



**▶ 카드 구성**

- 제물 카드 8장, 소환수 카드 12장으로 구성
- 상대와 플레이어의 카드는 똑같이 구성
- 수령 카드의 효과는 넣지 않음

**▶ 제물 시스템 관련**

- 제물은 카드 1장 당, 1코스트로 취급  
( 2코스트 소환수 소환을 위해 3코스트 소환수를 제물로 하여도, 다른 1장을 추가로 소모해야 함. )

**▶ 시스템 초안 기획서 참조 요소**

- 2[카드 구성], 4[제물 시스템], 5[패], 6[기본 조작], 7[덱&드로우], 9[턴], 10[전투 시스템]  
( 해당 PDF 뒷 페이지에 참조용으로 정리 )

1

## 들어가기 전에...

### ▶ 프로토타입 목표 (1스테이지) 재미검증을 포함해서...

- 플레이어에게 룰 이해(=학습) 시키는 것이 관건
- 상대와 플레이어의 카드는 똑같이 구성
- 수령 카드의 효과는 넣지 않음
- 찢/불 넣지 않음

### ▶ 제물 시스템 관련

- 제물은 카드 1장 당, 1코스트로 취급

( 2코스트 소환수 소환을 위해 3코스트 소환수를 제물로 하여도, 다른 1장을 추가로 소모해야 함. )

### ▶ 시스템 초안 기획서 참조 요소

- 2[카드 구성], 4[제물 시스템], 5[패], 6[기본 조작], 7[덱&드로우], 9[턴], 10[전투 시스템]

( 해당 PDF 뒷 페이지에 참조용으로 정리 )

2

## 프로토타입 필드

HP : 20

12

8

HP : 20

16:9

턴 종료

8

12

### ▼ 필요 사항

패 : 모두 앞면으로 표시

※ 상대 패도 앞면으로 표시해서  
AI 문제점 찾아봐야 함  
( 더 나은 수가 있는데도 멍청한  
선택하면 고쳐야 됨 )

서로 HP는 20으로 설정

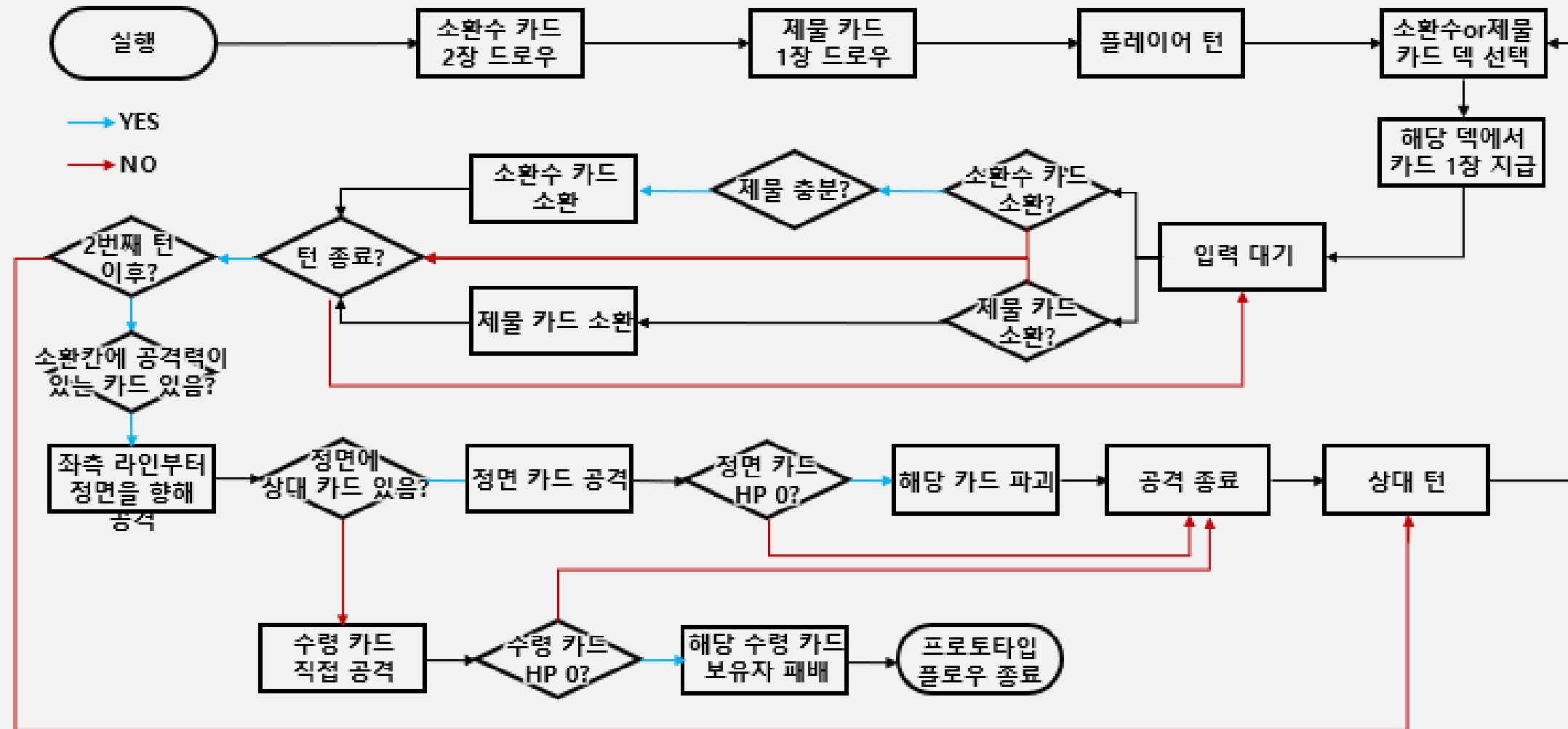
### ▼개인 의견

서로 HP는 왼쪽처럼 텍스트로  
표현해도 될 듯

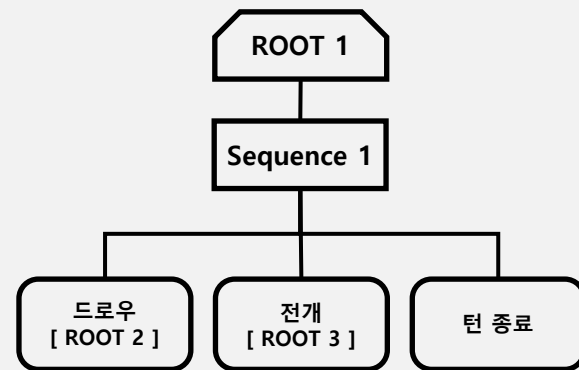
덱은 버튼 형식으로 남은 매수  
확인만 가능해도 될 듯

3

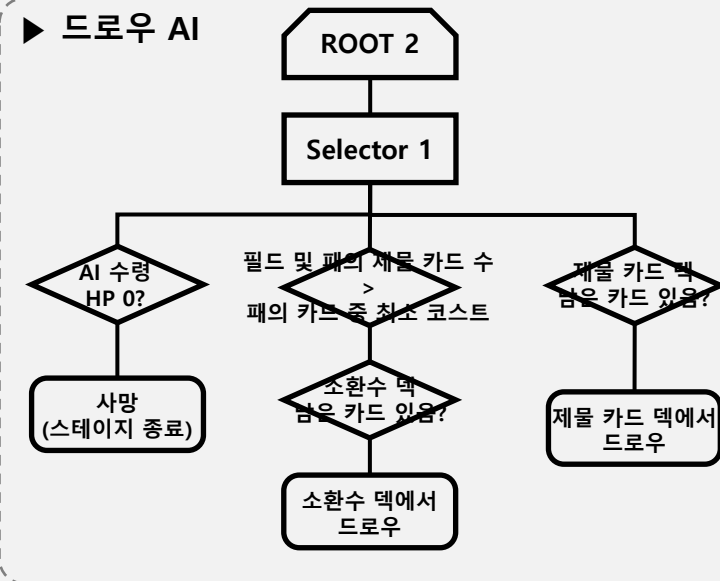
## 프로토타입 플로우



## ▶ 전체 시퀀스



## ▶ 드로우 AI



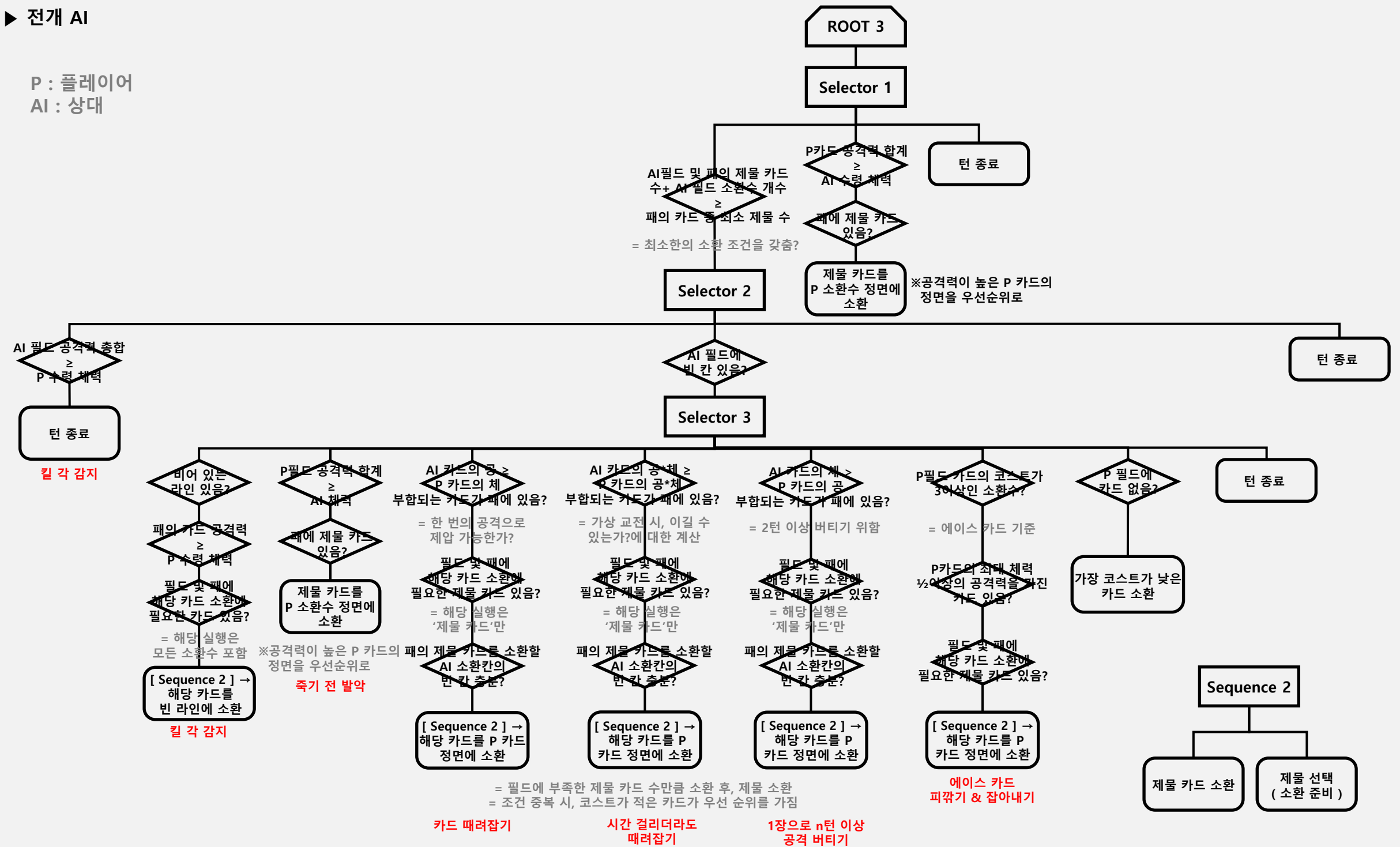
## ※ AI가 인식할 제물 카드 관련

1. 제물 카드 선택에서 뽑은 카드 (비용0, 공0, 체1)
2. 비용이 0인 카드  
(소환수 선택에 존재하는 비용0, 공1, 체2 카드)
3. AI의 필드에서 정면의 P카드보다 [P카드 공 ≥ AI카드 체]의 조건이 성립될 경우

해당 순서대로 제물 우선순위 설정

## ▶ 전개 AI

P : 플레이어  
AI : 상대





## 2

### 카드 구성

#### ▶ 수령 카드

- 게임의 승/패 조건
- 패시브 효과로 자신 필드에 버프를 주는 형식
- 공격할 수 없음
- 수령 카드의 HP가 0이 될 경우, 패배

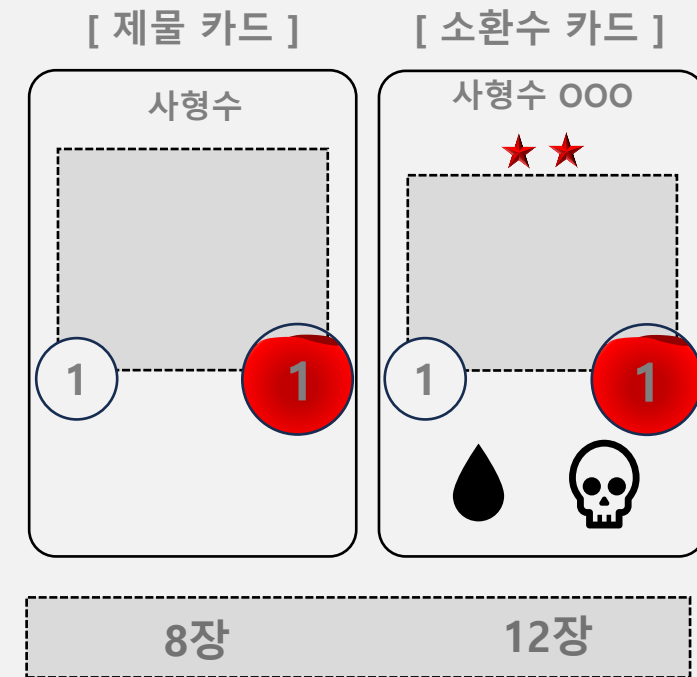
#### ▶ 제물 카드

- 코스트를 담당하는 카드
- 플레이어, 상대 모두 동일한 카드로 구성

#### ▶ 소환수 카드

- 다음 페이지에서 별도로 다룸

#### ▶ 카드 UI예시



▲ 덱 구성 장 수

X 2

( 상대, 플레이어 )



# 4

## 제물 시스템

### ▶ 제물

- 필드에 소환된 카드를 카드에 표기된 [제물 수]만큼 제외하고, 패에서 소환수 카드를 소환하는 것
- 제물의 대상은 소환칸에 위치한 모든 카드를 대상으로 함

### ▶ 이미지 설명



제물 수







- 소환칸에 카드가 2장 있는 상황
- 패에는 2장의 제물 수가 필요한 카드 보유 중

- 패에서 소환할 소환수 카드를 필드에 끌어 놓음

- 제물 수만큼, 필드의 카드를 제외
- 제물을 고르고 있을 때 소환될 카드는 필드 옆 빈 공간에서 대기

- 이후 소환할 칸을 선택

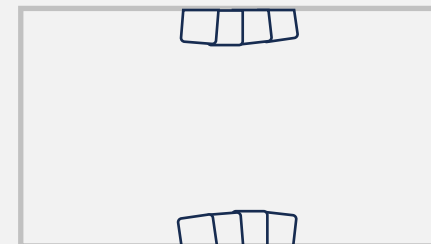
5

패

▶ 패

- 플레이어와 상대가 들고 있는 카드를 의미
- 일반, 확대로 2가지의 상태를 가짐

▶ UI 배치



카드를 들고 마주보고 있다는 느낌을 주기 위해, 대치하고 있는 형태로 배치

## ▶ 카드 정보 확인

- 화면 상 노출되는 카드를 터치하면 화면 중앙에 확대됨으로 정보를 확인할 수 있음.
- 이후, 아무 곳이나 터치함으로 확대된 창을 닫을 수 있음.

## ▶ 카드 정보 확인 조작 예시



카드를 터치

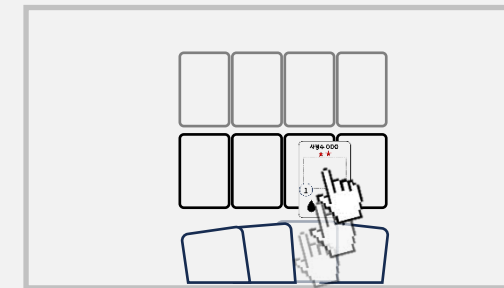


카드 확대

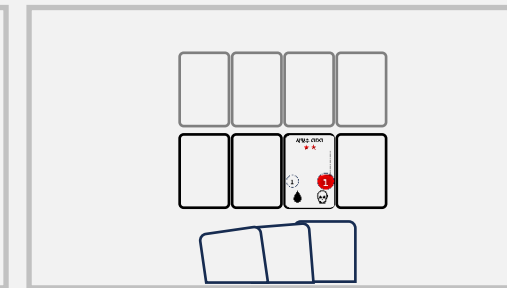
## ▶ 소환

- 스테이지 내에서 패의 카드를 소환칸으로 끌어 놓음으로 소환할 수 있음. + 제물 시스템

## ▶ 소환 조작 예시



끌어 놓기



소환

# 7

## 덱 & 드로우

### ▶ 덱

- 플레이어가 뽑게 될 카드의 묶음을 의미
- 내용물(카드)은 비공개 된 상태로 뒤집혀 있음
- 제물 카드 덱과 소환수 카드 덱으로 총 2종류가 있음

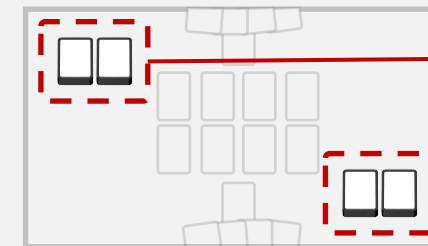
### ▶ 덱 구성

- 제물 카드 덱은 총 8장의 동일한 카드로 구성되어 있음
- 소환수 카드 덱은 총 12장의 각기 다른 종류들의 카드로 구성되어 있음

### ▶ 드로우(카드 뽑기) 규칙

- 스테이지 시작 시에는 제물 카드 1장과 소환수 카드 2장을 자동으로 뽑고 시작한다. (총 3장)
- 매 턴 시작마다 두 덱 중 하나를 선택하여 1장을 뽑을 수 있다. ( 첫 턴 포함 )

### ▶ UI 배치

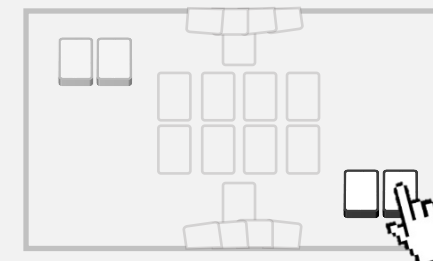


좌: 소환수 카드 덱  
우: 제물 카드 덱

좌: 제물 카드 덱  
우: 소환수 카드 덱

- 코스트의 역할을 하게 될 카드
- 공격/방어의 임무를 수행할 카드

### ▶ 드로우 방식



마우스 커서로 드로우할 덱을 클릭하면 해당 덱에서 카드를 뽑는다.

# 9

## 턴

### ▶ 턴

- 플레이어나 상대가 각자의 행동을 할 수 있는 시간
- 자신의 턴에만 행동할 수 있으며, 상대의 턴에는 조작 불가
- 스테이지 시작 시, 플레이어가 첫 턴으로 플레이

### ▶ 턴 : 진행 순서

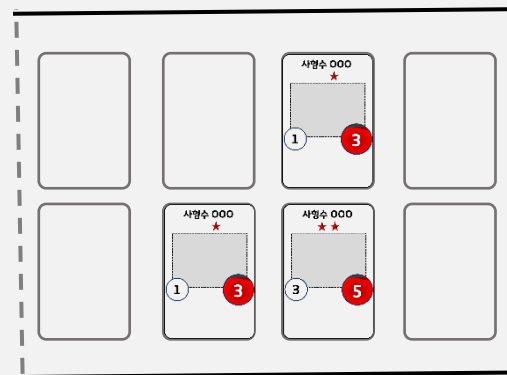
- 이전 페이지의 드로우 규칙에 따라, 카드를 뽑는다.
- 카드를 소환하거나, 그냥 넘길 수 있다.
- 종료 버튼을 누르면, 필드 위 카드들의 공격이 진행된 후 상대의 턴으로 넘어간다.
- 이후 상대의 턴과 자신의 턴이 한 측의 수령 카드의 HP가 0이 될 때까지 반복한다.

## ▶ 전투

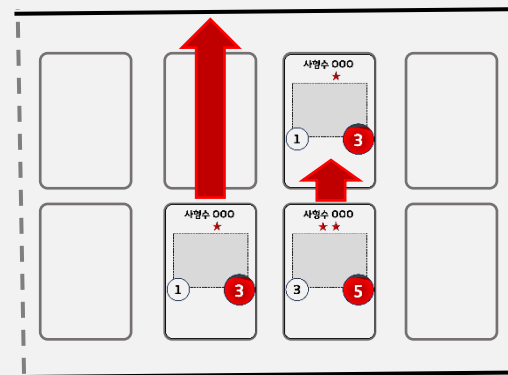
- 각 턴의 종료 시, 공격력을 가진 카드가 정면을 향해 공격
- 정면에 상대 카드가 없을 경우에는 수령 카드를 공격
- 공격 시, 타격 개체의 HP는 손실되지 않고 피해만 입힘

- HP가 0 이하로 떨어진 카드는 파괴됨.  
( = 해당 게임에서 제외 )
- 공격력이 소환수의 남은 체력을 상회하였다고 해서,  
상대 수령에게 피해를 입히지 못함

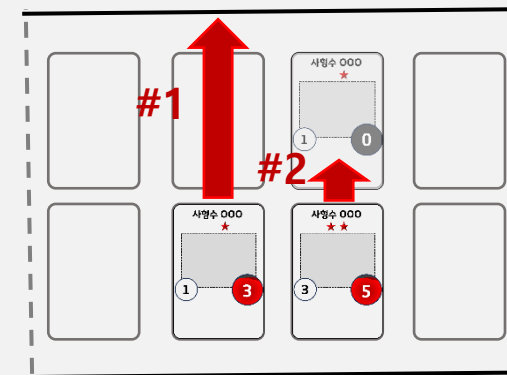
## ▶ 이미지 설명



- 턴 종료 직전의 상황



- 턴 종료 시, 소환수들이 정면을 향해 공격
- 좌측에서부터 차례대로 공격



- #1 : 정면에 소환수가 없으므로 상대 수령카드 직접 공격
- #2 : 정면의 소환수 공격

- 상대도 동일하게 적용
- 계산식 : [체력]-[공격력]