

# For the Hallownest

GDD문서



작성자 : 차용진

# 목차

개요.....	5
---------	---

1. 게임 개요.....	5
---------------	---

① 게임 설명 .....	5
② 주요타겟 .....	5
③ 시스템 요구 사양 .....	5
④ 개발 엔진 .....	5

2. 기획 의도.....	6
---------------	---

① 할로우나이트의 TCG 화.....	6
② 전략성 .....	6
③ 카드 수집형 게임 .....	6
④ 선형적인 스토리 .....	6
⑤ 탑 뷰 형식의 카메라 뷰와 탐험 요소.....	6

3. 전체적인 게임 흐름.....	7
--------------------	---

① 맵 이동 .....	7
② 던전 발견 .....	7
③ 스테이지 선택.....	7
④ 던전 게임플레이 .....	8
⑤ 보스와의 상호작용 .....	9
⑥ 카드 게임 .....	10

게임플레이 .....	11
-------------	----

1. 탐험 .....	11
-------------	----

① 게임 소개 .....	11
② 전체 플레이 사이클 .....	12
③ 타일 던전 .....	13
④ 대못의 종류.....	16

2. 카드 게임.....	17
① 게임 소개 .....	17
② 턴 시스템 .....	18
③ 코스트 시스템 .....	19
④ 덱 빌딩 .....	20
⑤ 게임 종료 조건 .....	20

3. 게임 목표.....	21
① 카드 보상 .....	21
② 던전 탐험 .....	21
③ 스토리의 이해 .....	21

## 게임 메카닉스.....22

1. 카드 리소스 .....	22
① 카드의 종류 .....	22
② 카드의 스탯 .....	23
③ 카드 사이즈 .....	24
④ 카드 데이터 테이블 .....	26

2. 아이템 시스템 .....	27
① 부적 아이템 아틀라스, 이미지 사이즈 규격 .....	27
② 부적 아이템 데이터 테이블 .....	27

3. 상태 .....	28
① 동작 .....	28
② 버프 .....	28
③ 상태이상 .....	28

4. 전투 프로세스 .....	29
① 기본 프로세스(카드게임) .....	29
② 보스 전투 프로세스(카드게임) .....	33

## 스토리.....35

1. 신성동지의 시작 .....	35
2. 비극의 시작 .....	35
3. 감염병 대책 .....	37
4. 공허의 존재 .....	38
5. 꿈꾸는 자들 .....	39
6. 계속되는 감염 .....	40
<b>등장인물</b> .....	<b>41</b>

## 1. 게임 개요

### ① 게임 설명

For the Hallownest 은 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 탐 뷰 형식의 카메라 뷰와 탐험 요소

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

### 3. 전체적인 게임 흐름

#### ① 맵 이동

플레이어가 맵을 자유롭게 이동한다.



#### ② 던전 발견

플레이어가 던전을 발견한 후 던전에 입장한다

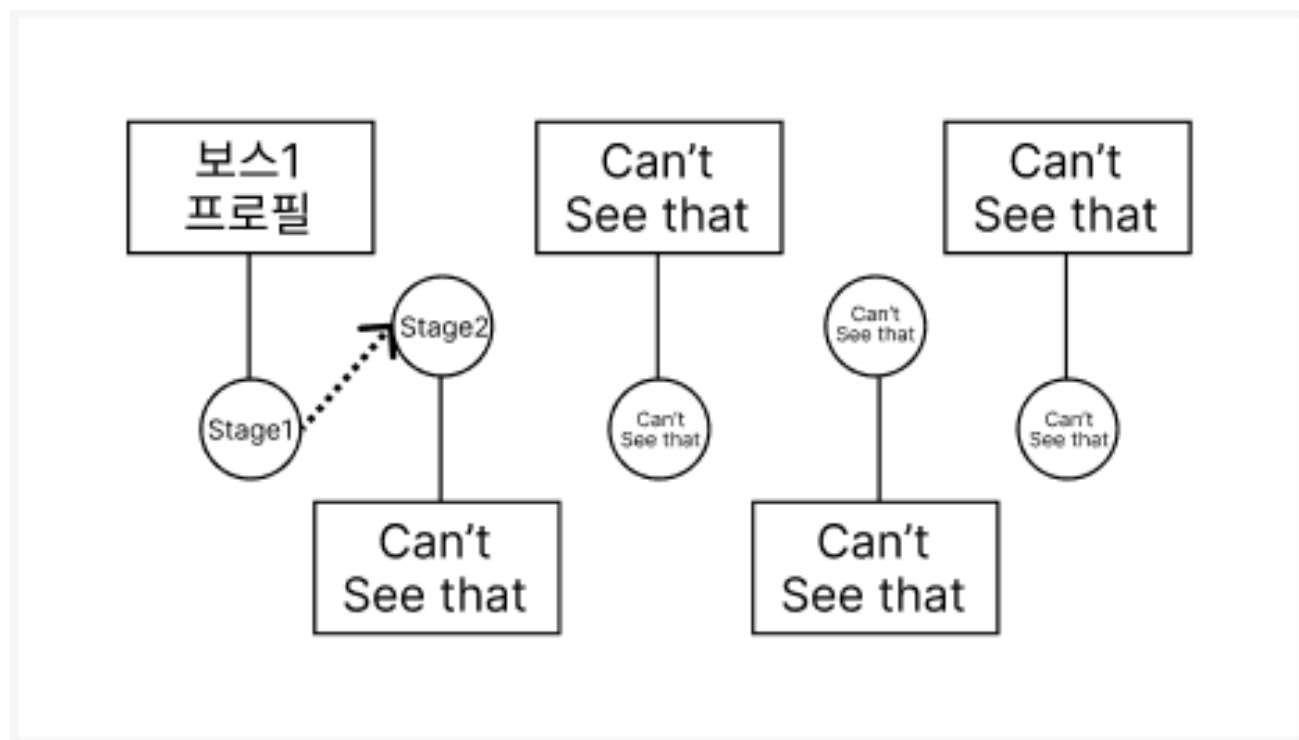


#### ③ 스테이지 선택

- 스테이지 표시 진행

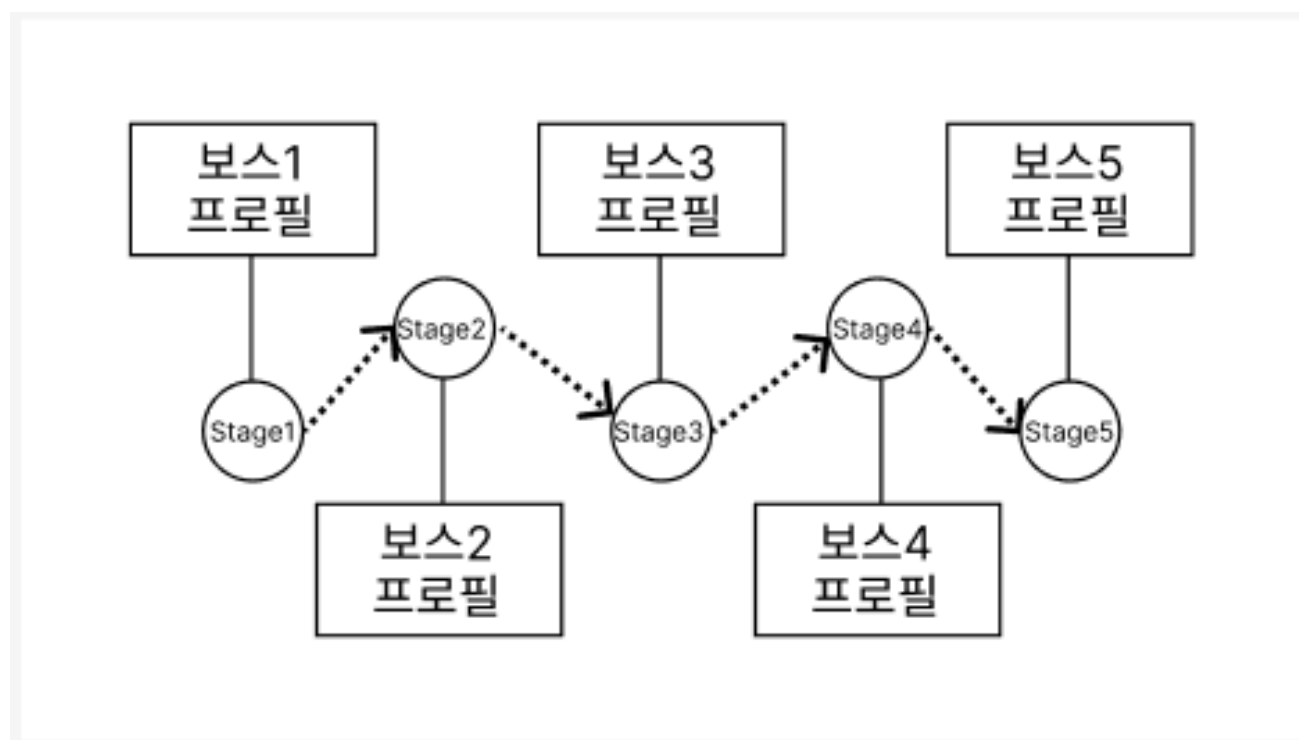
플레이어는 Stage1 부터 시작하여 차례대로 던전을 클리어해 나아가야한다.

Stage 를 클리어 했을 시에는 해당 보스에 대한 프로필이 뜨지만, Stage 를 클리어 못했을 시에는 보스의 프로필을 볼 수 없다.



- 스테이지 표시 최종

플레이어가 해당 던전의 Stage 를 전체 클리어 했을 때에는 아래와 같이 모든 보스의 프로필 및 정보를 볼 수 있게 된다.



#### ④ 던전 게임플레이

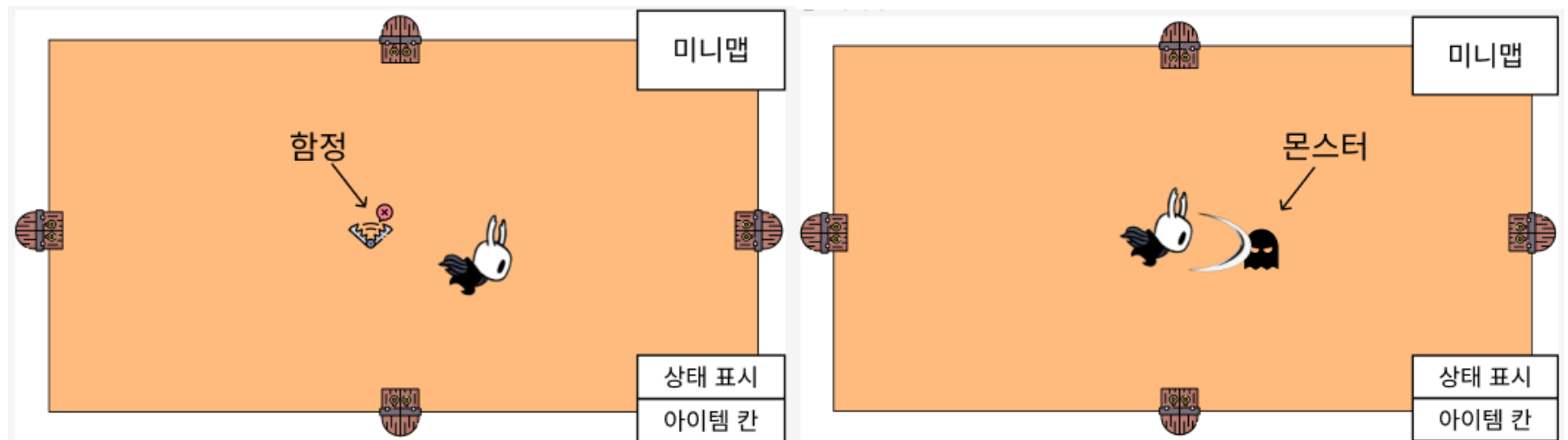
- 던전 입장

플레이어가 Stage 를 선택하고 시작버튼을 누르면 해당 이미지와 같이 타일형 던전에 입장하게 된다. (타일 맵에 대한 자세한 내용은 게임플레이, 게임 메카닉스에서 설명 되어있다.)



- 장애물 요소

플레이어는 보스와의 전투전에 타일 던전에 있는 장애물 요소인 몬스터와, 다양한 함정들과 상호작용하게 된다.



- 보물상자 획득

플레이어는 일정한 확률로 타일 던전에 있는 보물타일을 발견하여 보물상자를 통해 보상을 획득할 수 있다.

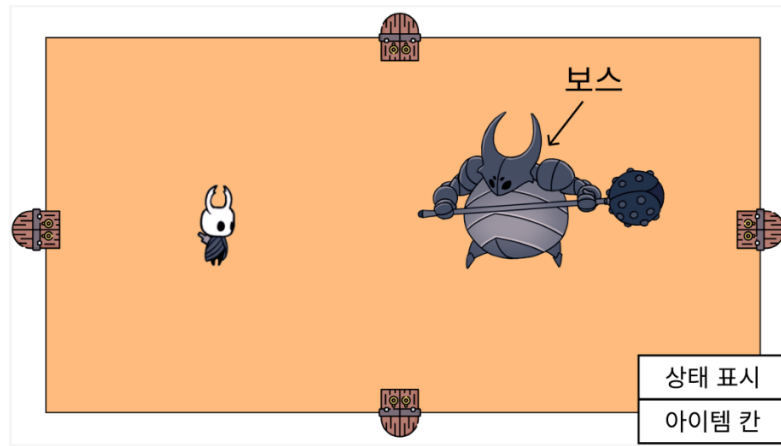




## ⑤ 보스와의 상호작용

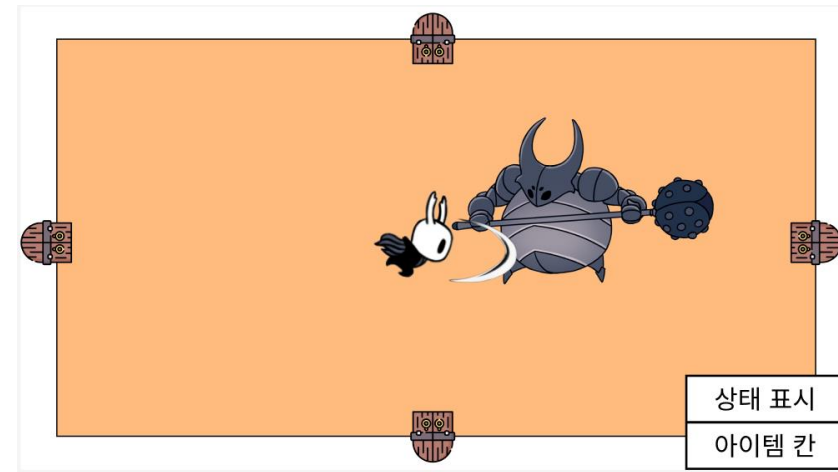
### ● 보스 방 도착

플레이어가 보스 방에 도착하여 보스와 만나게 된다.



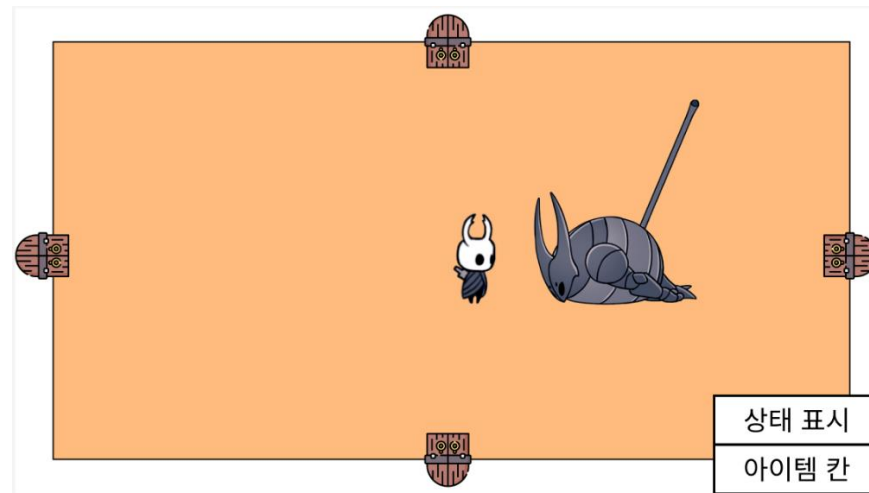
### ● 보스 타격

플레이어는 보스를 공격할 수 있다.



### ● 보스 그로기

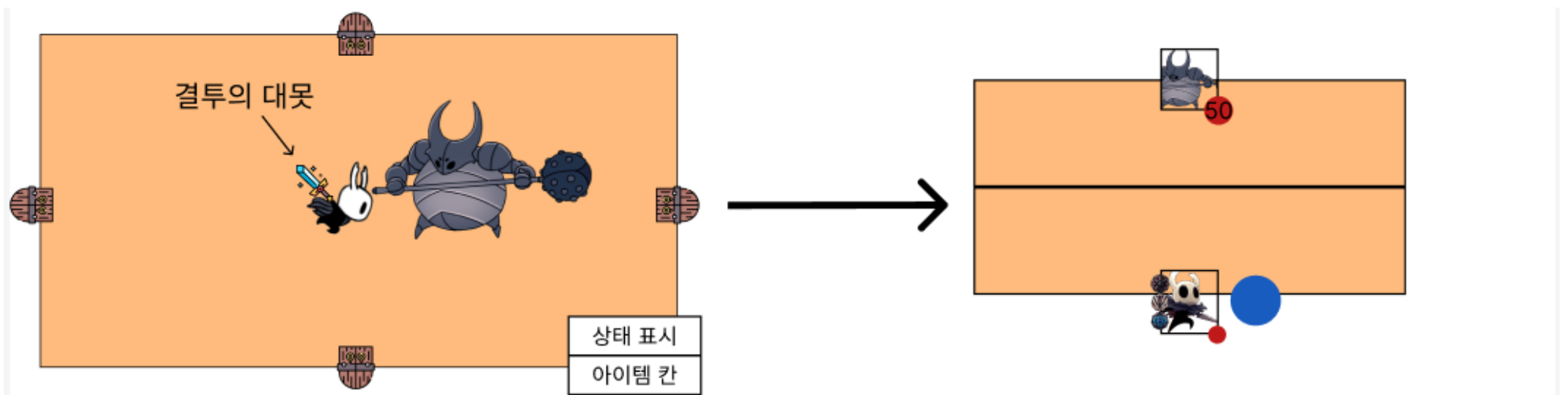
플레이어가 보스에게 일정 데미지를 주면 보스가 그로기 상태에 빠지게 된다.



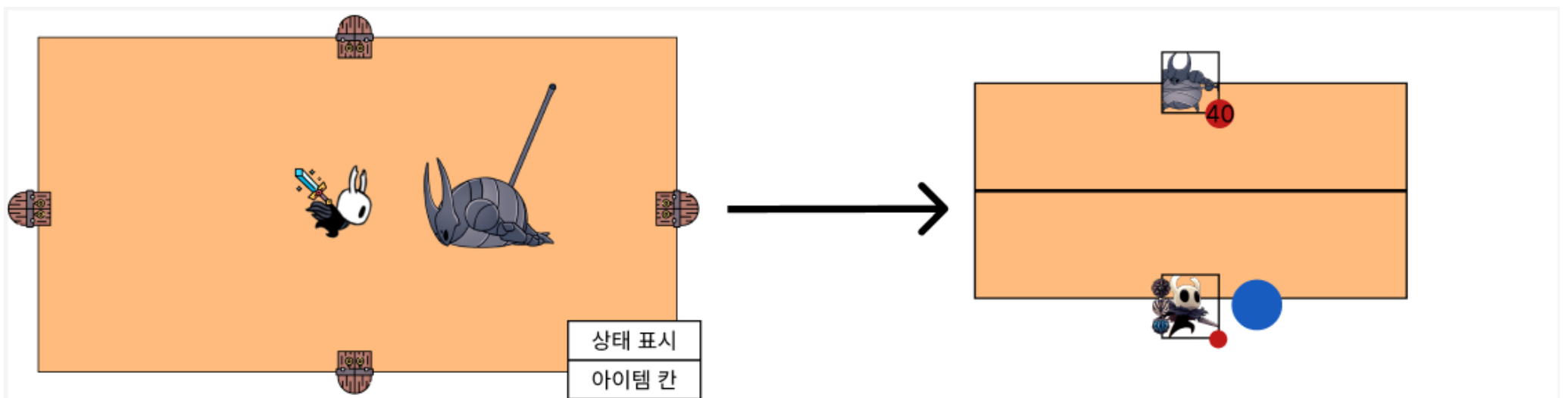
### ● 결투의 검 사용

결투의 검 사용 시 사용한 대상과 같이 카드게임을 할 수 있는 공간으로 이동하게 된다.

보스를 그로기 시키지 못하면, 보스는 자신의 체력 그대로 카드게임을 시작하고,



보스를 그로기 시키면, 보스는 체력 일부분을 잃고, 상태이상을 가지고 게임을 시작하게 된다.



⑥ 카드 게임

작업 진행중

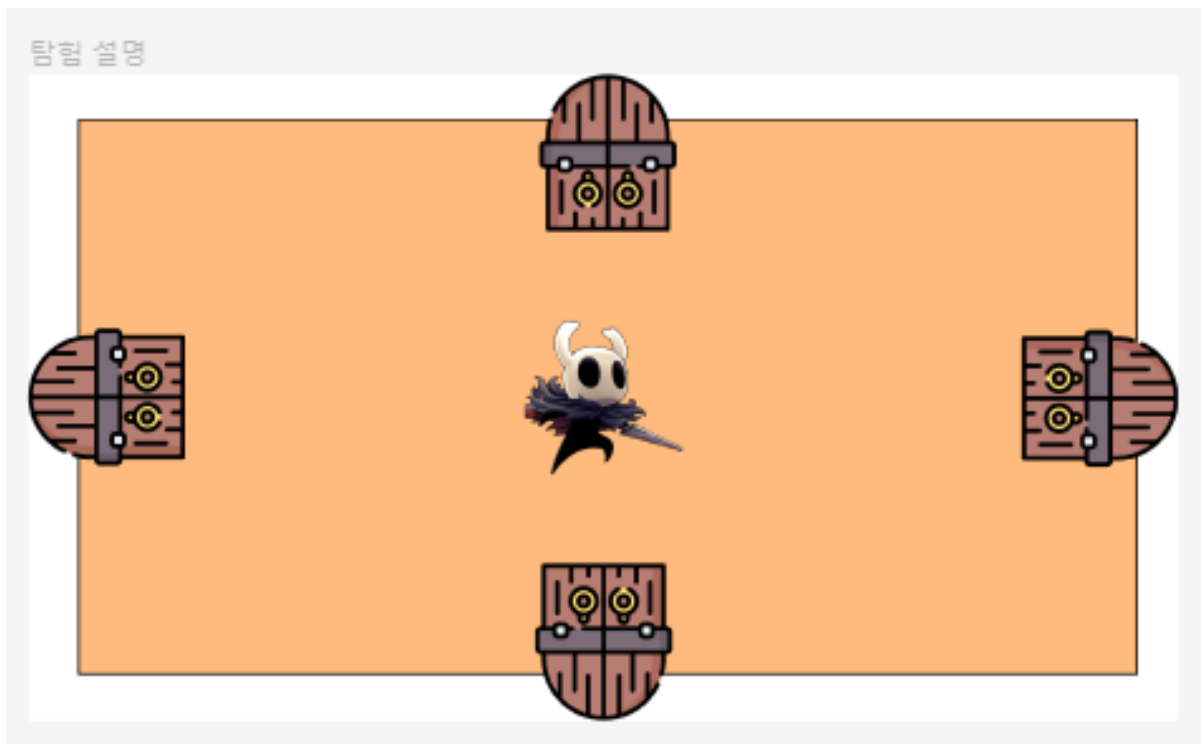
# 게임플레이

## 1. 탐험

### ① 게임 소개

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

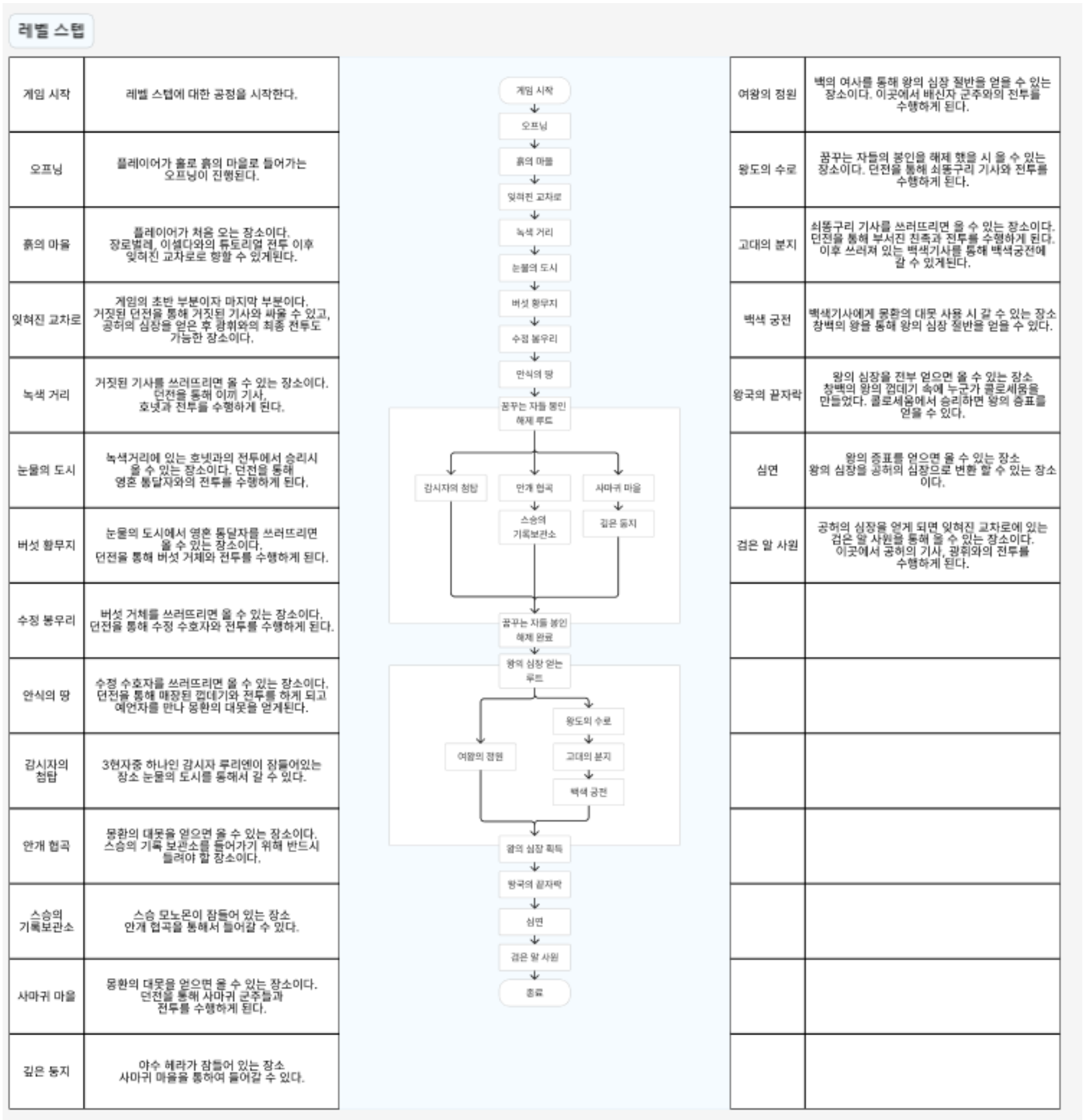
특정카드들은 다음 던전으로 넘어가기 위한 열쇠로 사용될 예정이며, 카드를 얻으면 얻을수록 탐험할 수 있는 지역이 증가하게 할 것이다.



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

## ② 전체 플레이 사이클

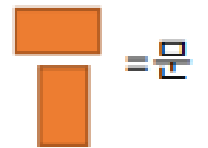
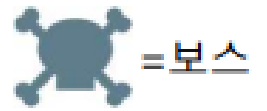
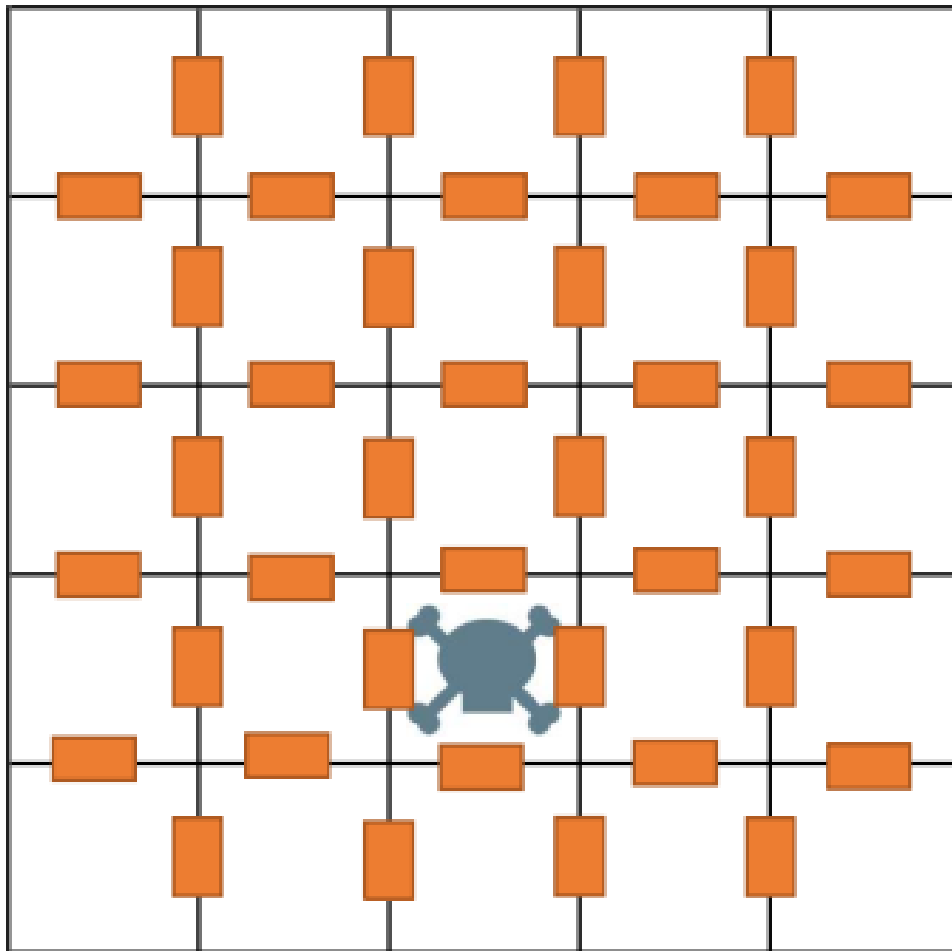
이 게임의 전체 플레이 사이클은 아래와 같이 선형적으로 구성되어 있다.



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

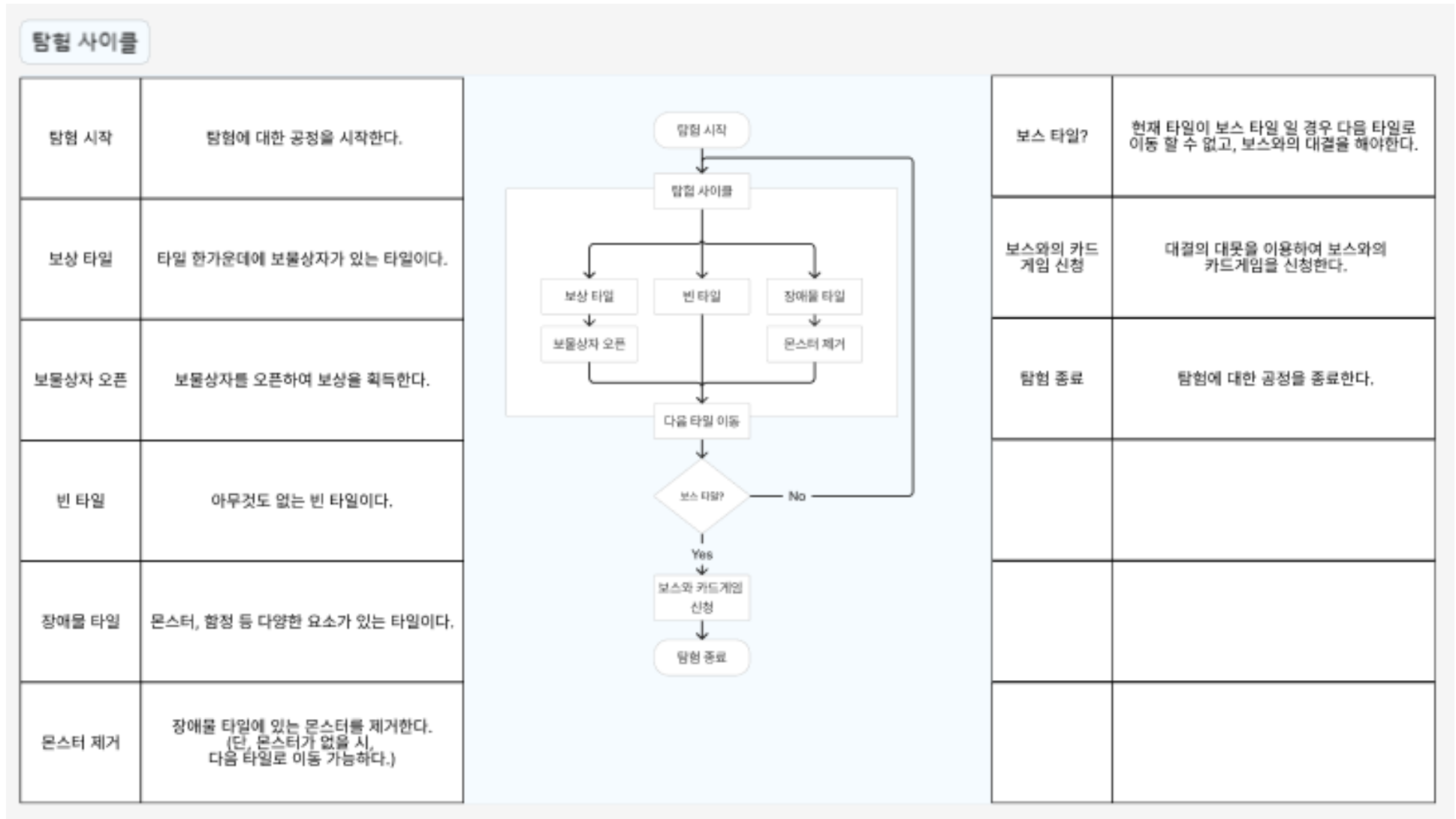
### ③ 타일 던전

이 게임의 던전은 타일 형태로 구성되어 있으며, 문을 통하여 다음 타일로 이동할 수 있다.  
각 타일은 보스, 보상, 함정, 텅 빈타일로 구성되어 있으며, 던전마다 타일구성은 다르다.



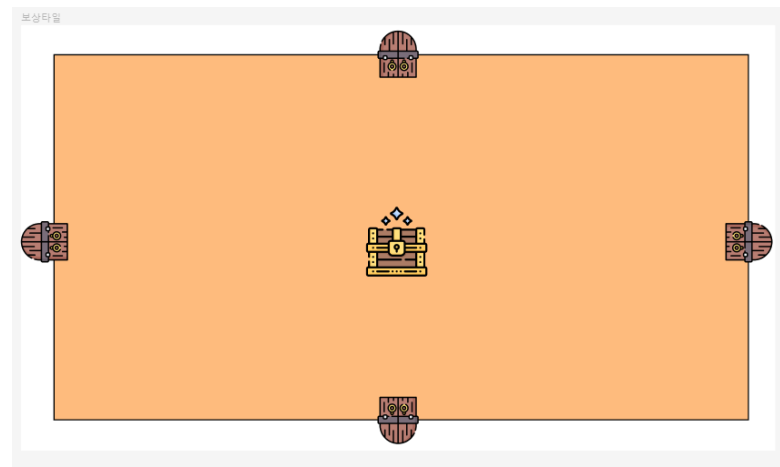
## ● 타일 던전 탐험 사이클

이 게임에서 탐험은 플레이어가 재화, 카드, 포션 등을 얻을 수 있는 수단 중 하나이며 던전 입장 시 탐험 사이클은 다음과 같이 구성되어 있다.



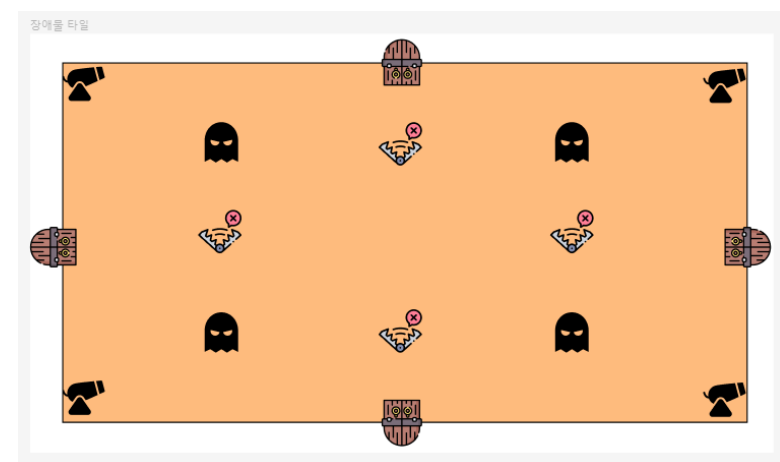
- 보상 타일

맵 한가운데에 보물상자가 배치되어 있으며, 보물상자를 열면 돈, 포션, 부적 아이템 등 다양한 보상을 획득할 수 있다.



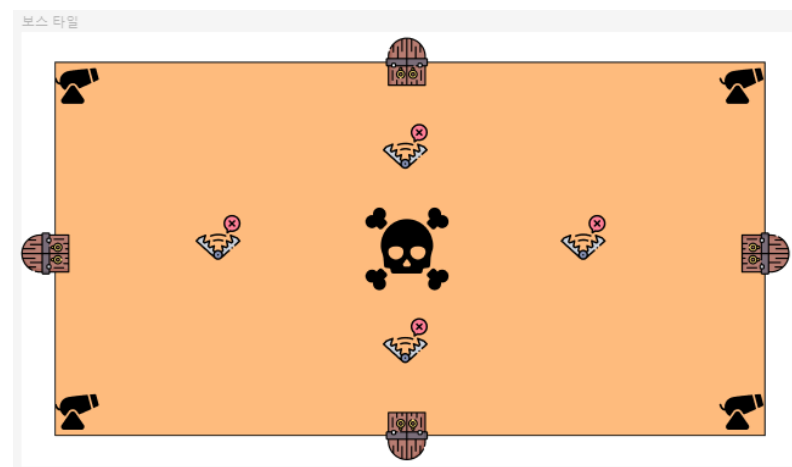
- 장애물 타일

플레이어의 체력을 깎는 요소들이 배치되어 있다. 몬스터, 함정 등 요소들이 타일 안에 있으며, 몬스터들을 전부 처치 시 다음 타일로 넘어 갈 수 있다. (단, 몬스터가 없을 시 다음타일로 그냥 이동할 수 있다.)



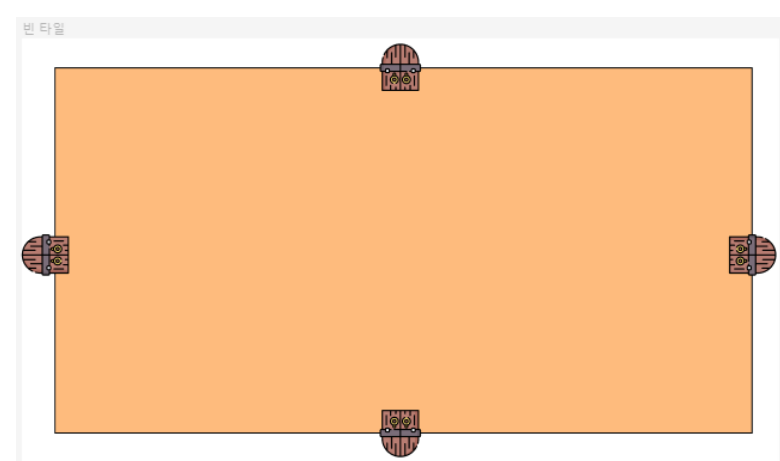
- 보스 타일

맵 한가운데에 다양한 패턴을 가진 보스 몬스터가 있다. 플레이어가 대결의 대못으로 1 번 보스를 때리면 보스와의 카드게임이 시작된다. 혹은 보스가 플레이어를 3 번 피격했을 시 대결이 시작된다.



- 빈 타일

아무것도 없는 빈 타일이다.



#### ④ 대못의 종류

플레이어가 탐험 시 사용하는 무기를 대못이라고 정의한다. 대못은 총 3 가지로 구분되어 있으며, 각각 다른 효과를 가지고 있다.

- 기사 대못

기사가 평소에 사용하는 무기이다. 이것을 활용하여 몬스터에게 데미지를 줄 수 있다. 혹은 보스에게 데미지를 입힌 후 대결의 대못을 사용하여 게임을 좀 더 유리하게 진행할 수 있다. 보스에게 일정이상 데미지를 입히면 보스는 그로기 상태가 되며, 더 이상 보스에게 데미지를 입힐 수 없다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 기사 대못

- 대결의 대못

보스에게 사용하는 무기이다. 보스에게 대결의 대못을 휘두르면 서로 다른 차원으로 이동하게 되며, 카드게임을 시작하게 된다. 이때 현재 플레이어의 체력과 보스의 체력이 반영된다.

- 몽환의 대못

상대의 마음을 볼 때 사용하는 무기이다. 이것을 이용하여 꿈속의 세계로 갈 수 있다. 전투를 할 땐 필요 없는 무기이다.



레퍼런스 이미지 - 할로우나이트 몽환의 대못



## 2. 카드 게임

### ① 게임 소개

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.



레퍼런스 이미지 - 하스스톤

## ② 턴 시스템

- ◆ 플레이어가 게임에서 게임 구도를 좀 더 유리하게 만들기 위해 다양한 행동을 취할 수 있는 게임 플레이의 기본 단위이다.

- 게임 시작

게임 시작 시 플레이어는 대결 시 현재 체력, 1 개의 마나 수정을 가지고 게임을 시작한다. 선공일 경우 패 3 장, 후공일 경우에는 패 4 장을 가지고 게임을 시작한다.

레퍼런스 이미지 - [링크](#)

- 턴 시작

각 턴이 시작되면 플레이어는 마나 수정 1 개 획득, 마나 회복 등의 능력이 발동된다.

레퍼런스 이미지 - [링크](#)

- 드로우 페이지

드로우 페이지에서는 플레이어가 자신의 덱에서 카드 한 장을 뽑아 패에 넣는다.

레퍼런스 이미지 - [링크](#)

- 메인 페이지

메인 페이지에서는 플레이어가 다양한 행동을 취할 수 있는 턴의 핵심 부분이다. 메인 페이지에서는 보스 능력 사용, 몬스터 소환, 주문 발동, 몬스터 효과 발동 등 다양한 행동을 취할 수 있다.

- 공격 페이지

공격 페이지에서는 소환되고 한 턴 지난 몬스터를 활용하여 공격을 진행할 수 있다. 각 몬스터는 턴당 한번씩 공격할 수 있으며, 플레이어는 공격할 때 상대 플레이어나 몬스터를 선택할 수 있다.

- 턴 종료

플레이어의 차례가 종료된다.

- 턴 사이클



레퍼런스 이미지 - [피그마](#)

### ③ 코스트 시스템

- ◆ 플레이어가 몬스터 소환, 주문 발동, 보스 소환, 보스 주문 발동을 할 때 사용되는 시스템을 의미한다.

- 마나 수정

항목	설명
정의	플레이어가 자신의 차례 동안 사용할 수 있는 마나의 양을 나타낸다.
얻는 법	플레이어는 첫 번째 턴에 하나의 마나 수정으로 시작하고, 각 후속 턴이 시작될 때 최대 10 개의 마나 수정을 얻을 수 있다.

- 마나

항목	설명
정의	몬스터 소환, 주문 발동, 보스 소환 등 다양한 행동을 할 때 사용되는 코스트 요소이다.
얻는 법	플레이어는 자신의 차례에 마나 수정만큼의 마나를 회복시킬 수 있다. Ex) 마나수정 7 개 = 사용 가능 마나 7 개

- 영혼

항목	설명
정의	특정 효과 발동, 보스 소환, 보스 주문 발동 등 다양한 행동을 할 때 사용되는 코스트 요소이다.
얻는 법	플레이어가 적 몬스터를 처치할 때마다 일정량의 영혼이 쌓인다.

#### ④ 덱 빌딩

- ◆ 플레이어가 몬스터, 주문, 보스 카드를 사용하여 자신만의 맞춤형 덱을 구성할 수 있도록 하는 게임의 중요한 요소이다.

- **덱 사이즈**

해당 게임의 표준 덱은 30 장의 카드로 구성된다. 이는 덱 구성에 대한 보다 집중적이고 효율적인 접근 방식을 강조한다.

- **덱 유형**

해당 게임에서는 다른 TCG 게임과 마찬가지로 어그로, 미드레인지, 컨트롤 등 다양한 덱 유형을 권장한다. 다양한 맵의 요소와 보스는 다양한 전략의 다양성에 기여하여 플레이어가 다양한 조합을 실험할 수 있게 한다.

- **보스**

해당 게임에서는 각 맵을 대표하는 보스들이 존재한다. 해당 보스는 각각 다른 카드 1 장씩 덱에 총 2 장을 포함시킬 수 있으며 이를 이용하여 다양한 전략을 구성할 수 있다.

#### ⑤ 게임 종료 조건

- **플레이어 체력**

플레이어의 체력이 0 이 되면 게임에서 패배한다.

- **덱 전체 소모**

카드 드로우 시 드로우 할 카드가 없으면 게임에서 패배한다.

- **항복**

플레이어가 항복버튼을 누를 시 게임에서 패배한다.

### 3. 게임 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.

## 1. 카드 리소스

### ① 카드의 종류

◆ 카드의 종류는 몬스터, 주문, 보스 카드로 구성이 된다.

#### ● 몬스터

항목	설명
정의	몬스터는 게임보드에 소환하여 대신 싸울 수 있는 생물을 말합니다. 몬스터에게는 공격력 및 체력의 값이 있으며, 상대 플레이어나 다른 몬스터를 공격하거나 효과를 발동하여 플레이어가 게임을 승리할 수 있도록 도와준다.
키워드	몬스터에게는 특별한 능력이나 특성을 표현하는 키워드가 있는 경우가 많다. 예를 들어 도발(적이 반드시 이 몬스터를 공격해야 합니다.)등이 있다.

#### ● 주문

항목	설명
정의	주문은 게임에 광범위한 영향을 미칠 수 있는 카드입니다. 몬스터처럼 보드에 있는 생물을 나타내지는 않지만 대신 플레이할 때 즉각적인 영향을 미친다.
주문 유형	주문은 피해 주문, 버프 주문, 치유 주문 등 다양한 유형으로 분류될 수 있습니다. 일부 주문은 몬스터나 플레이어를 대상으로 하는 반면, 다른 주문은 전체적으로 영향을 미친다.
키워드 :	몬스터와 마찬가지로 특별한 키워드가 있을 수 있다. 예를 들어 기절(캐릭터의 공격을 일시적으로 방지)등이 있다.

#### ● 보스

항목	설명
정의	보스는 몬스터와 마찬가지로 게임보드에 소환하여 대신 싸울 수 있는 생물을 말한다. 보스에게는 공격력 및 체력의 값이 있으며, 상대 플레이어나 다른 몬스터를 공격하거나 효과를 발동하기도 한다. 보스 카드는 매 턴마다 영혼을 사용하는 능력을 가진 카드를 서치하여 플레이어가 좀 더 다양한 선택지를 가질 수 있게 도와준다.
키워드	보스는 매 턴마다 보스 주문이라는 카드를 서치할 수 있다. 예를 들어 거짓된 기사의 효과로 거짓된 카드 서치(거짓된 기사가 사용하는 카드 중 하나를 서치한다.)를 할 수 있다.

- 보스 주문

항목	설명
정의	보스 주문은 보스 카드에 의하여 손에 넣을 수 있는 카드이다. 해당 보스가 사망 시에는 패에서 해당 보스와 관련된 카드도 같이 사라진다. 예를 들어 거짓된 기사가 사망 시 거짓된 카드도 같이 사라진다. 보스주문은 상대 몬스터를 죽일 때 마다 쌓이는 영혼이라는 코스트를 이용하여 사용할 수 있다. 몬스터처럼 보드에 있는 생물을 나타내지는 않지만 대신 플레이할 때 즉각적인 영향을 미친다.
키워드	보드에 있는 생물을 나타내지는 않지만 대신 플레이할 때 즉각적인 영향을 미친다. 예를 들어 거짓된 카드 중에는 내려찍기 카드를 찾아서 사용하면 상대 몬스터를 내려찍어 해당 몬스터에게 피해를 줄 수 있다.

## ② 카드의 스탯

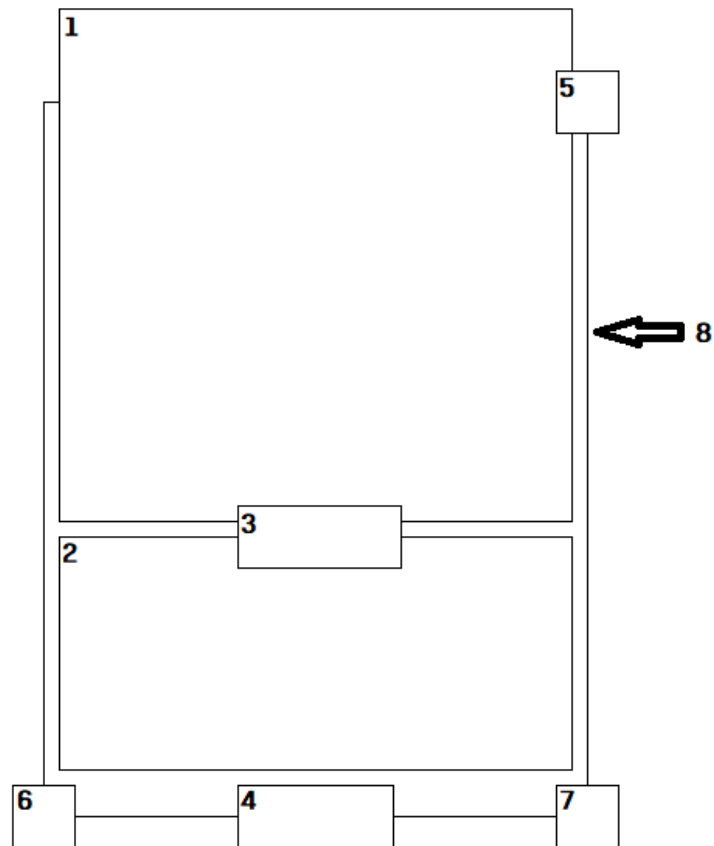
카드의 스탯은 공격력, 체력, 마나 코스트, 영혼 코스트로 구성된다.

- 스탯

항목	설명
공격력	몬스터나 보스가 공격할 때 입히는 피해량을 나타냅니다.
키워드	몬스터나 보스가 파괴되기 전에 버틸 수 있는 수치를 나타냅니다.
마나 코스트	몬스터, 보스, 주문을 사용할 때 필요한 마나의 양을 나타냅니다.
영혼 코스트	보스 주문을 사용할 때 필요한 영혼의 양을 나타냅니다.

### ③ 카드 사이즈

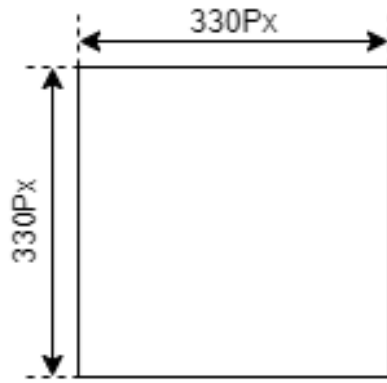
- 전체 구성



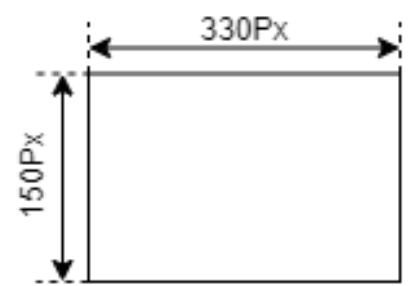
No.	UI 종류	설명	세부내용
1	이미지 박스	카드 프로필 이미지	기본 이미지 테이블 1000 참조, 카드 배경 리소스 테이블 참조
2	텍스트	카드 설명	기본 이미지 테이블 1001 참조
3	텍스트	이름	기본 이미지 테이블 1002 참조
4	텍스트	속성	기본 이미지 테이블 1003 참조
5	아이콘	마나 표시 아이콘	기본 이미지 테이블 1004 참조
6	아이콘	공격력 표시 아이콘	기본 이미지 테이블 1005 참조
7	아이콘	체력 표시 아이콘	기본 이미지 테이블 1006 참조
8	이미지	기본 카드 이미지	기본 이미지 테이블 1007 참조



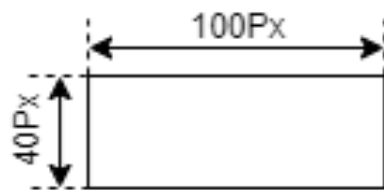
- 1. 카드 프로필 이미지



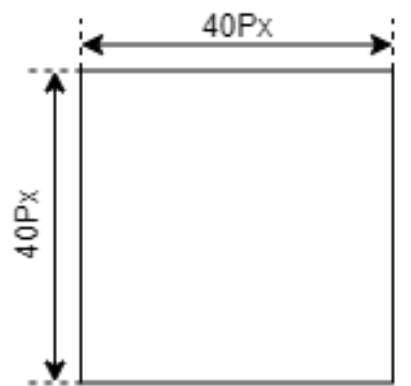
- 2. 설명



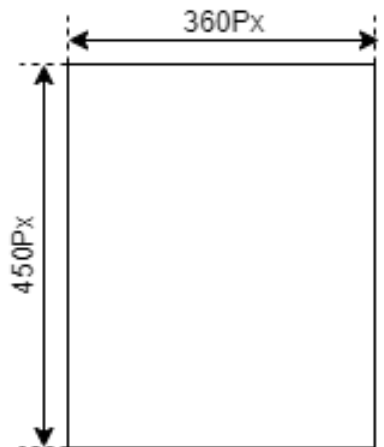
- 3. ~ 4. 이름, 속성



- 5. ~ 7. 공격력, 체력, 마나  
코스트 아이콘



- 8. 기본 카드



#### ④ 카드 데이터 테이블

- 카드 스트링 테이블

카드효과 발동 조건, 카드 효과, 몬스터 이름, 주문 이름, 보스 이름, 보스 주문 이름, 효과 발동 조건 설명, 효과 설명, 몬스터 카드 설명, 주문 설명, 보스 설명, 보스 주문 설명을 정리한 데이터 테이블

- 카드 배경 리소스

카드 이미지 리소스들을 정리한 데이터 테이블

- 카드 애니메이션 리소스 테이블

카드 Affect 에 대한 애니메이션 리소스 파일들을 정리한 데이터 테이블

- 카드 스텟 및 기능 테이블

카드의 스텟 및 기능에 대해 정리한 데이터 테이블

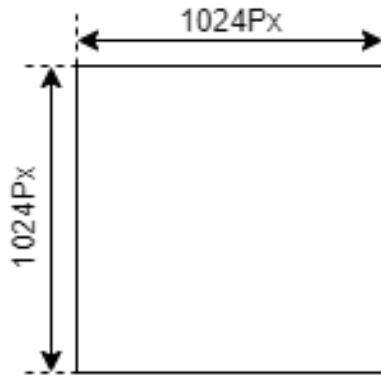
- 데이터 테이블 [링크](#) ←-----카드 데이터 테이블

## 2. 아이템 시스템

- ◆ 플레이어에게 다양한 패시브 능력, 전투 메커니즘 변경 또는 환경 효과를 제공하는 어떤 물건을 의미한다.

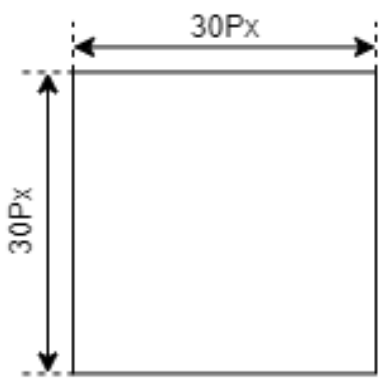
### ① 부적 아이템 아틀라스, 이미지 사이즈 규격

- 아틀라스 이미지 사이즈 규격



각 아틀라스 이미지에 아이템 이미지를 30px 단위로 34 개씩 넣기 위해 아틀라스 이미지를 1024px 정사각형으로 구성하였다.

- 아이템 이미지 사이즈 규격 정의



### ② 부적 아이템 데이터 테이블

- 아이템 스트링 테이블

아이템 이름, 아이템 설명을 정리한 데이터 테이블

- 아이템 이미지 리소스

아이템 이미지 리소스들을 모아 놓은 데이터 테이블

- 아이템 기능 테이블

아이템 스트링 테이블과 아이템 이미지 리소스 테이블을 조인하여 아이템 종류에 대해 정리한 데이터 테이블

- 데이터 테이블 [링크](#) ←-----아이템 데이터 테이블

3. 상태

◆ 플레이어의 동작, 버프, 상태이상에 대하여 정의한 문서이다

① 동작

항목	탐험에서의 설명	카드 게임에서의 설명
Idle	캐릭터의 기본 상태이다.	캐릭터의 기본 상태이다.
이동	캐릭터가 목표 좌표로 이동하고 있는 상태이다.	N/A
사망	캐릭터의 체력의 수치가 0 이되어 아무 행동도 할 수 없는 상태이다.	캐릭터의 체력의 수치가 0 이되어 아무 행동도 할 수 없는 상태이다.
부활	캐릭터가 사망한 상태에서 Idle 상태로 되돌아간 상태이다.	캐릭터가 사망한 상태에서 Idle 상태로 되돌아간 상태이다.
	캐릭터가 던전의 초입부에서 리젠 된 후 일정비율위 체력을 회복한다.	캐릭터가 카드게임으로 되돌아가는 것이 아닌 던전의 초입부에서 리젠 된 후 일정비율의 체력을 회복한다.
상호작용	캐릭터가 NPC, 오브젝트 등 다른 객체들과 상호작용하고 있는 상태이다.	N/A
공격	적대적인 대상에게 피해를 주기 위해 하는 행동이다.	적대적인 대상에게 피해를 주기 위해 하는 행동이다.
피격	적대적인 대상으로부터 피해를 받은 상태이다.	적대적인 대상으로부터 피해를 받은 상태이다.

② 버프

◆ 캐릭터 혹은 몬스터들에게 이로운 효과를 주는 현상인 버프에 대해 정의한 문서이다.

● 탐험

항목	설명
공격력 증가	캐릭터의 공격력이 증가한다.
체력 증가	캐릭터의 체력이 증가한다.
공격속도 증가	캐릭터의 공격 속도가 증가한다.
이동속도 증가	캐릭터의 이동속도가 증가한다.
무적시간 증가	캐릭터가 피격당한 후 무적이 되는 시간이 증가된다.

● 카드게임

항목	설명
공격력 증가	캐릭터의 공격력이 증가한다.
체력 증가	캐릭터의 체력이 증가한다.
능력 부여	캐릭터에게 능력을 부여한다. Ex) 돌진, 도발 등등의 능력을 부여
은신	캐릭터가 은신하여 적대적인 대상으로부터의 공격대상에서 벗어난다.

③ 상태이상

◆ 스킬 혹은 아이템을 사용하여 캐릭터 혹은 몬스터에게 해로운 효과를 주는 현상인 상태이상에 대해 정의한 문서이다.

● 탐험

항목	설명
중독	일정시간 동안 몇 초 간격으로 지속적인 피해를 받는 상태이다.
기절	일정시간 동안 이동, 공격이 불가능한 상태이다.
둔화	캐릭터의 이동, 공격 속도가 감소된 상태이다.
속박	캐릭터의 이동이 불가능한 상태이다.
감전	일정시간 동안 이동관련 된 스킬을 사용하지 못하는 상태이다.

● 카드게임

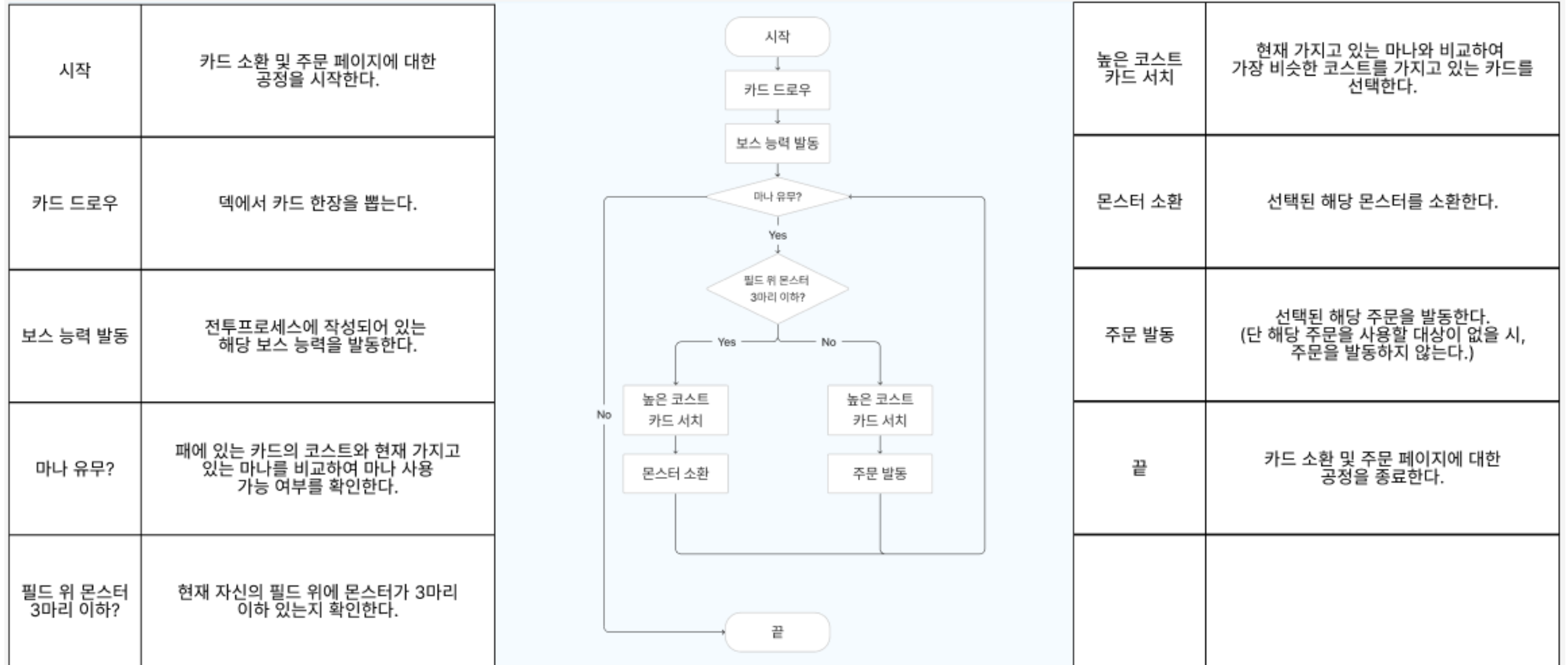
항목	설명
중독	일정 턴 동안 지속적으로 피해를 받는 상태이다.
기절	캐릭터가 일정 턴 동안 공격을 하지 못하는 상태이다.
무효	캐릭터가 능력을 사용할 수 없는 상태가 된다.
감전	일정 확률로 공격을 하지 못하는 상태가 된다.

## 4. 전투 프로세스

- ◆ 전투의 진행단계를 구성 및 정리한 문서이다.
- ◆ 카드게임, 탐험에 대한 전투프로세스를 구분하고 정의한 문서이다.

### ① 기본 프로세스(카드게임)

#### 1) 카드 소환 및 주문 페이지 플로우 차트



## 2) 카드 소환 및 주문 페이지 플로우 차트 레퍼런스 이미지

- I. 시작은 별도의 이미지 X
- II. [카드 드로우 이미지 링크](#)
- III. [보스 능력 발동 이미지 링크](#)
- IV. [마나 유무? 이미지 링크](#)
- V. [필드 위 몬스터 3 마리 이하? 이미지 링크](#)
- VI. [높은 코스트 카드 서치 이미지 링크](#)
- VII. [몬스터 소환 이미지 링크](#)
- VIII. [주문 발동 이미지 링크](#)
- IX. 끝은 별도의 이미지 X

### 3) 공격 페이지 플로우 차트

발드 노예 위주 패턴

시작	코스트 위주 공격 페이지에 대한 공정을 시작한다.
공격 가능 몬스터 유무?	필드 위에 공격이 가능한 몬스터를 찾는다.
적 몬스터 유무?	적 필드 위에 몬스터가 있는지 확인한다.
적 보스 몬스터 유무?	적 필드 위에 보스몬스터가 있는지 확인한다.
도발 몬스터 유무?	적 필드 위에 도발 효과를 가진 몬스터가 있는지 확인한다.
적 몬스터 중 체력 낮은 몬스터 서치	적 필드 위에 도발 효과를 가진 몬스터가 있는지 확인한다.
몬스터 체력 데이터 저장	낮은 체력을 가진 몬스터의 데이터를 저장한다.
몬스터 중 상대 체력과 비슷한 공격력 서치	아군 몬스터 중 상대 체력과 비슷한 공격력을 가진 몬스터를 찾는다.
해당 몬스터 유무?	조건에 알맞는 해당 몬스터가 있는지에 대해 확인한다.
합 공격력 값이 상대 체력과 비슷한 공격력 서치	아군몬스터 2마리의 공격력을 합했을 때, 상대 체력과 비슷한 합 공격력을 가진 몬스터 2마리 서치 (합 마나 코스트는 최대한 낮게 서치한다.)
보스 체력 데이터 저장	상대 필드 위 보스 중 가장 체력이 낮은 보스의 데이터를 저장한다.
보스 처치 가능?	해당 보스를 처치 가능한지에 대한 확인을 한다.
몬스터 중 보스 체력과 비슷한 공격력 서치	몬스터 중 공격력이 보스 체력과 비슷한 공격력을 가진 몬스터 서치한다.

[illegible]

#### 4) 공격 페이지 플로우 차트 레퍼런스 이미지

- I. 시작은 별도의 이미지 X
- II. 공격 가능 몬스터 유무? 이미지 링크
- III. 적 몬스터 유무? 이미지 링크
- IV. 적 보스 몬스터 유무? 이미지 링크
- V. 도발 몬스터 유무? 이미지 링크
- VI. 적 몬스터 중 체력 낮은 몬스터 서치 이미지 링크
- VII. 몬스터 체력 데이터 저장 이미지 링크
- VIII. 몬스터 중 상대 체력과 비슷한 공격력 서치 이미지 링크
- IX. 해당 몬스터 유무? 이미지 링크
- X. 합 공격력 값이 상대 체력과 비슷한 공격력 서치 이미지 링크
- XI. 보스 체력 데이터 저장 이미지 링크
- XII. 보스 처치 가능? 이미지 링크
- XIII. 몬스터 중 보스 체력과 비슷한 공격력 서치 이미지 링크
- XIV. 해당 몬스터 공격 개시 이미지 링크
- XV. 상대 플레이어 공격 이미지 링크
- XVI. 도발 몬스터 중 체력 낮은 몬스터 서치 이미지 링크
- XVII. 가장 낮은 공격력을 가진 몬스터 서치 이미지 링크
- XVIII. 끝은 별도의 이미지 X



## ② 보스 전투 프로세스(카드게임)

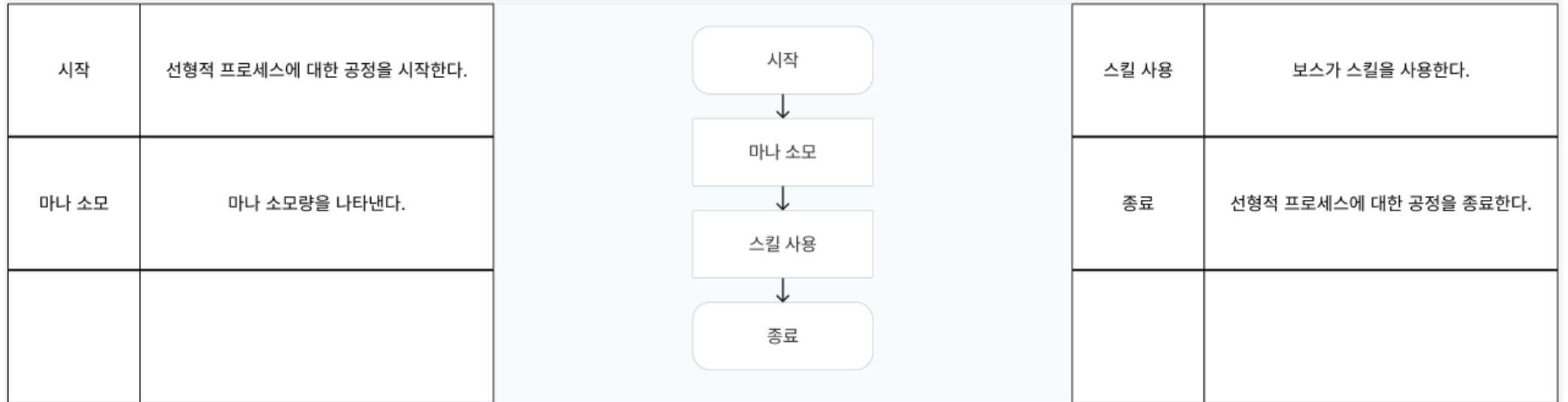
전투는 기본프로세스를 기준으로 진행하고 보스능력사용 시 아래 프로세스대로 보스가 능력을 사용한다. (단, 보스 능력을 발동시킬 마나가 없을 시에는 효과 발동을 하지 않는다.)

모든 프로세스는 필드 효율을 중심으로 생각하며 진행된다. 아래 예시를 참고하길 바란다.

1. 적에게 데미지를 주는 효과는 체력이 가장 낮은 몬스터를 기준으로 한다. (단, 체력이 똑 같은 몬스터가 있을 시에는 공격력이 높은 몬스터를 기준으로, 공격력 또한 똑같은 시에는 코스트가 높은 몬스터를 기준으로 한다.)
2. 적에게 기절, 중독 등의 디버프 효과를 주는 효과는 보스 몬스터 혹은 공격력이 가장 높은 몬스터를 기준으로 한다. (단, 공격력이 같거나, 보스몬스터가 2 마리 이상 있을 시에는 코스트를 기준으로 대상 지정을 한다.)
3. 힐을 주는 효과는 코스트가 가장 높은 몬스터와 체력이 가장 낮은 몬스터를 기준으로 진행한다.

### ● 선형적 프로세스

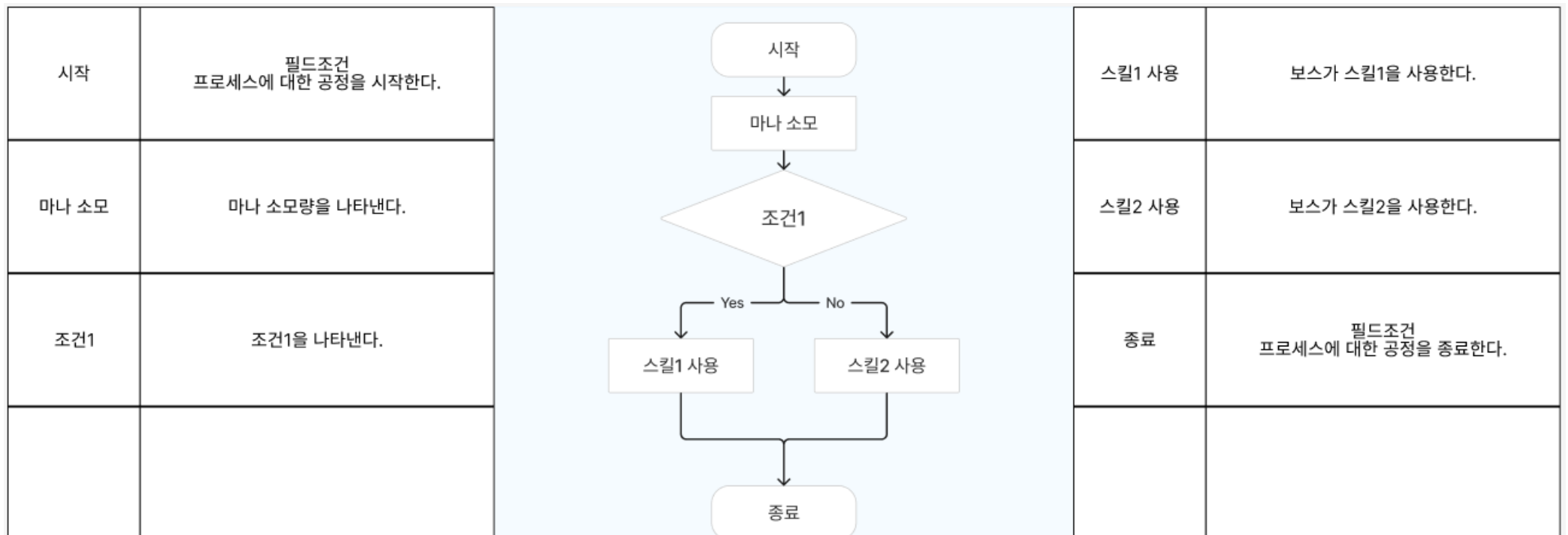
보스가 매 턴마다 발동하는 효과를 의미한다.



[선형적 프로세스 테이블 링크](#)

### ● 조건 1 프로세스

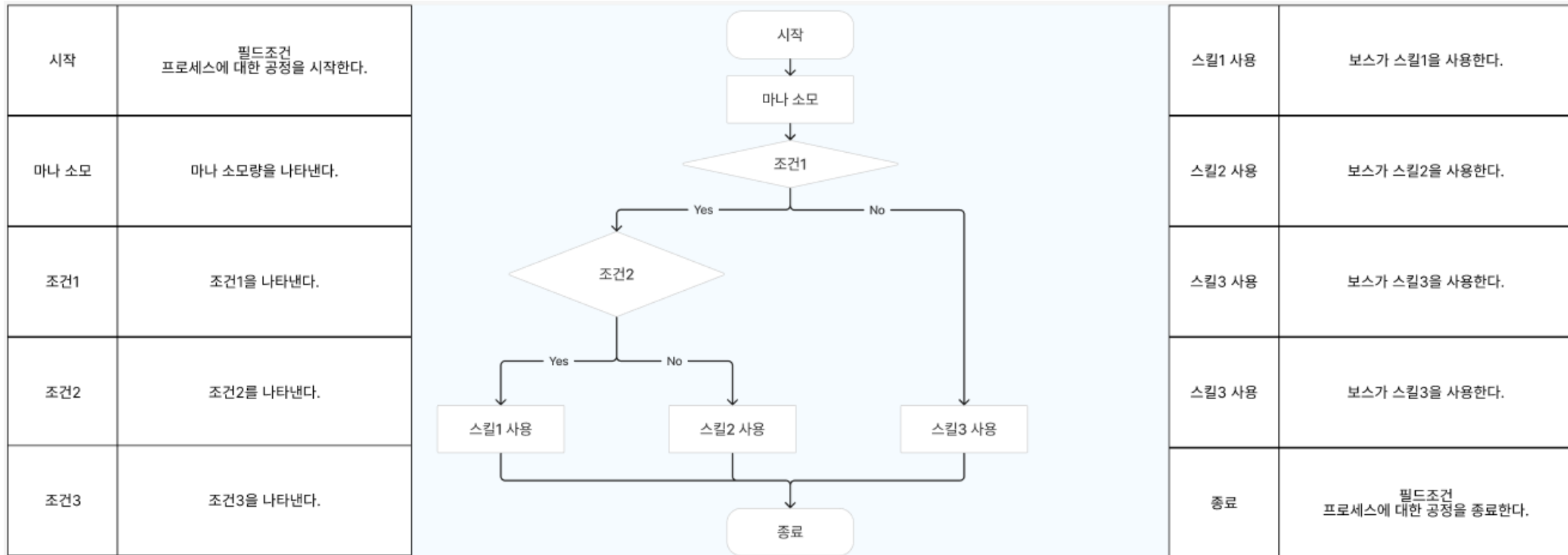
조건에 따라 2 가지의 스킬 패턴을 사용하는 프로세스이다.



[조건 1 프로세스 테이블 링크](#)

## ● 조건 2 프로세스

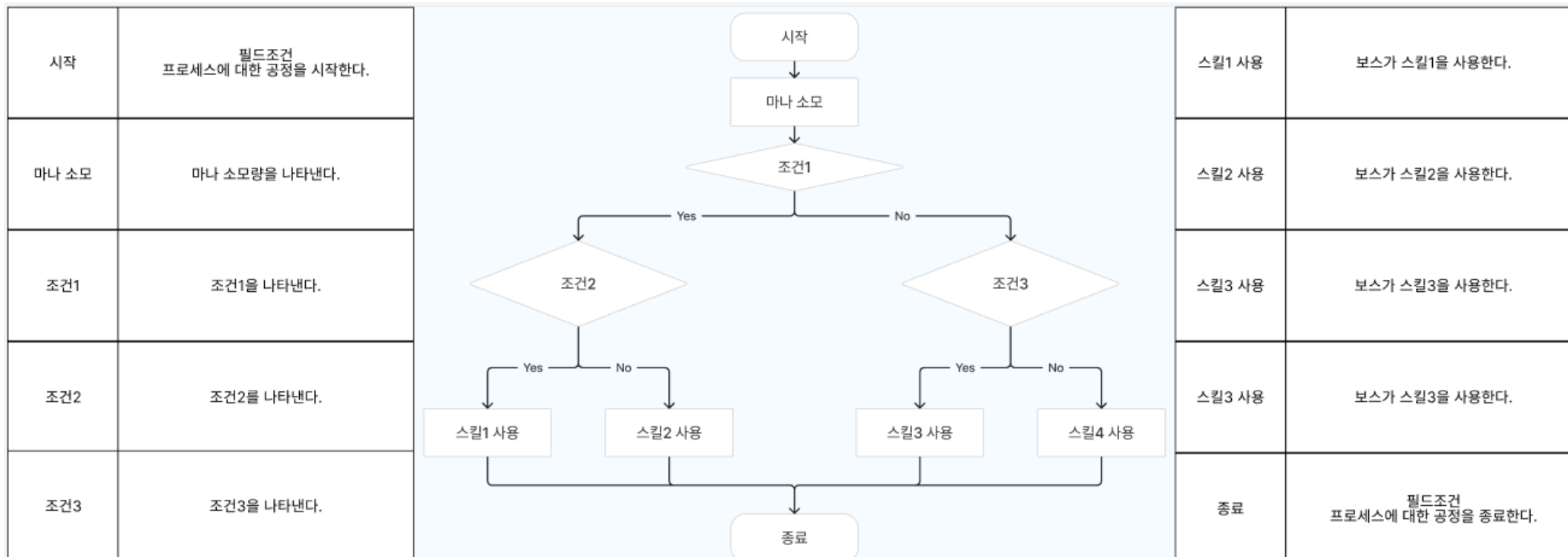
조건에 따라 3 가지의 스킬 패턴을 사용하는 프로세스이다.



[조건 2 프로세스 테이블 링크](#)

## ● 조건 3 프로세스

조건에 따라 4 가지의 스킬 패턴을 사용하는 프로세스이다.



[조건 3 프로세스 테이블 링크](#)

## ● 전투 파라미터 테이블

보스의 서식지, 이름, 마나 코스트, 보스 능력 발동 조건, 보스 능력에 대해 작성되어 있는 테이블을 의미한다.

[전투 파라미터 테이블 링크](#)

## 1. 신성동지의 시작

어느 날 다양한 벌레들이 살던 세계에 거대한 웜이라는 생명체가 찾아왔다.

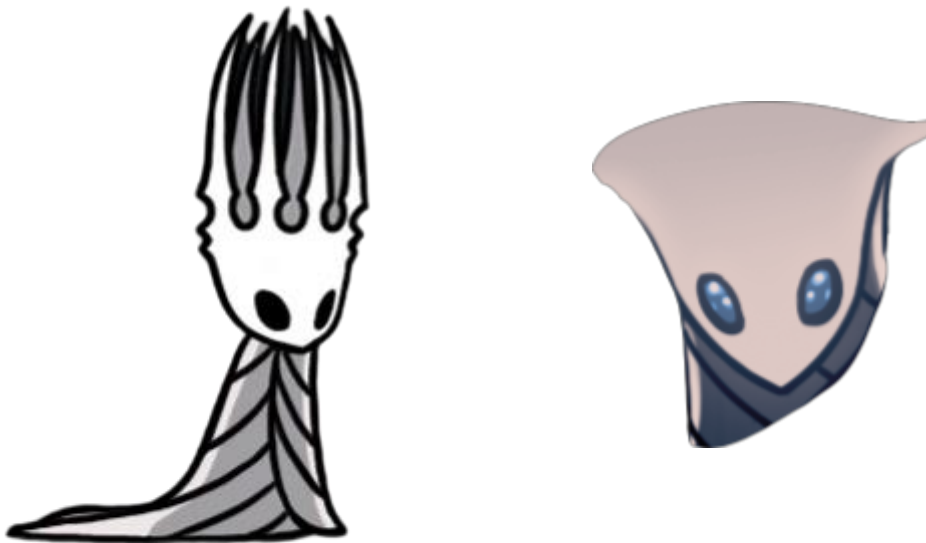
웜은 자신의 모습을 벌레들에게 맞춰 조그맣게 변태 하였고 본능으로만 살아가던 벌레들에게 지혜를 나눠주었다.

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

문명은 계속해서 뻗어 나가면서 왕궁과 도시를 건설하고, 문자를 공유했으며 지오라는 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 잊혀져 가던 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 불가능해 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 이었다.

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,

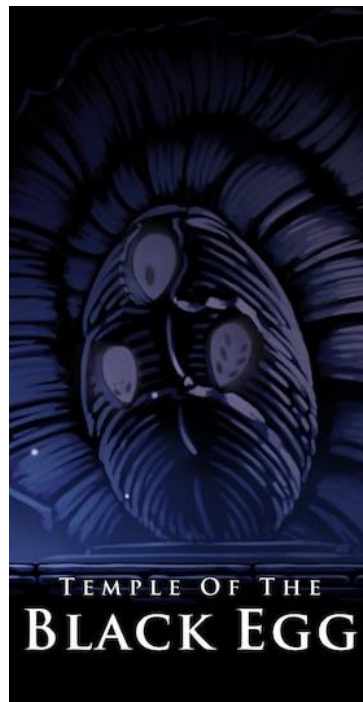
광휘를 영원히 봉인할 수 있다는 하나의 가설을 세웠다.

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 둥지”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.

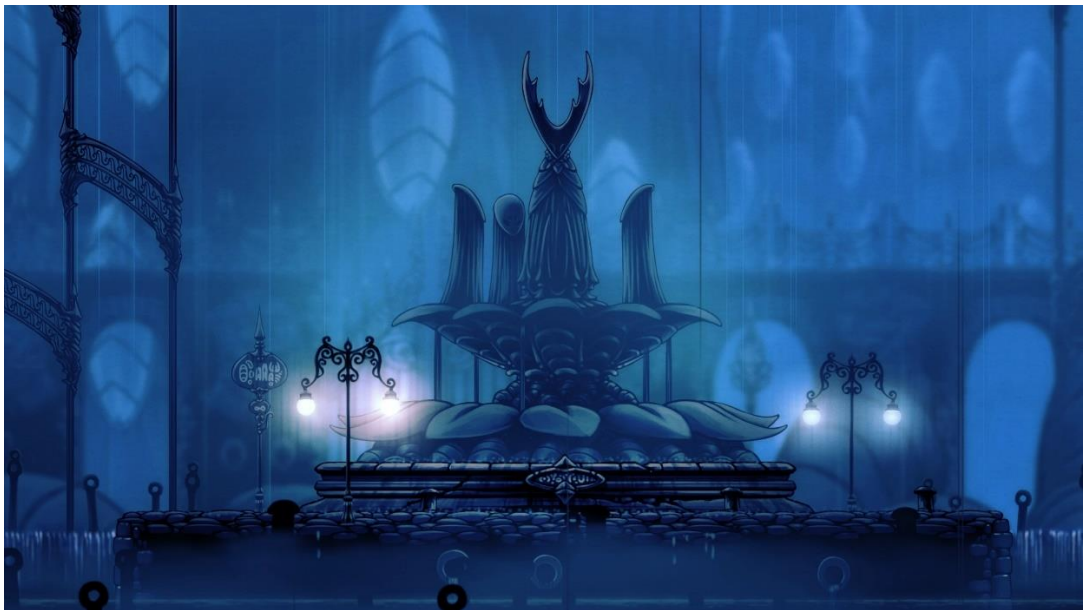
그렇게 선택된 자들이 스승 모노몬, 감시자 루리엔, 야수 헤라였다.

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

이들은 각각의 얼굴을 딴 각인으로 공허의 기사를 돌렸고 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 동지로부터 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 신성동지를 몰락시켰고 많은 벌레들이 죽거나 동지를 떠나갔다. 신성동지는 그렇게 몰락했다.



## 등장인물

				
장로벌레	이셀다	전사 썩데기	교차로지기 썩데기	거짓된 기사
				
붕붕파리 엄마	음흉한 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
				
쇠뿔구리 수호기사	노스크	야수 해라	부서진 그릇	왕국의 기사
				
친족	배신자 군주	백의 여사	신 조련사	창백의 왕