

# 할로우나이트 TCG

## 어드벤처 게임

### 레벨 디자인

작성자 : 차용진

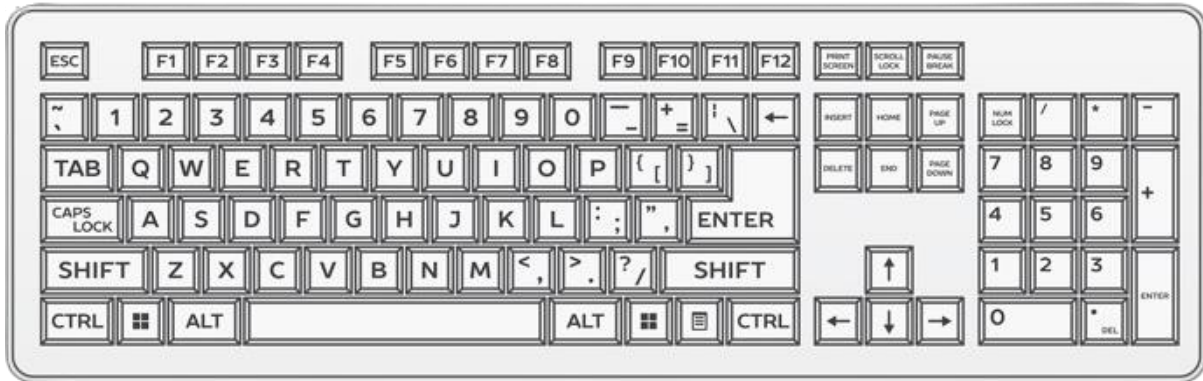
# 목차

<b>개요</b>	3
1. 키보드 맵핑	3
<b>전투 기본 프로세스</b>	4
1. 기본 프로세스 (코스트 위주)	4
① 카드 소환 및 주문 페이지	4
② 공격 페이지	4
2. 기본 프로세스 플로우 차트 (코스트 위주)	6
① 카드 소환 및 주문 페이지 플로우 차트	6
② 공격 페이지 플로우 차트	7
3. 기본 프로세스 (필드 효율 위주)	8
① 카드 소환 및 주문 페이지	8
② 공격 페이지	8
4. 기본 프로세스 플로우 차트 (필드 효율 위주)	10
① 카드 소환 및 주문 페이지 플로우 차트	10
② 공격 페이지 플로우 차트	11
5. 카드 효과 정의 용어	12

## 개요

- ◆ 할로우나이트 TCG게임 레벨디자인을 구성하고 정의한 문서이다.

### 1. 키보드 맵핑



	Primary Key	Secondary Key
화면제어관련	카메라이동	
전방 이동	방향키 위	
후방 이동	방향키 아래	
우측 이동	방향키 오른쪽	
좌측 이동	방향키 왼쪽	
대쉬	Space	
단축 창 슬롯 1	1	
단축 창 슬롯 2	2	
단축 창 슬롯 3	3	
단축 창 슬롯 4	4	
단축 창 슬롯 5	5	
옵션	ESC	
공격	Z	
카드 상호작용	마우스 왼쪽	

## 전투 기본 프로세스

- ◆ 할로우나이트 TCG게임 전투 기본 프로세스를 구성하고 정의한 문서이다.
- ◆ 코스트 위주 플로우와 필드 효율 위주 플로우에 관한 기본 프로세스를 구성하고 정의한 문서이다.

### 1. 기본 프로세스 (코스트 위주)

- ◆ 아래 순서는 보스가 카드 및 능력을 기본적으로 사용하는 룰을 정의한 것이다. 아래와 같이 하면 다소 쉬운 패턴의 AI를 형성 가능하다.

#### ① 카드 소환 및 주문 페이지

- 1) 카드 드로우
- 2) 보스 능력 발동
- 3) 제일 높은 코스트의 주문 및 몬스터를 패에서 발동 및 소환 (단, 몬스터가 3 마리 이하 일 경우에는 몬스터를, 4 마리 이상 일 때는 주문을 우선으로 발동한다.)
- 4) 높은 코스트 카드를 기준으로 순차적으로 남은 코스트에 맞춰 카드를 발동시킨다.
- 5) 모든 코스트를 효율적으로 사용한 뒤 공격을 실행한다. (단, 공격할 유닛이 없을 시 턴을 종료한다.)

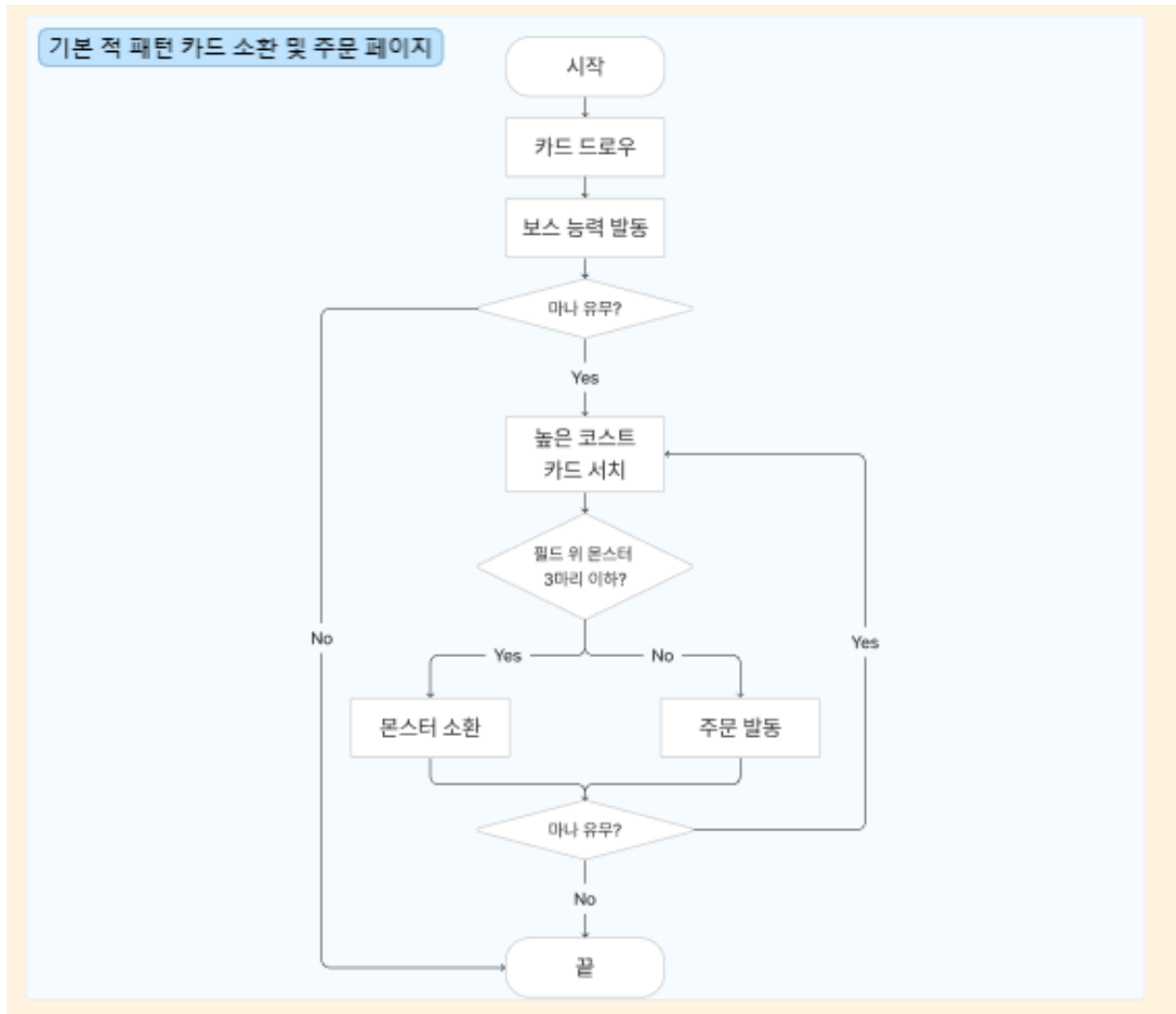
#### ② 공격 페이지

- 1) 모든 몬스터는 공격 가능 시 공격을 해야 한다.
- 2) 공격은 체력이 가장 낮은 적을 우선으로 공격한다.
- 3) 자신의 필드에 있는 가장 적은 코스트의 몬스터가 우선적으로 공격한다.
- 4) 상대 필드에 보스 몬스터가 있고, 그 몬스터를 처치 가능 할 경우 1), 2) 항목을 무시하고 해당 몬스터를 먼저 처치한다.
- 5) 상대 필드의 몬스터를 처치할 수 없을 시에는 몬스터가 아닌 상대 플레이어를 공격한다. (단, 상대 필드에 도발 효과를 가진 몬스터가 있을 경우 그 몬스터를 공격한다.)
- 6) 공격이 불가능 한 경우 해당 페이지는 종료된다.

- 7) 도발 몬스터를 공격할 때에도 3), 4)항의 조건을 지켜야 하며, 해당 조건에 알맞은 몬스터가 없을 시에는 가장 낮은 공격력을 가진 몬스터가 도발 몬스터를 공격한다.

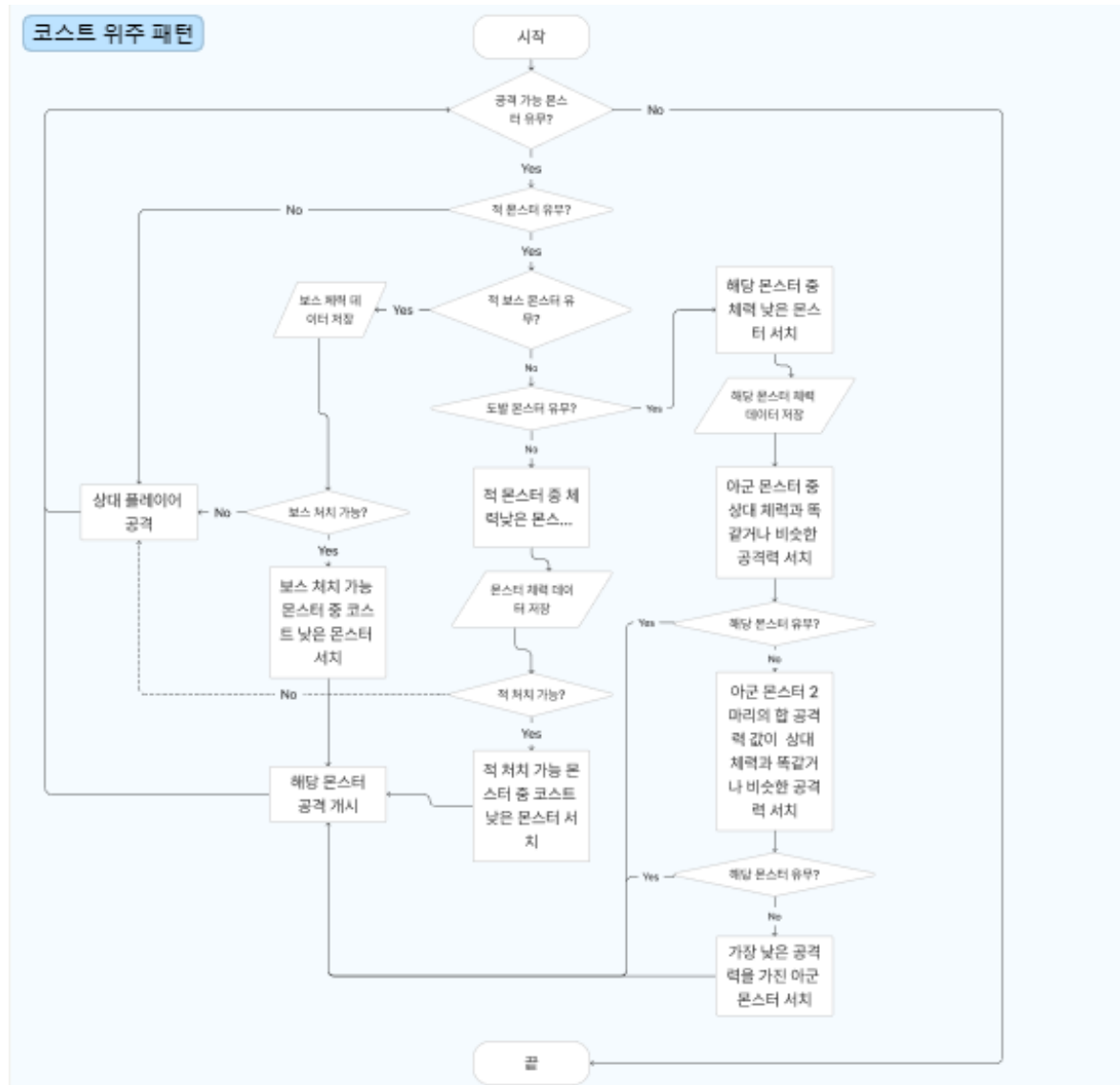
## 2. 기본 프로세스 플로우 차트 (코스트 위주)

### ① 카드 소환 및 주문 페이지 플로우 차트



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

## ② 공격 페이지 플로우 차트



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

### 3. 기본 프로세스 (필드 효율 위주)

---

- ◆ 아래 순서는 보스가 카드 및 능력을 기본적으로 사용하는 룰을 정의 한 것이다. 필드 장악을 좀 더 효율적으로 할 수 있는 패턴이다.

#### ① 카드 소환 및 주문 페이지

- 1) 카드 드로우
- 2) 보스 능력 발동
- 3) 제일 높은 코스트의 주문 및 몬스터를 패에서 발동 및 소환 (단, 몬스터가 3 마리 이하 일 경우에는 몬스터를, 4 마리 이상 일 때는 주문을 우선으로 발동한다.)
- 4) 높은 코스트 카드를 기준으로 순차적으로 남은 코스트에 맞춰 카드를 발동시킨다.
- 5) 모든 코스트를 효율적으로 사용한 뒤 공격을 실행한다.(단, 공격할 유닛이 없을 시 턴을 종료한다.)

#### ② 공격 페이지

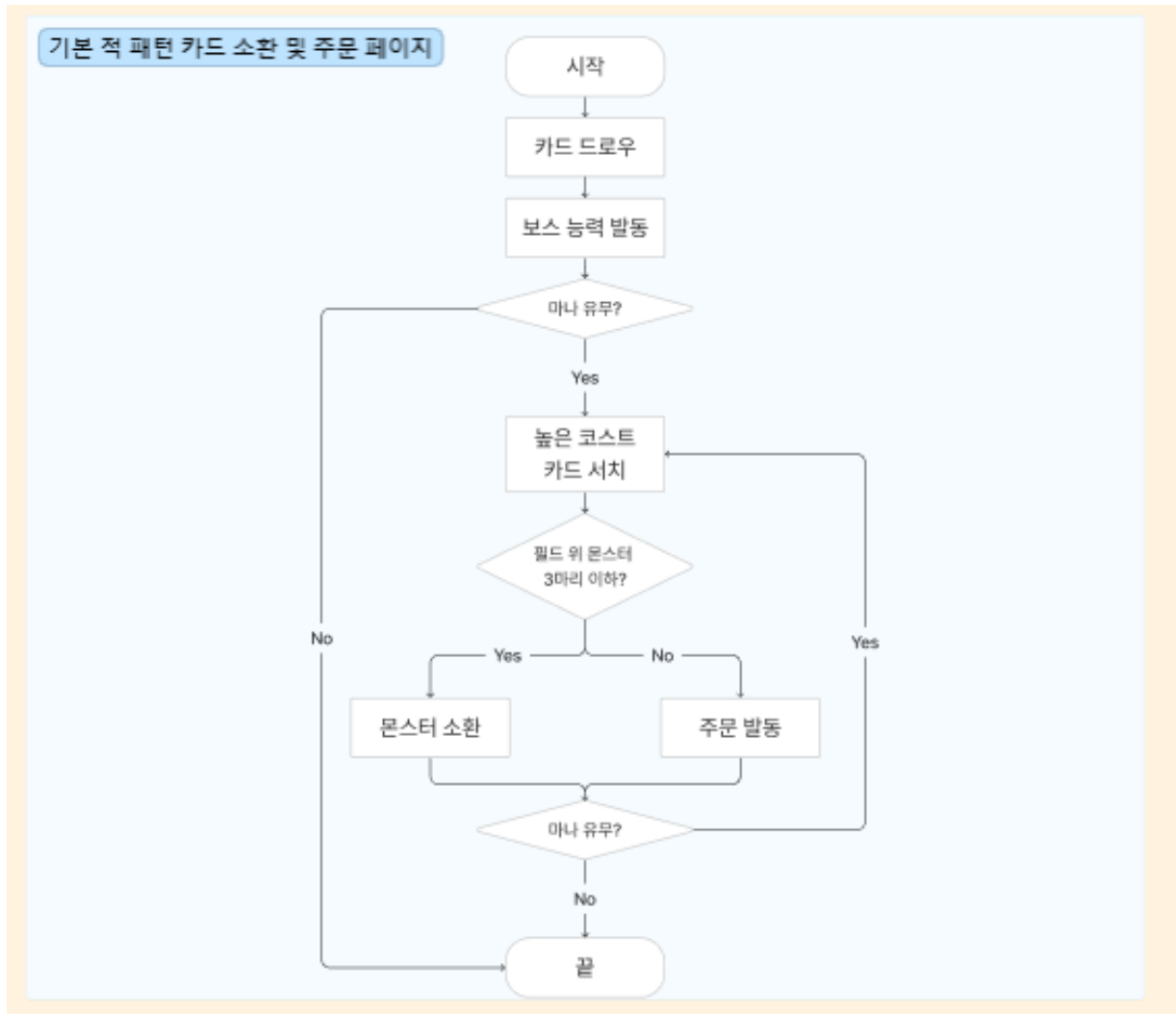
- 1) 모든 몬스터는 공격 가능 시 공격을 해야 한다.
- 2) 공격은 체력이 가장 낮은 적을 우선으로 공격한다.
- 3) 아군 몬스터 중 공격력이 상대 체력이랑 똑같거나 가장 비슷한 몬스터 서치 (가장 비슷한 몬스터의 기준은 +1 을 기준으로 한다.)
- 4) 3)항에 해당하는 몬스터가 필드위에 없을 시, 2 마리의 몬스터의 공격력을 합하여 합공격력이 상대 체력과 똑같거나 가장 비슷한 몬스터 서치 (가장 비슷한 몬스터의 기준은 +2 을 기준으로 한다.)
- 5) 처치 가능시에는 공격을 실행한다.
- 6) 상대 필드 위에 보스 몬스터가 있고, 그 몬스터를 처치 가능할 경우에는 2)~5)항을 무시하고 해당 몬스터를 처치한다.
- 7) 상대 필드의 몬스터를 처치 할 수 없을 시에는 몬스터가 아닌 상대 플레이어를 공격한다. (단, 상대 필드에 도발 효과를 가진 몬스터가 있을 경우, 그 몬스터를 공격한다.)



- 8) 도발 몬스터를 공격할 때에도 3), 4)항의 조건을 지켜야 하며, 해당 조건에 알맞은 몬스터가 없을 시에는 가장 낮은 공격력을 가진 몬스터가 도발 몬스터를 공격한다.

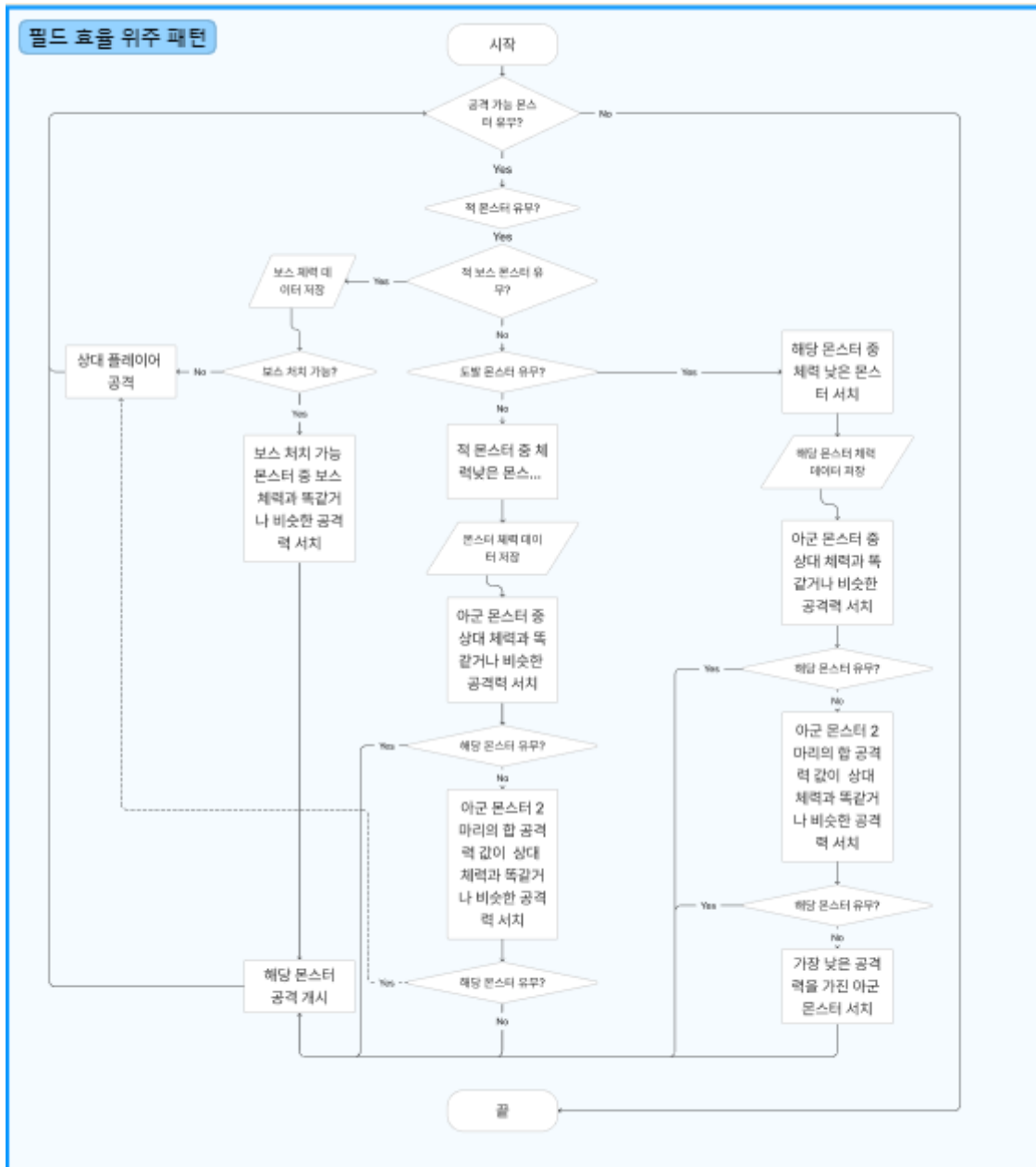
#### 4. 기본 프로세스 플로우 차트 (필드 효율 위주)

##### ① 카드 소환 및 주문 페이지 플로우 차트



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

## ② 공격 페이지 플로우 차트



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

## 5. 카드 효과 정의 용어

---

항목	설명
돌격	소환된 턴에 공격할 수 있다.
전투 태세	소환 시 발동되는 효과이다.
영혼의 부름	몬스터 사망 시 발동되는 효과이다.
공격개시	공격 시 발동되는 효과이다.
피격	피격 시 발동되는 효과이다.
도발	적은 반드시 이 몬스터를 공격해야 한다.