War Of Cards

기획서

**목차**

1. **게임의 개요**
   1. **게임 소개**
   2. **게임의 분위기**
   3. **게임이 주고 싶은 경험**
2. **카드**

**2-1. 카드의 정의**

**2-2. 카드의 종류**

1. **게임 진행**

**3-1. 게임 시작**

**3-2. 게임 플레이**

1. **게임 BM**
2. **게임 개요**
   1. **게임 소개**

**War Of Cards는 전략 게임을 카드게임으로 옮긴 게임**

* 1. **게임의 분위기 *괄호내의 글은 의도***

War 라는 이름에 맞는 여러 국가의 갈등을 주제로한 카드게임을 플레이 하는 플레이어의 이야기. (다양한 국가 = 일러스트나 컨셉의 다양화) **토너먼트**를 거치는 게임 대회 형식

**3D게임:** 2D에 비하여 만들어야 할 것들이 비교적 적음

* 1. **게임이 주고 싶은 경험(기획 의도)**

**여러 전술을 활용하여 상대에게 승리하는 쾌감**

**토너먼트식의 게임, 전투 사이사이에 로그라이크적 요소를 추가하여 전략을 세우는 과정에서 변수를 주어 플레이 전략을 창조하는 즐거움**

**여러 개성을 가진 카드를 통해 컬렉팅에서 오는 즐거움**

**사진**

1. **카드**

**2-1. 카드의 정의**

**카드사진**

**카드: 게임에서 사용될 주체, 플레이어의 역할을 하며 게임에서 상호 작용이 가능한 대표적인 오브젝트**

**2-2. 카드의 종류**

**사진워오카 사진**

**카드들은 커맨더, 유닛, 전술, 건물 이라는 카드 유형으로 이루어져 있음**

**(전략게임의 요소를 카드화)**

**각각의 카드들에겐 공통된 요소와 그렇지 않은 요소를 가지고 있음**

**이하의 표에서 확인**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 이름|요소 | 코스트 | 공격력 | 체력 | 지속턴 | 이동거리 | 효과 |
| 커맨더 샘플 a | x | 1 | 30 | x | 전방향 1칸 | 턴1회) 이 커맨더가 피해3을 받을 때 덱에서 카드한장을 뽑는다 |
| 유닛 샘플b | 3 | 3 | 3 | x | 전방 2칸 | 커맨더가 피해를 받을 경우 이카드의 공격력 +1 |
| 전술 샘플 c | 4 | x | x | x | 이동불가 | 대상의 체력2 회복 |
| 건물 샘플d | 7 | x | x | 2 | 이동불가 | 턴이 넘어갈 때마다 커맨더의 체력 1회복 |

위의 표는 임시 샘플이므로 카드들의 구성 요소에 대하여 이해하는 용도로만 사용해 주시기 바랍니다

1. **게임의 진행**

**3-1. 게임시작**

**시작화면 그림**

1. **시작**
2. **닫기**

**메인메뉴**

1. **게임 시작: 밑의 게임모드 선택화면으로 넘어감**
2. **DECK: 덱 구축 저장, 불러오기**
3. **설정: 게임내 옵션 설정**

**3-2. 게임의 진행(게임의 룰)**

1 게임의 시작

게임의 시작에 카드 5장을 뽑음 맘에 안 들면 1번 다시 뽑을 수 있다.

마나 5개를 지급받으며 게임 시작

선공은 1번째 턴에 이동 불가= 공격 불가

2 턴의 흐름

드로우 -> 메인 -> 이동 -> 종료

드로우: 카드를 1장 자동으로 뽑음 마나의 최대치 증가, 마나 5 회복

메인: 카드를 필드로 드래그하여 플레이함, 커맨더나 유닛의 스킬 발동 커맨더나 유닛을 클릭하는 것으로 스킬의 목록을 확인 가능하며 그 목록에 있는 스킬 사용

이동 = 전투: 유닛이나 커맨더를 범위에 맞는 위치를 클릭하여 코스 트 자동 지불 후 이동, 이동경로에 아군 존재시 이동 불가, 이동경로에 혹은 도착지점에 적이 있으면 전투 각각 서로의 공격력 만큼의 대미지를 받고 체력이0이 되면 0이된 쪽이 사라짐 도착지의 적과 교전 후 적이 사라진 경우 도착지에서 정지 도착지의 적이 생존했다면 이동 도착지 직전의 칸에서 정지(이미지 설명)

종료: 턴 종료버튼을 누르면 턴 종료시까지 유지되는 효과 들의 종료처리 여러 효과가 동시에 발동되면 효과를 사용하는 카드의 목록이 나타나며 원하는 순서대로 클릭하여 원하는 순서로 발동가능

상대 턴으로 넘어감->

3 게임의 끝

적이나 나의 커맨더의 체력이 0이된 즉시-> 게임종료

체력이 0이 된 쪽의 패배

1. **토너먼트**

게임 모드중 하나, 8강전을 기준으로 총 3번 전투(카드 전투)

        나중에 싸우는 적일 수록 난이도 증가. (덱 기믹을 강화하는 카드의 추가, 전용 덱등)

토너먼트 이전 각종 이벤트를 수행하면서 덱을 만듬.

4,8강전이 지난후 추가 이벤트 등으로 덱 빌딩,

마지막 결승에서 승리한 이후 승리한 덱이 다음 토너먼트전의 결승 상대의 덱으로 구성됨.

**의도**

카드게임 특성상 한판한판이 길기때문에 최소한의 전투로 다양한 플레이 방법을 생각하고 각판마다의 집중도 향상.

최종 승리 덱이 다음게임에서 상대해야할 덱이 되기때문에 덱을 구성할때와 다회차 플레이의 흥미를 높힘.

1. **War**

**기존 로그라이크에 존재하는 무한 모드, 자신의 커맨더의 체력이 0이 될 때까지 연전, 일정 턴 마다 난이도를 높이는 이벤트 발생 게임이 끝날 때 덱에 카드 추가, 제거,**

**의도**

**계속해서 높아지는 난이도로 계속 도전하고 싶도록 하고, 연전에서 오는 자신의 커맨더의 누적 데미지 관리 등의 일반적인 카드 게임에서 볼 수 없는 전략을 볼 수 있음**

1. **BM**

**카드팩:다양한 카드를 랜덤으로 얻을 수 있음 게임을 플레이 하면 얻는 자원으로 뽑기 가능 현질로 더 빨리 얻을 수 있게(카드를 얻는 속도를 팔자 카드의 다양성을 팔지 말고)**

**게임 자체의 유료화: 추가적인 BM을 만들지 않아도 된다.**