

카드 디자인 가이드

- 카드 디자인 및 카드 설계 가이드 문서 -

윤정근

카드 디자인

카드 디자인 – 개요

카드의 외형 디자인 규격과 효과 텍스트의 설계 가이드다.

기획 의도

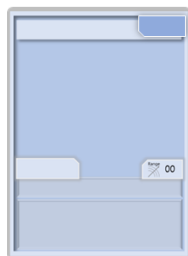
카드 외형 디자인	카드를 특유의 특징에 따라 종류별로 고유의 색을 가지게 하여 플레이어가 종류별로 카드를 쉽게 구분할 수 있게 하였다. 또한, 카드의 종류에 따라 가지게 되는 고유 요소들을 플레이어가 쉽게 파악하고 비교할 수 있는 위치에 배치하여 게임의 이해를 돕게 기획하였다.
효과 텍스트 설계 가이드	카드 효과 텍스트 설계하는 과정에서 단일 카드가 너무 과한 성능을 가지게 되어 게임의 밸런스가 무너지는 것을 방지하는 제한 및 규칙이다.

카드 디자인- 카드 종류 분류 및 기획 의도



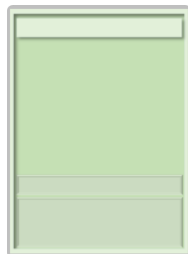
기물 카드

특징	전체적으로 노랑색을 가지고 있다. 다른 종류의 카드와 달리 기물 클래스, 기물 종족/소속, 능력치를 가지고 있다.
기획 의도	전투의 주축으로 가장 눈에 띄어야 하기에 전체적으로 노랑색을 띄게 하였다. 전투에서의 역할과 특징을 구분하는 기물 클래스, 다른 카드와 묶어 구분하기 위한 종족/소속을 가지며, 직접적인 전투에서 활용되는 능력치를 가지게 하였다.



스킬 카드

특징	전체적으로 파랑색을 가지고 있다. 다른 종류의 카드와 달리 스킬 클래스, 스킬 종족/소속, 사거리를 가지고 있다.
기획 의도	강력한 효과를 가지기에 특별한 느낌을 주기 위한 파랑색을 가지게 하였다. 다른 종류의 카드와 달리 스킬 덱에 위치해 하고 스킬 덱에서 스킬 카드를 선택하여 스킬을 사용할 기물과 스킬의 효과를 받을 대상을 선택하여 사용한다. 그렇기 때문에 스킬을 사용할 대상의 클래스, 종족, 소속 같은 조건 가지게 하고, 스킬을 사용할 때 해당 스킬의 고유의 사거리를 가지게 하였다.



이벤트 카드

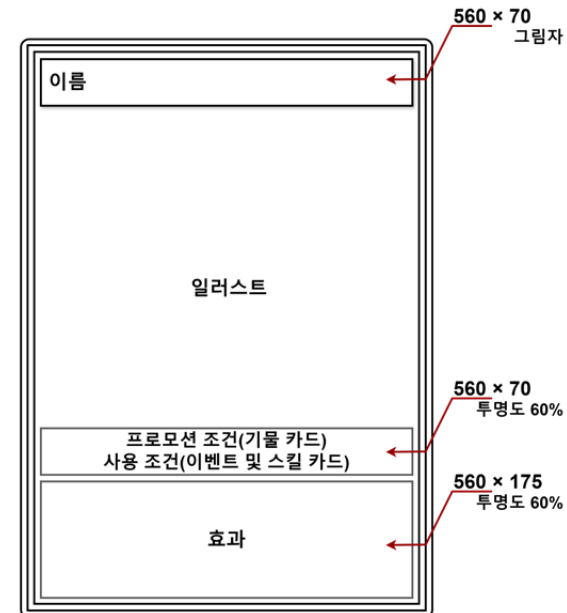
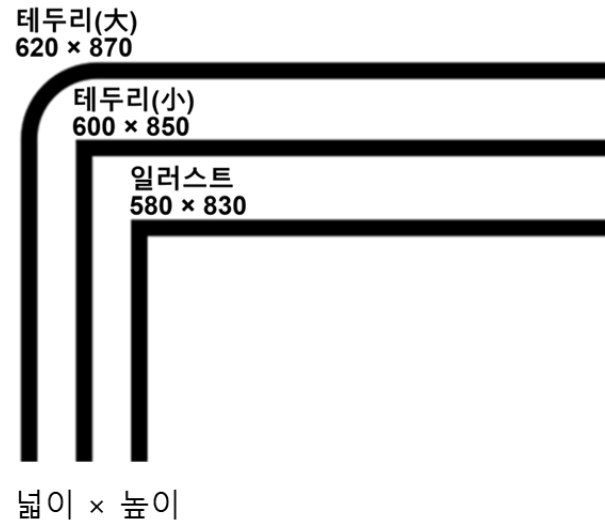
특징	전체적으로 초록색을 가지고 있다. 다른 종류의 카드와 기본 규격 외에 다른 요소가 없다.
기획 의도	전투를 보조와 같은 간단하고 수수한 효과를 가지기에 눈에 덜 띄는 초록색을 띄게 하였다. 간단하고 수수한 효과를 가지기에 다른 카드와 달리 부가적인 요소가 없게 하였다.

카드 디자인- 공통 구성 요소 규격

모든 카드의 기본적으로 가지는 요소이자, 공통되는 규격이다.

기획 의도

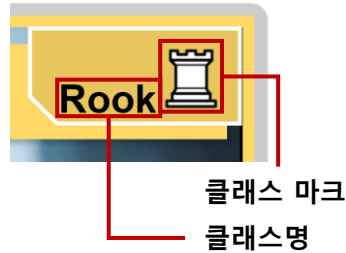
카드 구분에 가장 우선이 되는 요소인 일러스트를 크게 배치하고 이름을 가장 위에 배치하여 플레이어가 카드를 구분하기 쉽게 하였다.
카드를 사용하는 조건을 카드의 효과보다 먼저 배치하여 플레이어가 카드 효과보다 사용 조건을 먼저 확인할 수 있게 하였다.
동시에 사용조건과 효과의 배경을 반 투명하게 하여 일러스트를 강조하였다.



카드 디자인 - 기물 카드 고유 구성 요소(기물 클래스)

기물 클래스

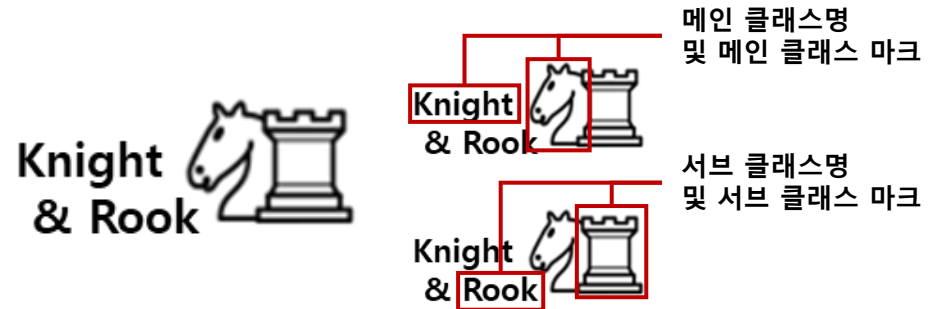
설명	기물 카드가 보유한 클래스를 표현한다.
기획 의도	클래스명과 클래스 마크를 동시에 표기하여 플레이어가 해당 기물 카드의 클래스를 정확하게 이해하고, 멀티 클래스 기물의 메인 클래스와 서브 클래스를 쉽게 구분할 수 있게 하였다. 또한, 기물 클래스를 카드 우측 상단에 배치하여 플레이어의 손패에 다수의 카드가 존재해도 기물 클래스를 구분할 수 있게 하여, 필드에 기물을 소환하는 경우 기물의 클래스 구분을 쉽게 할 수 있게 하였다. (기물은 클래스별로 소환 가능 숫자에 제한이 있다.)



클래스 마크 변화



손패에 다수의 카드가 있는 경우

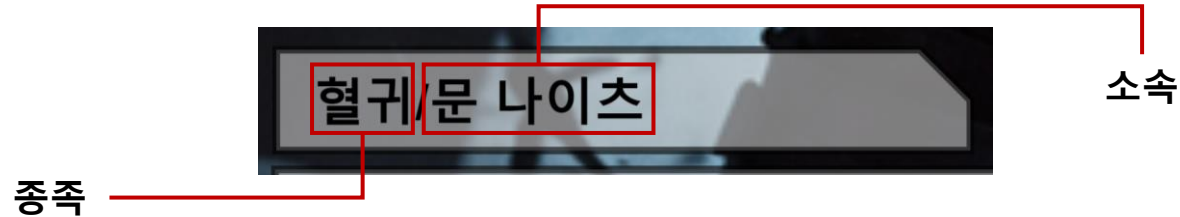


멀티 클래스 기물 클래스 마크 예시
(나이트, 루크 멀티 클래스)

카드 디자인 - 기물 카드 고유 구성 요소(기물 종족/소속 및 기물 능력치)

기물 종족/소속

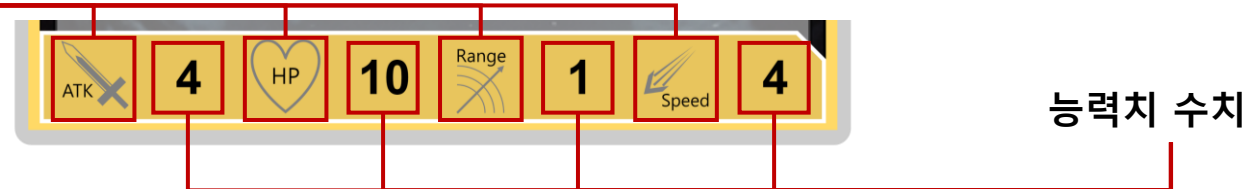
설명	기물 카드가 보유한 종족과 소속을 표현한다.
기획 의도	기물 카드의 종족을 앞쪽에, 소속을 뒤쪽에 배치하고 종족과 소속 사이에 슬래시(/)를 넣어 플레이어가 기물 카드의 종족과 소속을 구분하기 쉽게 하였다. 또한, 종족/소속 텍스트를 다른 텍스트와 분리하여 플레이어가 다른 텍스트와 혼동하는 것을 방지했다.



기물 능력치

설명	기물 카드의 능력치를 마크와 숫자로 표현한다.
기획 의도	능력치의 종류를 능력치 마크로 구분하고 뒤쪽에 능력치의 수치를 숫자로 표기하여 플레이어가 기물 카드의 능력치를 간단하고 정확하게 파악할 수 있게 하였다. 동시에 각 능력치 마크에 각 능력치의 명칭을 영문으로 표기하여 이해를 돕게 하였다. 또한, 기물 능력치는 전투에서 기물 카드의 요소 중에 중요도가 가장 높기 때문에 제일 하단에 분리 및 강조 배치하여 플레이어가 빠르게 파악할 수 있게 하였다.

능력치 마크



카드 디자인 - 스킬 카드 고유 구성 요소

클래스, 종족/소속 제한

설명	스킬 카드를 사용하기 위한 필요한 기물 카드의 클래스 제한을 표현한다.
기획 의도	스킬을 사용할 수 있는지 파악하기 위해서는 기물 카드의 클래스, 종족/소속과 스킬 카드의 클래스, 종족/소속 제한을 비교해야 한다. 그렇기에 기물 카드와 같은 방법으로 제한 요소를 표현했다. 또한, 스킬 카드의 제한 요소를 기물 카드에서 대응하는 요소들과 같은 위치에 배치하여 플레이어가 각 요소들을 비교하여 확인하기 쉽게 하였다.

클래스 제한 마크 변화



기물 클래스와 클래스 제한



기물 종족/소속과 종족/소속 제한

스킬 사거리

설명	기물이 스킬을 대상에게 사용할 수 있는 최대 거리를 표현한다.
기획 의도	기물 카드의 사거리와 비슷한 역할을 하는 요소이기에 같은 마크를 사용하지만, 근본적 역할(기물 사거리 = 기물의 기본 공격 가능 거리, 스킬 사거리 = 스킬 사용 가능 거리)이 다르기 때문에 다른 위치에 배치하여 비슷하지만 다르다는 것을 알 수 있게 하였다.



기물 카드의 사거리 능력치 요소와 스킬 카드의 사거리 요소 위치 차이

카드 디자인 - 이벤트 카드 고유 구성 요소

고유 구성 요소 없음

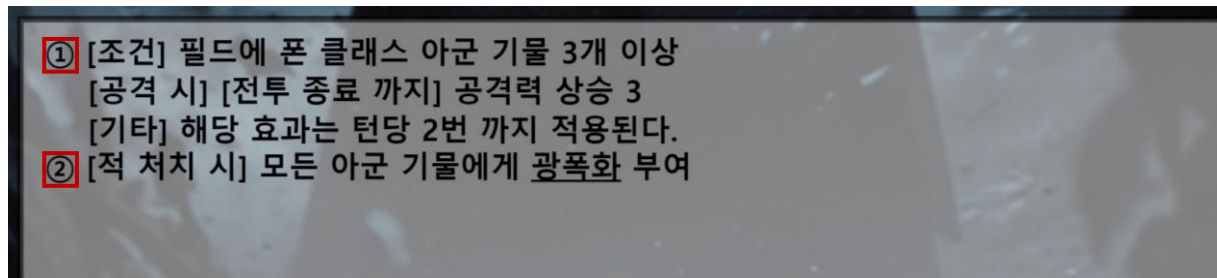
설명	이벤트 카드는 기물 카드와 스킬 카드와 달리 고유 구성 요소가 없다.
기획 의도	전투에서 큰 역할을 하는 기물, 스킬 카드와 달리 이벤트 카드의 효과를 상대적으로 수수하고 간단한 효과만을 가지기에 다른 카드와 달리 고유 구성 요소가 없는 기본적인 요소(필수 구성 요소)만 가지게 하였다.



카드 디자인 - 효과 텍스트 구성 요소(효과 구분 번호, 발동 조건)

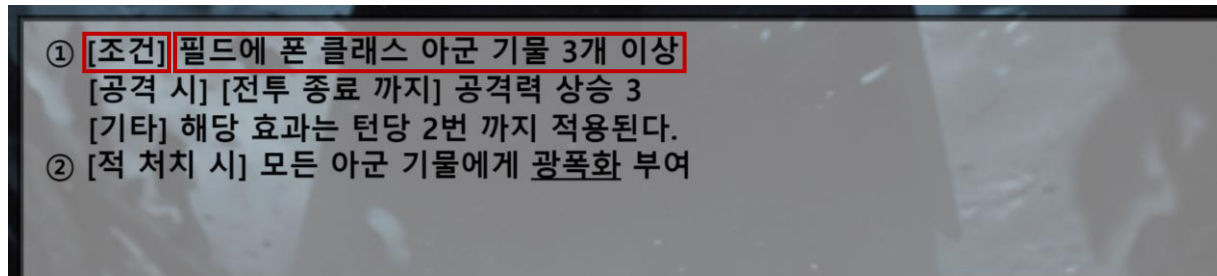
효과 구분 번호

설명	하나의 카드가 다수의 효과를 가진 경우 각 효과들의 발동 조건, 발동 및 종료 타이밍, 효과 등을 쉽게 구분하기 위해 표기되는 번호다.
기획 의도	구분을 효과적으로 하기 위해서 표기될 경우 가장 앞에 표기되고, 다른 효과 텍스트 구성 요소는 효과 구분 번호 뒤에 표기된다.



발동 조건

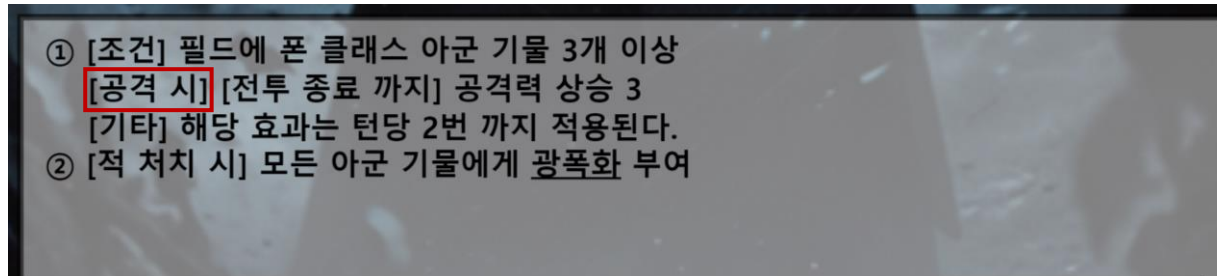
설명	효과가 발동되기 위해 필요한 조건이다.
기획 의도	가장 먼저 확인해야하는 요소이기에 가장 상단에 배치된다.



카드 디자인 - 효과 텍스트 구성 요소(발동 및 종료 타이밍)

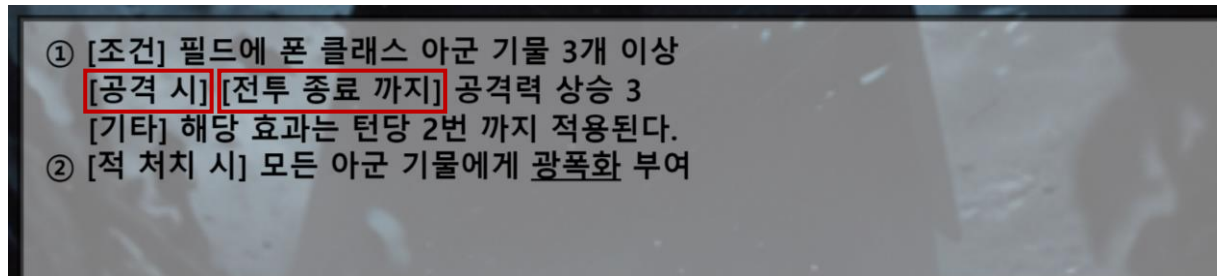
발동 타이밍

설명	효과가 적용되는 타이밍이 존재하는 경우 표기된다.
기획 의도	다수의 효과가 동시에 적용되는 경우 효과가 처리되는 순서를 정확하게 구분하여 효과를 처리하고, 해당 과정을 플레이어가 이해할 수 있게 하기 위해 표기하였다. 플레이어가 파악하기 쉽게 하기 위해서 메인 효과 앞쪽에 배치된다.



종료 타이밍

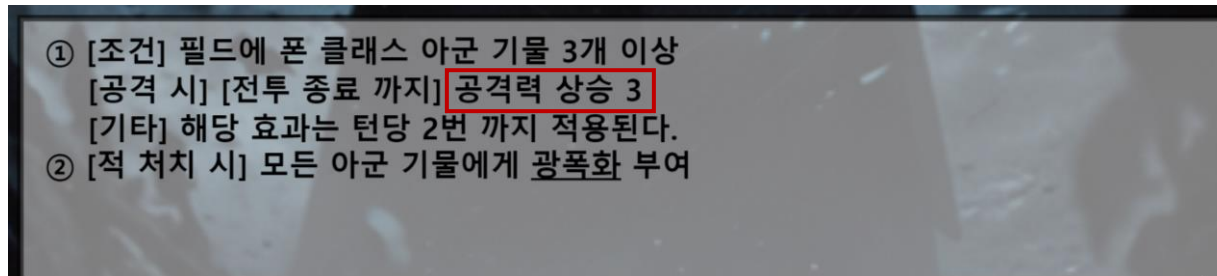
설명	효과의 적용이 끝나는 타이밍이 존재하는 경우 표기된다.
기획 의도	발동 타이밍과 같은 이유로 표기하고, 플레이어가 파악하기 쉽게 하기 위해서 발동 타이밍 바로 뒤쪽에 배치된다.



카드 디자인 - 효과 텍스트 구성 요소(메인 효과, 기타)

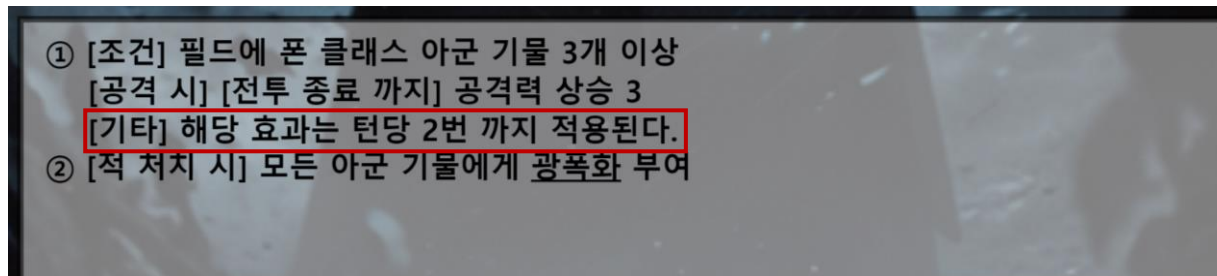
메인 효과

설명	실질적으로 효과에서 가장 중요한 내용이 표기된다.
기획 의도	효과 텍스트 구성 요소 중 가장 중요하며, 조건이 만족될 경우 특정 타이밍에 적용되는 방식으로 적용되기 때문에 기타 텍스트를 제외하면 가장 뒤쪽에 배치된다.



기타 텍스트

설명	효과의 턴당 효과 적용 제한 숫자가 존재하는 경우나 별개로 적용되는 규칙이 있는 경우 표기된다.
기획 의도	상대적으로 중요도가 낮기 때문에 제일 밑에 배치된다.



카드 디자인 - 효과 텍스트 데이터 테이블

분류	한글	영어	데이터 타입	기본	Min	Max	기타
종속 대상 카드 ID	효과 보유 카드 ID	Effect Holding Card ID	문자(11자)	-	-	-	
효과 구분 번호	효과 구분 번호	Effect Division Number	숫자(2자)	0	0	5	0 = 효과 보유 카드 ID(Effect Holding Card ID)에 종속된 효과가 1개 일 경우, 그 외에는 종속된 효과의 순서에 따라 부여
조건 텍스트	조건 유무	Condition Used	bool	FALSE	-	-	false = 조건 불필요, true = 조건 필요
	효과 조건 장소	Effect Condition Location	숫자(1자)	-	0	3	0 = 장소 불필요, 1= 필드 위, 2 = 손패, 3 = 묘지, 4 = 덱
	대상 타입 1	Target Type 1	숫자(1자)	0	0	3	0 = 미사용, 1 = 해당 기물, 2 = 자신(아군), 3 = 상대(적군)
	대상 타입 2	Target Type 2	숫자(1자)	-	0	5	0 = 미사용(대상 타입 1의 값이 1일 때 고정적으로 적용), 1 = 플레이어, 2 = 카드, 3 = 기물 카드, 4 = 스킬 카드, 5 = 이벤트 카드
	대상 타입 3	Target Type 3	숫자(1자)	-	0	6	0 = 미사용(대상 타입 2의 값이 3 이나 4일 때 고정적으로 적용), 1 = 킹 클래스, 2 = 퀸 클래스, 3 = 나이트 클래스, 4 = 비숍 클래스, 5 = 루크 클래스, 6 = 폰 클래스
	대상 능력치	Target Status	숫자(1자)	-	0	4	0 = 미사용, 1 = 체력, 2 = 공격력, 3 = 사거리, 4 = 속도
	대상 능력치 수치	Target Element Count	숫자(2자)	-	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 대상 능력치 수치 확인.
	대상 능력치 구분	Target Element Count Type	숫자(1자)	-	0	4	0 = 일치, 1 = 미만, 2 = 이하, 3 = 이상, 4 = 초과
	기타 대상 조건	ETC Target Condition	숫자(2자)	-	0	99	0 = 미사용, 01 = 피해를 받은 경우, 02 = 최대 체력인 경우, 03 = 공격을 한 경우, 99
타이밍 텍스트	대상 숫자	Target Count	숫자(2자)	-	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 대상 타입에 모두 부합하는 대상 숫자(개수) 확인.
	시작 타이밍	Effect Start Time	숫자(2자)	0	0	999	0 = 미사용, 그 외에 숫자는 타이밍 텍스트 규칙 및 효과 텍스트 속도 항목 참조
	종료 타이밍	Effect End Time	숫자(2자)	0	0	999	0 = 미사용(시작 타이밍(Effect Start Time) 항목이 0일 경우 0으로 고정), 그 외에 숫자는 타이밍 텍스트 규칙 및 효과 텍스트 속도 항목 참조
효과 텍스트	적용 효과 개수	Apply Effect Count	숫자(2자)	0	0	99	해당 효과 텍스트에 포함된 효과의 종류 개수
	효과 대상	Effect Target	숫자(1자)	0	0	3	0 = 대상 불필요, 1 = 본인, 2 = 아군, 3 = 적군
	데미지 수치	Damege Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 대상에게 데미지.
	회복 수치	Healing Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 대상의 체력 회복.
	체력 부여	HP Enchant	숫자(2자)	0	-99	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 해당 능력치 부여.
	공격력 부여	Atk Enchant	숫자(2자)	0	-99	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 해당 능력치 부여.
	사거리 부여	Range Enchant	숫자(2자)	0	-99	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 해당 능력치 부여.
	속도 부여	Speed Enchant	숫자(2자)	0	-99	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 해당 능력치 부여.
	공용 키워드 ID	Public Keyword ID	문자(4자)	0	0	9999	공용 키워드 목록(Public Keyword List) 참조.
	공용 키워드 수치	Public Keyword Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용(공용 키워드 목록(Public Keyword List) 항목이 0일 경우), 그 외에 숫자 만큼 공용 키워드 부여
	고유 키워드 ID	Origin Keyword ID	문자(4자)	0	0	9999	고유 키워드 목록(Origin Keyword List) 참조.
	고유 키워드 수치	Origin Keyword Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용(고유 키워드 목록(Origin Keyword List) 항목이 0일 경우), 그 외에 숫자 만큼 공용 키워드 부여
	소환 기물 타입 1	Summon Piece Type 1	숫자(1자)	0	0	5	0 = 킹 클래스, 1 = 퀸 클래스, 2 = 나이트 클래스, 3 = 비숍 클래스, 4 = 루크 클래스, 5 = 폰 클래스
	소환 기물 타입 2	Summon Piece Type 2	숫자(2자)	0	0	99	휴먼-00, 정령-01, 혈귀-02, 기계-03 ...
	소환 기물 타입 3	Summon Piece Type 3	숫자(2자)	0	0	99	무소속-00, 기사단-01, 마탑-02, 신전-03 ...
	소환 기물 위치	Summon Piece Location	숫자(1자)	0	0	2	0 = 손패, 1 = 묘지, 2 = 덱
	소환 기물 숫자	Summon Piece Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 기물 카드 소환
	카드 드로우 숫자	Draw Card Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 메인 덱에서 카드 드로우.
	카드 서치 숫자	Search Card Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에는 숫자 만큼 메인 덱에서 카드 서치 타입을 모두 부합하는 카드 숫자 만큼 서치.
	카드 서치 타입 1	Search Card Type 1	숫자(1자)	0	0	3	0 = 미사용, 1 = 기물 카드, 2 = 이벤트 카드, 3 = 원하는 아무 카드
	카드 서치 타입 2	Search Card Type 2	숫자(1자)	0	0	6	0 = 미사용(카드 서치 타입 ≠ 1일때 고정), 1 = 킹 클래스, 2 = 퀸 클래스, 3 = 나이트 클래스, 4 = 비숍 클래스, 5 = 루크 클래스, 6 = 폰 클래스
	지정 카드 서치	Designation Card Search	문자(11자)	-	-	-	0 = 미사용, 그 외에 숫자는 카드 ID
	카드 서치 범위 종족	Search Card Tribe	bool	FALSE	-	-	false = 미사용, true = 사용
	종족 ID	Tribe ID	숫자(2자)	-	0	99	휴먼-00, 정령-01, 혈귀-02, 기계-03 ...
	카드 서치 범위 소속	Search Card Affiliation	bool	FALSE	-	-	false = 미사용, true = 사용
	소속 ID	Affiliation ID	숫자(2자)	-	0	99	무소속-00, 기사단-01, 마탑-02, 신전-03 ...
기타 텍스트	사용 제한 타입	Using Limit Type	숫자(1자)	0	0	2	0 = 제한 없음, 1 = 게임당 제한, 2= 턴당 제한
	게임당 제한 숫자	Using Limit-Game Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에 숫자는 게임당 입력 숫자 만큼 사용 가능
	턴 기준	Using Limit-turn Benchmark	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에 숫자는 턴당 제한 숫자의 턴 기준으로 적용
	턴당 제한 숫자	Using Limit-turn Count	숫자(2자)	0	0	99	0 = 미사용, 그 외에 숫자는 턴 기준(Using Limit-turn Benchmark)에 입력된 턴 동안 입력된 숫자 만큼 사용 가능

카드 설계 가이드

카드 설계 가이드 - 개요

카드의 구성 및 정보와 같은 카드의 설계 디자인에 필요한 가이드 라인이다.

기획 의도

카드의 리스크 포인트와 리턴 포인트를 계산 하여 단일 카드가 너무 많은 효율 또는 파워를 가지는 상황을 방지하고 게임의 밸런스가 무너지는 것을 사전에 막기 위해 기획하였다.

리턴 포인트 : 카드 사용 후 플레이어가 이점을 가지는 경우, 해당 상황의 정도, 종류에 따라서 부여되는 점수

리스크 포인트 : 카드 사용 하기 위한 조건 이나 카드 사용 후 플레이어에게 제약, 결점이 생기는 경우, 해당 상황의 정도, 종류에 따라서 부여되는 점수

카드 설계 가이드 - 리스크, 리턴 포인트 계산 규칙

리스크, 리턴 포인트 계산 규칙

모든 카드는 리스크 포인트와 리턴 포인트를 가진다.

프로모션, 사용 조건이나 본인에게 해로운 효과를 가질 경우 리스크 포인트를 가진다.

효과 텍스트의 종료와 텍스트가 가지는 파워 정도에 따라서 리턴 포인트를 가진다.

모든 카드는 리턴 포인트에서 리스크 포인트를 뺀 값이 1 이하의 값을 가진다.

리스크 포인트	프로모션	기물의 종류	클래스	1	n	리턴 포인트	패	드로우		1	n	
			종족/소속	1	n			서치	지정 서치	1	n	
				지정 기물	3				n	종류 서치	2	n
		기물의 숫자		1	n				종족/소속 서치	5	n	
					선택 서치				8	n		
	사용 조건	필드 상태	기물 숫자	1	n		전투	데미지		1/3	n	
			특정 클래스	1	n			힐		1/3	n	
			종류	1	n							
			특정 기물	3	n		소환	패 소환		1	합산	
			기물 상태	1	n			덱 소환		2		
		패 상태	숫자	1	n			묘지 소생		3		
			묘지 상태	숫자	1		n	부여	버프	종류	1	n
		지정 카드		2	n		디버프		종류	1	n	
							효과 종류		1	1-n		
		타이밍	시작 타이밍		1		n					
			종료 타이밍		1		n					
	부여	상대 버프	종류	1	n							
		아군 디버프	종류	1	n							
	횟수 (리턴 포인트 8 이하일 경우 적용)			1	1/n							

카드 설계 가이드 - 리스크, 리턴 포인트 카드 종류별 부가 계산 규칙

리스크, 리턴 포인트 카드 종류별 부가 계산 규칙

기물 카드	클래스별 가질 수 있는 능력치 총합은 제한이 존재한다.
	멀티 클래스 기물 능력치 총합 제한 = (보유한 클래스별 능력치 제한 총합) × 2/3 (멀티 클래스 기물 : 다수의 클래스를 가지는 기물 카드)
	기물 카드의 능력치 총합이 능력치 제한을 초과하면 초과 능력치에 비례하는 리턴 포인트를 가진다.
스킬 카드	3 이상의 리턴 포인트를 가지는 스킬 카드는 턴 당 사용 횟수에 제한을 가진다.
이벤트 카드	이벤트 카드는 대상에 따라 단일 대상, 피아식별이 없는 광역 대상, 본인(플레이어) 대상 효과로 구분된다.
	이벤트 카드는 리턴 포인트를 최대 5 까지만 가질 수 있다.

클래스		클래스별 능력치 제한					숫자 제한
		체 력	공격력	사거리	속 도	총 합	
	킹	24	1~4	1~3	1~3	30	1
	퀸	8~12	1~8	1~8	4~8	30	1
	나이트	4~6	2~4	1~2	6~8	15	2
	비숍	6~8	1~2	6~8	2~4	20	2
	루크	8~12	4~6	1~2	2~4	20	2
	폰	4~6	2~4	1~2	2~4	12	8

Q & A