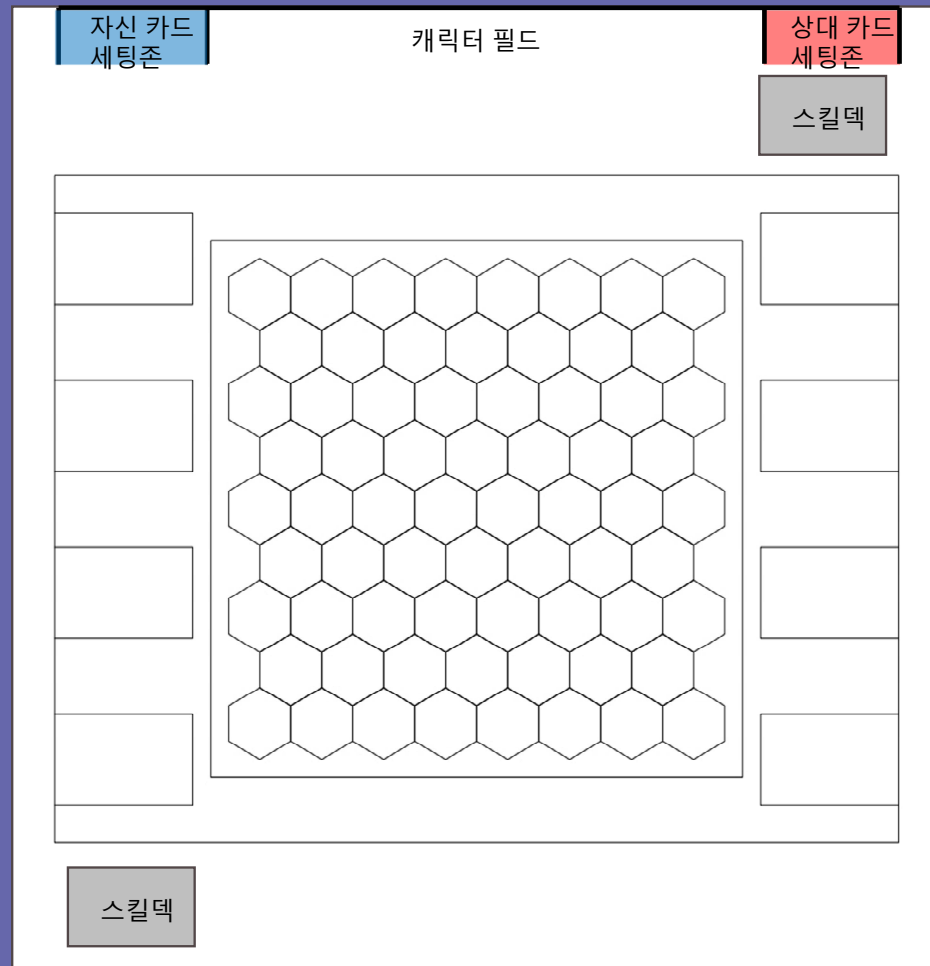
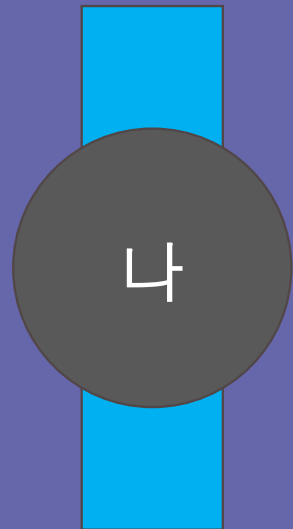


## 10. 게임 기본 구성



## 10. 게임 기본 구성

### 1. 캐릭터 필드

8x9로 이루어져 있으며 다양한 경우의 수를 만들기 위해 정육각형으로 작성함

R=리더클래스의 자리 1개소  
H=하이클래스의 자리 4개소  
M=미들클래스의 자리 4개소  
L=로우클래스의 자리 5개소

구분	선정	소환필요치
리더클래스(R)	필수(최대1)	0,1
하이클래스(H)	선택(최대2)	4
미들클래스(M)	선택(최대3)	3
로우클래스(L)	선택(최대5)	2

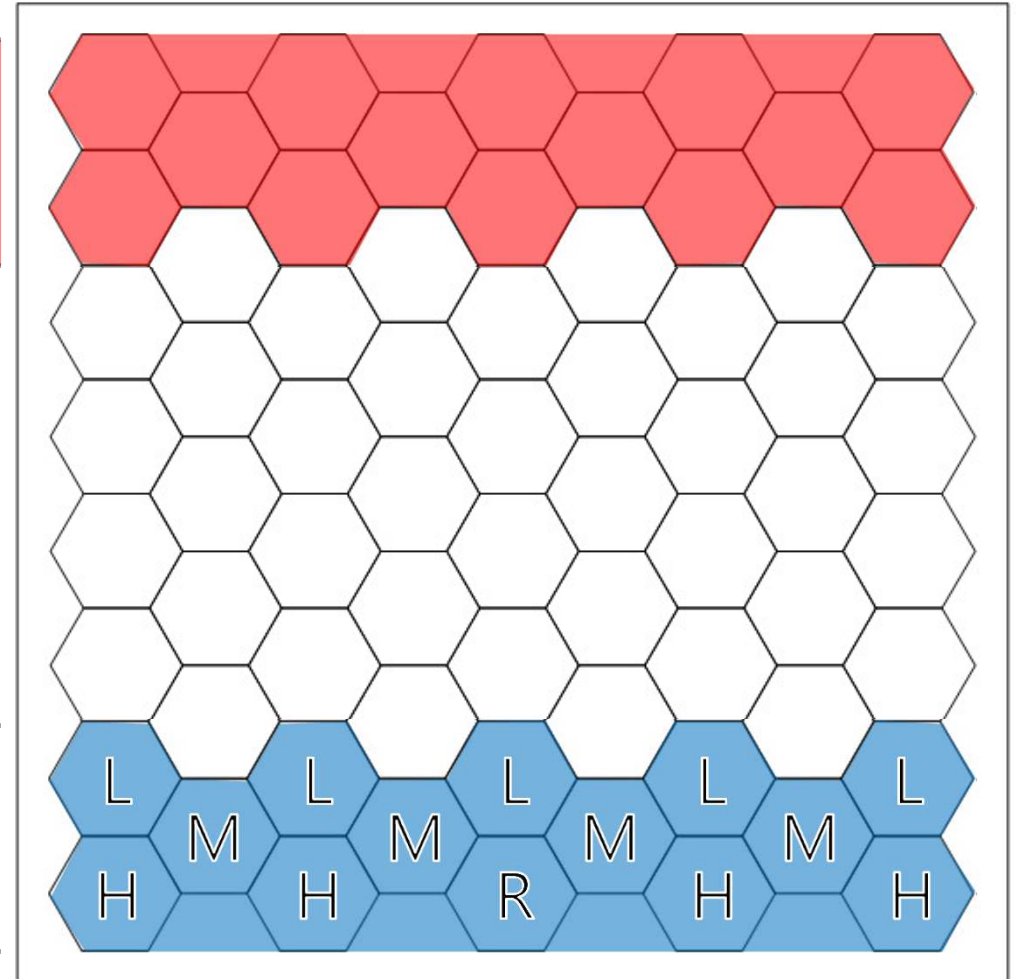
소환필요치는 최대 10임

클래스 구분과 소환 필요치 설정으로 게임전략의 다양성을 만들 수 있음

상대의 전술공간

전투공간

자신의 전술공간



# 10. 게임 기본 구성

## 2. 캐릭터

구분	소환 필요치	총 능력치
리더클래스	0	4
리더클래스	1	5
하이클래스	4	12
미들클래스	3	10
로우클래스	2	6

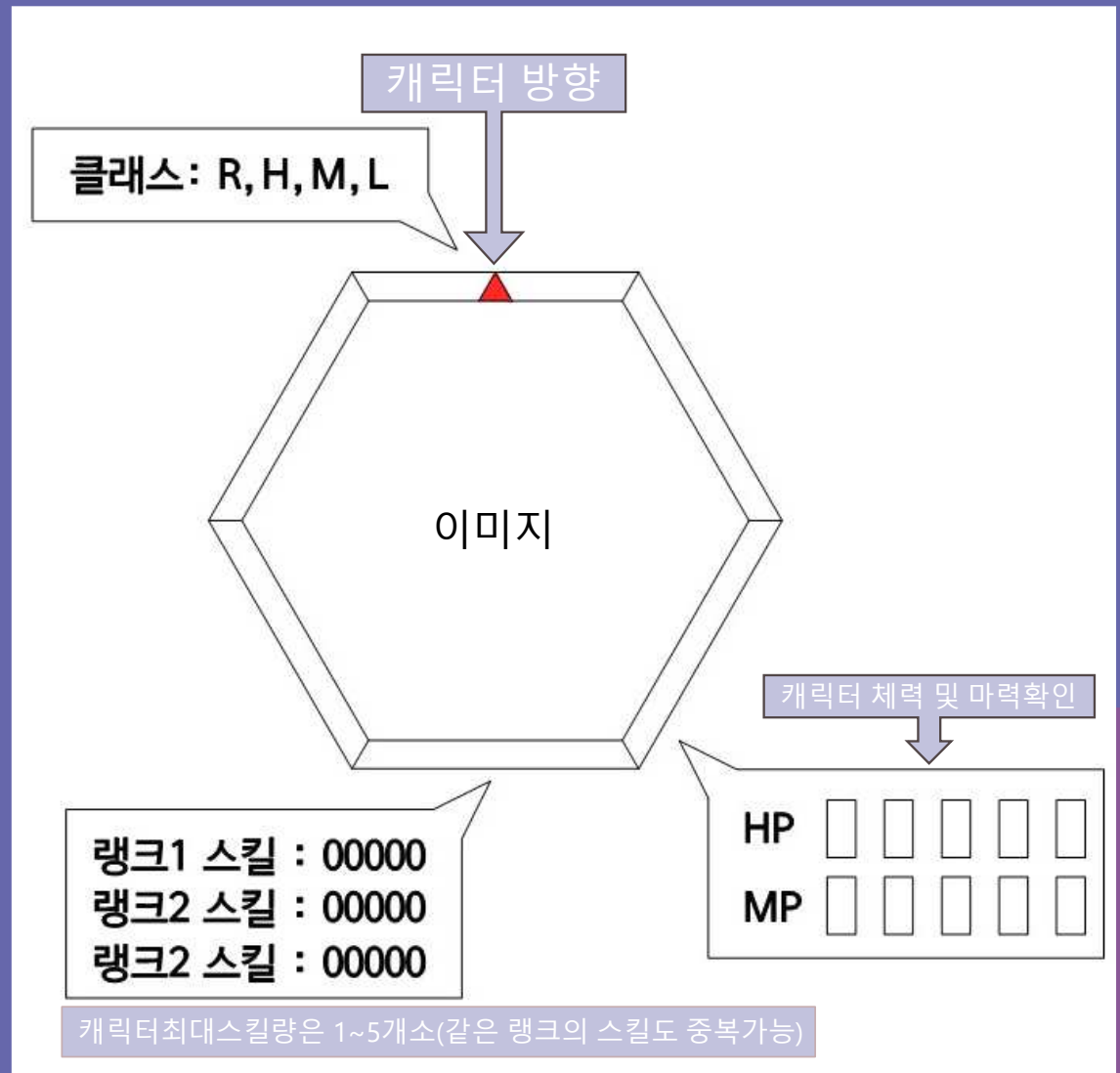
로우(예시)	
합	6
HP	2
MP	2
1랭크 스킬	1
1랭크 스킬	1

리더(예시)	
합	4
HP	2
MP	1
1랭크 스킬	1

미들(예시)	
합	9
HP	4
MP	3
1랭크 스킬	1
3랭크 스킬	1

리더(예시)	
합	5
HP	1
MP	2
2랭크 스킬	1

하이(예시)	
합	12
HP	2
MP	5
1랭크 스킬	1
2랭크 스킬	1
3랭크 스킬	1
4랭크 스킬	1
5랭크 스킬	1



## 10. 게임 기본 구성

### 3. 카드

#### 3-1. 카드 구분

카드			
이동	스킬		
	물리	마법	이동

#### 3-2. 스킬카드 구분

구분	mana소비량	스킬범위	스킬종류	
1랭크 스킬	MP-1	1,2	이동,약공,회복	
2랭크 스킬	MP-2	3,4,5	이동공격,중공,방어,방해	
3랭크 스킬	MP-3	6,7	중강공	
4랭크 스킬	MP-4	8,9	강공,소생	
5랭크 스킬	MP-5	10이상	EX	



## 10. 게임 기본 구성

### 4. 게임 룰

#### 4-1. 셋팅

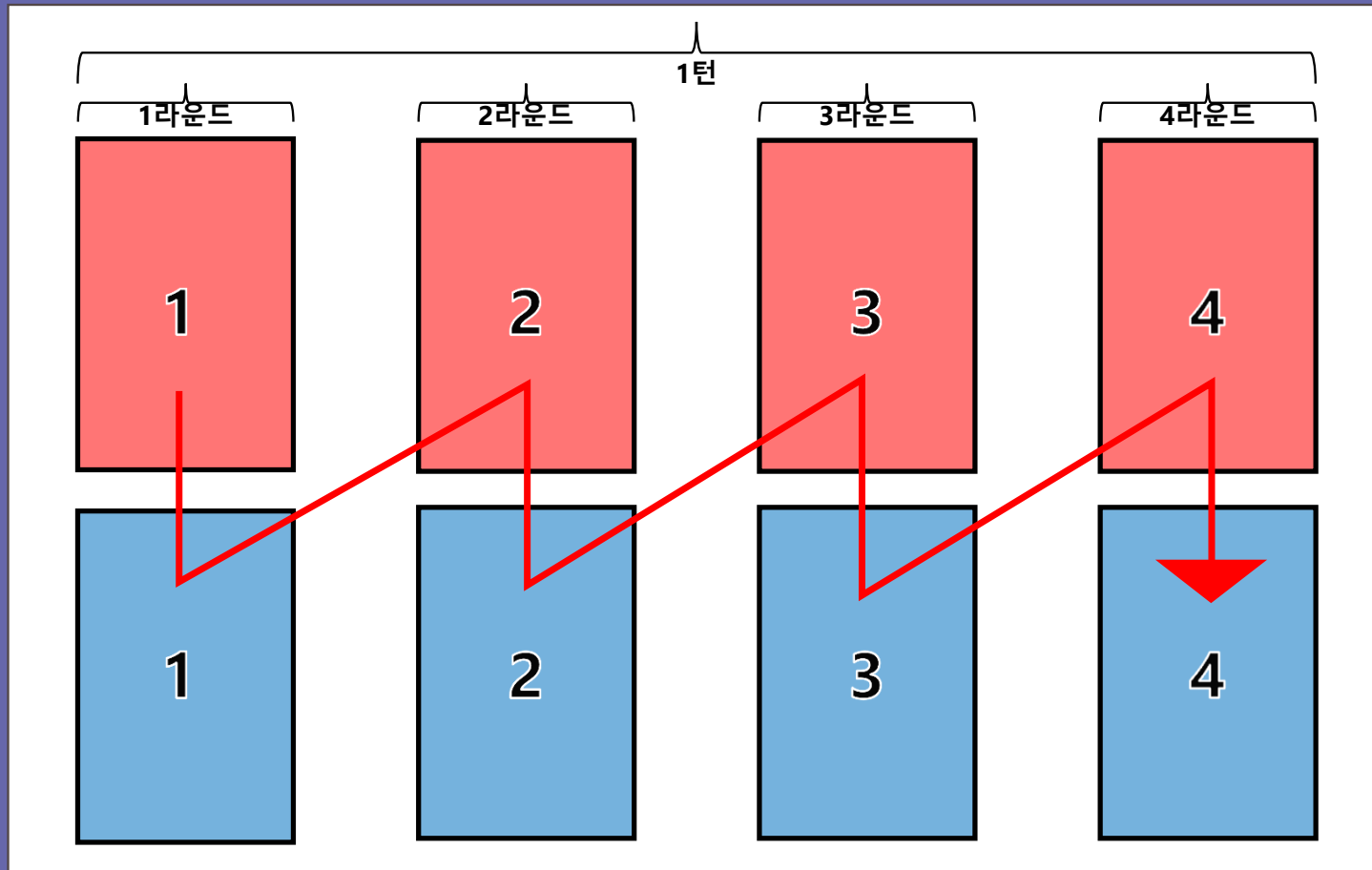
1. 룰에 맞추어 캐릭터를 선정함 (R, H, M, L) (같은 캐릭터는 최대 1개로함)
2. 선정한 캐릭터의 스킬카드를 섞어 덱을 구축함(이동카드 제외)
3. 같은 카드는 최대 4장까지 포함 가능함
4. 덱수는 최소 캐릭터당 4장씩으로 계산함(3캐릭12장, 4캐릭16장, 5캐릭20장)
5. 이동카드는 기본카드로 패에 갖고 있다(캐릭터 4개 기본 패 4장)
6. 덱에서 필드 위의 캐릭터 수에 2배를 뺀다. (3캐릭6장, 4캐릭8장, 5캐릭10장)

#### 4-2. 게임 진행

1. 선후공을 정한다.
2. 그 후 패에서 스킬카드 6~10장, 이동카드3~5장 중에 4장을 골라 순서대로 셋팅한다.
3. 선공부터 셋팅한 카드는 순서대로 이행한다.
4. 이행 후 이동카드를 제외한 모든 스킬카드를 다시 섞어 덱을 만든다.
5. 4-2-2를 다시 함

## 10. 게임 기본 구성

### 4. 게임 순서



## 10. 게임 기본 구성

### 4. 게임 룰

#### 4-3. 게임 종료

1. 자신의 R클래스가 죽으면 패배한다.
2. 상대의 R클래스가 죽으면 승리한다.
3. 승부가 날 수 없는 상황이거나 같은 라운드에 양쪽 R클래스가 죽으면 무승부로 한다.

#### 4-4. 기타 룰

1. 캐릭터(H, M, L)가 죽으면 덱에서 죽은 캐릭터와 관련된 스킬카드를 제외한다.
2. 캐릭터는 게임 개시 시 최대치의 HP, MP를 가지고 시작함
3. 캐릭터의 MP는 매 라운드 시작 시 1씩 회복함