

정준영

# Tale of Princess

최초 작성일 2023 05 13

# 목차

## 1. 개요

## 2. 스토리 맵

## 3. 게임 보드

3.1. 용어 정의

3.2. 게임 보드 구성

3.3. 게임 플레이

## 4. 플레이어 매커니즘

4.1. 게임 플레이 상태

개요

Tale of Princess는 미소녀 수집형 카드 게임이다.  
 일러스트의 경우 애니메이션, 시나리오의 경우 동화 느낌으로 작업이  
 진행된다.  
 PVP,PVE가 존재하며 PVE는 전투성 보다는 퍼즐 요소, 스토리에 중점을 둔다.  
 애니메이션풍, 동화 느낌을 살리기 위해 밝고 몽환적인 색감을 위주로 게임의  
 분위기가 표현된다.



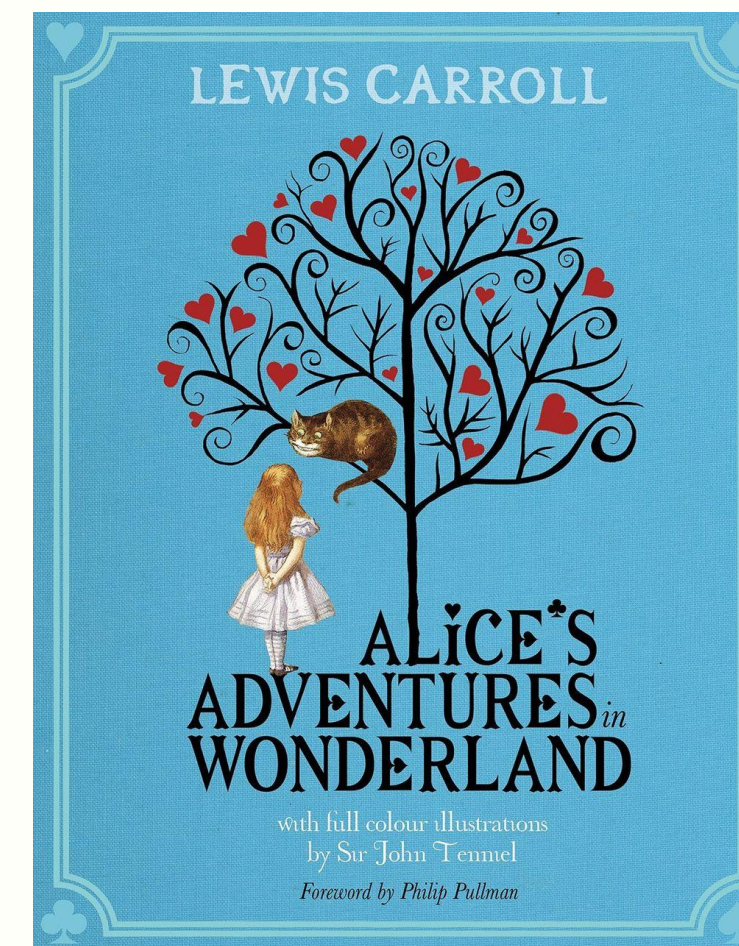
게임 레퍼런스  
 새도우 버스



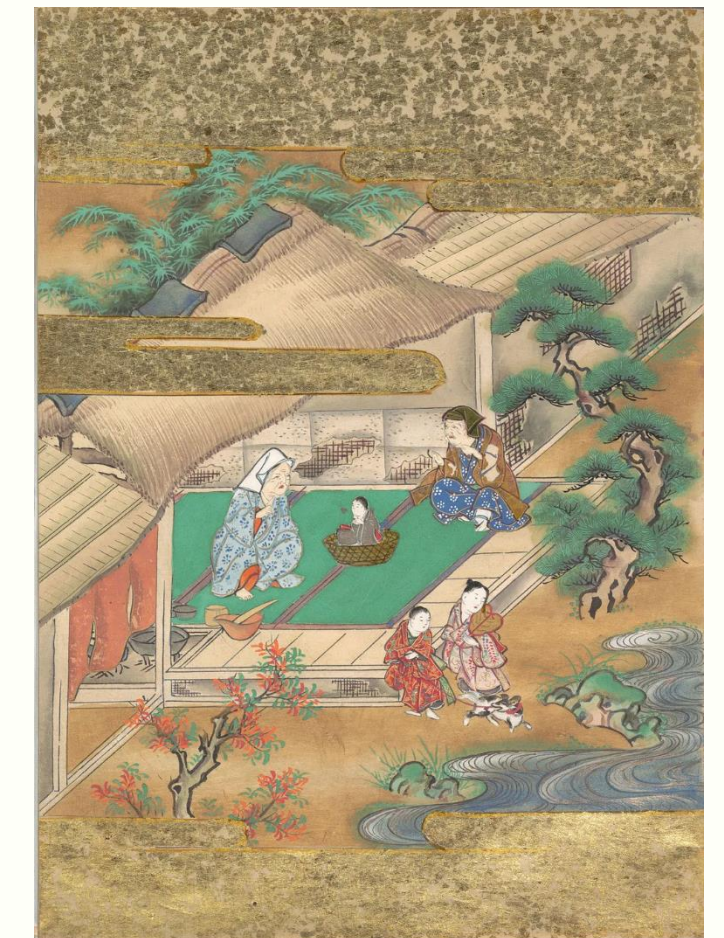
게임 레퍼런스  
 A Hat In Time



20xx년 동화 속 공주를 동경하는 한 소녀가 있다.  
 어느 보름날, 달빛이 소녀의 방을 가득 채운 그날이었다.  
 그녀의 책장의 일기장이 달빛을 받고 환하게 빛나기 시작하였다.  
 호기심 많은 소녀는 빛나는 일기장을 펼쳐 보았다.  
 갑자기 소녀의 방이 흔들리더니 일기장에서 작은 존재가 나타났다.  
 요정. 요정이었다.  
 요정은 소녀에게 손을 뻗었고, 소녀가 요정의 손을 잡자 일기장 속으로  
 빨려 들어가기 시작했다.  
 소녀가 정신을 차리고 주위를 둘러보았을 땐 동화 속 공간이었다.  
 아까 본 요정이 다가와 말했다.  
 "아하하..! 저 당황한 표정! 어서와 동화나라에! 내가 너의 소망을 이뤄줄게!"  
 이 동화나라에서 소녀에게 무슨일이 일어날까...?  
 소녀는 원래 세계로 돌아갈 수 있을것인가?



스토리 레퍼런스  
 이상한 나라의 엘리스



스토리 레퍼런스  
 타케토리 모노가타리  
 (카구야 공주 이야기)



플레이어(소녀)는 요정의 말을 따라 모험을 시작한다.

플레이어는 총 5개의 스테이지를 클리어하게 된다. 각 스테이지 별로 플레이어가

획득해야 하는 아이템 또는 클리어 해야 하는 퀘스트가 있다.

모든 스테이지를 클리어하여 소녀의 소망을 이뤄주고 현실로 복귀하는 것이 게임의 목표이다.



시작



튜토리얼



게임 플레이

스테이지 ALL 클리어



엔딩



플레이어가 클리어한 스테이지를 통해 얻은 카드들을 조합하여 나만의 덱을 생성한다.  
 생성한 덱을 통해서 여러 사람들과 실력을 겨룰 수 있으며실력에 따른 보상을 획득할 수 있다.  
 다른 PVE 컨텐츠인 공성전을 통해서 게임내 재화를 획득할 수 있다.



PVP보상 예상 모습  
 EX) 브론즈(예시 랭크) 달성시 카드팩 구매 가능  
 재화 지급



PVE보상 예상 모습  
 EX) 특정 점수 또는 단계 클리어시 보상 획득

스토리 맵



맵 선택

튜토리얼

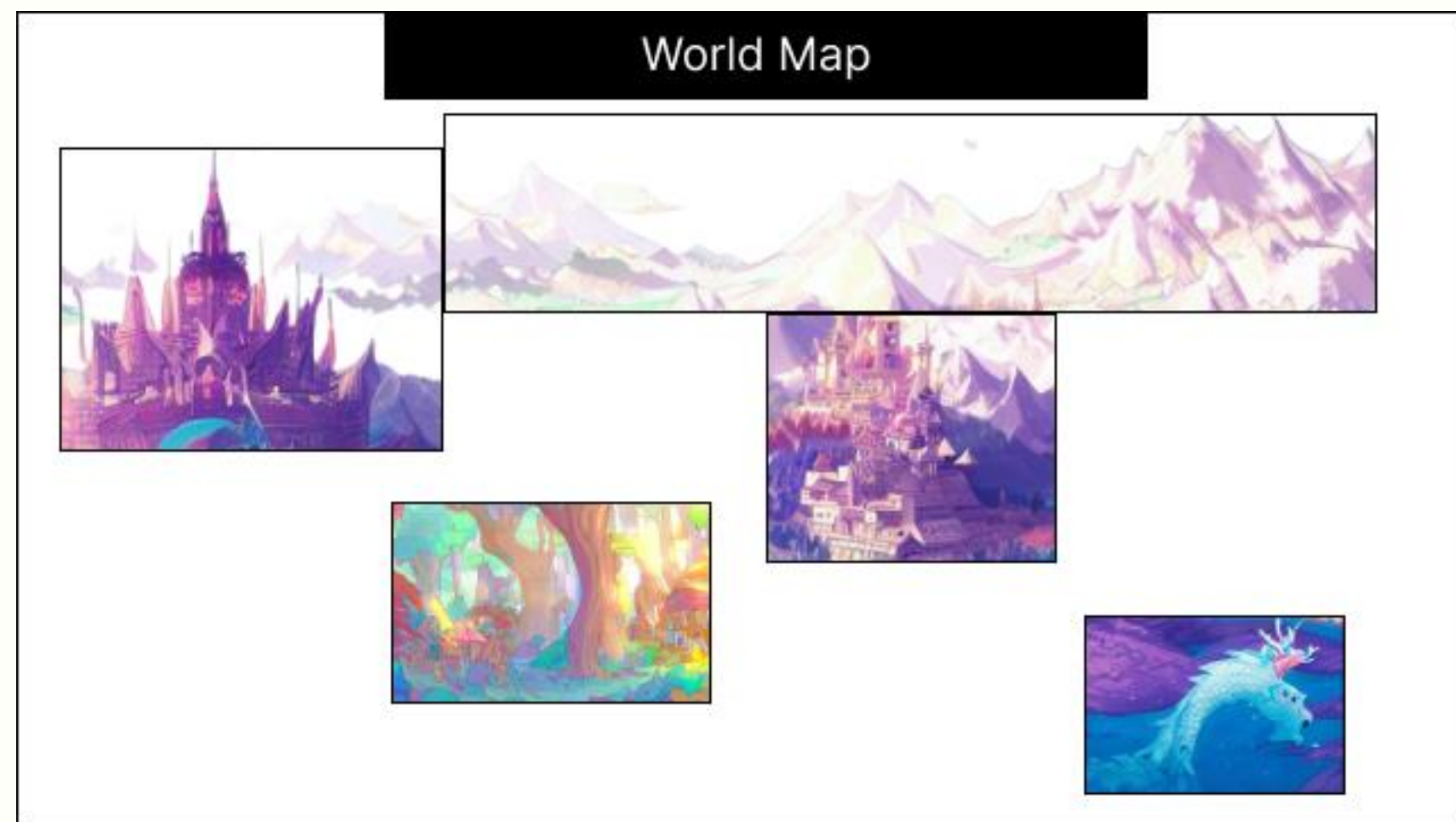
동화 테마

학교 테마

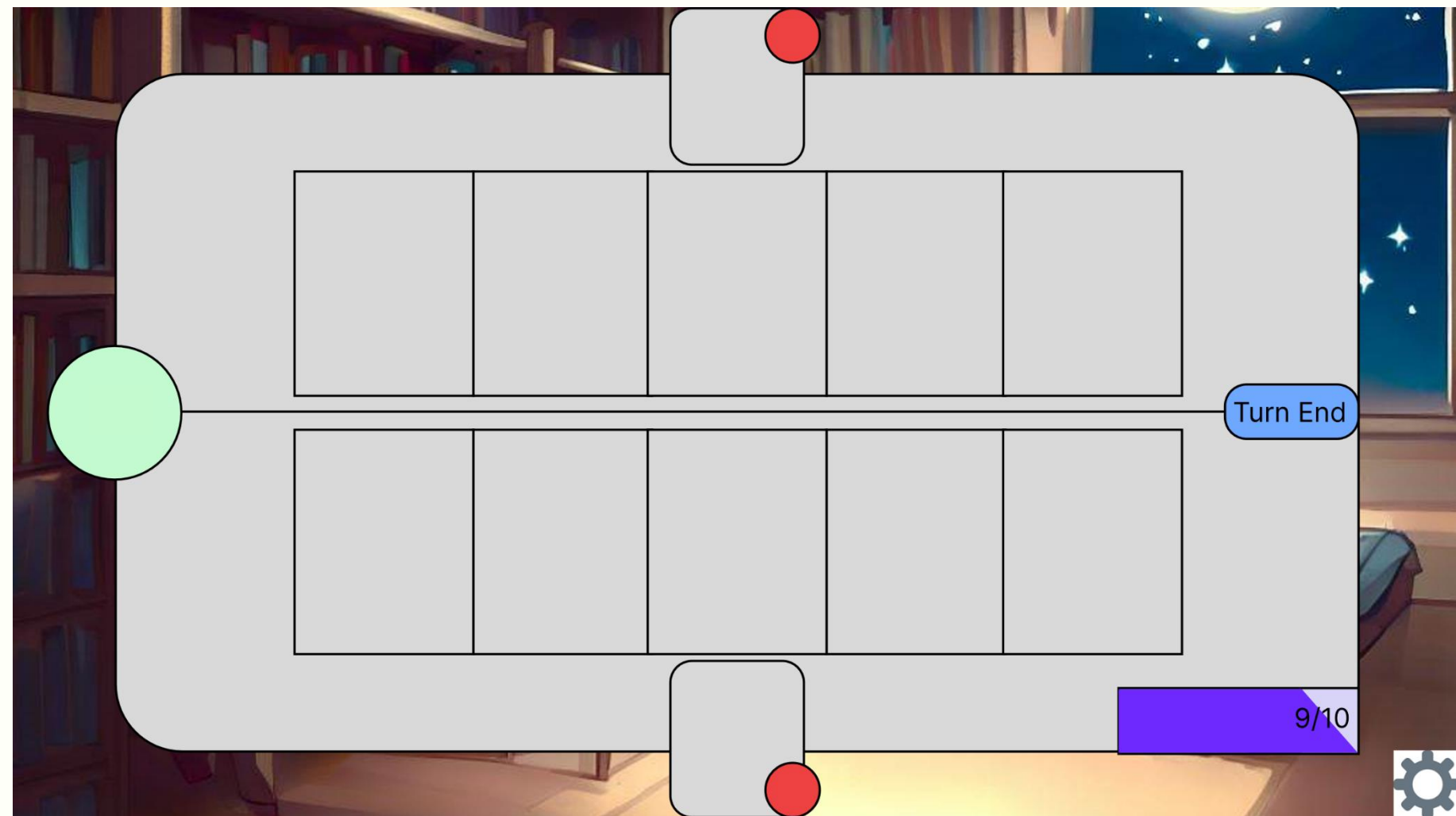
왕도 테마

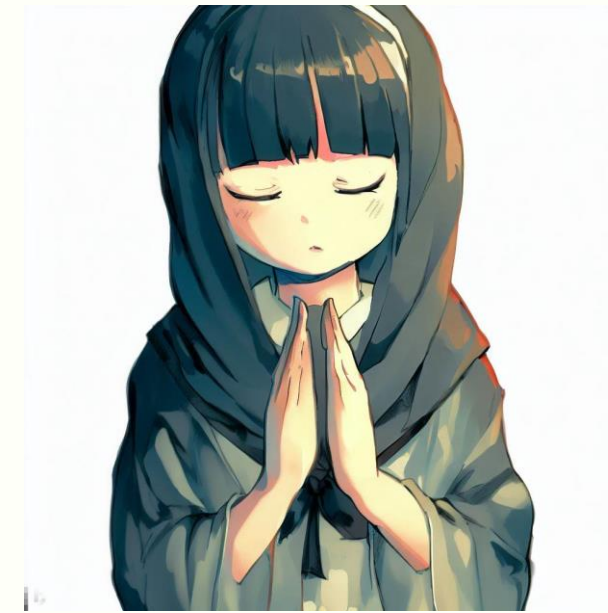
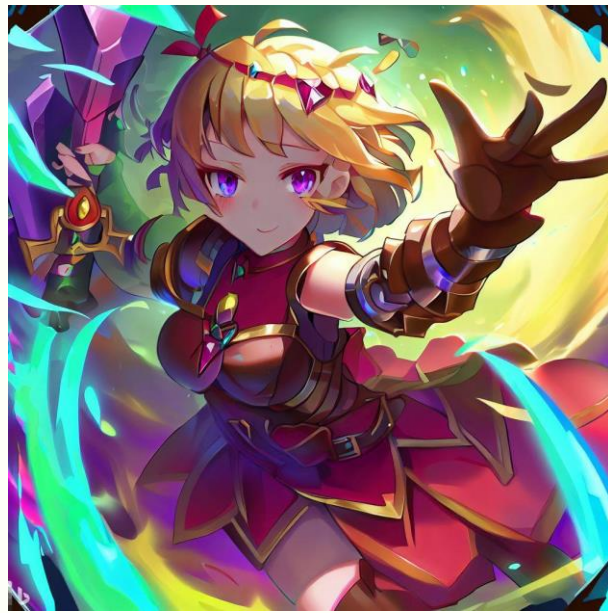
용궁 테마

설원 테마



목적 : 플레이어에게 **게임의 기초**에 대해 설명을 하기 위한 스테이지이다. **베이스가 될 카드**들을 지급한다.





사용 되는 배경의 경우 튜토리얼의 스토리처럼 달빛이 가득찬 방을 이미지로 한다.  
카드의 경우 1, 3번 이미지와 유사한 하급 엘프, 하급 치유의 기도와 같은 느낌을 주는 이미지로 한다.



맵 선택

튜토리얼

동화 테마

학교 테마

왕도 테마

용궁 테마

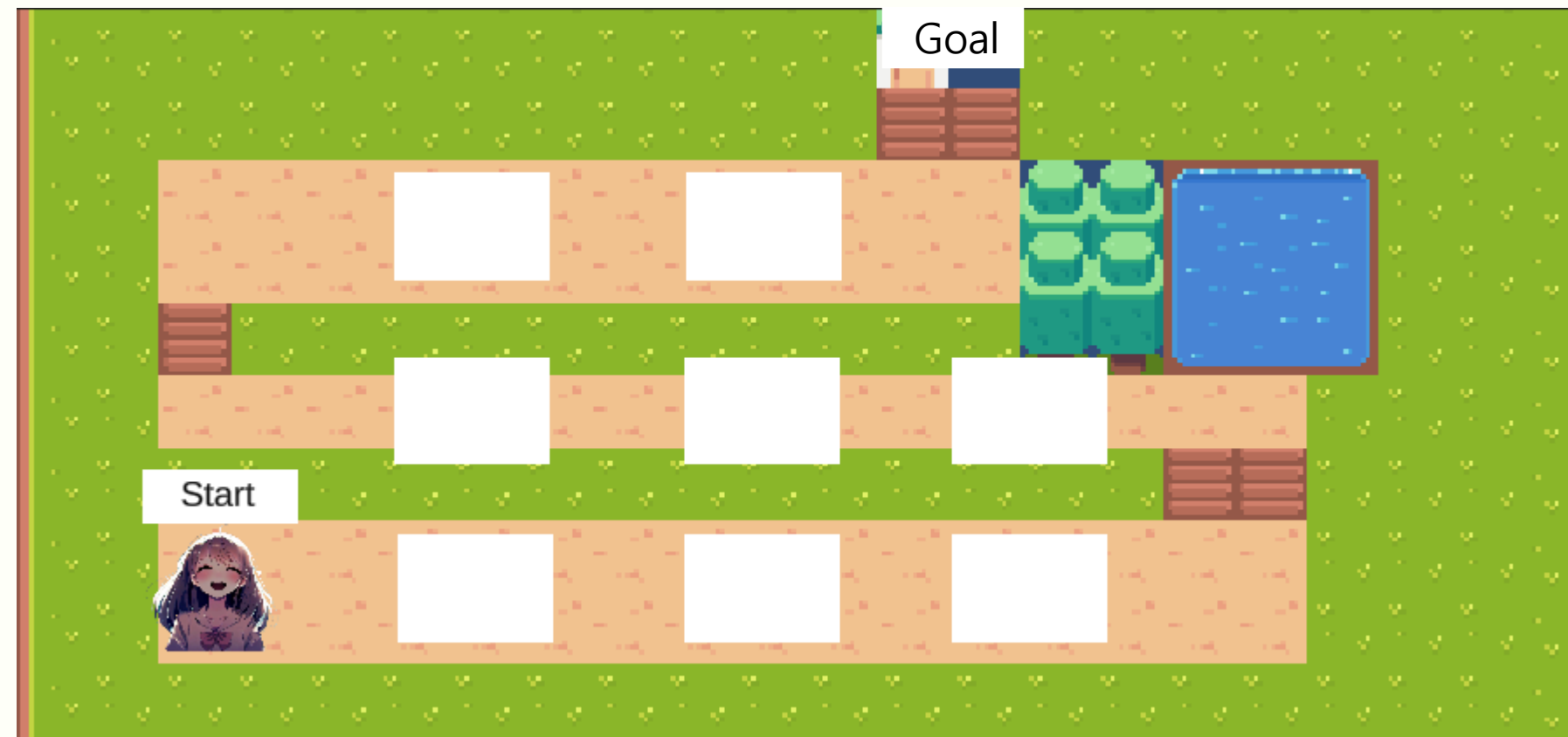
설원 테마



레퍼런스 : <https://youtu.be/Sjiuhtq-Cdg> (blue archive - aria)

튜토리얼은 소녀의 방에서 시작된다.  
배경 이미지의 경우 보름달 달빛이 가득찬 소녀의 방이다.  
소녀는 맛벌이를 하는 부모님 밑에서 자라기에 혼자서 카드 게임을 한다.  
쓸쓸하면서도 따듯한 느낌을 주는 BGM이 흐른다.

스토리 : 동화의 숲으로 떨어진 소녀는 수상한 인물로 지목되어 여왕의 군대에게 쫓기게 된다.  
하지만 동화 속 친구들이 소녀를 도와 오해를 푸는데 도움을 준다.



스테이지 이미지

맵 선택

튜토리얼

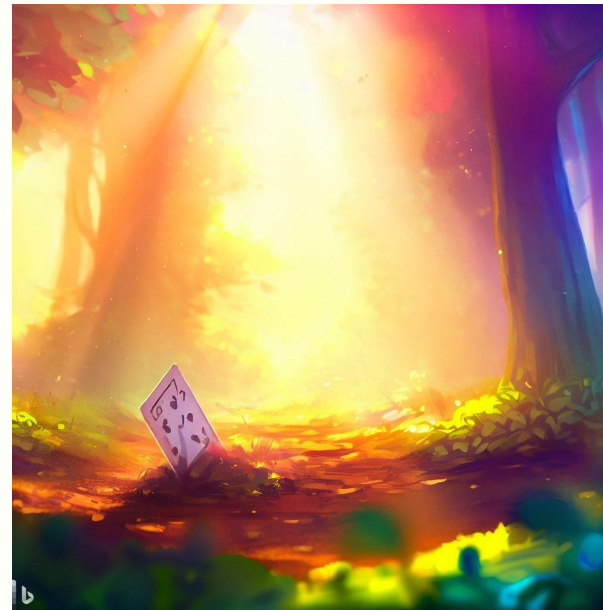
동화 테마

학교 테마

왕도 테마

용궁 테마

설원 테마



사용 되는 배경의 경우 숲을 배경으로 한다. 숲은 카드들이 땅에 박혀있으며  
카드의 경우 1, 3번 이미지와 같이 동화의 숲에서 카드를 사용하는 느낌을 주는 이미지들을 사용한다.





#### 레퍼런스

1. <https://youtu.be/34LsWHFJcwU> ( 메이플스토리 - 수련의 숲)
2. <https://youtu.be/OGTk9bExsII> ( blue archive - 순백의 예고장\_event bgm)
3. <https://youtu.be/BACrQIBaADA> (blue archive - 순백의 예고장\_battle bgm)

동화 테마의 경우 스테이지 진행도에 따라 세가지로 나뉜다.

1. 평화로운 숲 속에 도착한 소녀
2. 군대에게 쫓기는 소녀
3. 오해를 풀기위해 여왕과의 승부

1번 BGM의 경우 밝으면서도 통통 튀는 듯한 느낌의 음악이고

2번의 경우 긴박하면서도 어둡지는 않은 밝은 느낌의 음악이며

3번의 경우 승부라는 단어가 주요 키워드가 된다.

스토리 : 오해가 있었음을 알게된 여왕은 플레이어에게 원래 세계로 돌아갈 수 있는 방법을 찾기 전 까지 학교를 가는 것을 권한다. 학교에서 이 세계는 카드 게임으로 모든 것이 정해질 수 있음을 알게된다. 학교를 다니던 중 베일에 둘러싸인 한 소녀가 플레이어의 세계 쪽에서 온 사람임을 알게된다. 이 소녀는 원래 세계로 돌아가는 방법을 알지만 이 세계에 만족하고 있기에 값싸게 정보를 넘길 수는 없다고 하며 한가지 제안을 한다.



스테이지 이미지

맵 선택

튜토리얼

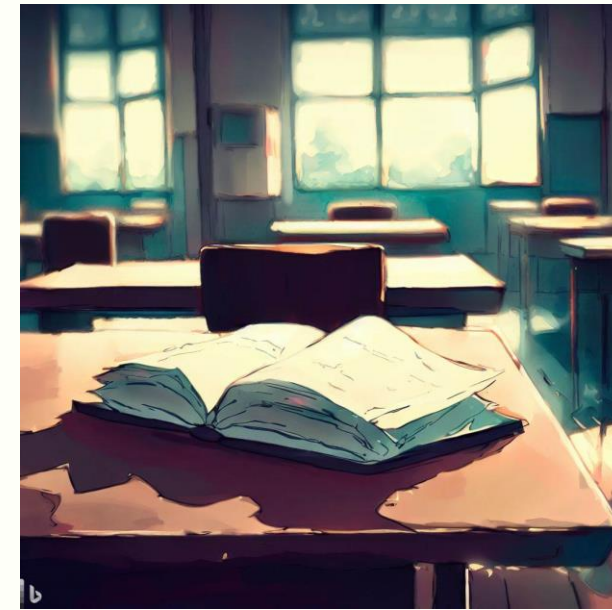
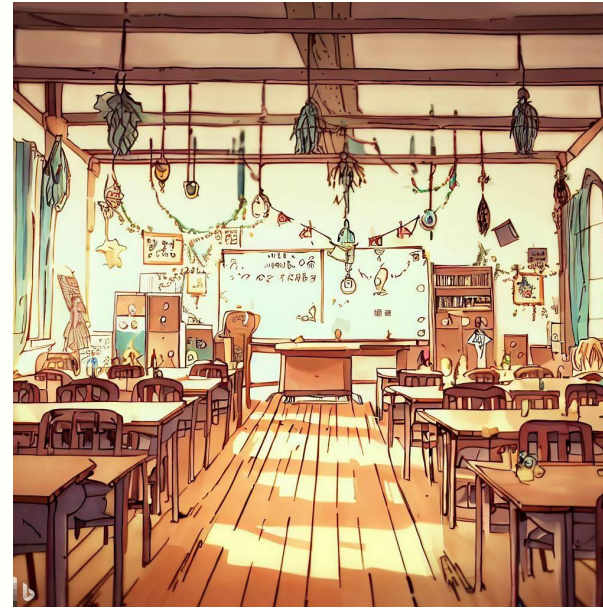
동화 테마

학교 테마

왕도 테마

용궁 테마

설원 테마



사용 되는 배경의 경우 숲을 배경으로 한다. 숲은 카드들이 땅에 박혀있으며  
카드의 경우 1, 3번 이미지와 같이 동화의 숲에서 카드를 사용하는 느낌을 주는 이미지들을 사용한다.





#### 레퍼런스

1. <https://youtu.be/xq2R6orwPbE> ( 메이플스토리 - School Life)
2. <https://youtu.be/4dPdmGKpAeM> ( 메이플스토리- The Partem Ruins)
3. <https://youtu.be/LESG9RihzjY> (포켓몬스터 S/W - Gym Leader Battle)

학교 테마의 경우 스테이지 진행도에 따라 세가지로 나뉜다.

1. 학교 생활을 처음 시작한 플레이어
2. 학교 지하를 탐험하는 플레이어
3. 소녀와 최종 대결을 하는 플레이어

1번 BGM의 경우 청춘, 학교가 키워드가 된다.

2번의 경우 어둠, 미스터리가 키워드가 되며

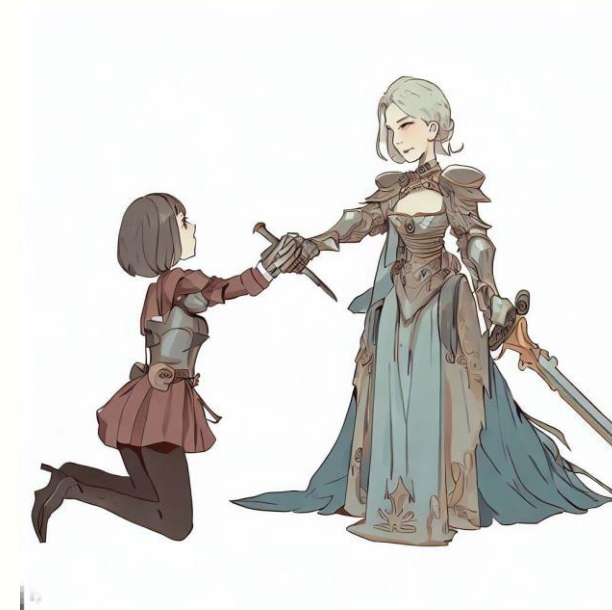
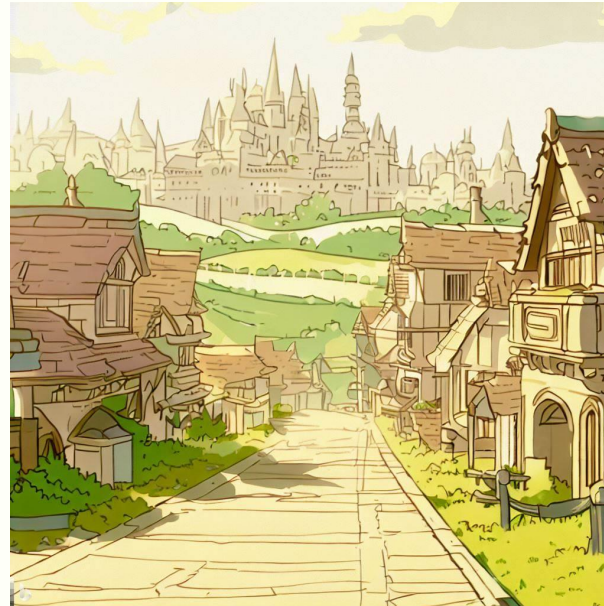
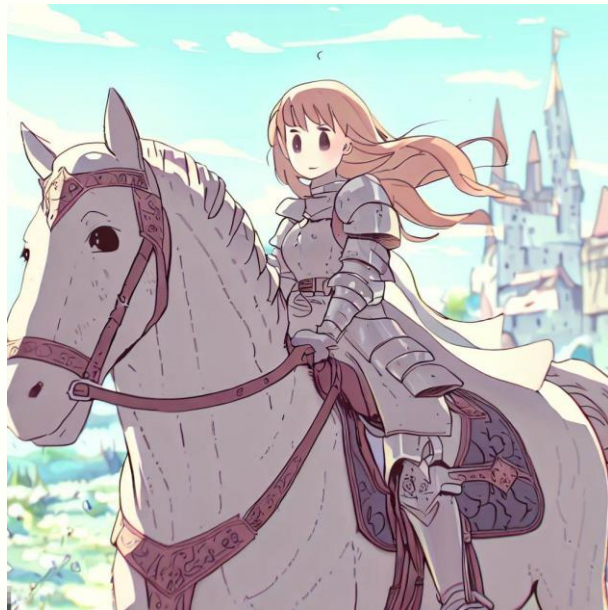
3번의 경우 승부, 청춘, 열정이라는 단어가 주요 키워드가 된다.

스토리 : 소녀를 통해서 플레이어는 원래 세계로 돌아가면 5가지의 물건을 모아야 한다고 듣게 된다. 첫 번째는 동화의 숲에서 얻은 것이고 두 번째는 플레이어에게 흥미를 느꼈다며 자신이 갖고 있으니 주겠다고 말한다. 남은 세 개는 대략적인 위치만 알고 있을 뿐 플레이어가 직접 찾아야 한다고 말하며 동화의 숲에서 만난 여왕이 갖고 있을 것이라고 말해준다. 플레이어는 여왕에게 연락을 취하고 소녀와 함께 왕도로 움직이게 된다.



스테이지 이미지





사용 되는 배경의 경우 왕도의 길거리 모습을 배경으로 한다.  
카드의 경우 1, 3번 이미지와 같이 기사 이미지들을 사용한다.





#### 레퍼런스

1. <https://youtu.be/yqOuB2q436M> ( 카트라이더 - 대저택 댄스 배틀)
2. <https://youtu.be/oaSVh2ul408> ( 메이플스토리- 시그너스의 정원)
3. <https://youtu.be/QyhFJvD8mso> (메이플스토리- 헌티드 맨션)

왕도 테마의 경우 스테이지 진행도에 따라 세가지로 나뉜다.

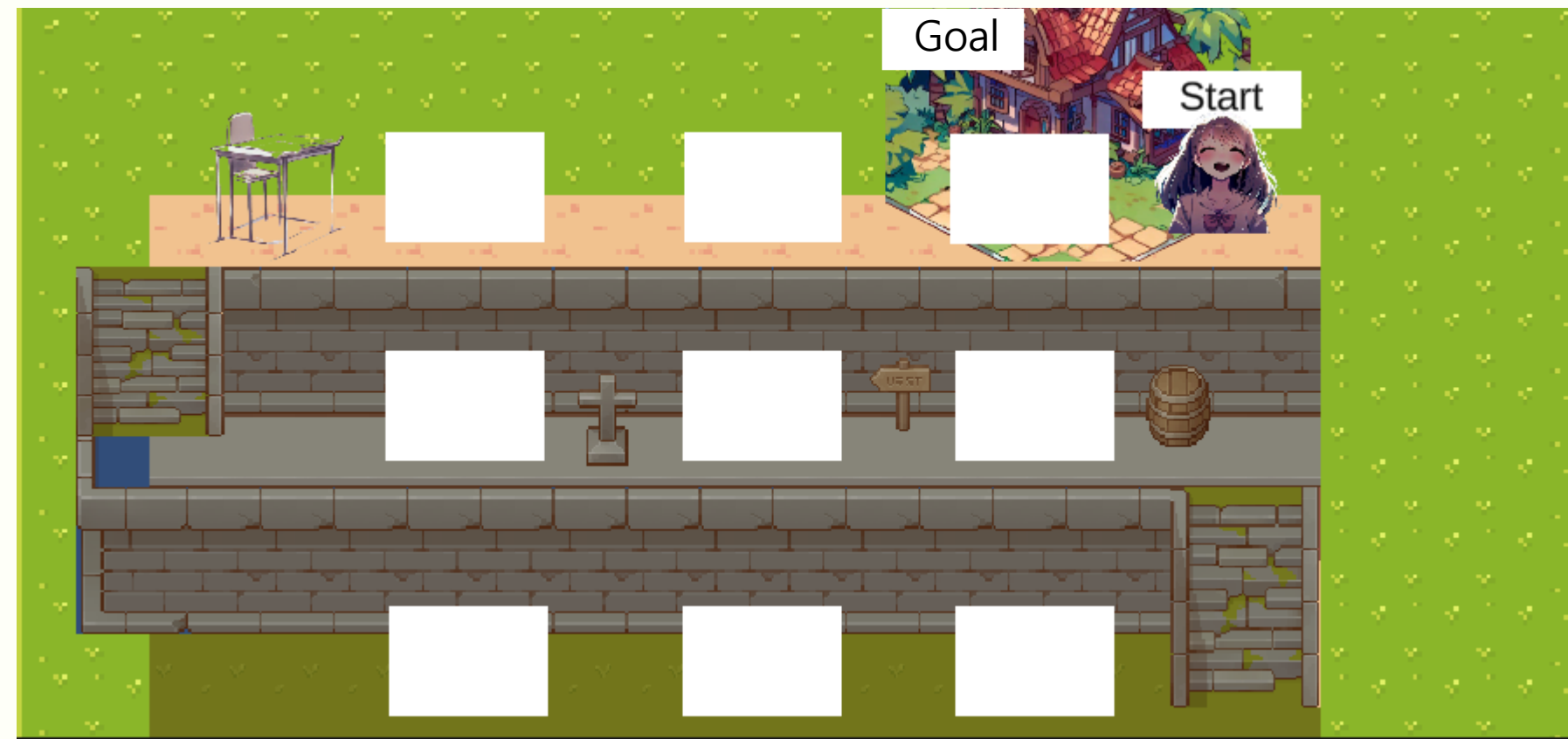
1. 왕도로 떠나는 플레이어
2. 여왕의 부탁을 받고 이를 수행하는 플레이어
3. 흑막과 전투를 벌이는 플레이어

1번 BGM의 경우 시작, 모험, 환영이 키워드가 된다.

2번의 경우 왕국, 근사함이 키워드가 되며

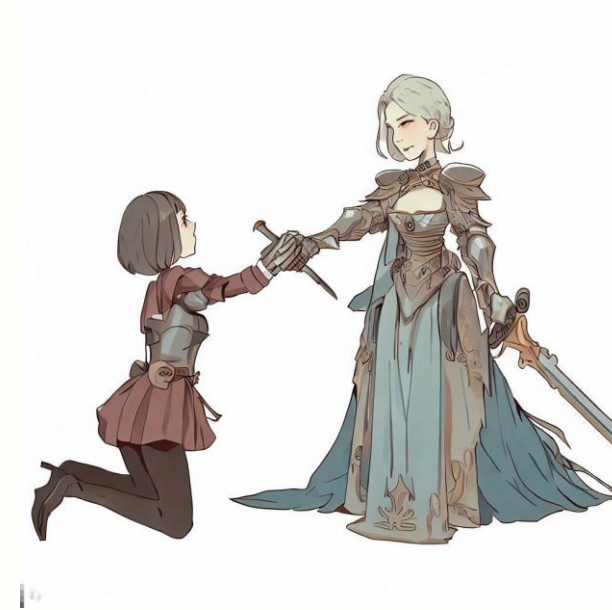
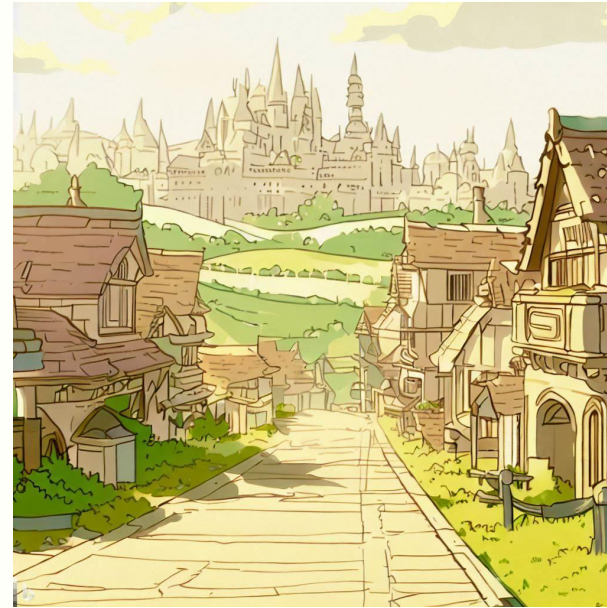
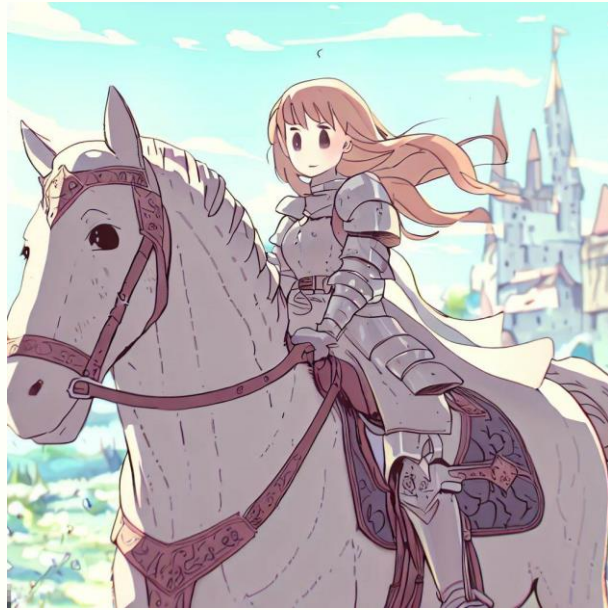
3번의 경우 이라는 흑막, 미스터리, 결전이란 단어가 주요 키워드가 된다.

스토리 : 왕도에서 있었던 일의 흑막이 여왕의 최측근임을 알게된 플레이어 일행은 흑막을 물리친다.  
여왕은 감사를 표하며 플레이어에게 원하는 것을 물어보고 자신의 원래 세계로 돌아가려면 왕도에 있는 물건을 얻어야 함을 알려준다. 여왕은 플레이어에게 물건을 건네주며 소문으로는 국경과 맞닿은 곳에 용궁이 출현한다고 말해준다. 용궁에는 희귀한 물건이 많다고 전해진다 말하며 이 곳에서 플레이어가 찾고 있는 물건이나 단서를 얻을 수도 있을 것 같다고 말해준다



스테이지 이미지





사용 되는 배경의 경우 왕도의 길거리 모습을 배경으로 한다.  
카드의 경우 1, 3번 이미지와 같이 기사 이미지들을 사용한다.





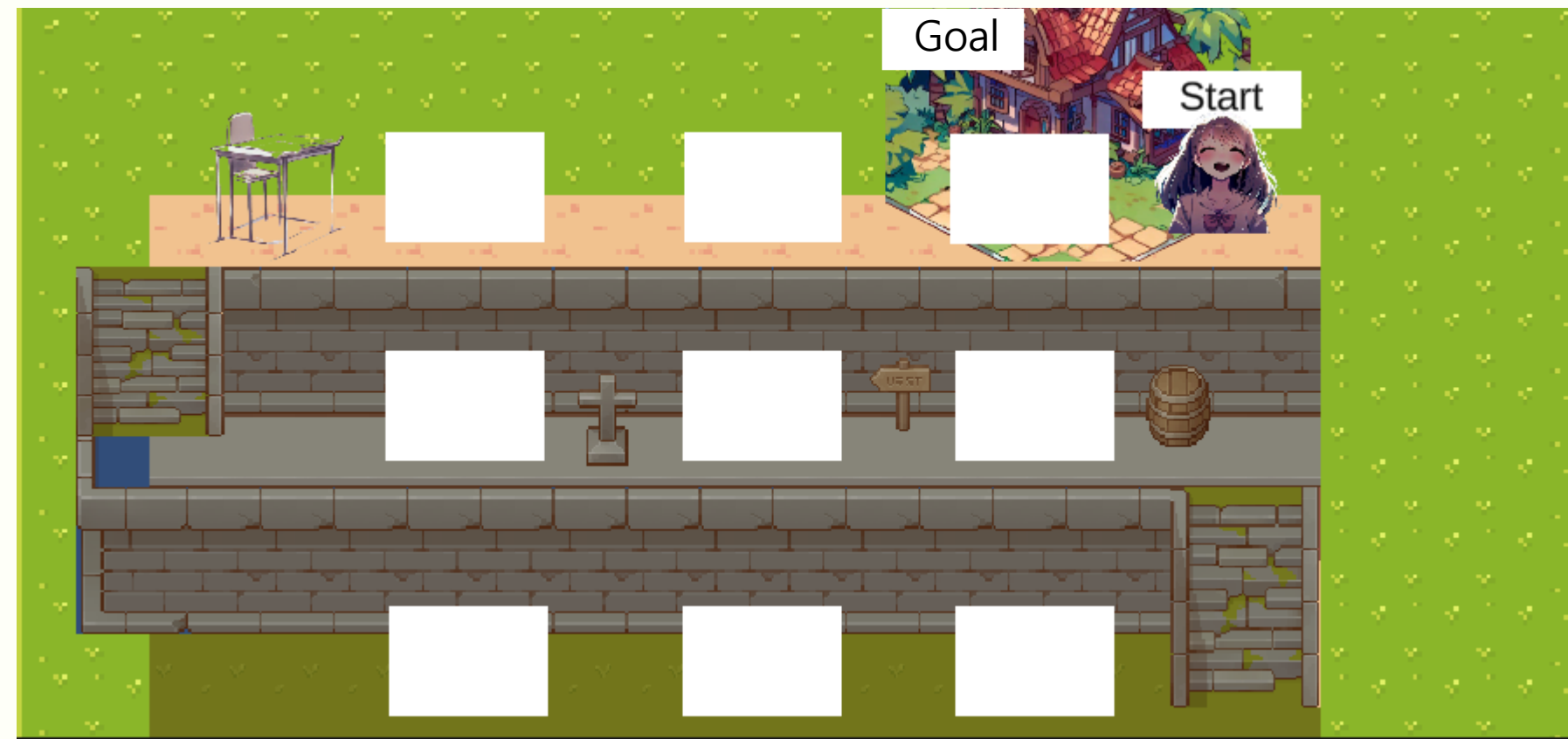
용궁 테마의 경우 스테이지 진행도에 따라 세가지로 나뉜다.

1. 용궁을 찾아 떠나는 플레이어
  2. 용궁에서 탐험 하는 플레이어
  3. 용궁에서 용왕과 전투를 벌이는 플레이어
- 1번 BGM의 경우 모험, 바다, 즐거움이 키워드가 된다.  
 2번의 경우 바다, 모험, 잔잔함이 키워드가 된다.  
 3번의 경우 전투, 바다, 가벼움, 즐거움이 키워드가 된다..

#### 레퍼런스

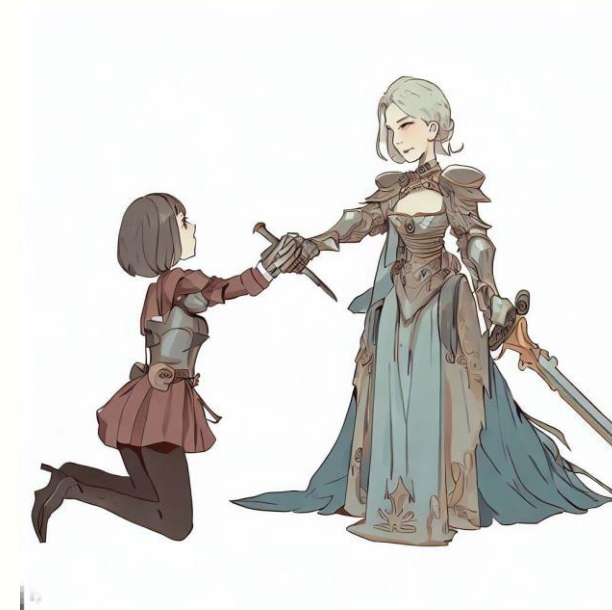
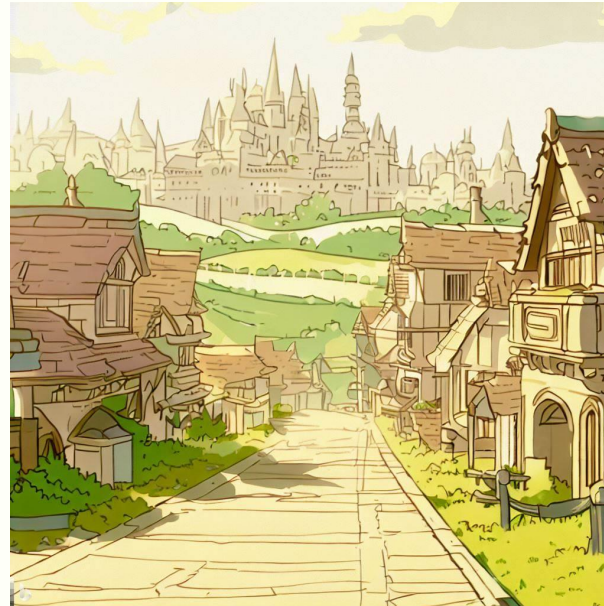
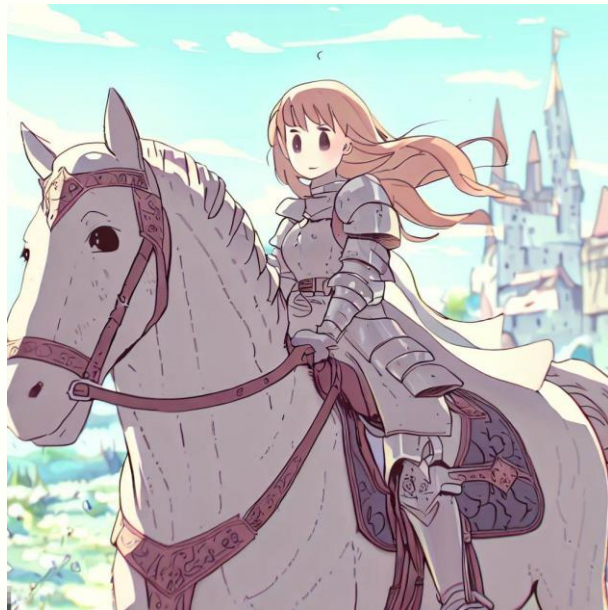
1. [https://youtu.be/bmcX\\_we2SeU](https://youtu.be/bmcX_we2SeU) ( 블루아카이브 - tomodachi summer)
2. <https://youtu.be/BNAsfntgg-U> ( 메이플스토리- 빛이 마지막으로 닿는 곳)
3. <https://youtu.be/FNZCl8XMObw> (블루아카이브 - summer bounce)

스토리 : 용궁에서 플레이어의 강함을 인정받은 플레이어는 아이템을 받고 왕도로 복귀한다. 여왕의 전갈이 온다. 전갈을 통해 왕도의 북쪽에 있는 설산에서 주인공이 찾고 있는 것이 목격되었다는 것을 알게 된다. 주인공은 설산으로 떠나려고 하나 사자는 악명 높은 설녀 때문에 매우 험한 지역임을 주의한다.



스테이지 이미지





사용 되는 배경의 경우 왕도의 길거리 모습을 배경으로 한다.  
카드의 경우 1, 3번 이미지와 같이 기사 이미지들을 사용한다.





#### 레퍼런스

1. <https://youtu.be/fXLGdkzNtFM> (블루아카이브 - theme 103)
2. <https://youtu.be/91wNSrnRC9k> (블루아카이브- theme 134)
3. <https://youtu.be/nGMOyS2QCzw> (블루아카이브 - Endless Carnival)

설산 테마의 경우 스테이지 진행도에 따라 세가지로 나뉜다.

1. 왕도에서 설산으로 떠날 채비를 하는 플레이어
2. 설산의 험악함을 몸소 느끼는 플레이어
3. 설녀와 전투를 벌이는 플레이어

1번 bgm의 경우 즐거움, 준비, 통통 튀기는 듯한 느낌이 키워드가 된다.

2번의 경우 잔잔함, 어두움이 키워드가 된다.

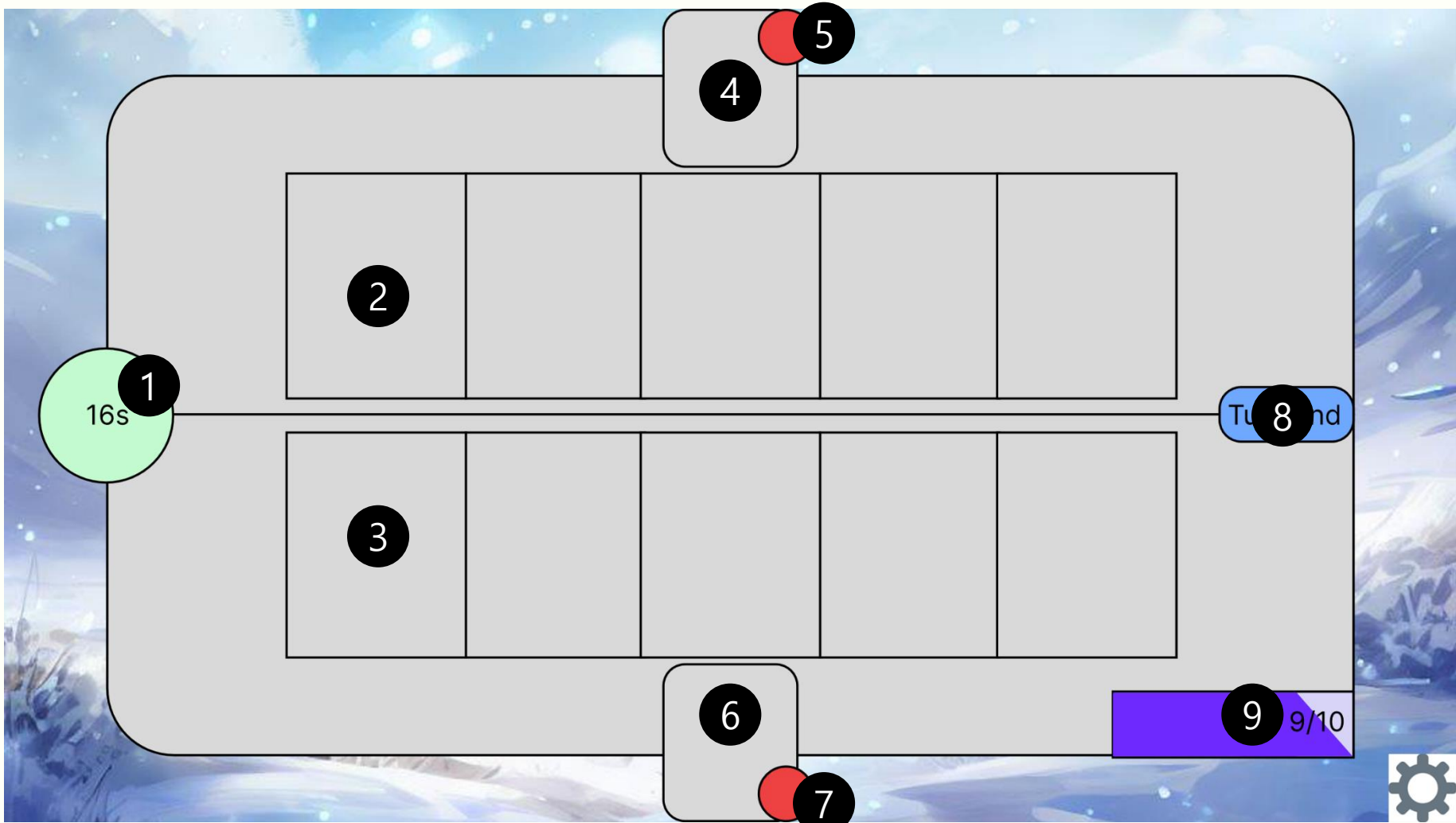
3번의 경우 마지막, 결전, 긴박함이 키워드가 된다.

게임 보드

용어	설명
영웅	플레이어 또는 상대의 캐릭터를 지칭한다.
하수인	플레이어(or 상대)가 소환하는 것을 지칭한다. 공격력과 체력이 존재하며 체력이 0이하가 될 경우 파괴된다.
필드	하수인이 소환되어 있는 장소를 필드라고 지칭한다.
주문	필드에는 소환되지 않지만 카드를 낼 경우 상대방의 하수인, 영웅에게 해로운 효과 혹은 이로운 효과, 데미지를 줄 수 있다.
마나	카드 별로 사용해야 하는 비용이 있다. 이를 마나라고 지칭하며 플레이어가 한 턴에 사용할 수 있는 최대 마나가 존재한다.

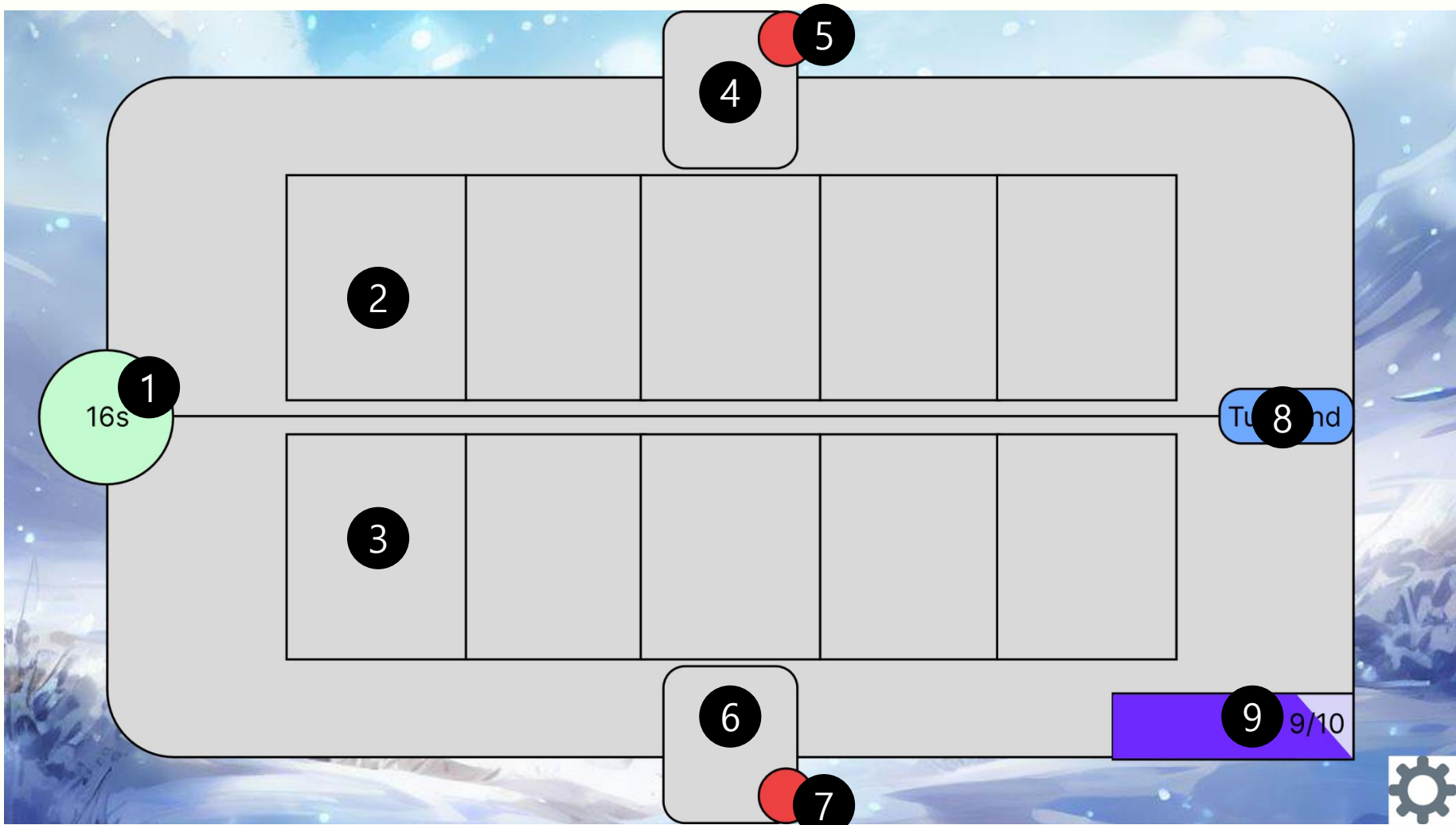


게임 보드 구성



번호	설명
1	플레이어 턴의 남은 시간을 나타냄
2	상대방의 필드, 상대방이 낸 카드들이 표현되는 곳. 상대방이 필드에 낼 수 있는 최대 카드 수는 5장임
3	플레이어의 필드, 플레이어가 낸 카드들이 표현되는 곳. 플레이어가 필드에 낼 수 있는 최대 카드 수는 5장임
4	상대방 영웅의 초상화
5	상대방 영웅의 체력, 남은 체력이 표현됨

# 게임 보드 구성



번호	설명
6	상대방 영웅의 초상화
7	상대방 영웅의 체력, 남은 체력이 표현됨
8	턴 종료 버튼, 플레이어 턴에만 누를 수 있으며 1번(남은시간)이 0초가 되면 자동으로 상대 턴으로 넘어감
9	플레이어의 마나 상태. 마나는 플레이어의 카드를 낼 때 사용되며 (사용 가능한 마나)/(최대마나) 형식으로 표현됨





## 플레이어 턴 상태 정의

- 플레이어가 자신의 필드에 카드를 내는 행위를 할 수 있는 상태
- 플레이어가 필드의 하수인 또는 무기, 주문을 통해 상대(하수인, 영웅)을 공격할 수 있는 상태
- UI를 통해 플레이어가 사용 할 수 있는 마나, PVP의 경우 플레이어 턴의 남은 시간이 표현된다.

## 상태 전이 조건

- 승리 : 상대방의 체력을 0 이하로 만들거나 PVE의 경우 특정 조건을 만족하는 경우
- 패배 : 플레이어의 체력이 0 이하로 떨어진 경우
- 상대방 턴 : 위의 두 조건이 아닌 상태에서 플레이어가 턴 종료를 누른 경우

## 상대방 턴 상태 정의

- 상대방이 자신의 필드에 카드를 내는 행위를 할 수 있는 상태
- 상대방이 필드의 하수인 또는 무기, 주문을 통해 상대(하수인, 영웅)을 공격할 수 있는 상태
- PVP의 경우 상대방이 사용 할 수 있는 마나, 상대방 턴의 남은 시간이 표현된다.

## 상태 전이 조건

- 패배 : 플레이어의 체력을 0 이하로 만들거나 PVE의 경우 특정 조건을 만족하는 경우
- 승리 : 상대방의 체력이 0 이하로 떨어진 경우
- 플레이어 턴 (PVP) : 위의 두 조건이 아닌 상태에서 상대방이 턴 종료를 누른 경우
- 플레이어 턴 (PVE) : 상대방이 어떤 행동을 모두 끝낸 경우