**- 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, 아이템 서칭 속도 증가

도적 - 레인저 효과 50% + 도굴꾼 효과 50%

전사 - 근접 무기 공격력 증가 및 방어력 증가

**- 진행 방향**

아지트에서 일어나는 씬부터 시작

아지트 주변 탐사하면서 기본 시작템+레벨 좀 모으기 (밤되기 전까지)

= 상자 파밍, 잡몹 파밍, 광석 파밍

모은 템으로 아지트에 상자좀 설치하고 기본 장비세트 제작하기 (밤동안)

장비 세트 맞춘걸로 다시 탐험 (위 과정을 보스 포탈 찾을때까지 반복)

보스 포탈을 통해 보스 룸 입장 (몇 번 싸우다가 아닌거 같으면 빠지고 장비 새로 맞추고 올 수 있음)

보스 잡으면 하위 계층 포탈 오픈 및 보스 전리품 드랍

(보스를 다시 잡고싶으면 몬스터 전리품 모아다가 보스 소환 아이템 제작해서 보스방 안의 재단에 바치면 재소환 가능)

하위계층에서 위 내용 반복

**- 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

*슬라임 점액질 드랍*

***- 커럽티트 슬라임***

점프 착지 시간이 빠름

*슬라임 점액질 드랍*

***- 크림슨 슬라임***

점프 착지 후 슬로우 디버프 이펙트 생성

죽을때 독 가스 생성

*슬라임 점액질, 독극물 드랍*

***- 위습***

주변에 불꽃 투사체 3개 생성, 적과 멀어질 경우 텔레포트

도깨비불, *뼈다귀 드랍*

***- 파이어볼***

주변에 불꽃 투사체 2개 생성, 적과 멀어질 경우 텔레포트

*불꽃, 숯 드랍*

***- 마그마볼***

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

*불꽃, 숯 드랍*

***- 그림자***

밤에 불 끄고 다니면 뒤에서 나타나서 공격 (한 대 맞으면 즉사)

*그림자 소울 드랍*

***- 그림자 스컬 헤드***

*그림자 소울 드랍*

*뼈다귀 드랍*

***- 미믹***

*철, 우드 스틱 드랍*

***- 스켈레톤***

근접 돌진

*뼈다귀 드랍*

***- 커럽티트 스켈레톤***

근접 돌진 + 죽을때 주변에 독극물 생성

*독극물 드랍, 뼈다귀 드랍*

***- 리치 (보스)***

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

패턴 2 - 위습처럼 불꽃 소환

*그림자 소울, 뼈다귀 드랍*

***- 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

*슬라임 점액질 드랍*

**- 맵 (바이옴)**

볼케이노

신전1

신전2

석재

오염된 던전 (스타듀벨리 오염된 지역처럼 가끔씩 전체 맵이 아닌 한 방 기준으로만 등장)

**- 무기 타입**

해머 (공속 느림 + 데미지 높음)

장검 (공속 보통)

단검 (공속 빠름 + 데미지 낮음)

석궁 (화살데미지 x1.7배, 재장전 때문에 공속 느림)

활 (화살데미지 x1배, 재장전 없이 발사 가능)

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

**- 무기 재료**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구리 | 철 | 금  (철보다 공속만 빠름) | 고품질 철 | 슬라임 | 뼈다귀 | 불꽃 | 도깨비불 | 그림자 |  |

제작한 무기는 무조건 최하위 등급을 갖게됨 => 보석을 붙여 랜덤한 등급 부여 가능

**- 무기 리스트**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **나무 막대** | **쇠 파이프** | **구리 검** | **구리 단검** | **구리 헤머** | **철 검** |
| 1 데미지  10 공격속도  10% crit  0 넉백 | 5 데미지  60 공격속도  30% crit  16 넉백 | 3 데미지  40 공격속도  10% crit  16 넉백 | 2 데미지  35 공격속도  16% crit  1 넉백 | 5 데미지  70 공격속도  30% crit  24 넉백 | 5 데미지  40 공격속도  10% crit  16 넉백 |
| **철 단검** | **철 망치** | **독발린 투척용 단검** | **투척용 단검** | **고품질 철 검** | **고품질 철 단검** |
| 4 데미지  35 공격속도  16% crit  3 넉백 | 8 데미지  70 공격속도  30% crit  24 넉백 | 8 데미지  25 공격속도  10% crit  1 넉백  독 효과 | 6 데미지  25 공격속도  5% crit  1 넉백 | 8 데미지  40 공격속도  15% crit  16 넉백 | 7 데미지  35 공격속도  20% crit  4 넉백 |
| **고품질 철 망치** | **금 검** | **금 단검** | **금 망치** |  |  |
| 12 데미지  60 공격속도  30% crit  24 넉백 | 5 데미지  35 공격속도  10% crit  16 넉백 | 4 데미지  30 공격속도  16% crit  3 넉백 | 8 데미지  65 공격속도  30% crit  24 넉백 |  |  |
|  | **슬라임 검** | **슬라임 단검** | **슬라임 망치** | **뼈다귀 검** | **뼈다귀 단검** |
|  | 8 데미지  40 공격속도  15% crit  10 넉백  슬로우 효과  독 효과 | 7 데미지  35 공격속도  20% crit  1 넉백  슬로우 효과  독 효과 | 12 데미지  60 공격속도  30% crit  12 넉백  슬로우 효과  독 효과 | 4 데미지  30 공격속도  35% crit  16 넉백 | 3 데미지  25 공격속도  40% crit  4 넉백 |
|  | **불꽃 검** | **불꽃 단검** | **불꽃 망치** | **소울 검** | **소울 단검** |
|  | 21 데미지  40 공격속도  12% crit  20 넉백  화염 효과 | 19 데미지  25 공격속도  18% crit  5 넉백  화염 효과 | 32 데미지  60 공격속도  25% crit  27 넉백  화염 효과 | 35 데미지  35 공격속도  11% crit  16 넉백  화염 효과 | 33 데미지  20 공격속도  15% crit  4 넉백  화염 효과 |
| **소울 망치** | **그림자 검** | **그림자 단검** | **그림자 망치** |  |  |
| 48 데미지  55 공격속도  22% crit  25 넉백  화염 효과 | 44 데미지  35 공격속도  15% crit  16 넉백 | 40 데미지  22 공격속도  20% crit  4 넉백 | 68 데미지  60 공격속도  30% crit  27 넉백 |  |  |

***(공격/조준 속도는 1frame 기준)***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **나무 활** | **구리 활** | **나무 석궁** | **쇠 활** | **고품질 쇠 활** | **고품질 철 석궁** |
| 85 조준 속도 | 70 조준 속도 | 90 조준 속도 | 60 조준 속도 | 45 조준 속도 | 75 조준 속도 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **나무 화살** | **불 화살** | **구리 화살** | **독발린 구리 화살** | **쇠 화살** | **독발린 쇠 화살** |
| 1 데미지  1% crit  14 넉백 | 3 데미지  3% crit  14 넉백  화염 효과 | 2 데미지  3% crit  14 넉백 | 3 데미지  5% crit  14 넉백  독 효과 | 5 데미지  3% crit  14 넉백 | 7 데미지  5% crit  14 넉백  독 효과 |
| **슬라임 화살** | **뼈 화살** | **독발린 뼈 화살** | **마그마 화살** | **소울 화살** | **그림자 화살** |
| 7 데미지  5% crit  14 넉백  슬로우 효과  독 효과 | 7 데미지  35% crit  17 넉백 | 9 데미지  42% crit  17 넉백  독 효과 | 12 데미지  8% crit  17 넉백  화염 효과 | 17 데미지  11% crit  17 넉백  화염 효과 | 24 데미지  11% crit  17 넉백 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **워터 볼** | **독 바닥** | **파이어볼** | **불꽃 바닥** | **고스트 볼** | **잽** |
| 12 데미지  40 공격속도  투사체 발사  10% crit  3 넉백 | 4 데미지  240 공격속도  180 지속 시간  0% crit  독 효과 | 24 데미지  40 공격속도  투사체 발사  15% crit  화염 효과 | 8 데미지  240 공격속도  180 지속 시간  0% crit  화염 효과 | 37 데미지  180 공격속도  투사체 발사  15% crit  화염 효과 | 55 데미지  120 공격속도  레이저 발사  15% crit  아이작 혈사포 |
| **프리즘** | **라이트** |  |  |  |  |
| 1.5 데미지  300 공격속도  180 지속 시간  2% crit  아이작 혈사포 | 주변 밝힘  버프형 |  |  |  |  |

**- 오브젝트**

**자판기** - 무기/컴포넌트 구매 가능

**아케이드 PC** - 도박 가능

**판매 상자** - 아이템 넣고 창 닫으면 아이템 자동 판매

**항아리 -** 공격해서 깨면 아이템 드랍 (주로 화살이나 숯, 화약같은거)

**크리스탈볼 석영 기둥 -** 퍼즐 발판 누르기용 오브젝트, 폭탄으로 부수면 유리 조각 획득 가능

**석영 기둥 -** 그냥 기둥, 폭탄으로 부수면 1차로 기둥이 반으로 쪼개지고, 한번 더 부수면 완전히 소멸

**광석 -** 광석 채굴 가능

**스파이크 트랩 -** 바닥에 깔려있는 형태로 위로 올라가면 가시가 튀어나옴 / 상시로 가시 튀어나와있는 스파이크도 존재

**무빙 스파이크 트랩 -** 네모난 블록에 가시가 나있는 형태로, 플레이어를 향해 일직선으로 달려옴 (마리오 쿵쿵이 느낌)

**불 기둥 -** 그냥 장식 아이템, 부수면 숯 드랍

**모닥불 -** 불 피우면 주변 플레이어 자동 회복 쿨타임 감소

**침낭 -** 스폰지점 설정 및 밤/낮 바꾸기 용

**전이 포탈 -** 맵 이동용 (모든 플레이어가 동시에 포탈 타야됨)

**특수 식물 -** 채취 가능, 아이템 제작/판매에 쓰임 (희귀템)

**거대 보석 -** 채굴 가능, 아주 적은 확률로 등장



**토템 -** 붉은색 페인트로 근처 바닥에 그림 그리면 장비 아이템 드랍

**- 맵 시스템**

새로운 방 방문시 몬스터 스폰 (방 안에 몬스터가 있으면 방 밖으로 못나감/들어오기는 가능)

***전이 포탈 타고 새로운 던전 이동시)***

1. 모든 플레이어가 전부 포탈 타기에 찬성했는지 체크

2. 찬성했다면, 서버측에서 맵 생성 후 클라이언트들한테 맵 생성 후 정보 전송

***멀티플레이/솔로플레이 차이점)***

멀티플레이시, 몬스터들의 체력이 (인원수\*0.7)배가 되며, 공격력 또한 같은 비율로 늘어남

맵 사이즈는 동일 하게 적용 (랙이 적은 선에서 가장 큰 쪽으로)