**Exorcise the Specter 기획서**

[Jyko1101@gmail.com](mailto:Jyko1101@gmail.com)

고재영

**<소개>**

장르: 로그라이크 덱빌딩 카드게임

모티브: ‘슬레이 더 스파이어’ 라이크의 덱빌딩 카드 게임에 고유의 방식을 추가.

선정 과정: 고유로 정의한 룰 기반하여 카드 게임을 진행하는 것이 재밌겠다는 생각.

리소스: 유니티 에셋 스토어,

Stable Diffusion을 통해 생성한 AI생성 이미지,

<https://opengameart.org/> 무료 BGM, SFX, UI Icon images

기타: 현재로는 안드로이드 환경을 타겟.

**<게임 진행>**

기본으로는 단 1개의 세이브 파일 지원. (다만 추후 세이브 슬롯 추가할 수 있도록 설계)

플레이어는 자신의 캐릭터의 직업 클래스를 선택하여 시작.

(현재는 로그, 건슬링어 2개의 직업 지원. 클래스 추가할 수 있도록 고려하여 설계.)

플레이어는 선택한 캐릭터를 가지고, 몇 개의 던전 맵을 클리어하는 것이 목표.

방 안에서는 전투를 치르거나, 상점에서 구매를 하거나, 샘물에서 축복/저주를 얻거나, 휴식을 취하는 등 방의 성격이 정해져 있음.

<! 배틀 씬에서의 진행>

무조건 플레이어가 선 턴을 잡고 기본적으로 턴을 주고 받는 식으로 진행.

플레이어는 자신의 턴에만 카드가 드로우 가능하고 사용할 수 있음.

플레이어의 턴에는 기본값으로 5장의 카드를 드로우. 3의 에너지가 주어진다.

카드를 관리하는 데에 있어서 3가지 명칭이 있음.

빌딩한 덱에 대해서, 배틀 씬에 들어가면

1. ‘뽑을 카드 더미’ 와 (2) ‘손패’와 그리고 (3) ‘사용한 카드 더미’로 나뉨.

기본적으로 뽑을 카드 더미에서 카드를 뽑아와 손패에 추가.

암시 카드를 제외한 모든 카드는 사용하면 사용한 카드 더미로 이동함. 암시 카드는 사용 시 해당 게임에서 더 사용하지 못하게 제외됨.

뽑을 카드 더미에서 더 이상 뽑을 카드가 부족하면 그 시점의 사용한 카드 더미를 모두 셔플하여 뽑을 카드 더미로 사용.

손패는 최대 10장의 카드까지 들고 있을 수 있으며, 이를 초과하여 드로우를 하거나 생성 시 손패에 포함되지 못하고 바로 사용한 카드 더미로 이동함.

턴을 종료하면 손패에 남아있던 카드는 전부 사용한 카드더미로 이동.

데이터 테이블 설명

ChamberInfo

: 각 스테이지 구성하는 챔버 정보

StageNumber : 챔버가 속한 스테이지 번호 (1부터 시작)

ChamberNumber : 해당 스테이지 안의 챔버 번호 (0: 존재하지 않는 시작상태 0 / 1부터 시작)

ChamberType : 챔버 종류 (-1: 존재하지 않는 가상의 최초 진입점, 0: 몬스터 전투방, 1: 상점, 2: 축복의 샘물, 3: 모닥불, 4: 보스 전투방)

NextChamber1, NextChamber2, NextChamber3 : 해당 챔버 완료 시 다음 진행가능한 챔버 번호 (-1: 없음)

<설정창>

언어 설정: 영어 / 한국어 텍스트

사운드 설정: bgm, sfx 음량 조절

**게임 로직**

체력을 모두 잃으면 게임 패배

상대의 체력을 모두 떨어뜨리면 해당 적 처치

<캐릭터 스탯>

체력: 말 그대로 hit point. 0 이하 도달 시 사망. 매 배틀라운드 종료 시 기본 체력회복 수치 존재.

방어도: 1의 수치라도 방어도가 존재할 시, 물리 데미지에 대한 데미지 경감 50%를 적용하며, 체력 이전에 방어도 수치가 먼저 감소.

(예시: 방어도5, 체력 10인 적에게 물리공격 20 적용시, 20 / 2 = 10의 물리 데미지 적용, 방어도부터 순차 감소, 방어도 5 – 5 = 0, 체력 10 – 5 = 5 🡪 방어도0, 체력 5 최종상태)

주문 방어: “주문 저항성”: 마법 데미지 25% 경감 / “주문 면역”: 마법 데미지 100% 경감

(플레이어 한해서)

축복/저주: 배틀 라운드에 적용되는 일종의 어드밴티지/패널티 기벽. 축복은 최대 3개 장착 가능하며 가득찬 상태에서 새로운 축복을 얻을 수 있을 시 교체 가능. 저주는 최대 1개 장착. 특정 액션으로만 저주 풀 수 있음.

<공격 종류>

물리 데미지: 방어도 영향o

마법 데미지: 방어도 영향x, 주문 면역

고정 데미지: 해당 수치 그대로 체력 깎음

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| <피해 세분화> | 피해 종류 | 요약 | 경감 계산식 | 적용 |
|  | 물리피해 | 힘 속성만큼 추가적용 | 방어도 존재 시 피해 50% 경감 | 경감된 피해만큼 방어도, 체력 순서로 깎음 |
|  | 마법피해 | 지능 속성만큼 추가적용 | 주문적응도에 따라 주문저항 시 25% 경감, 주문면역 시 100% 경감 | 체력에 그대로 적용 |
|  | 고정피해 | 수치 그대로 적용 | 경감되지 않음 | 체력에 그대로 적용 |

<기본 전투 로직>

사용자부터 선 턴을 잡고 한 턴씩 돌아가며 전투 수행. (왼쪽->오른쪽 순서)

기본 세팅으론 사용자는

매 턴 3의 에너지 코스트 얻고, 5장의 카드를 뽑을 카드 더미로부터 드로우.

손패에는 최대 10장의 카드를 들고 있을 수 있으며, 손패 초과 시 덱에서 드로우되는 카드는 곧바로 버린 카드 더미로 이동.

사용한 카드는 일반적으로 버린 카드 더미로 이동,

사용하지 않았더라도 턴 종료 시 손에 남아있는 카드는 모두 버린 카드 더미로 이동.

드로우를 할 때에 뽑을 카드가 없을 시 버린 카드 더미가 다시 섞은 후 뽑을 카드 더미가 된다.

<카드>

카드에 대해서는 사용하기 위한 에너지 코스트 필요.

카드에 대해선

색상에 따른 분류 : 중립카드 / 직업카드

효과에 따른 분류: 행동 카드, 스킬 카드, 암시 카드

행동 카드: 속박 시 사용 불가능.

스킬 카드: 주문 차단 시 최초 사용 주문 무효화.

암시 카드: 암시 적용. 암시는 적용 시 해당 배틀 라운드 끝날 때까지 유효. 중복 불가능.

<버프>

회복: 체력 회복

견고: 방어도 획득

강력함: 추가 물리피해 획득

총명: 추가 마법피해 획득

침착: 추가 카드 드로우

은신: 한 턴동안 공격의 대상이 되지 않음.

반격: 물리 공격 피해에 대해, 피해를 입은 직후 물리피해로 반격.

<디버프 및 상태이상>

출혈: 턴 종료 시 피해. 회복효과 50% 절감

중독: 턴 종료 시 피해. 방어도 획득 불가

탈진: 물리 피해 절감

현기증: 마법 피해 절감

피해망상: 받는 피해 증가

속박: 몸부림치기 카드 부여, 몸부림치기 카드를 소모하기 전까지 행동 카드 사용불가능, 턴 종료 시 속박에서 벗어남.

저주: 패널티 카드를 뽑을 카드 더미 덱에 셔플.

분노: 피격 당할 때마다 데미지 증가 혹은 일정 피 이하일땐 데미지 2배

<상점>

골드 재화를 지불하고, 카드 구매 가능.

중립카드와 캐릭터 지정 카드.

차후에 다른 요소 구매 가능하도록 업데이트할 수 있으므로 재사용성 있게 코딩해야함.

<샘물>

랜덤 축복이나 저주 받음. (50% 확률)

50골드를 지불하면 축복 확률 75% 저주 확률 25%

///

카드

///

Class: 카드 사용 직업군 (0: 중립카드, 1: 로그, 2: 건슬링어)

카드 스킬셋 (직업군별 행동, 스킬, 암시) (기본 비율은 5/4/3으로)

<중립 카드>

[행동]

/기본 타격/1코/물리피해를 입힙니다.

/초급모험가의 방어구/1코/방어도 5 획득

/붕대 감기/1코/체력 10회복, 출혈에서 벗어납니다

[스킬]

/초급모험가의 마법/1코/마법피해 5줍니다.

/골똘한 생각/1코/카드 2장 드로우

/숨고르기/1코/탈진에서 벗아납니다. 카드 한 장을 드로우합니다.

<로그>

* [행동]

/기본 타격/1코/행동/물리피해를 6줍니다. 출혈 부여

/급소 위협/2코/행동/물리피해를 주고 피해망상 2턴 부여

/뒤통수치기/2코/행동/고정피해를 주기, 적 처치 시 코스트 및 카드 다시 반환

/훔친 고급방어구/1코/행동/체력을 10잃고 방어도 15획득.

* [스킬]

/독사의 형상/1코/스킬/마법 피해, 중독 부여

/모래 흩뿌리기/1코/스킬/적 전체에게 마법피해 주고 현기증 부여.

/밑장 빼기/1코/버린 카드 더미에서 카드 한 장 가져오기, 해당 카드 코스트는 0

/완벽한 마무리/2코/마법피해를 입히고, 해당 공격으로 적이 처치되면 은신.

* [암시]

/비열한 손놀림/1코/매 턴 추가 1장 드로우.

/시체 뒤지기/2코/상대 적 처치 시 추가 골드와 체력회복

//1코/카드 한 장 사용할 때마다

<건슬링어>

* [행동]

/단발사격/0코/행동/물리피해를 줍니다.

/끌어치기/1코/행동/물리피해를 주고 카드 1장 드로우.

/무차별 사격/2코/행동/모든 적에게 물리피해를 줍니다

/눈먼 난사/3코/행동/무작위 적에게 물리피해를 8번 입힙니다.

* [스킬]

/총기손질/1코/이번 턴은 탈진, 현기증에 걸리나, 다음 턴 시작 시 총명획득. 1장 드로우

/자욱한 담배연기/2코/2턴동안 상대에게 피해망상과 탈진 부여

/대응사격/2코/방어도를 얻고, 반격 상태를 취합니다.

/대담한 승부사/3코/남은 손패를 모두 단발사격으로 채웁니다. 다음 턴 에너지를 2 잃고 탈진과 현기증 상태가 부여됩니다.

* [암시]

/유리대포/2코/강력함 부여, 동시에 피해망상 부여

/보조사격/1코/카드를 사용할 때마다 적 전체에게 마법피해 1을 줍니다.

/은탄 장착//모든 사격 물리피해를 마법피해로 전환. 총명 획득

CardCode: 카드 코드번호

CardName: 카드 이름

CardCharClass: 카드 직업군 (0: 중립, 1: 로그, 2: 건슬링어)

CardType: 카드 분류 (0: 행동, 1: 스킬, 2: 암시)

CardCost: 카드 에너지 코스트

CardAction1: 카드 효과

(물리 피해 부여, 마법 피해 부여, 고정 데미지 부여,

단일 대상 선택부여, 전체 대상 부여, 무작위 단일 대상 부여, 나에게 부여

)

CardActionAmount1: 카드 효과 수치

<추후 수정 및 업그레이드 방향>

스테이지 챔버에 대한 무작위 생성 자동화

<카드>

카드 효과 코드 EffectType:: (이에 따라 아래 숫자들 분기)

1: 피해 / 2: 이로운 효과 부여 / 3: 해로운 효과 부여 / 4: 완전히 특수 분류

카드 적용 대상 TargetType::

0: 자기자신 / 1: 단일 적 / 2: 모든 적 / 3: 무작위 적

1피해일시, 피해타입 1: 물리 / 2: 마법 / 3: 고정

2이로운 효과일시, 버프타입 0: 견고 / 1: 힘 / 2: 총명 / 3: 침착/ 4: 카드 드로우/ 5: 체력 회복

3해로운 효과일시, 디버프타입 1: 출혈 / 2: 중독 / 3: 탈진 / 4: 현기증 / 5: 피해망상

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TypeCode: 카드 효과의 대분류 | TargetType: 카드 적용 대상 | EffectType: 카드 효과 종류 세분화 | EffectAmount: 효과 적용 수치 | EffectRepeat |
| 1: 피해 부여 | 0: 자기자신 / 1: 단일 적 / 2: 모든 적 / 3: 무작위 적 | 1: 물리 / 2: 마법 / 3: 고정 | 피해량 | 피해 부여 반복횟수 |
| 2: 이로운 효과 적용 | 0: 자기자신 / 1: 단일 적 / 2: 모든 적 / 3: 무작위 적 | 0: 견고 / 1: 힘 / 2: 총명 / 3: 침착/ 4: 카드 드로우/ 5: 체력 회복 | 적용량 | 1: 일반적용/ 2: 다음 턴 적용 |
| 3: 해로운 효과 적용/제거 | 0: 자기자신 / 1: 단일 적 / 2: 모든 적 / 3: 무작위 적 | 1: 출혈 / 2: 중독 / 3: 탈진 / 4: 현기증 / 5: 피해망상 | 디버프 부여 시 지속 턴 / 디버프 제거 시 기본값 0 | 1: 부여 / 2: 제거 |
| 4: 그 이외 복잡한 효과 | 일단은 하드코딩 방식으로 카드ID에 따라 적용시키기. | | | |