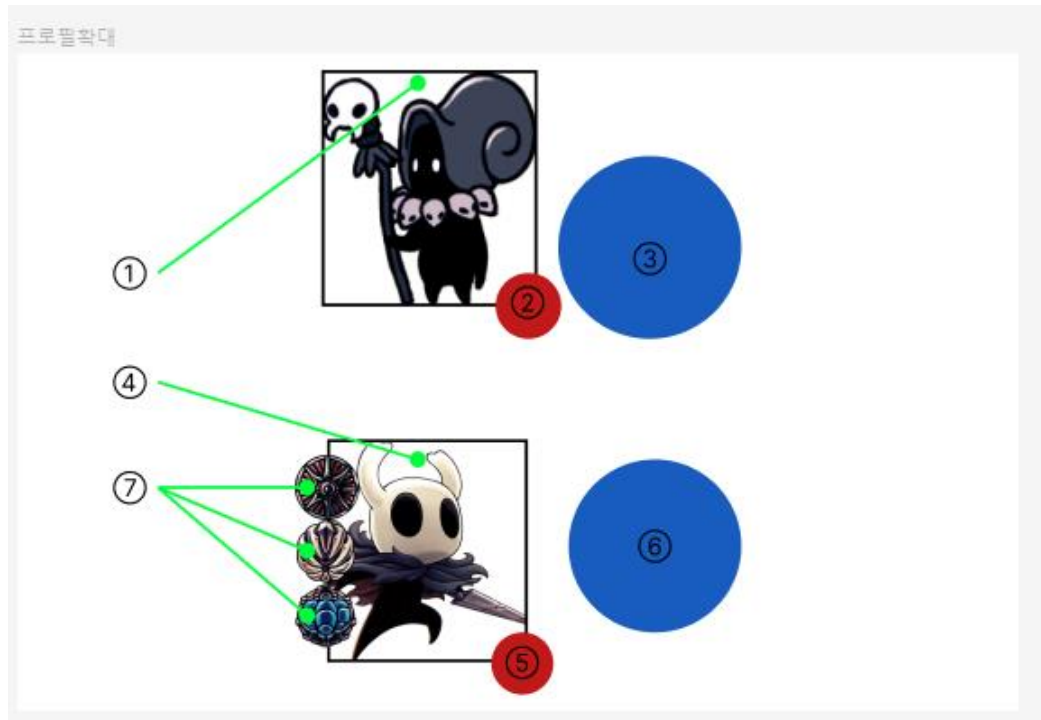
### ③ 게임 보드 기본 구성



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	배경	게임보드 리소스 1000 ~ 1099 참조
2	0	이미지	배경	게임보드 리소스 1100 ~ 1199 참조
3	0	이미지	배경	게임보드 리소스 1200 ~ 1299 참조
4	0	이미지	배경	게임보드 리소스 1300 ~ 1399 참조
5	0	박스	상대 카드 패	게임보드 리소스 1670~ 1679 참조
6	0	박스	플레이어 카드 패	카드 리소스 전체 참조
7	0	이미지	상대 카드 덱	게임보드 리소스 1660 ~ 1669 참조
8	0	이미지	플레이어 카드 덱	게임보드 리소스 1660 ~ 1669 참조
9	0	박스	영혼 표시 란	게임보드 리소스 1730 ~ 1731, 3001 참조
10	0	박스	마나 표시 란	게임보드 리소스 1732 ~ 1733, 3002 참조
11	0	이미지	카드 로고	카드 리소스 전체 참조
12	0	이미지	상대 게임보드	게임보드 리소스 1735 참조
13	0	이미지	플레이어 게임보드	게임보드 리소스 1735 참조
14	0	이미지, 텍스트	상대 마나 표시	게임보드 리소스 1734, 3002참조
15	0	버튼	설정	게임보드 리소스 2000 참조
16	0	버튼	턴 종료	게임보드 리소스 2001 참조

#### ④ 프로필 이미지



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1400 ~ 1499 참조
2	0	이미지, 텍스트	상대 체력	게임보드 리소스 1736, 3000 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1510 ~ 1609 참조
4	0	이미지	플레이어 프로필	게임보드 리소스 1680 ~ 1729 참조
5	0	이미지, 텍스트	플레이어 체력	게임보드 리소스 1736, 3000 참조
6	0	버튼	플레이어 스킬	게임보드 리소스 1500 ~ 1509 참조
7	0	이미지	부적	게임보드 리소스 1610 ~ 1659 참조



## ⑤ 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
기사의 대못		좌 하단 배경에 들어갈 기사 의 대못 레퍼런스 이미지이다. 대못의 무기가 여러 개 꽂힌 듯한 느낌의 배경을 구성할 예정이다.
기사의 가면		우 상단 배경에 들어갈 기사 의 가면 레퍼런스 이미지이다. 기사의 체력이 낮아질수록 기 사가 쓰고 있는 가면에 금이 가는 이펙트를 표현을 구성할 예정이다.

## ⑥ 게임 내 카드 이미지

- 패에 있을 경우



레퍼런스 이미지 - 유니티 작업 파일

- 게임보드에 있을 경우



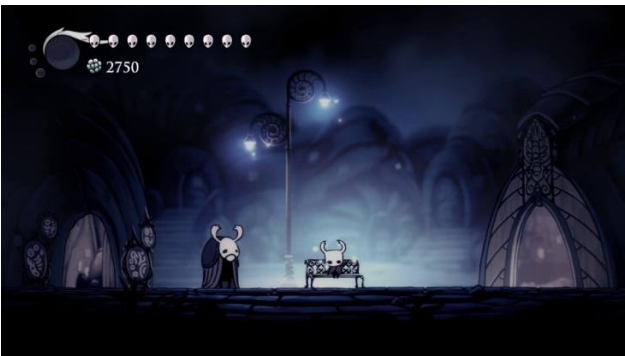
레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

### 3. 맵, 게임보드 장소 별 세부 디자인

#### ① 흙의 마을

- 맵 컨셉

감염병 이후에 많은 이들이 떠나간 장소, 몇몇 남아있는 사람들도 있지만 기본적으로 벌레가 없어 쓸쓸한 느낌을 가지고 있다. 플레이어가 게임을 시작하면 가장 먼저 볼 수 있는 장소이다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 흙의 마을

- 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1400 ~ 1404 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1510 ~ 1514 참조

- 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
가로등		좌 상단 배경에 들어갈 가로등 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
우물		우 상단 배경에 들어갈 우물 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정

## ② 잊혀진 교차로

### ● 컨셉

여러 장소로 이동 할 수 있는 장소, 이 게임의 초반 부분이자 마지막을 장식하는 후반 부분이기도 하다. 이 곳에는 거짓된 기사가 출몰하는 던전과 마지막 광휘가 봉인되어 있는 던전 검은 알 사원이 존재한다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 잊혀진 교차로

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1405 ~ 1414 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1515 ~ 1524 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
곤충 시체		좌 상단 배경에 들어갈 곤충 시체 레퍼런스 이미지이다. 좀 더 다양한 자세의 시체가 있어야 한다. Ex)앉아 있는 시체, 옆드려 있는 시체 3D모델로 표현할 예정
검은 알 사원		우 상단 배경에 들어갈 검은 알 사원 레퍼런스 이미지이다. 해당 모델을 3D로 모델로 표현할 예정

### ③ 녹색거리

#### ● 컨셉

곳곳에 녹색이끼가 끼어서 오래 방치된 듯한 느낌과 자연적인 느낌의 맵을 구성할 것이다. 감염병으로 인하여 쓰러져 있는 이끼족을 중간중간에 넣으면 좋을 것 같다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 녹색거리

#### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1415 ~ 1419 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1525 ~ 1529 참조

#### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
이끼 곤충 시체		좌 상단 배경에 들어갈 곤충 시체 레퍼런스 이미지이다. 좀 더 다양한 자세의 시체가 있어야 한다. Ex)엎아 있는 시체, 옆드려 있는 시체 3D모델로 표현할 예정
이끼 바위		우 상단 배경에 들어갈 이끼바위 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정

## ④ 눈물의 도시

### ● 컨셉

창백의 왕의 문명으로 인하여 발전한 도시이다. 엘리베이터 및 건물이 있다는 특징을 가지고 있고, 감염병으로 인하여 많은 벌레들이 사라져 버린 탓에 폐쇄적인 느낌을 가지고 있다. 감시자 루리엔이 있는 장소



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 눈물의 도시

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1420 ~ 1424 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1530 ~ 1534 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
봉인된 문		좌 상단 배경에 들어갈 봉인된 문 레퍼런스 이미지이다. 해당 사진의 기사상을 체인으로 감아 3D모델로 표현할 예정
검은 알 사원 기원 석상		우 상단 배경에 들어갈 검은 알 사원 기원 석상 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정

## ⑤ 버섯 황무지

### ● 컨셉

버섯 포자를 뿌리는 균체와, 다양한 버섯들이 살고 있는 장소, 맵 곳곳이 버섯 포자로 이루어져 있다. 곳곳에 버섯포자에 감염된 껍데기도 종종 보인다. 아래쪽으로 쪽으로 쪽 내려가면 사마귀 부족이 있는 마을로 갈 수 있다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 버섯황무지

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1425 ~ 1429 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1535 ~ 1539 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
포자		좌 상단 배경에 들어갈 포자 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
버섯 캐릭터		우 상단 배경에 들어갈 버섯 캐릭터 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정



## ⑥ 수정 봉우리

### ● 컨셉

맵 곳곳이 수정으로 이루어진 장소 수정 빛을 이용한 몬스터로 플레이어의 이동을 방해한다. 문명발달로 인하여 수정을 자동으로 채굴해주는 로봇이 발명 되었지만, 감염병으로 인해 지금은 작동이 멈춰 있다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 수정 봉우리

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1430 ~ 1434 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1540 ~ 1534 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
포자		좌 상단 배경에 들어갈 포자 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
버섯 캐릭터		우 상단 배경에 들어갈 버섯 캐릭터 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정



## ⑦ 안개 협곡

### ● 컨셉

스승 모노몬이 잠들어 있는 장소이다. 스승 모노몬이 자신을 지키기 위해 보라색의 뿌연 안개와 전기 해파리들, 다양한 함정 등을 자신의 거처 주변에 배치하였다.





레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 안개 협곡

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1435 ~ 1439 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1545 ~ 1539 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
해파리		좌 상단 배경에 들어갈 해파리 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
비눗방울		우 상단 배경에 들어갈 버섯 캐릭터 레퍼런스 이미지이다.

## ⑧ 안식의 땅

### ● 컨셉

꿈꾸는 자들에 대한 단서가 있는 장소이며 예언자라는 나방족의 후손이 있는 장소이다. 스토리를 진행하기 위해 반드시 들러야 하는 장소이다. 영혼이 되어버린 영혼들이 떠다니는 이미지의 느낌을 주고 싶다.





레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 안식의 땅

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1440 ~ 1444 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1550 ~ 1554 참조

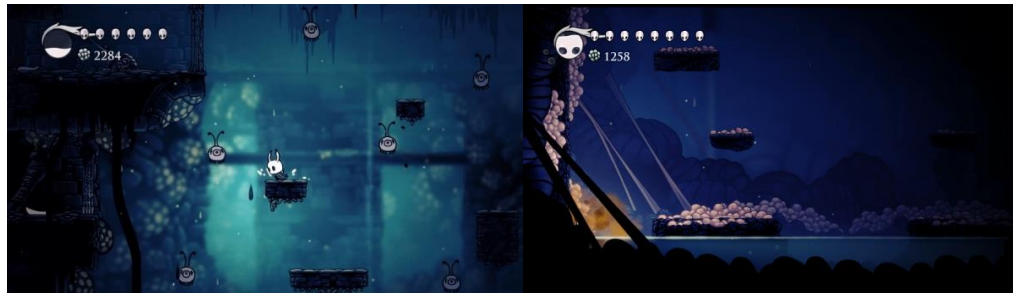
### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
예언자		좌 상단 배경에 들어갈 예언자 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
3현자의 석상		우 상단 배경에 들어갈 3현자의 석상 레퍼런스 이미지이다.

## ⑨ 왕도의 수로

### ● 컨셉

눈물의 도시 아래에 있는 수로이다. 감염병으로 인하여 관리가 안된 수로 현재 흡충들로 인하여 매우 지저분하고 더러운 듯한 느낌을 주며 이동의 편의성을 주는 아이템인 이스마의 눈물을 얻기 위해 들러야 하는 장소이다.





레퍼런스 이미지 - 할로우 나이트 왕도의 수로

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1445 ~ 1449 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1555 ~ 1559 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
오염된 덩어리		좌 상단 배경에 들어갈 오염된 레퍼런스 이미지이다. 오염되어 부풀어 오르는 표현을 할 예정
쇠똥		우 상단 배경에 들어갈 쇠똥 레퍼런스 이미지이다. 누군가가 만들어 놓은 쇠똥이 쌓여 있는 느낌을 넣을 예정

## ⑩ 깊은 동지

### ● 컨셉

신성동지 내에서 가장 어둡고 혐오적인 사운드가 많이 나는 맵 주로 거미 몬스터와 절지류 벌레들이 서식한다. 죽은 껍데기 시체 안에 서식하는 곤충도 있다. 어둡고 음침하며 공포스러운 느낌의 맵 야수 헤라가 있는 장소

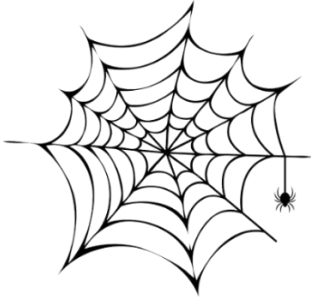
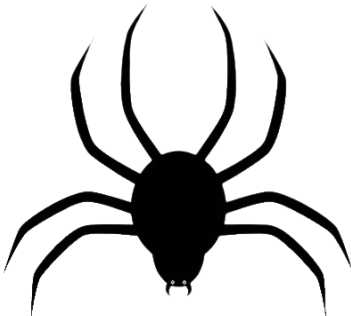


레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 깊은 동지

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1450 ~ 1454 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1560 ~ 1564 참조

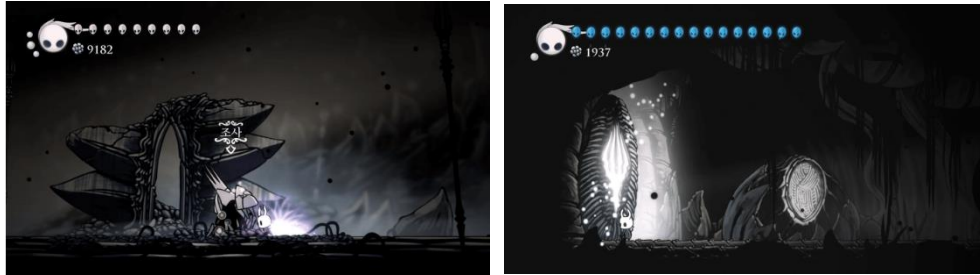
### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
거미줄		좌 상단 배경에 들어갈 거미줄 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
거미		우 상단 배경에 들어갈 거미 레퍼런스 이미지이다. 좀 더 많은 거미를 배경으로 넣을 예정

## ⑪ 고대의 분지

### ● 컨셉

고대의 선족과 과거 왕을 호위하던 기사가 잠든 장소. 몰락한 왕국의 터와 왕의 증표를 이용하여 심연으로 가는 루트가 있다.




레퍼런스 이미지 - 할로우 나이트 고대의 분지

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1455 ~ 1459 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1565 ~ 1569 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
친족의 시 체		좌 상단 배경에 들어갈 친족의 시체 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
부서진 왕 국		우 상단 배경에 들어갈 부서진 왕국 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정

## ⑫ 심연

### ● 컨셉

왕의 증표를 이용하여 갈 수 있는 장소 예전에 왕에 의하여 공허의 존재가 되어버린 플레이어의 친족들이 있고 깊고 어두운 컴컴한 분위기를 가지고 있다.



레퍼런스 이미지 - 할로우 나이트 심연

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1460 ~ 1464 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1570 ~ 1574 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
예언자		좌 상단 배경에 들어갈 친족 레퍼런스 이미지이다. 3D 모델로 표현할 예정
공허의 덩굴손		우 상단 배경에 들어갈 공허의 덩굴손 레퍼런스 이미지이다. 계속해서 무언가를 끌어들이는 듯한 느낌을 3D 모델로 표현할 예정

⑬ 여왕의 정원

● 컨셉

백색 부인이 무언가를 지키고 있는 장소 녹색지대와 비슷한 분위기를 뿜어내며 백색 부인을 지키기 위한 기사들의 시체가 곳곳에 보인다.



레퍼런스 이미지 - 여왕의 정원

● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1465 ~ 1469 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1575 ~ 1579 참조

● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
기사 시체		좌 상단 배경에 들어갈 기사 시체 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
사마귀 시체		우 상단 배경에 들어갈 사마귀 시체 레퍼런스 이미지이다.



## ⑭ 왕국의 끝자락

### ● 컨셉

창백의 왕이 탈피했던 껍데기가 있는 장소 이곳에서 왕의 증표를 얻을 수 있다. 맵 전체에 눈 같은 것이 내리고 있지만 사실 창백의 왕이 탈피했던 거대한 왕의 뱃가루이다.



레퍼런스 이미지 - 왕국의 끝자락

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1470 ~ 1474 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1580 ~ 1584 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
왕의 껍데기		좌 상단 배경에 들어갈 왕의껍데기 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
바보들의 왕		우 상단 배경에 들어갈 바보들의 왕 레퍼런스 이미지이다. 3D 모델로 표현할 예정



## ⑮ 백색궁전

### ● 컨셉

고대의 분지에 잠들어 있는 백색 기사들의 꿈을 통해 들어 갈 수 있는 맵 창백의 왕을 지키기 위한 여러가지의 함정이 있다. 하얀색의 드넓고 아름다운 궁전 형태를 가지고 있다.



레퍼런스 이미지 - 백색 궁전

### ● 프로필 변경정보

No.	Depth	UI종류	설명	세부내용
1	0	이미지	상대 프로필	게임보드 리소스 1475 ~ 1479 참조
3	0	버튼	상대 스킬	게임보드 리소스 1580 ~ 1584 참조

### ● 배경 랜드마크 컨셉

Name	레퍼런스 이미지	설명
신하들		좌 상단 배경에 들어갈 신하들 레퍼런스 이미지이다. 3D모델로 표현할 예정
백색궁전 입구		우 상단 배경에 들어갈 백색궁전 입구 레퍼런스 이미지이다.

#### 4. NPC

				
장로벌레	이셀다	전사 꾀데기	교차로지기 꾀데기	거짓된 기사
				
붕붕파리 엄마	음웅한 몰렉	이끼 기사	호넷	왕복수파리
				
영혼 마도사	영혼 통달자	영혼 전사	감시자의 기사	감시자 루리엔
				
버섯 거체	사마귀 군주	수정화 된 꾀데기	수정 수호자	우무우
				
퀴렐	스승 모노몬	매장된 꾀데기	예언자	흙충 어미
				
쇠뿔구리 수호기사	노스크	야수 해라	부서진 그릇	왕국의 기사
				
친족	배신자 군주	백의 여사	신 조련사	창백의 왕

## 카드 이펙트

### 1. 비주얼 이펙트

#### ① 공격 및 피해 애니메이션

- 몬스터가 공격할 때 시각적 애니메이션을 수행하여 공격을 나타냅니다.



레퍼런스 이미지 : 하스스톤 공격 시 타겟 설정 및 공격 애니메이션

- 몬스터에게 피해를 입힐 때, 충돌 효과와 피해 수치와 같은 시각적 효과를 이용하여 충격을 나타냅니다.



레퍼런스 이미지 : 하스스톤 공격 시 충돌 효과 및 피해 수치

## ② 주문 발동 애니메이션

- 소환 주문, 공격 주문, 버프 주문 등등 주문의 종류에 따라 시각적 효과를 나타냅니다.



레퍼런스 이미지 : 레전드 오브 룬테라 공격 주문 사용



레퍼런스 이미지 : 하스스톤 버프 주문 사용



### ③ 보드 배경 애니메이션

- 게임보드 배경을 클릭하거나 드래그하면, 애니메이션이 실행되어 플레이어에게 맵의 다양성에 대한 시각적 효과를 나타냅니다.

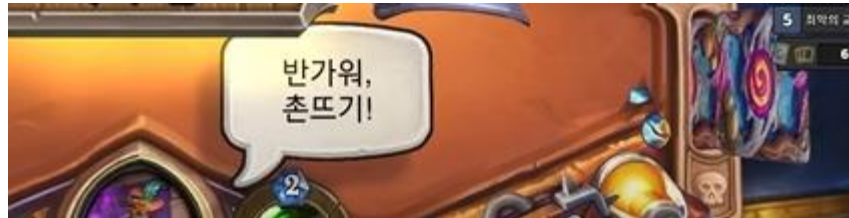
예를 들어 휴의 마을의 가로등을 클릭하거나 드래그하면 가로등의 불빛이 켜집니다.



레퍼런스 이미지 : TFT 게임보드 이미지

#### ④ 카드 플레이 애니메이션

- 카드를 뽑고 패에 넣는 과정을 시각적 애니메이션으로 나타냅니다.



레퍼런스 이미지 - 카드 드로우 하스스톤



레퍼런스 이미지 - 뽑은 카드 보여주기 하스스톤



레퍼런스 이미지 - 뽑은 카드 손에 넣기 하스스톤

- 패에서 카드를 게임보드로 드래그 하면, 해당 카드가 소환 혹은 발동되는 것을 시각적 애니메이션으로 나타냅니다.
- 패에서 몬스터 카드 소환 시 카드를 위에서 아래로 카드를 내려 놓는 듯한 이펙트를 시각적 애니메이션으로 나타냅니다.

## ⑤ 영웅 몬스터 등장 애니메이션

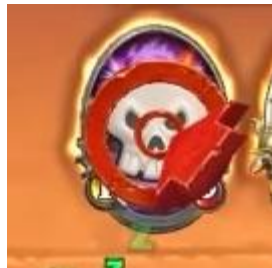
- 강력한 영웅 몬스터 소환 시 해당 영웅의 이미지에 알맞은 특별한 이펙트를 시각적 애니메이션으로 나타냅니다.



레퍼런스 이미지 - 제왕 타우릿산 소환 씬

## ⑥ 몬스터 사망 애니메이션

- 공격 시 공격대상 몬스터 카드가 죽을 경우, 해당 몬스터 카드 위에 사망 표시를 남깁니다.



레퍼런스 이미지 - 공격 시 사망표시 하스스톤

- 몬스터 사망 시 해당 몬스터 카드에 금이 가고 폭발하는 장면을 시각적 애니메이션을 나타냅니다.



레퍼런스 이미지 - 공격 시 사망표시 하스스톤