

카드 배틀 퀘스트

20211182043 홍륜기

게임 컨셉

“ 세 캐릭터의 카드를 전략적으로 사용해 적을 무찔러라! ”

핵심 시스템

- 3명의 캐릭터를 조종
- 실시간 전략 카드 전투

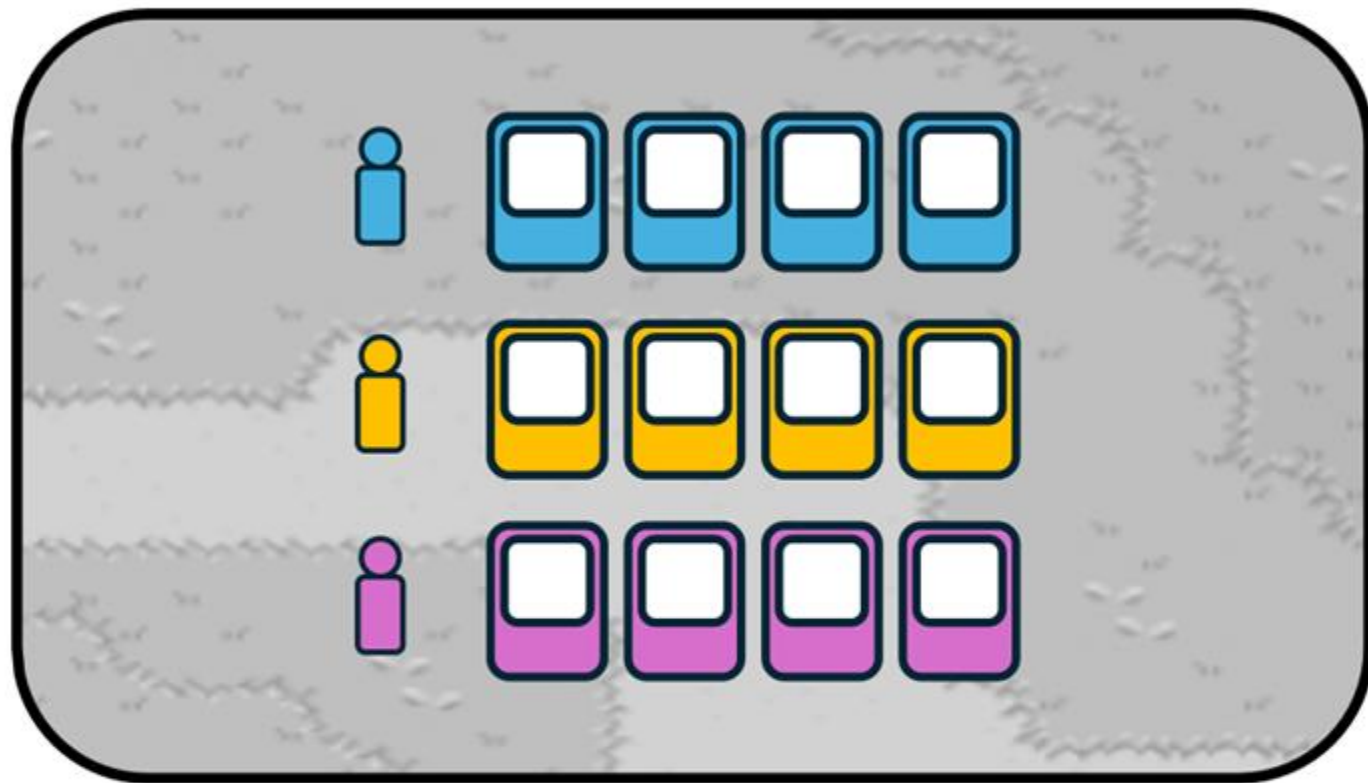


재미 요소

- 캐릭터 조합의 다양성
- 실시간으로 이루어지는 전략적 선택

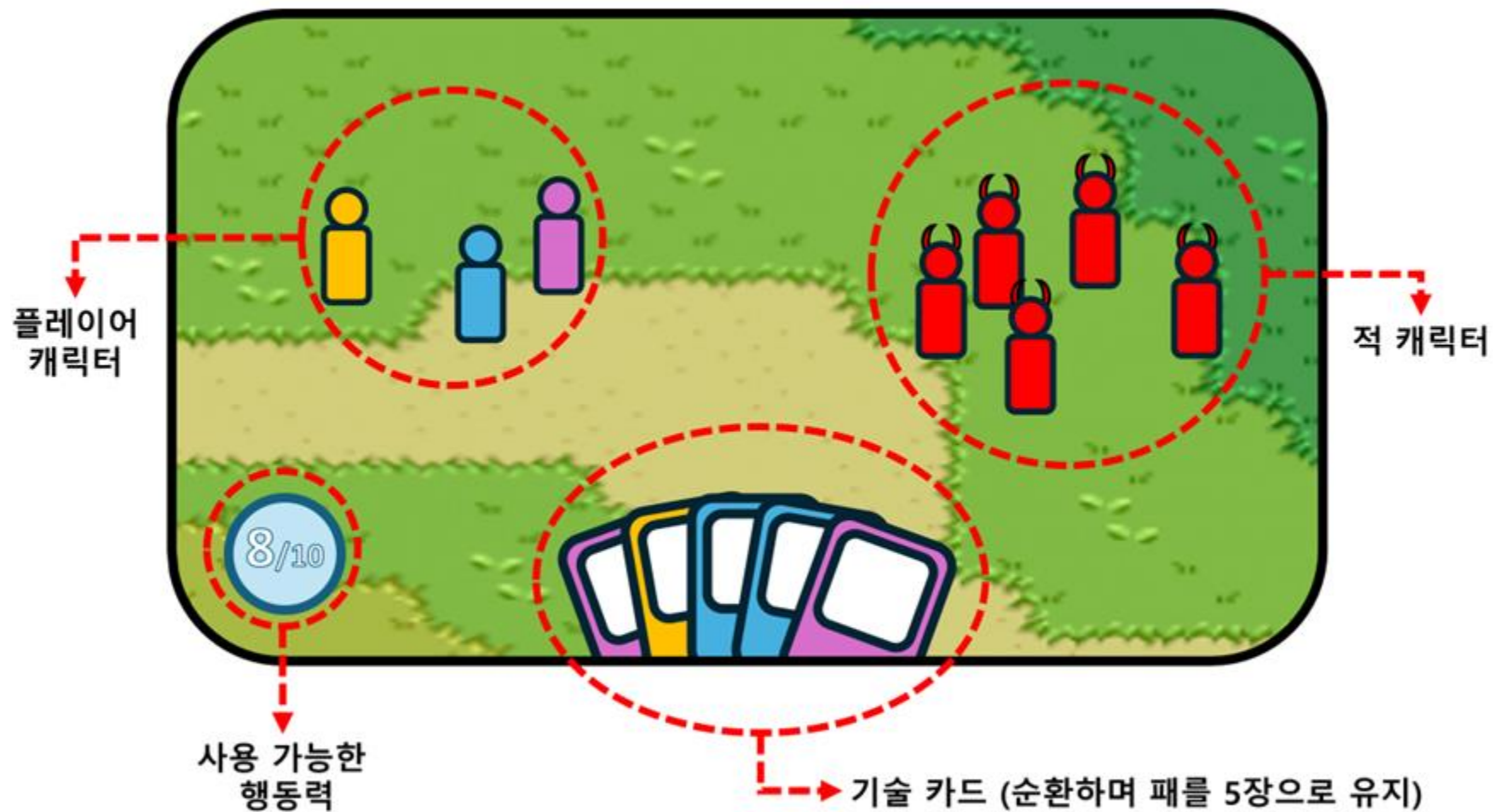


게임 진행(1/4)

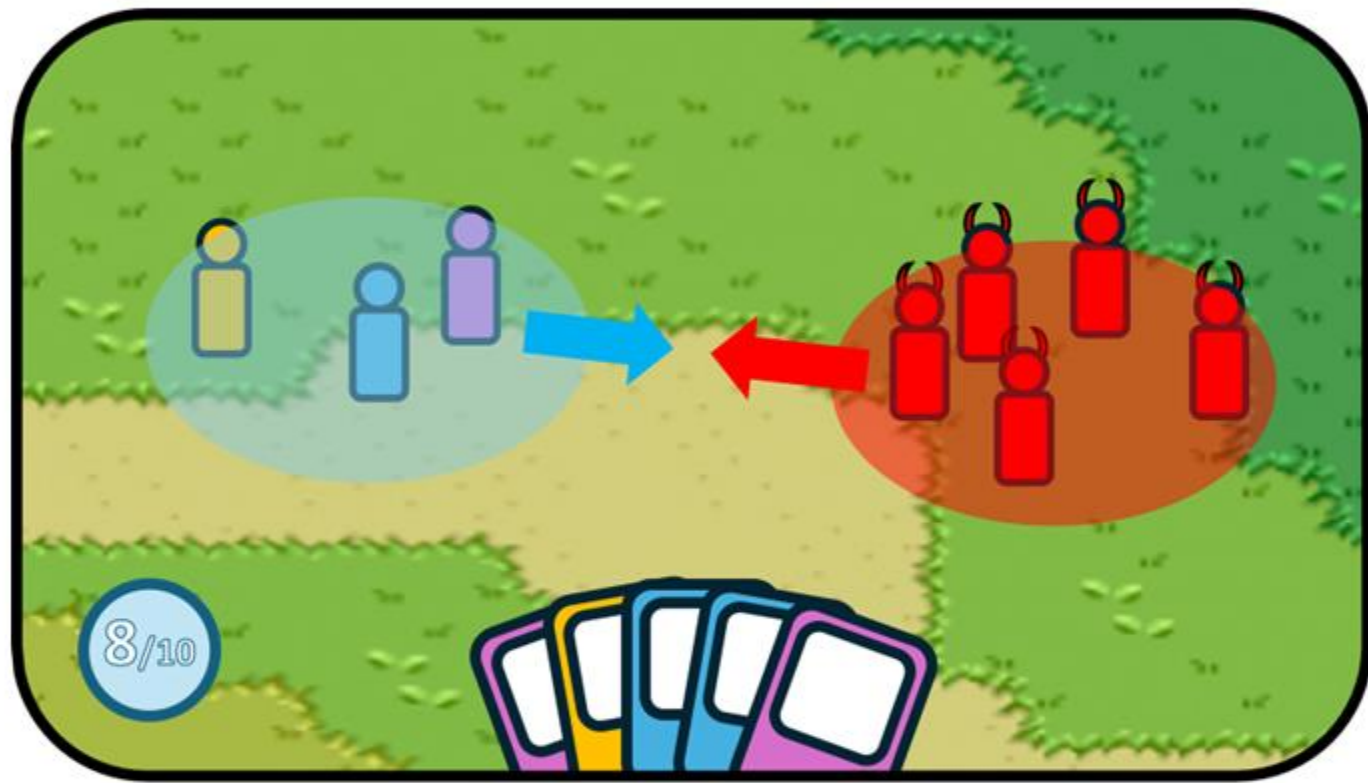


3명의 캐릭터, 12개의 기술 카드를 이용해 덱 구성

게임 진행 (2/4)

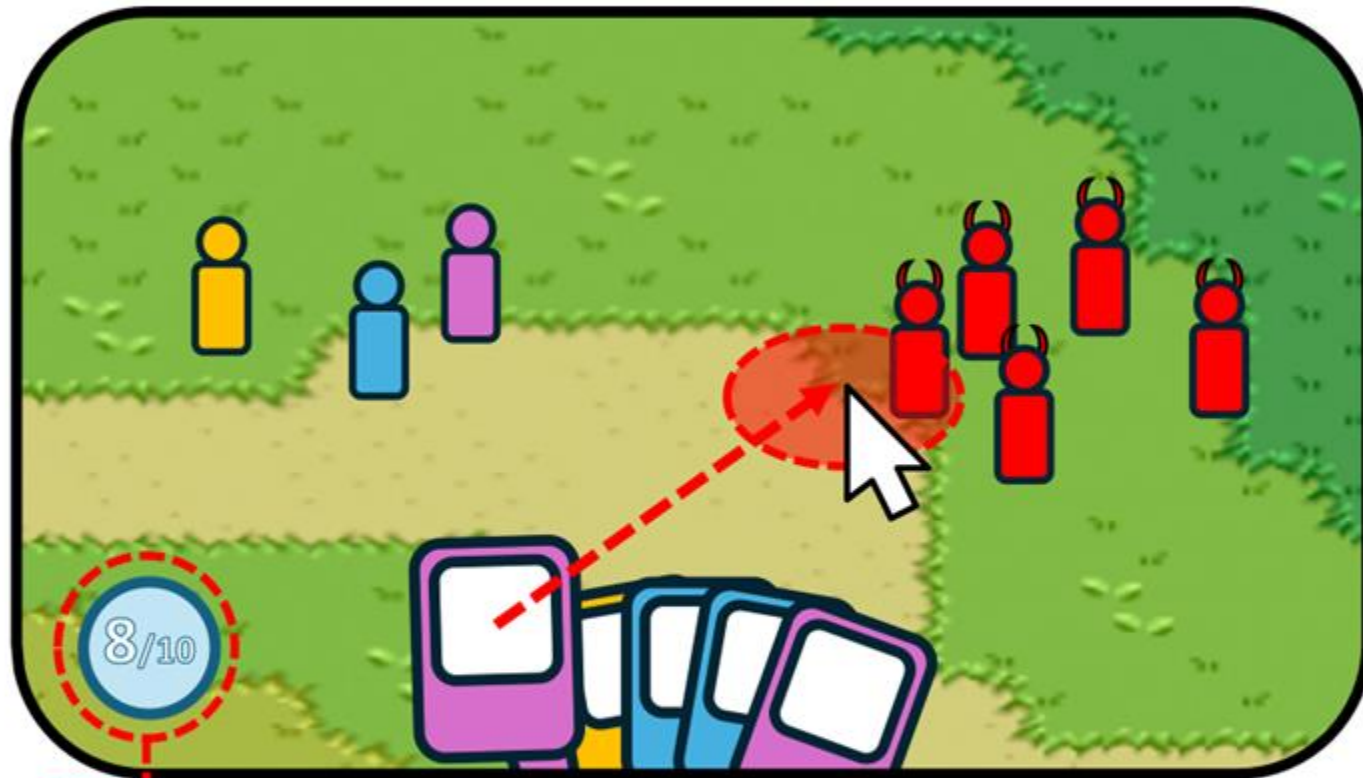


게임 진행 (3/4)



기본적으로 자동으로 적을 찾아 전투

게임 진행 (4/4)



일정 간격으로 행동력
1씩 회복

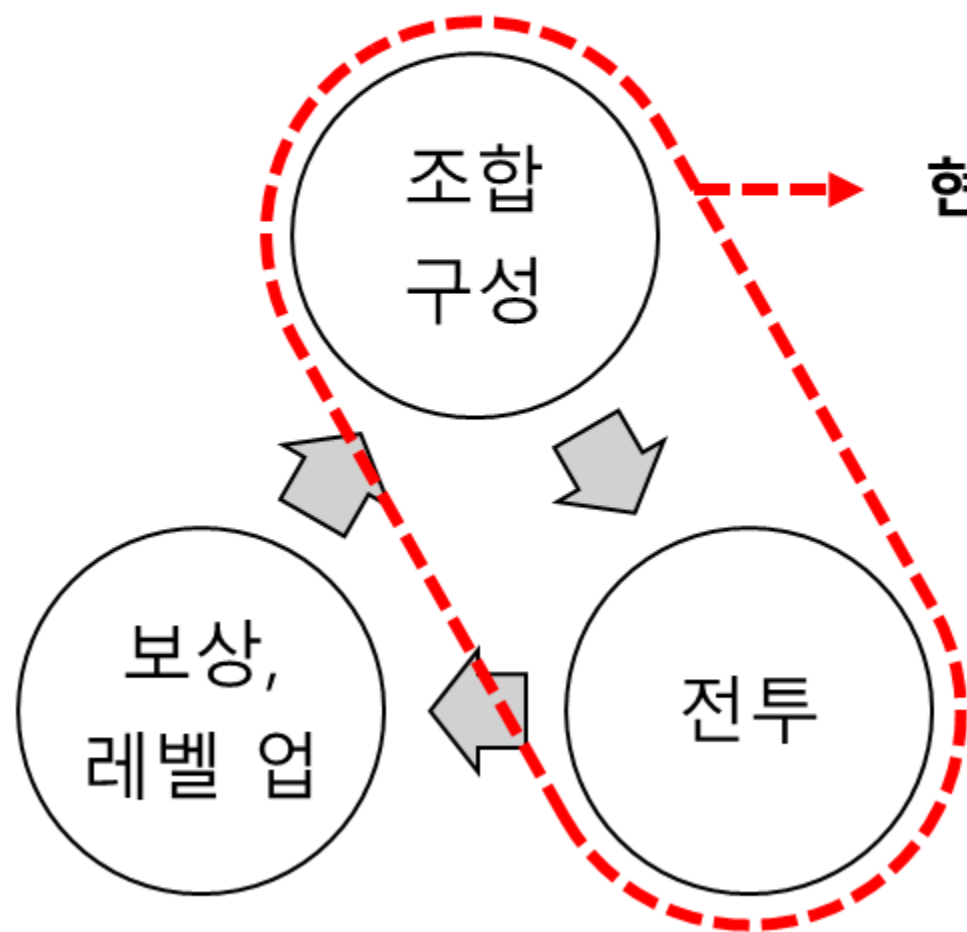
마우스 드래그 & 드랍 방식으로 기술 카드 사용
(행동력 사용)

개발 일정

주차	개발 내용	세부 내용
1	리소스 검색	<ul style="list-style-type: none">배경, 캐릭터, 애니메이션 이미지 스프라이트 구하기Bgm 및 효과음 리소스 구하기
2	기본 구현 (캐릭터, 카드 시스템 등)	<ul style="list-style-type: none">캐릭터 클래스 설계 및 구현 / 이동, 애니메이션 로직 구현플레이어 및 적 캐릭터 생성 및 초기 설정
3		<ul style="list-style-type: none">카드 생성 및 관리 시스템 구현카드 드래그 앤 드롭 시스템 구현
4	전투 시스템 구현 (캐릭터 행동 패턴, 카드 효과 등)	<ul style="list-style-type: none">공격 메커니즘 구현 / 캐릭터 간 상호작용 로직 구현캐릭터 체력 감소 및 회복, 사망 로직 구현
5		<ul style="list-style-type: none">기본적인 오토 배틀 캐릭터 패턴 디자인
6		<ul style="list-style-type: none">각종 카드 효과 제작 및 구현
7	인터페이스 구현	<ul style="list-style-type: none">메뉴화면 제작, 캐릭터, 카드 등 각종 객체 위치 설정
8	최종 정리	<ul style="list-style-type: none">각 시스템 통합 및 게임 밸런싱

기획

게임의 진행 순서도

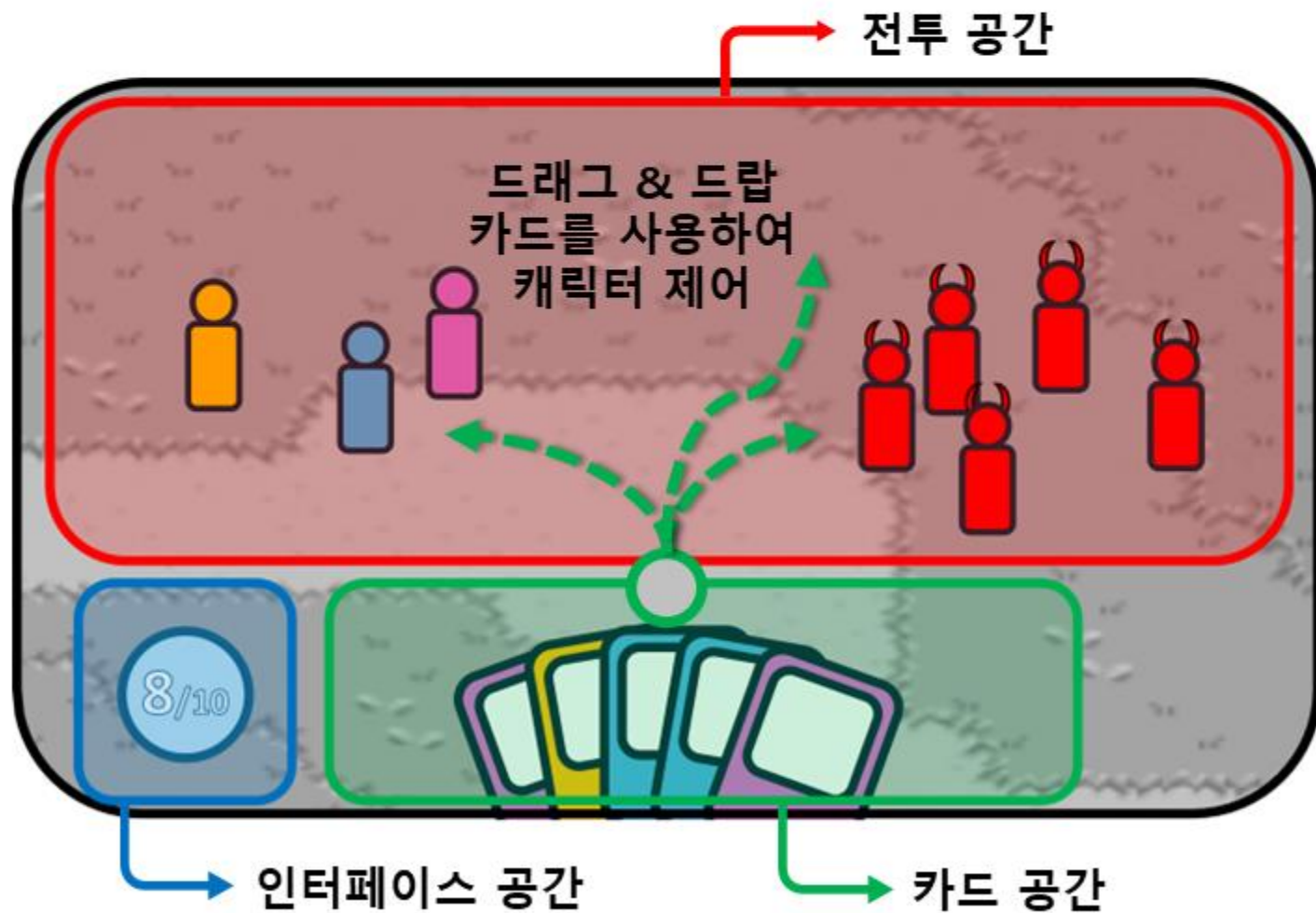


현재 개발 목표

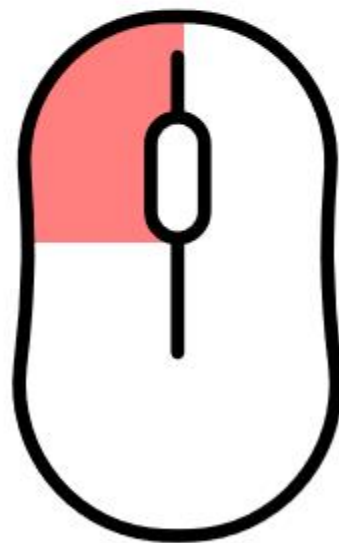
- 3명의 캐릭터
- 캐릭터 별 4장의 카드
- 1개 전투 스테이지

기획

전투 화면 구성 및 조작



마우스 좌클릭만을
이용하여 조작



기획

캐릭터 1: 전사



concept : 전열에서 피해를 흡수하는 탱커



카드 1 : 돌진 공격

원하는 방향으로 돌진하며 경로 상의 적들을 공격



카드 2 : 방패 올리기

보호막을 열고, 보호막이 유지되는 동안 지속적으로 체력 회복



카드 3 : 도발의 오라

주변 적들을 도발하여 자신을 공격하게 만드는 오라 발산



카드 4 : 버티기

일정 시간동안 받는 피해를 무시하지만, 자신 또한 공격할 수 없음

기획

캐릭터 2: 궁수



concept : 원거리에서 강력한 피해를 주는 딜러



카드 1 : 저격

일직선 상에 큰 피해. 처음 적중한 적에게 더 큰 피해를 입힘



카드 2 : 구르기

원하는 방향으로 돌진한 후 일정 시간동안 공격 속도 증가



카드 3 : 화살 비

넓은 범위 내 적들에게 지속 피해를 주고 느려지게 함



카드 4 : 다연장 화살

남은 전투 동안 이 캐릭터의 기본 공격이 추가 투사체를 발사함

기획

캐릭터 3: 마법사



concept : 아군을 보조하는 다재다능 서포터



카드 1 : 화염구 발사

중간 범위에 큰 피해



카드 2 : 골렘 소환

주변 적들을 즉시 도발하는 골렘 소환수를 소환



카드 3 : 신속 재생

일정 시간동안 아군을 치유하고, 공격 속도를 증가시킴



카드 4 : 회오리

넓은 범위의 적들을 회오리 중앙으로 끌어당김

기획

적 캐릭터



Boss : 스켈레톤 왕

공격 패턴 :

- 부하 스켈레톤들을 소환
- 일정 주기마다 정예 스켈레톤을 소환
- 가장 먼 캐릭터에게 마법공격 (회피 가능)
- 가끔 아군 후방에 부하들을 소환함



칼 스켈레톤 :

- 적당한 체력, 낮은 공격력
- 가까운 적을 공격
- 머릿수로 승부



활 스켈레톤 :

- 낮은 체력, 적당한 공격력
- 가까운 적을 공격




정예 스켈레톤 :

- 높은 체력, 공격력
- 가까운 적을 공격
- 일정 주기마다 강력한 근접 공격
- 공격 준비시간이 길어 대처 가능

기획

스테이지 구성

 : 적 소환 위치

