**- 컨셉**

무한한 던전속에서 탐험을 하며 몬스터들을 잡고 여러 귀중품(아이템)들을 얻어 판매하는 게임

=> 던전 탐험 + 보스 사냥 + 공장 + 농장

**- 신경써야할 주요 요소**

보스>= 새롭고 더 강력한 무기 > 스킬트리 > 광질 > 농장 > 퍼즐요소 > 직업 > 반복플레이

**- 직업**

마법사 - 마법 무기 공격력 증가

레인저 - 모든 원거리 무기 공격력 증가

도굴꾼 - 행운 증가, 이속 증가

도적 - 레인저 효과 50% + 도굴꾼 효과 50%

전사 - 근접 무기 공격력 증가 및 방어력 증가

**- 진행 방향**

첫 시작 던전을 고름 (해당 던전부터 탐험 시작 / 난이도 구분됨)

모든 방을 클리어 하면서 전이 포탈을 찾아야함

(포탈이 어디로 연결된건지는 알 수 없음 - 단, 보스방은 빨간색 마법진 형태로써 구분 가능)

**- 맵**

기본적으로 아이작처럼 방 안에 들어가면 몬스터들이 스폰됨

맵 중심에 상자 있음

***- 방에 몬스터가 있거나, 함정/퍼즐이 해제되지 않은 경우***

방에서 못나옴 (방에 들어오는건 가능)

모든 상자의 상호작용 시간 증가 (템만 먹고 못빠지게)

**- 특수 이벤트**

붕괴 - 던전이 무너짐

밤 - 밤에만 등장하는 몬스터 있음

스모그 - 주변이 어두워지고 몬스터들이 더 강력해짐

습격 - 몬스터들이 대량으로 몰려옴

**- 몬스터**

***- 초록 슬라임***

점프 착지 후 해당 자리에 슬로우 디버프 이펙트 생성

***- 커럽티트 슬라임***

점프 착지 후 해당 자리에 독 디버프 이펙트 생성

***- 크림슨 슬라임***

점프 착지 시간이 빠름

***- 위습***

주변에 불꽃 투사체 3개 생성, 적과 멀어질 경우 텔레포트

***- 파이어볼***

주변에 불꽃 투사체 2개 생성, 적과 멀어질 경우 텔레포트

***- 마그마볼***

굴러다니는 몹, 플레이어 한테 돌격함 (플레이어는 일부러 벽쪽으로 유도해서 제거하거나, 직접 공격해서 제거)

***- ???***

밤에 불 끄고 다니면 뒤에서 나타나서 공격 (한 대 맞으면 즉사)

***- 스컬 헤드***

***- 미믹***

***- 스켈레톤***

근접 돌진

***- 커럽티트 스켈레톤***

근접 돌진 + 죽을때 주변에 독극물 생성

***- 리치 (보스)***

패턴 1 - 플레이어한테서 멀어지면 투명화 씀, 가까워졌을때 투명화 풀고 돌진 공격

패턴 2 - 위습처럼 불꽃 소환

***- 킹슬라임 (보스)***

패턴 1 - 높게 점프 후 착지

주변에 슬라임 덩어리 투사체 발사 (슬라임 바닥에서 위로 촥 포물선으로 튀기는 느낌)

튀긴 슬라임 덩어리가 바닥에 닿으면 그 자리에 슬로우 디버프가 생김

패턴 2 - 3번 연속 빠르게 점프 착지 반복

**- 무기**

메이스 (공속 느림 + 데미지 높음)

장검 (공속 보통)

단검 (공속 빠름 + 데미지 낮음)

석궁 (석궁 기본데미지 + 화살데미지)

활 (석궁이랑 똑같음)

해머

마도서 (파이어볼, 잽, 워터볼, 위습처럼 주변에 불꽃 생성, 지나간 곳에 불바닥 생성, 지나간 곳에 독 생성)