

Kill The King
게임 설명서
Game Version 1.0

<목차>

- 1. 게임 플레이 방법**
- 2. 인게임 정보**
- 3. 조작**

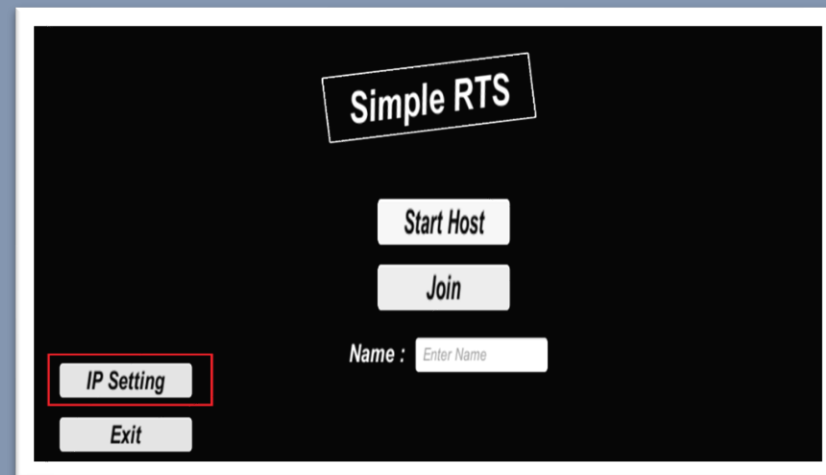
작성자 : 손상훈

이메일 : as_hy@naver.com

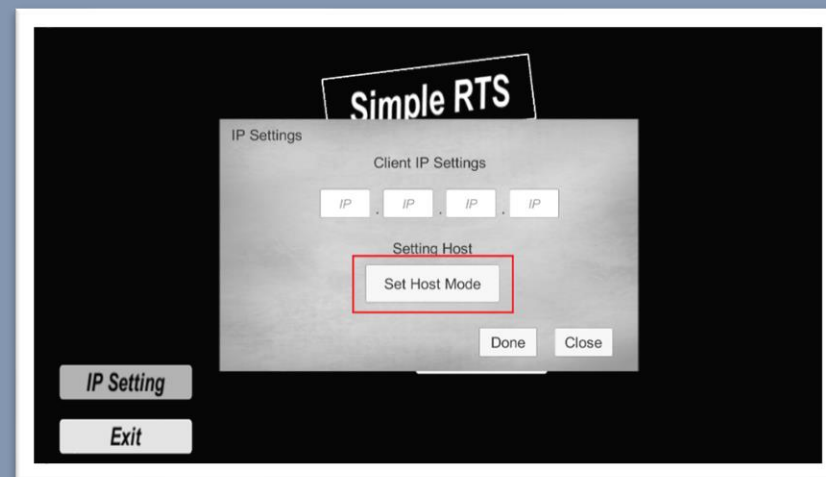
1. 게임 플레이 방법

1-1. 호스트로 시작하기

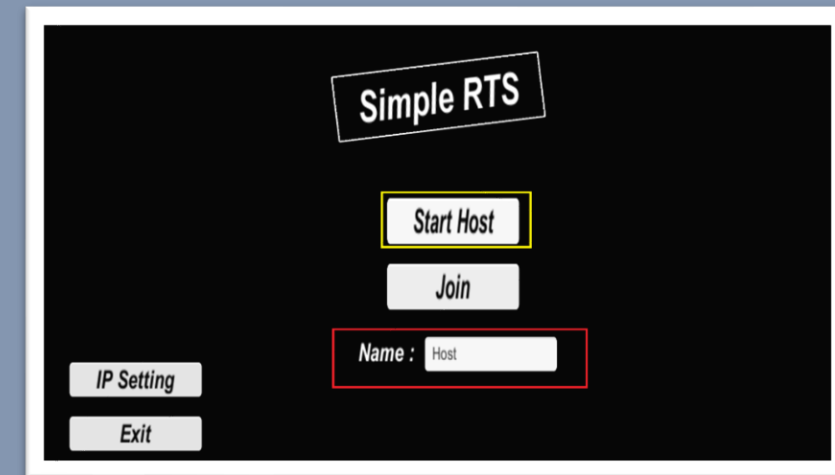
게임의 방장으로 게임을 시작하는 방법입니다.



1) 왼쪽 아래의 IP Setting 버튼을 클릭해 주세요.



2) 빨간 박스 안의 Set Host Mode 를 눌러주세요



3) 빨간 박스 안에 이름을 입력하시고 노란 박스 안에 Start Host 버튼을 눌러주세요.



4) 호스트 모드의 게임 대기방이 생성되고 상대방의 입장을 기다립니다.

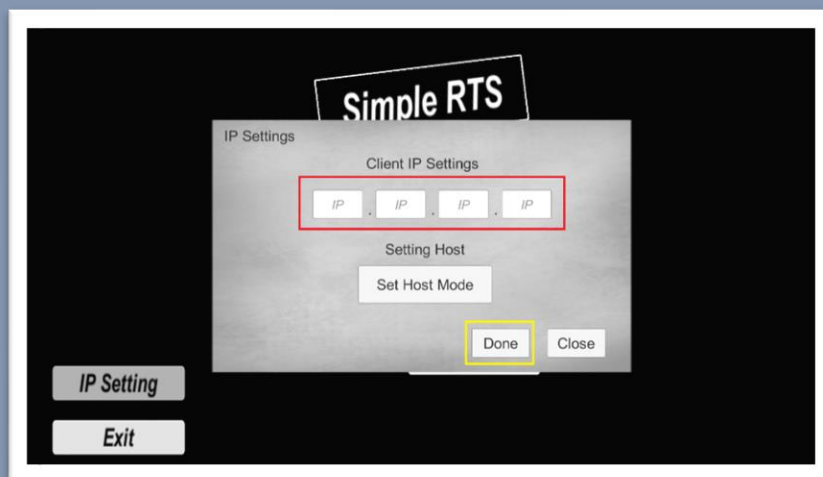
이후 상대방이 접속하여 Ready 버튼을 입력한다면 Start 버튼이 활성화되고 게임을 시작할 수 있습니다.

1-2. 클라이언트로 시작하기

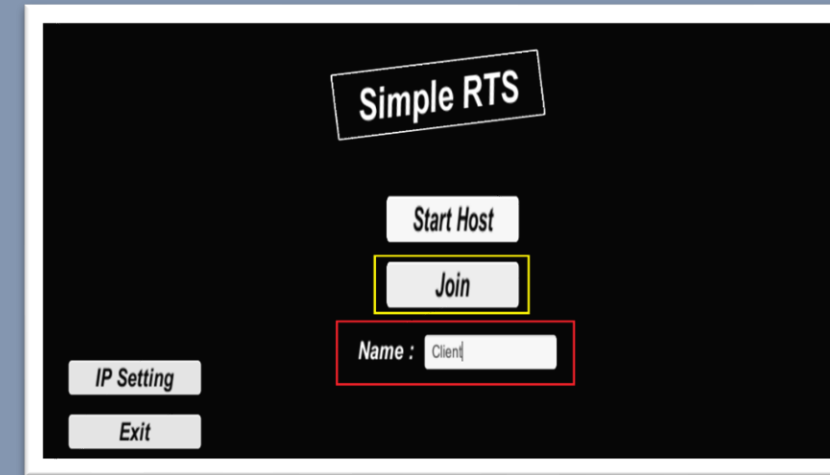
생성된 방에 입장하는 클라이언트로 게임을 시작하는 방법입니다.



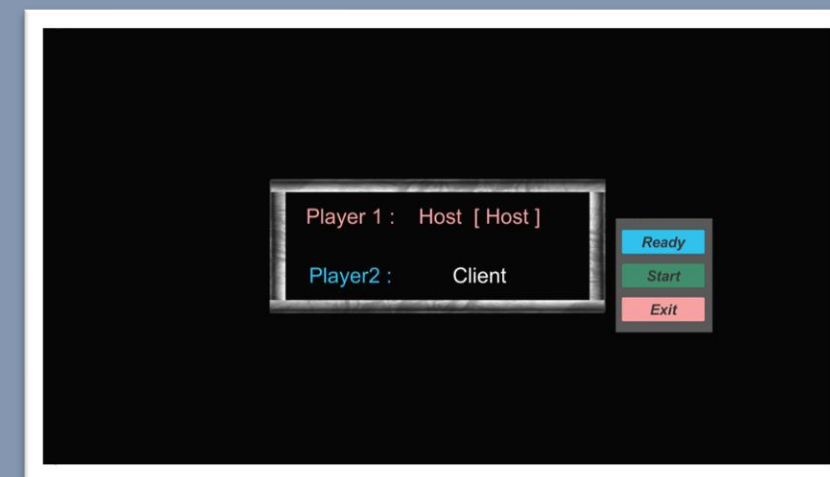
1) 왼쪽 아래의 IP Setting 버튼을 클릭해 주세요.



2) 빨간 네모박스 안 Client IP Setting에 접속하고자 하는 대기방의 IP를 입력한 뒤 노란 네모박스 안 Done 버튼을 클릭해 주세요.



3) 이후 이름을 입력한 뒤 Join 버튼을 통하여 생성된 방에 입장해주세요.



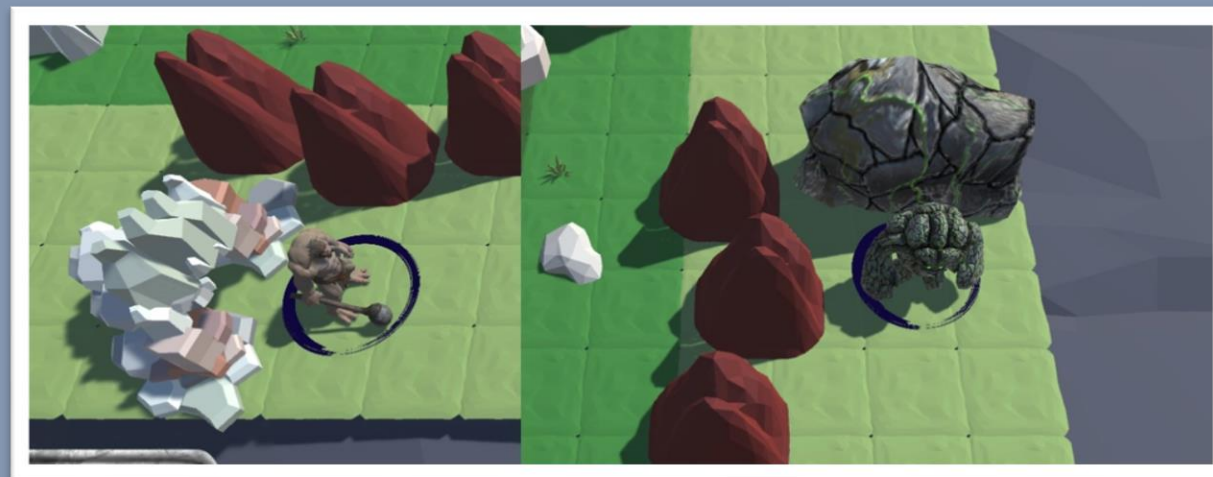
4) 호스트가 게임 대기방을 생성하였다면 게임 대기방에 입장할 수 있게 됩니다.

이후 Ready버튼을 눌러 준비를 완료하면 상대방의 Start버튼이 활성화되어 게임 시작을 할 수 있습니다.

1-3. 게임 플레이 하기



게임이 시작되면 자원을 채취하고 다양한 유닛 고용 및 건물 건설을 할 수 있습니다.



중간 보스들을 처치하면 조금 더 풍부한 자원을 획득할 수 있습니다.



각 중간 보스를 처치하여 더 많은 자원을 획득할 수 있는 숲으로 갈 수 있습니다.



많은 유닛을 고용하고 업그레이드하여 센터에 있는 상대방의 M KING을 처치하면 게임 승리입니다.

2. 인게임 정보

< User Unit >

유저가 고용 가능한 유닛들의 상세 스펙에 관한 내용이 담겨있습니다.

< Wild Unit >

중립 및 보스 유닛의 상세 스펙에 관한 내용이 담겨있습니다.


< Resource >

자원의 총량 및 재생성 시간에 관한 내용이 담겨있습니다.

< Structure >

건물 및 건물의 기능에 관한 내용이 담겨있습니다.

< User Unit >

	Name	Guardian
	Defense	1
	HP	100
	Move Speed	11
	Attack Damage	10
	Attack Speed	1.5
	Attack Range	3
	Farming Amount	75
	Farming Speed	10
	Unit Type	근거리
< Guardian >		
고용할 수 있는 유닛 중 가장 기본적인 유닛입니다.		
모든 능력치가 골고루 분배되어 있는 것이 특징입니다.		

	Name	Barbarian
	Defense	3
	HP	120
	Move Speed	9
	Attack Damage	16
	Attack Speed	2
	Attack Range	3
	Farming Amount	150
	Farming Speed	15
	Unit Type	근거리
< Barbarian >		
기본 방어력과 공격력이 높은 것이 특징인 유닛입니다.		
대체적으로 높은 수치의 능력치를 가지고 있습니다.		

< Wild Unit >



Name	Dr. Witch
Defense	0
HP	40
Move Speed	7
Attack Damage	25
Attack Speed	2.5
Attack Range	8
Farming Amount	75
Farming Speed	15
Unit Type	원거리
Cost	100/200

< Dr. Witch>

마법을 사용하는 원거리 유닛입니다.
전반적인 능력치는 떨어지나, 강력한 데미지를 가지고 있습니다.



Name	Thief
Defense	0
HP	35
Move Speed	13
Attack Damage	3
Attack Speed	5
Attack Range	3
Farming Amount	30
Farming Speed	3
Unit Type	근거리
Cost	50/50

< Thief >

센터 지역을 제외한 모든 위치에 고용 가능한 특수한 유닛입니다.
숲속 지역에 가면 적팀에게 보이지 않는 은신 상태가 됩니다.
다만, 공격을 하게 되면 은신 상태로 돌아갈 수 없게 됩니다.



Name	Cave Troll
Defense	0
HP	500
Move Speed	3
Attack Damage	35
Attack Speed	2
Attack Range	3
Unit Type	근거리

< Cave Troll >

숲으로 가는 길을 막고 있는 Cave Troll입니다.
해당 유닛을 처치하게 된다면 더 많은 목재를 얻을 수 있는 기회를 갖게 될 것입니다.



Name	Golem
Defense	5
HP	750
Move Speed	3
Attack Damage	50
Attack Speed	2.5
Attack Range	3
Unit Type	근거리

< Golem >

숲으로 가는 길을 막고 있는 Golem입니다.
높은 방어력을 가져 처치하기 쉽지 않겠지만, 처치하게 된다면 광물을 얻을 수 있게 되고,
더 많은 것들을 만들 수 있게 될 것입니다.

< Resource >




Name	M King
Defense	10
HP	1500
Move Speed	7
Attack Damage	35
Attack Speed	1.5
Attack Range	3
Unit Type	근거리

< M King >

게임의 최종 목표가 되는 유닛입니다.

상대편 진영의 M King을 처치한다면 플레이어는 승리하게 될 것입니다.

다만 높은 능력치를 가지고 있어 쉽게 처치하기는 힘들 것입니다.



Name	Tree
Max Resource	500
Create Time	20

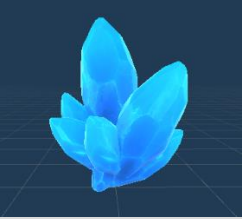
< Tree >

Tree를 채취할 경우 목재를 얻을 수 있습니다.

목재는 모든 거래에 필요한 기본적인 자원입니다.

유닛들을 활용하여 채취할 수 있으며 모든 자원을 채취하였을 경우 일정시간 채취할 수 없게 됩니다.

자원 회복이 끝난다면 다시 채취할 수 있습니다.



Name	Cave Troll
Max Resource	200
Create Time	30

< Crystal >

Crystal을 채취할 경우 광석을 얻을 수 있습니다.


광석은 총량이 목재에 비해 낮은 희귀한 자원입니다.


따라서 더 좋은 용병을 고용하거나 마법을 쓰는 등 고급 기술에 사용됩니다.


유닛들을 활용하여 채취할 수 있으며 모든 자원을 채취하였을 경우 일정시간 채취할 수 없게 됩니다.


자원 회복이 끝난다면 다시 채취할 수 있습니다.

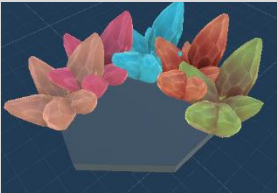
< Structure >

	Name	Home
	기능	Guardian 고용 Barbarian 고용 Dr. Witch 고용 Thief 고용 Upgrade Table 건설 Portal 활성화
<p>< Home ></p> <p>각 팀의 기초가 되는 건물입니다.</p> <p>각종 유닛을 고용하거나 Upgrade Table을 건설할 수 있습니다.</p> <p>또한 광물을 지불하여 센터로 가는 Portal을 활성화시킬 수 있습니다.</p>		

	Name	Upgrade Table
	기능	근접 유닛 공격력 업그레이드 근접 유닛 방어력 업그레이드 원거리 유닛 공격력 업그레이드 원거리 유닛 방어력 업그레이드 Illusion Table 건설
<p>< Upgrade Table ></p> <p>각 유닛을 업그레이드하는 건물입니다.</p> <p>근접 및 원거리 유닛의 공격력과 방어력을 업그레이드할 수 있습니다.</p> <p>또한 각종 마법을 생성하는 Illusion Table을 건설할 수 있습니다.</p>		

	Name	Upgrade Table
	기능	근접 유닛 공격력 업그레이드 근접 유닛 방어력 업그레이드 원거리 유닛 공격력 업그레이드 원거리 유닛 방어력 업그레이드 Illusion Table 건설
<p>< Upgrade Table ></p> <p>각 유닛을 업그레이드하는 건물입니다.</p> <p>근접 및 원거리 유닛의 공격력과 방어력을 업그레이드할 수 있습니다.</p> <p>또한 각종 마법을 생성하는 Illusion Table을 건설할 수 있습니다.</p>		

	Name	Illusion Table
	기능	섬광지대 생성 환각지대 생성 회복지대 생성
<p>< Illusion Table ></p> <p>환상 마법을 통하여 이롭거나 해로운 효과를 생성하는 지역을 만들어낼 수 있습니다.</p> <p>각 효과 지대의 효과는 다음과 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none">- 섬광지대: 밝은 빛을 통하여 해당 지역 안에 있는 유닛의 이동속도를 감소시킵니다.- 환각지대: 환각을 일으키는 지역을 생성하여 해당 지역 안에 있는 유닛을 정지시킵니다.- 회복지대: 해당 지역 안에 있는 유닛의 HP를 회복시킵니다.		



	Name	Portal
	기능	센터 전장으로 유닛 이동
<p>< Portal ></p> <p>Home에서 광물을 지불하여 각 수정을 활성화시킬 수 있습니다.</p> <p>총 5개의 수정이 활성화되면 포탈이 작동합니다.</p> <p>활성화된 포탈은 센터 전장으로 유닛을 이동시킵니다.</p>		

3. 조작

3-1. UI



게임의 UI 는 크게 우측 상단의 자원 보유량을 나타내는 UI 와, 하단에 위치한 게임메뉴, 미니 맵, 선택 메뉴, 행동 메뉴로 나뉘어져 있습니다.

	<div>Name<div>게임 메뉴 버튼</div></div> <div>기능<div>F10버튼을 누르거나 해당 버튼을 클릭하여 아래의 메뉴를 열 수 있습니다.</div></div>
	<div>Name<div>게임 메뉴</div></div> <div>기능<div>E 버튼을 눌러 게임을 종료하거나 F11버튼을 눌러 해당 메뉴를 닫을 수 있습니다.</div></div>

 <div>(다수 선택)</div>	<div>Name<div>선택 메뉴</div></div> <div>기능<div>선택된 유닛들을 보여주는 UI 입니다. - 개별 유닛 선택 시 * 유닛의 상세 정보 확인 가능 - 다수 유닛 선택 시 * HP 상태에 따라 초상화 색깔 바뀜 * 초상화 클릭 시 개별 선택 가능</div></div>
	<div>Name<div>보유 자원</div></div> <div>기능<div>현재 보유하고 있는 자원을 나타냅니다.</div></div>
	<div>Name<div>행동메뉴</div></div> <div>기능<div>현재 선택된 유닛이 취할 수 있는 행동을 보여줍니다. 괄호 사이에 있는 키를 눌러 해당 행동을 취할 수 있습니다.</div></div>
	<div>Name<div>미니맵 메뉴</div></div> <div>기능<div>현재 맵을 간소하게 보여주는 미니맵입니다. 마우스 클릭을 통하여 현재 보고 있는 화면을 이동할 수 있습니다.</div></div>

3-2. 유닛 조작

	기능	이동 명령
	조작 방법	유닛을 선택하고 이동하고자 하는 곳으로 마우스 오른쪽 클릭을 합니다. 이동하고자 하는 위치에는 왼쪽 표시가 생성됩니다.
	기능	공격 명령
	조작 방법	- (A)키를 누르면 마우스 커서가 왼쪽과 같이 변경됩니다. - 해당 상태에서 마우스 왼쪽 클릭을 대상에게 하면 그 대상을 공격합니다. - 만약 대상이 없다면 해당 위치로 이동하며 공격할 대상을 찾습니다.
	기능	자원 채취 명령
	조작 방법	- (G)키를 누르면 마우스 커서가 왼쪽과 같이 변경됩니다. - 해당 상태에서 자원을 왼쪽 클릭한다면 유닛이 해당 자원에게 다가가 자원을 채취합니다.
	기능	정지 명령
	조작 방법	- (S)키를 누르면 유닛을 아무런 행동을 취하지 않는 정지상태로 만듭니다.

3-3. 마우스 커서 상태

	상태	기본 상태
	설명	기본 커서 상태입니다.
	상태	공격 대상 선택
	설명	현재 선택된 유닛이 공격 명령을 대기하고 있는 상태일 때의 커서 모양입니다.
	상태	자원 채취 대상 선택
	설명	현재 선택된 유닛이 자원 채취 명령을 대기하고 있는 상태일 때의 커서 모양입니다.
	상태	마법 지대 생성 위치 선택
	설명	Illusion Table에서 특정 마법 지대를 생성할 위치를 기다리고 있는 상태의 커서 모양입니다. 해당 상태에서 클릭 시 해당 위치에 마법 지대 생성 요청을 보냅니다.
	상태	유닛 감지 상태
	설명	마우스 커서가 유닛에 닿고 있는 상태일 때의 커서 모양입니다.
	상태	비용 지불 상태
	설명	Home에서 Thief를 고용할 위치를 기다리고 있는 상태의 커서 모양입니다. 해당 상태에서 클릭 시 해당 위치에 Thief 고용 요청을 보냅니다.
	상태	건물 감지 상태
	설명	마우스 커서가 건물에 닿고 있는 상태일 때의 커서 모양입니다.

3-4. 마우스/키보드 상호작용

 클릭 유지 + 드래그	상호작용 설명	드래그 마우스 왼쪽 버튼을 누르면서 마우스를 이동하면 여러 유닛을 선택할 수 있도록 드래그 영역이 생성됩니다.
	상호작용 설명	개별 선택 쉬프트를 누른 상태에서 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 해당 유닛을 선택 혹은 해당 유닛을 선택 해제할 수 있습니다.
	상호작용 설명	일반 선택 마우스 왼쪽 버튼을 이용하여 건물이나 유닛 등을 선택합니다.
	상호작용 설명	동작 수행 해당 마우스 커서일 때 마우스 왼쪽 클릭 시 해당 위치나 대상으로 커서에 해당하는 명령을 수행합니다.
	상호작용 설명	유닛 이동 유닛을 선택하고 있을 때 마우스 오른쪽 클릭 시 유닛을 해당 지점으로 이동시킵니다.
	상호작용 설명	동작 취소 해당 마우스 커서일 때 마우스 오른쪽 클릭 시 일반 커서로 돌아가며 동작을 취소합니다.