



**1스태이지
레벨 디자인 및
카드 구성**

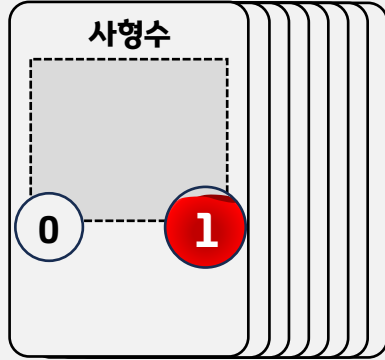
▶ 1스태이지 레벨 디자인 목표

- 플레이어에게 룰을 이해(=학습)시키는 것이 목표
- 소환수 카드 효과 / 제물 시스템 / 카드 분리,합성 시스템 알려주기
- 별도의 도움말 보다는 상대AI의 행동을 보고, 따라하면서 적응하게 만드는 것이 목표

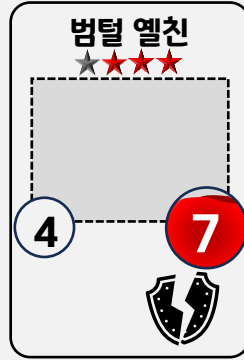
▶ 1스태이지에서의 시스템 변경점 (스타이지 2,3에서는 적용 X)

- 상대 AI가 선 턴으로 시작
 - ↳ 상대가 시스템(제물/카드찢기)을 사용하는 행동을 보고, 플레이어가 따라하게 만듦으로 학습시키기 위함.
- 이를 위해 상대의 카드 순서가 정해져 있음 (= 학습 단계의 전개 패턴이 일정하게 나올 예정)

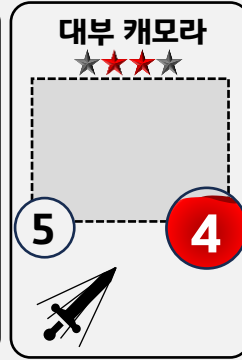
▶ 덱 리스트



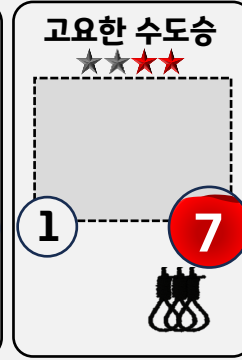
제물 카드 8장



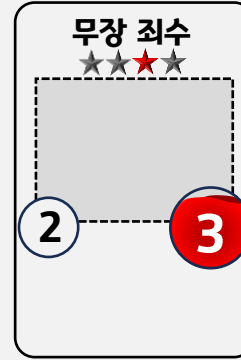
X2



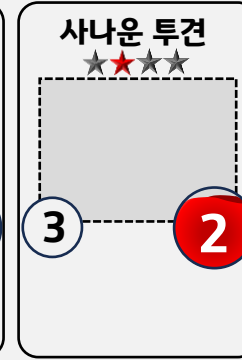
X2



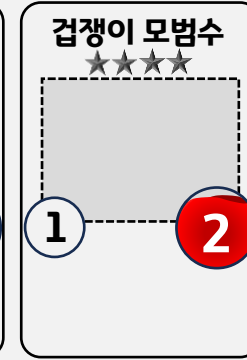
X2



X2



X2



X2

: 총 12장








[관통] : 이 효과를 보유한 카드가 상대 카드 처치 시, 이 카드의 공격력만큼 상대에게 데미지



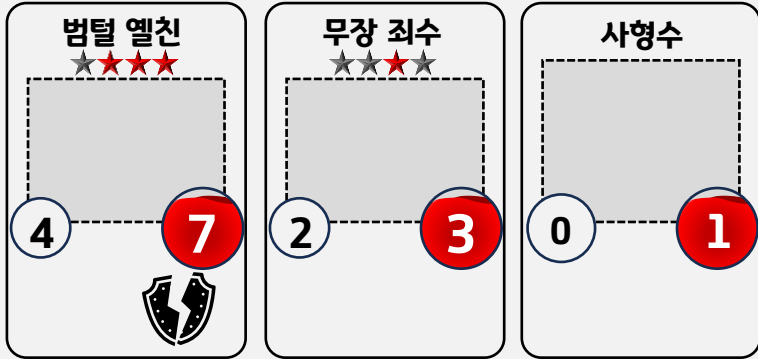
[헌신:3] : 이 카드를 제물로 사용할 때, 제물량을 3개로 취급

[선제공격] : 이 효과를 보유한 카드를 소환 시, 정면의 상대 소환수에게 이 카드의 공격력만큼 데미지
(정면에 카드 없으면 아무것도 안함)

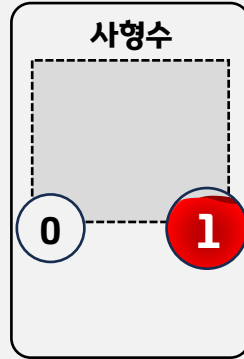
1	2	3	4	5	6
범털 열친 ★★★★★ <div>4-7</div> 	무장 죄수 ★★★★★ <div>2-3</div>	고요한 수도승 ★★★★★ <div>1-7</div> 	대부 캐모라 ★★★★★ <div>5-4</div> 	사나운 투견 ★★★★★ <div>3-2</div>	겁쟁이 모범수 ★★★★★ <div>1-2</div>
7	8	9	10	11	12
대부 캐모라 ★★★★★ <div>5-4</div> 	무장 죄수 ★★★★★ <div>2-3</div>	겁쟁이 모범수 ★★★★★ <div>1-2</div>	범털 열친 ★★★★★ <div>4-7</div> 	사나운 투견 ★★★★★ <div>3-2</div>	겁쟁이 모범수 ★★★★★ <div>1-2</div>

: 상대 AI의 소환수 덱 구성. 카드 위의 숫자는 순서를 의미함

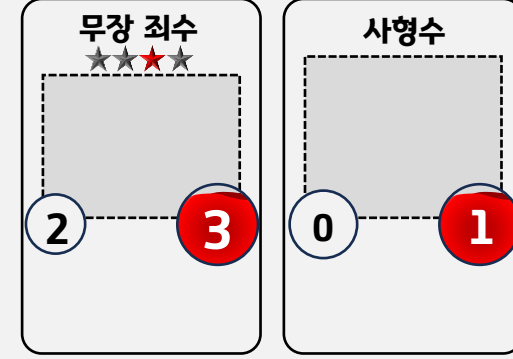
▶ 초기 패 구성



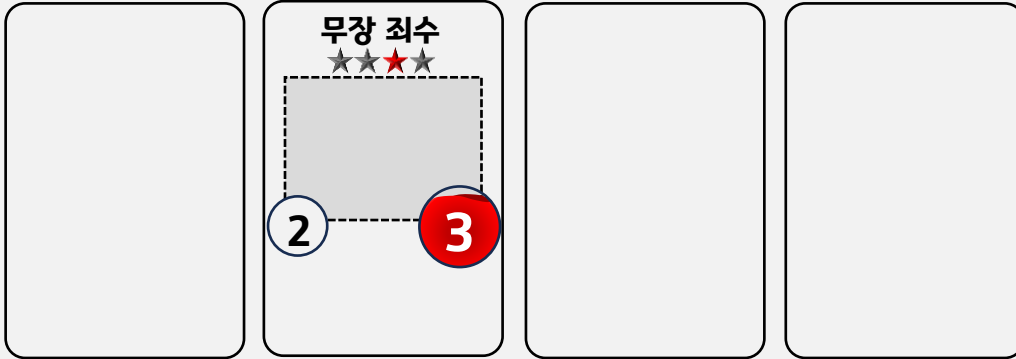
▶ 드로우



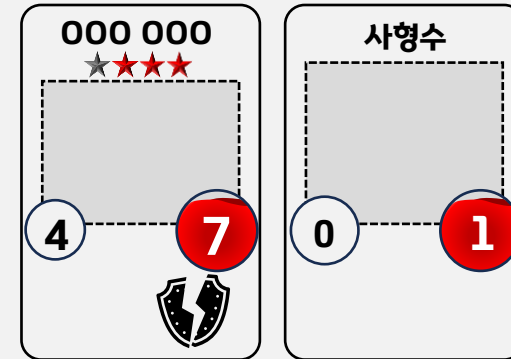
▶ 1턴에서 사용할 카드



▶ 1턴 전개 상황



▶ 턴 종료 시 남은 패

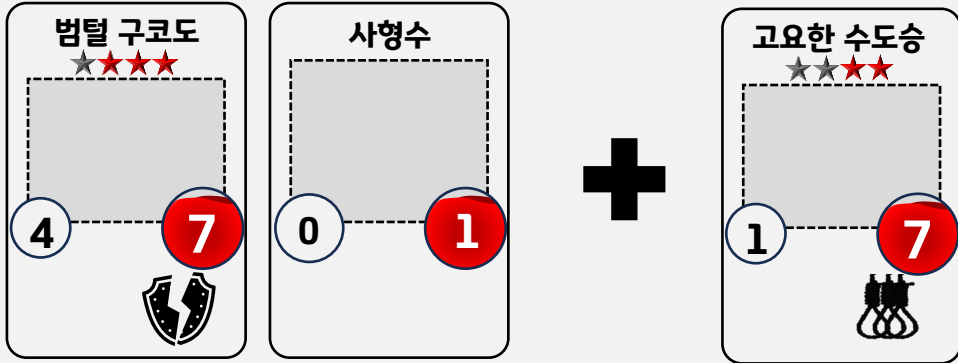


: 효과 없는 소환수 카드를 꺼냄으로 [제물 소환]에 대한 매커니즘을 보여주는 턴

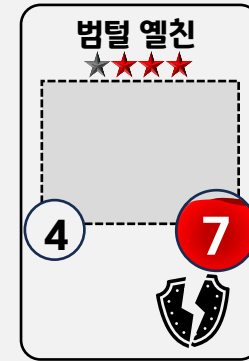


[관통] : 이 효과를 보유한 카드가 상대 카드 처치 시, 이 카드의 공격력만큼 상대에게 데미지

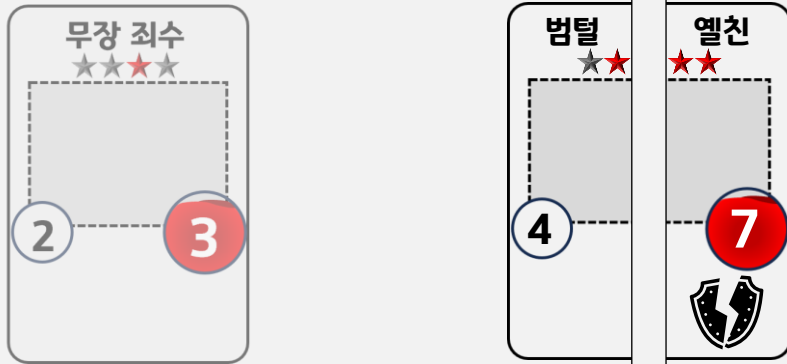
▶ 2턴 패 구성



▶ 2턴에서 사용할 카드



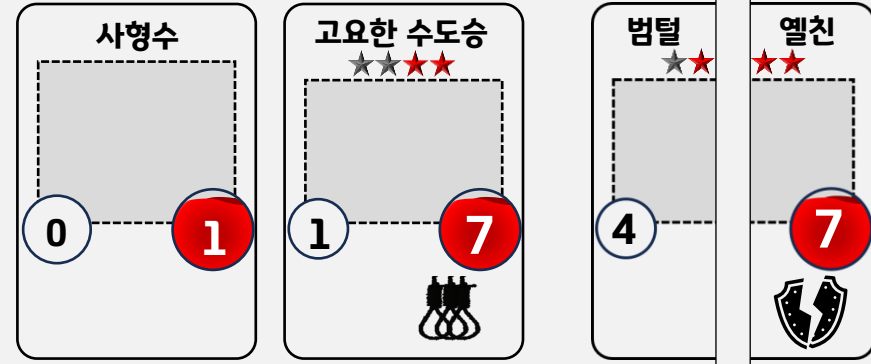
▶ 2턴 전개 상황&행동



※해당 카드는 파괴된 것으로 가정
(= 이후 전개에 사용안함)

※패의 카드 분리

▶ 턴 종료 시 남은 패

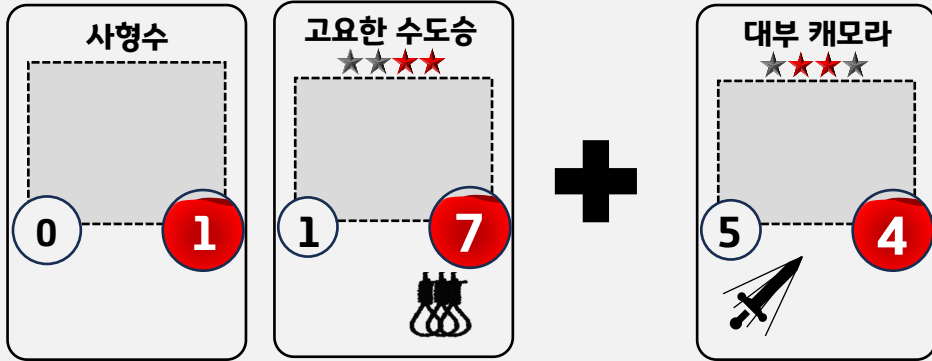


: 카드를 분리하는(짚는) 행동을 보여줌으로 해당 시스템이 있음을 알려줌



[헌신:3] : 이 카드를 제물로 사용할 때, 제물량을 3개로 취급

▶ 3턴 패 구성



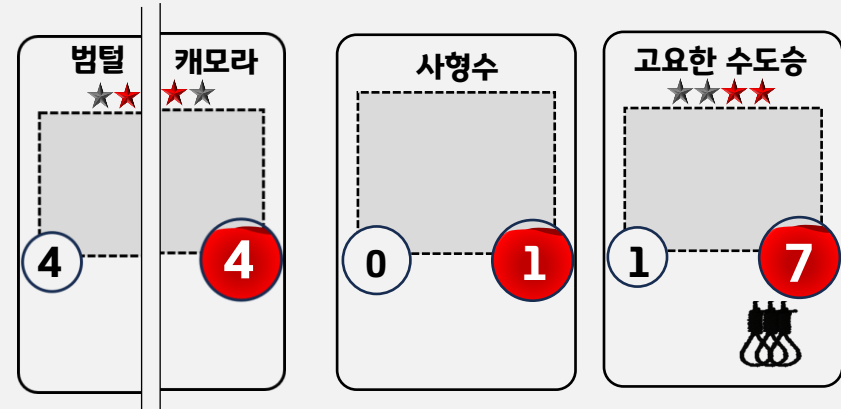
▶ 3턴에서 사용할 카드



▶ 3턴 전개 상황&행동



▶ 턴 종료 시 남은 패



: 카드를 분리, 이어서 합성을 행함 - 플레이어는 AI의 에이스 카드에 대해서 다음 턴부터 대비해야 함.

(합성 시, 어떤 카드가 만들어 졌는지에 대해서 보여줘야 할 듯. AI가 분리-합성 시, 로그에 어떤 카드를 써서 만들었는지 보여주는 걸로.) : 해당 부분은 로그 시스템 문서를 따로 작성하겠습니다.

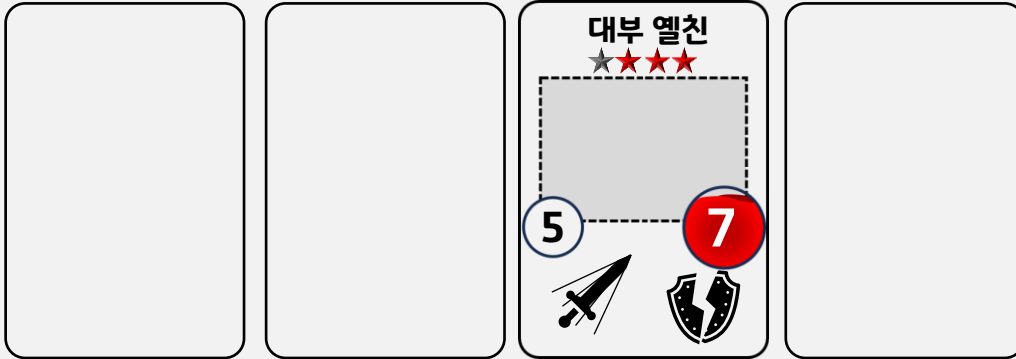


[선제공격] : 이 효과를 보유한 카드를 소환 시, 정면의 상대 소환수에게 이 카드의 공격력만큼 데미지

▶ 4턴 패 구성

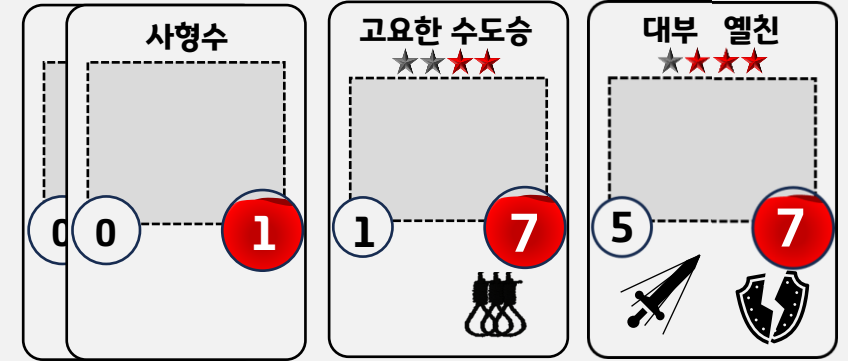


▶ 4턴 전개 상황&행동

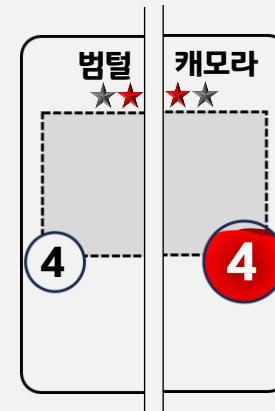


P몬스터 정면에 소환

▶ 4턴에서 사용할 카드



▶ 턴 종료 시 남은 패



: 카드 소환&효과 연계를 통해 AI의 에이스 카드 소환

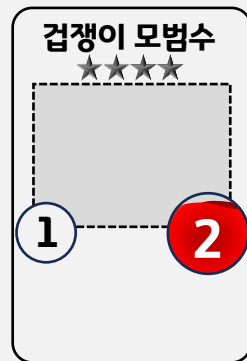
: 5턴 부터는 BT에 따라서 전개
(튜토리얼 루틴 끝)

▶ 들어가기 전에...

카드를 구성하면서 생각한 느낌을 표현한 것에 가깝습니다.

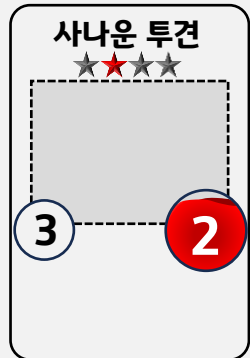
그래픽적으로 구상이 잘 안되거나 이해가 안되는 요소가 있을 수도 있습니다.

그런 경우, 질문이나 피드백 주시면 매우 감사..



→ 해당 카드는 플레이어 카드 덱에도 포함되어 있기에,
플레이어 카드 덱을 다루는 문서에 기입하기로 하였습니다.

▶ 사나운 투견



개

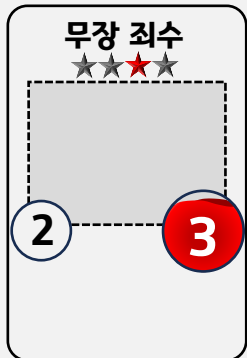
도베르만

참조 이미지	참조 요소
	<ul style="list-style-type: none"> - 화난 표정 - 드러난 이빨 - 주둥이 주름 - 침
	<ul style="list-style-type: none"> - 포즈
	<ul style="list-style-type: none"> - 붉은 안광



↑ 요런 느낌

▶ 무장 죄수



남성

범죄자(악당)



해당 외형&표정을 오른쪽에
적용시키는 느낌



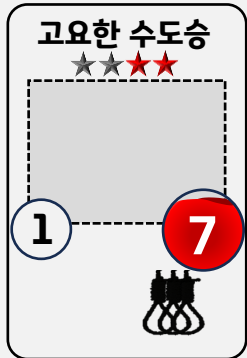
죄수복 하의 +
죄수복 상의를 허리에 묶어 놓음

떼 묶은 하얀 민소매



#둔기 #혈흔

▶ 고요한 수도승



남성

대머리&삿갓

승려

화상
흉터

왼쪽 얼굴에 가면을 쓰고 있음.
가면 뒤의 얼굴에는 화상 흉터가 보이면 좋을 듯

(상대(악당) 카드다보니, 적대적인 이미지를 주기 위함)
+ 실실 찢개는 듯한 느낌이면 좋을 듯??

복장은 해당 컨셉으로

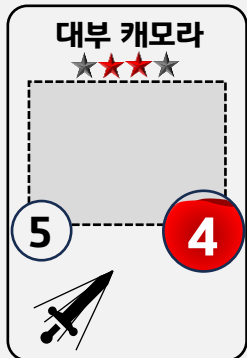


지팡이는 들고 있는 형태로
(좌측 이미지는 휘둘러 펄 거 같은 느낌.
공격력이 1인만큼, 전투적인 이미지는 없었으면 함)



#나무 지팡이

▶ 대부 캐모라



여성

마피아

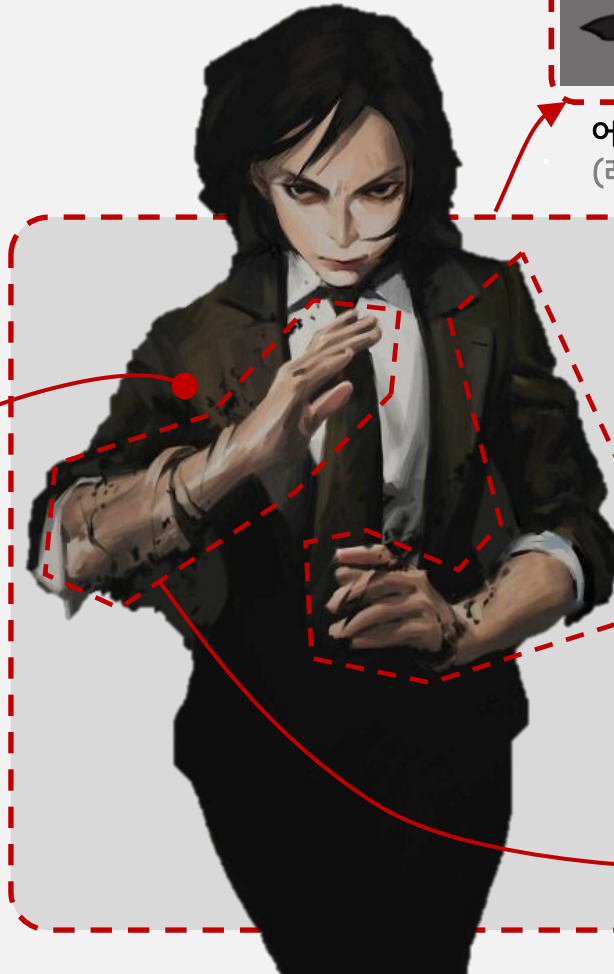
죄수복 + 코트



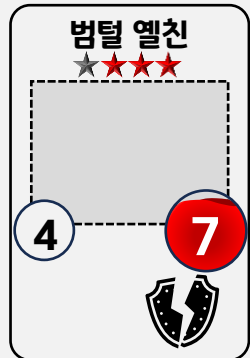
헤어스타일 참조



#죄수복

표정이나 구도는 위 레퍼런스 느낌으로
연상 했었습니다요어깨에 걸친 마피아 코트
(레퍼런스의 정장은 관련 없음)왼팔을 목 뒤로 넘긴 채,
코트를 받들오른손은 권총을 쏜 상태
(팔을 내리기 or 품 속에서 꺼내지
- 자연스러워 보이는 방향으로)

▶ 범털 열친



남성

거구

역삼각형



#죄수복 #어깨와 팔의 구속구



나머지는 위 레퍼런스 느낌으로...



주머니에서 양손을 뺀 모습으로,
팔에 연결된 구속을 끊은 상태면 좋을 듯
(강해보이는 이미지)