

# 할로우나이트 TCG

## 어드벤처 게임

Pitch문서



작성자 : 차용진

# 목차

개요 .....	4
1. 게임 개요 .....	4
① 게임 설명 .....	4
② 주요타겟 .....	4
③ 시스템 요구 사양 .....	4
④ 개발 엔진 .....	4
2. 기획 의도 .....	5
⑤ 할로우나이트의 TCG 화 .....	5
⑥ 전략성 .....	5
⑦ 카드 수집형 게임 .....	5
⑧ 선형적인 스토리 .....	5
⑨ 탑 뷰 형식의 카메라 뷰와 탐험 요소 .....	5
게임플레이 .....	6
1. 플레이 .....	6
① 탐험 .....	6
② 카드 배틀 .....	6
2. 목표 .....	7
① 카드 보상 .....	7
② 던전 탐험 .....	7
③ 스토리의 이해 .....	7

<b>스토리</b>	8
1. 신성동지의 시작	8
2. 비극의 시작	9
3. 감염병 대책	10
4. 공허의 존재	11
5. 꿈꾸는 자들	12
6. 계속되는 감염	13
<b>등장인물</b>	14

# 개요

## 1. 게임 개요

### ① 게임 설명

할로우나이트 TCG 어드벤처 게임은 플레이어가 신성동지를 탐험하면서 각각 지역에 있는 던전과 상호작용하고, 카드화 된 할로우나이트 캐릭터들을 이용하여 다양한 몬스터들과 카드 배틀을 하는 탑 뷰 형식의 어드벤처 TCG 게임이다.

플레이어는 대못을 휘두르는 용감한 기사가 되어 몰락한 왕국인 신성동지를 탐험하게 된다.

탐험을 하면서 신성동지가 왜 몰락하게 되었는지 알게 되고, 신성동지를 몰락시킨 광휘라는 존재에 대해 알게 된다.

플레이어는 모험을 떠나면서 여러 생물들과 만나게 되고 이들과 배틀을 하게 되며, 배틀에서 승리시에는 이들이 가지고 있는 스킬, 주문을 얻게 되거나 혹은 동료가 되어 플레이어와 동행하게 된다.

### ② 주요타겟

할로우나이트 캐릭터를 좋아하는 팬 층과 카드를 이용한 전략게임을 좋아하는 TCG 게임 매니아를 대상으로 있다.

### ③ 시스템 요구 사양

분류	최소 사양	권장 사양
메모리	4 GB RAM	8 GB RAM
그래픽	GeForce 9800GTX+(1GB)	GeForce GTX 560
DirextX	버전 10	버전 11
저장공간	9 GB 사용 가능 공간	9 GB 사용 가능 공간

### ④ 개발 엔진

유니티

## 2. 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 탭 뷰 형식의 카메라 뷰와 탐험 요소

할로우나이트를 탭 뷰 형식으로 바꾸어 던전 및 여러 함정들과 상호작용하며 탐험함으로써 플레이어에게 재미를 주려고 한다.

# 게임플레이

## 1. 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.

## 2. 목표

---

### ① 카드 보상

플레이어들은 던전을 클리어 할 때마다 매번 새로운 보상을 얻게 될 것입니다. 이를 통하여 플레이어가 매력적이고 독특한 카드를 모으는 재미를 얻게 만들 것이다.

### ② 던전 탐험

플레이어들은 나아가지 못하면 알 수 없는 신성동지를 탐험하면서 다양한 생물 및 던전들과 상호작용하게 될 것입니다. 이를 통하여 플레이어들은 신성동지에 대한 호기심을 가지게 되며, 선형적인 스토리라인이 안내하는 것에 따라 광휘가 있는 곳까지 계속해서 탐험하게 될 것이다.

### ③ 스토리의 이해

기존 할로우나이트를 플레이하면 대부분의 플레이어들은 이 게임이 어떤 스토리를 가지고 있는지 잘 이해하지 못한다. 때문에 선형적인 스토리라인과 게임 세계관에 대한 설명을 넣음으로써 플레이어들이 할로우나이트의 스토리에 대해 이해하게 될 것이다.

## 스토리

### 1. 신성동지의 시작

어느 날 다양한 벌레들이 살던 세계에 거대한 웜이라는 생명체가 찾아왔다.

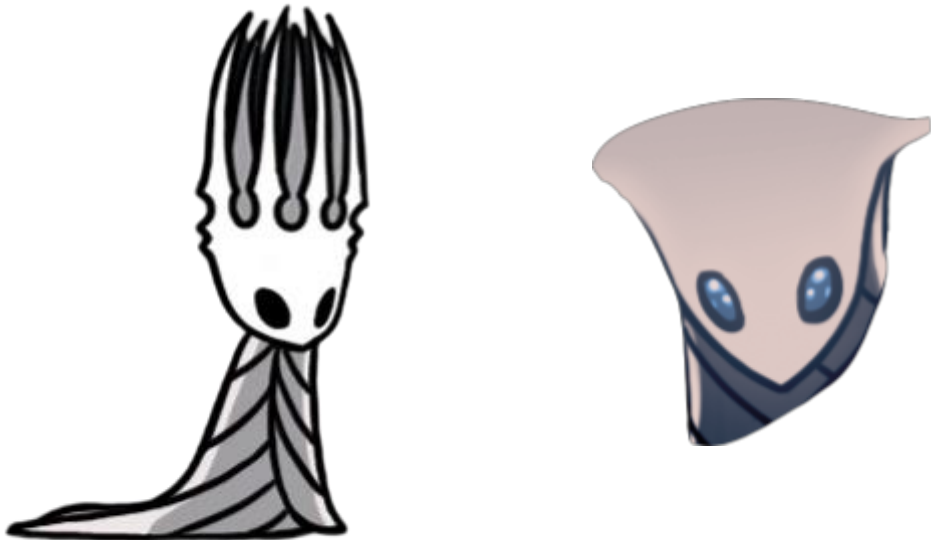
웜은 자신의 모습을 벌레들에게 맞춰 조그맣게 변태 하였고 본능으로만 살아가던 벌레들에게 지혜를 나눠주었다.

창백의 왕은 자신을 따르는 곤충들과 함께 고도의 문명을 구축했고, 이것이 바로 신성동지의 시작이었다.

문명은 계속해서 뻗어 나가면서 왕궁과 도시를 건설하고, 문자를 공유했으며 지 오라는 화폐단위를 사용하게 되었다.

이동수단으로는 사슴벌레 터널, 엘리베이터, 노면전차의 개발 등 다양한 이동문명도 발달되었고, 이러한 문명의 성장세는 멈출 줄을 몰랐다.

이로써 창백의 왕의 명성은 날이 가면 갈수록 높아져만 갔고, 다른 위대한 존재인 백의 여사를 여왕으로 맞으며 행복하게 살아가고 있었다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 창백의 왕, 백색 여사



## 2. 비극의 시작

---

갑자기 찾아온 비극의 시작은 벌레들이 창백의 왕을 따르기 전 섬겼던 빛과 꿈을 다스리는 나방족의 신 광휘로부터 시작되었다.

창백의 왕이 등장한 이후로 나방족조차 창백의 왕을 따르기 시작했고,

그렇게 잊혀져가던 광휘는 벌레들에 꿈에 나타나그들의 정신을 갇아 먹기 시작했다.

정신을 갇아 먹힌 벌레들에게 주황색 종양이 생기기 시작했고, 종양이 생긴 벌레는 한층 더 강해졌지만, 종양이 없는 다른 벌레들을 무차별적으로 공격하였고, 심지어 자해까지 서슴지 않았다.

그렇다. 감염병의 시작이었다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 광휘, 감염된 벌레

### 3. 감염병 대책

---

창백의 왕은 서둘러서 도시를 폐쇄하고 사슴벌레 전차, 노면전차 등의 이동수단 운영을 중단하며 대응했다.

영혼 통달자를 비롯한 학자들은 꿈과 연결된 영혼 자체를 치료하고자 연구를 시작했으나 영혼을 잘못 사용하여 뒤틀려 버리고 말았다.

감염병은 계속해서 퍼져 나아갔고 빛과 꿈을 통하여 감염되는 감염병을 막기에는 불가능 해 보였다.

계속된 감염병으로 인하여 창백의 왕은 위기를 느꼈고, 병의 근원인 광휘 그 자체를 봉인하려고 하였다.

광휘를 봉인하는 방법은 하나의 생명체가 모든 감염과 함께 광휘를 꿈 속으로 불러들여, 광휘와 함께 생명체가 봉인 당하는 것 이였다.

봉인을 시키면 광휘는 어떤 벌레의 꿈에도 들어갈 수 없어 감염병이 돌지 않기 때문이다.

하지만 이 방법에는 문제가 있었다. 흡수를 한 생명체 그 자체가 감염으로부터 자유롭지 않고,

모든 감염을 흡수한 생명체는 매우 강해진 상태로 봉인 안쪽에서 봉인을 깨려고 시도를 할 것이기 때문에 그 과정에서 감염이 퍼져 나갈 수도 있다는 문제가 있었다.

## 4. 공허의 존재

---

창백의 왕은 공허의 존재로부터 해답을 찾았다.

공허의 존재들은 정신과 의지를 갖지 않는다는 특징이 있는데,

정신을 망가뜨리는 광휘의 특성 상 공허에게는 영향을 끼칠 수가 없다고 생각한 것이다.

이러한 공허한 존재에게 광휘를 봉인한다면,

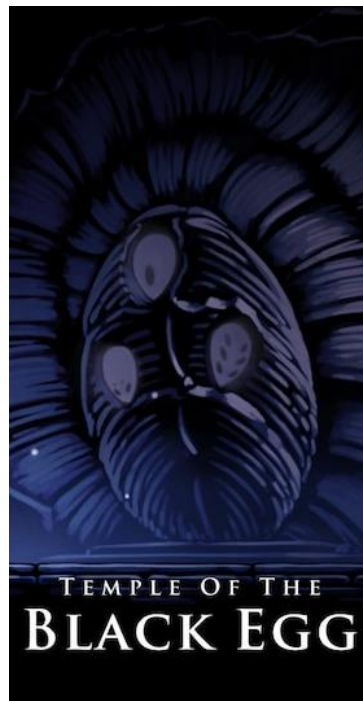
광휘를 영원히 봉인할 수 있다는 하나의 가설을 세웠다.

이에 창백의 왕은 자신의 자식들을 심연에 떨어뜨려 공허로 물들였고, 수많은 공허한 그릇들을 만들어 졌다.

그 중 가장 감정이 없는 그릇인 순수한 그릇을 궁전으로 데려갔다.

이 순수한 그릇이 신성동지를 위해 모든 감염을 흡수하고 광휘를 봉인할 존재인 공허의 기사가 될 운명이였다.

공허한 기사는 “검은 알 동지”에서 모든 감염을 흡수하고 광휘를 자신의 꿈에 불러 봉인하였으며, 만약을 대비해 한층 더 단단한 벽도 세웠다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 검은 알 사원

## 5. 꿈꾸는 자들

---

광휘를 봉인하는 데에도 3명의 현자가 희생되어야 했다.

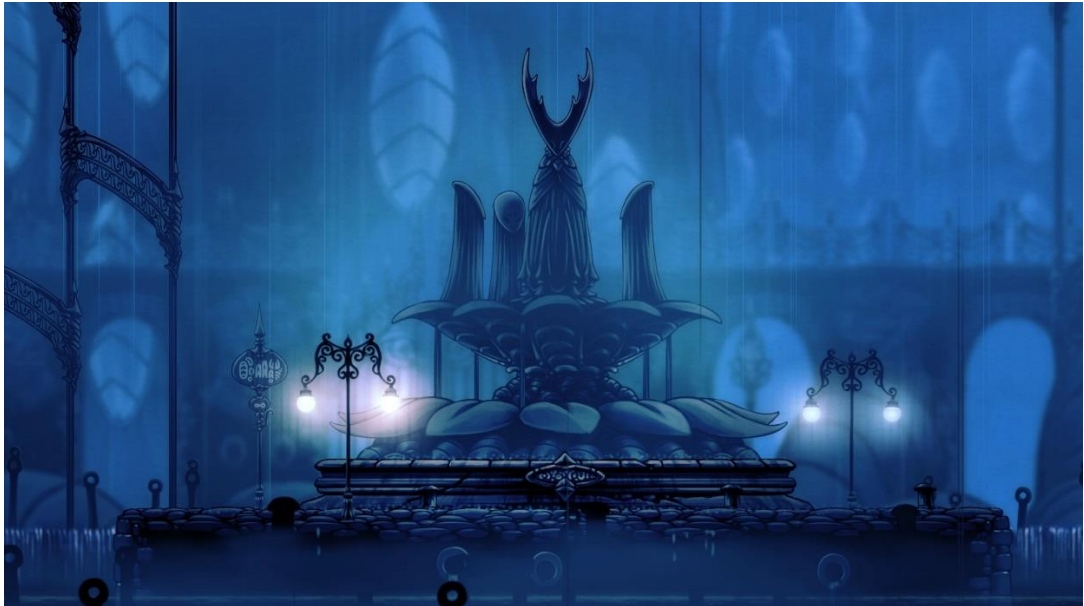
그렇게 선택된 자들이 스승 모노몬, 감시자 루리엔, 야수 헤라였다.

모노몬과 루리엔은 왕의 명으로, 헤라는 “창백의 왕의 아이를 갖겠다.”라는 거래를 통해 협력하기로 했다.

이들은 각각의 얼굴을 딴 각인으로 공허의 기사를 들었고 이후에는 쉽게 닫지 못할 자신들만의 거처에서 영면에 들었다.

공허의 기사와 3현자의 희생아래에 감염사태는 막을 내렸다.

신성동지 주민들은 그들의 희생을 기억하기 위해 신성동지 곳곳에 석상을 세워 그들을 애도하였다.



레퍼런스 이미지 - 기사와 3현자의 기념석상

## 6. 계속되는 감염

---

평화도 잠시 검은 알 둥지로부터 다시금 감염이 새어나오기 시작했다.

완전한 공허인 줄 알았던 순수한 그릇에 감정이 남아있던 것 이였다.

새어나간 감염은 벌레들을 잠식해 나갔으나 창백의 왕은 알 수 없는 이유로 자신의 궁전인 백색궁전과 함께 일순간에 사라져 버렸다.

그의 아내인 백의 여사도 여왕의 정원안에서 스스로를 구속하며 자취를 감췄다.

결국 계속해서 스며든 감염병은 신성둥지를 몰락시켰고 많은 벌레들이 죽거나 둥지를 떠나갔다. 신성둥지는 그렇게 몰락했다.

## 등장인물

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

## 개발 일정

### 1. 사전 제작 단계

---

#### ① 컨셉화(2~3 개월)

- 게임의 세계, 캐릭터, 메커니즘을 대략적으로 설명하는 디자인 문서를 만든다.
- 카드 게임의 핵심 개념을 정의한다.
- 게임 플레이, 게임 메카닉스의 개요를 설명하는 디자인 문서를 만든다.

#### ② 시장 조사(1 개월)

- 기존 카드게임, 하스스톤, 웨도우버스, 레전드 오브 룬테라등을 분석한다.
- 탑 뷰 형식의 로그라이크 게임을 분석한다.
- 주요 대상에 대한 판매 포인트를 식별한다.

#### ③ 팀 구성(1 개월)

- 개발팀, 아트팀, QA 를 포함한 게임 개발팀을 구성한다.

#### ④ 프로토타입 제작(2~3 개월)

- 이동, 탐색, 카드 게임 메커니즘을 테스트하기 위한 기본 프로토타입을 개발합니다.
- 플레이 테스트 피드백을 기반으로 개발을 반복한다.

## 2. 생산 단계

---

### ① 핵심 게임플레이 개발(4~6 개월)

- 핵심 게임 플레이 메커니즘을 구현한다.
- 카드 AI 에 대한 전투 메커니즘을 구현한다.
- 카드 시스템, 플레이어 턴, 기본 UI 를 개발한다.
- 지도 시스템과 같은 탐색 요소를 개발한다.

### ② 세계 건설 및 레벨 디자인(6~8)

- 선형적인 게임 세계를 디자인하고 만듭니다.
- 맵에 대한 레벨을 계획하고 구현합니다.

### ③ 캐릭터 및 배경 애니메이션(4~6 개월)

- 배경에 랜드마크에 대한 디자인을 만듭니다.
- 캐릭터, 배경 애니메이션은 개발하여 게임에 생기를 넣는다.

### ④ UX/UI 디자인 및 구현(3~4 개월)

- 사용자 인터페이스를 디자인하고 구현합니다.



### 3. 테스트

---

#### ① 알파 테스트(3~4 개월)

- 내부 테스트를 실시하여 주요 문제를 파악하고 수정한다.
- 개발팀으로부터 피드백을 수집한다.

#### ② 비공개 베타(3~4 개월)

- 베타 테스터들을 모아 게임 테스트를 한다.
- 피드백을 수집하고 필요한 조정을 한다.

#### ③ 오픈 베타(3~4 개월)

- 테스트를 위해 플레이어를 확장합니다.
- 사용자 경험을 개선하고 남아 있는 문제를 해결하는데 집중한다.

## 4. 베타 이후 개발

---

### ① 최적화(2~3 개월)

- 베타 피드백을 기반으로 게임 플레이 요소를 개선한다.
- 다양한 장치의 성능을 최적화한다.

### ② 버그 수정(1~2 개월)

- 베타 테스터가 보고한 버그 및 문제를 해결한다.

## 5. 출시

---

### ① 출시 준비(2~3 개월)

- 마케팅 자료를 개발한다.

### ② 공식 출시

- 게임을 대중에게 공개한다.

### ③ 출시 후

- 플레이어 피드백을 모니터링한다.
- 패치, 업데이트 및 잠재적으로 새로운 콘텐츠를 출시한다.(DLC)
- 플레이어 커뮤니티와 상호 작용한다.
- 향후 개선을 위한 피드백을 수집한다.