

Dungeon Saver

던전을 탐험하며 몬스터를 물리치고, 처치한 몬스터를
자신의 것으로 만들어 다양한 전략적 조합을 편성하여
던전 최심부까지 정복하는 로그라이크 턴제 RPG 게임

목차

1. 기획 컨셉 및 개요 5p

 1-1. 기획 컨셉

 1-2. 게임 개요

 1-3. 필요 사양

2. 게임 소개 7p

 2-1. 세계관

 2-2. 로그라이트

 2-3. 개성 있는 캐릭터와 몬스터

 2-4. 테이밍과 육성 시스템

 2-5. 턴방식 전략 전투

목차

3. 레벨 디자인 12p

3-1. 전체 지도 및 요소

3-2. 맵 디자인 규칙

3-3. 에어리어 전투 화면

3-4. 에어리어 특수 화면

4. 시스템 디자인 12p

4-1. 파티 및 정화 시스템

4-2. 턴 전투 방식

4-3. 스탯 기본 설정

4-4. 유지 데이터

목차

5. 게임 플레이	12p
5-1. 캐릭터	
5-2. 몬스터	
5-3. 아이템	
5-4. 아티팩트	
4. 기획서 제작 계획	25p
4-1. 세부 기획 컨텐츠	
4-2. 보완점	
7. 참고문헌	29p
8. 부록	31p

기획 컨셉 및 개요

▶ 기획 컨셉 및 개요



그림 1-1) 텐제전투1



그림 1-2) 조합과 상성이 있는 전투

<기획 컨셉>

플레이어가 선택할 용사 캐릭터와 던전에서 획득할 수 있는 몬스터들을 중심으로, 각각의 특징과 능력에 따른 다양한 조합과 텐제 게임의 전략적 플레이에서 기인하는 재미를 구체적으로 제시하는 데에 중점을 둔다.

<게임 개요>

개요

제목	Dungeon Saver
장르	2D TRPG
플랫폼	PC, PS4, XB1, NSW
플레이 유형	싱글 플레이
주 타겟 유저	텐 방식의 전략 게임과 로그라이크 장르를 선호하는 10~30대 게이머

▶ 기획 컨셉 및 개요

<필요 사양>

Requirements	Minimum	Recommended
OS	Windows 7+	Windows 7+
Processor	Dual core 2.6 ghz +	Intel core i5 series +
Memory	1 GB	2 GB
Graphics	nVidia GTS 450 +	nVidia GTS 450 +
Storage	400 MB	1 GB

게임 소개

<세계관>

동부 왕국의 평화롭고 한적한 마을 '리안'.



그림 2-1) 던전의 출현

어느 날 돌연 마을 주변에 정체불명의 던전이 출현한다. 던전 안에는 수많은 다양한 몬스터들이 존재했고, 그들은 점차 밖으로 나와 마을 주민들을 위협했다.

왕국의 정예 토벌대가 던전을 공략하려 했지만, 던전의 지배자이자 강력한 마물인 '마왕'의 힘 앞에 속수무책으로 패배하고 만다.

마왕은 던전의 최심부에는 자리잡고 있으며, 던전 안의 몬스터들은 마왕의 저주를 받아 사악해진 존재들이었다.

<세계관>



그림 2-1) 던전의 출현

이에 왕국은 정화의 능력을 지닌 전설의 용사를 불러 던전을 탐험하고 위험을 제거하라는 명을 내린다.

용사는 재앙의 원흉인 마왕을 처치하기 위해 던전을 정복해나가며 저주받은 몬스터들을 정화해나갔고, 마왕의 손길에서 벗어난 몬스터들은 용사를 도와 마왕을 처치하는 데에 앞장선다.

과연 용사는 무사히 마왕을 무찌르고 마을에 평화를 가져다 줄 수 있을 것인가?

▶ 게임 소개 - 로그라이트

<로그라이트>



그림 2-2) 로그라이트 게임
(다키스트 던전)



그림 2-3) 로그라이트 게임
(아이작의 번체)

- 로그라이크 게임의 요소를 일부 채용한 '**로그라이트**' 장르를 도입, 기존의 장르에 익숙한 유저들의 높은 접근성과 홍보 효과를 기대할 수 있습니다.
- **1번 뿐인 목숨**과, **랜덤**으로 배치되는 던전의 구조를 통해 게임의 긴장감과 몰입감을 높이고, 플레이의 신선햄과 도전 정신을 고취시킬 수 있습니다.
- 임의 저장과 불러오기가 불가능하며, 캐릭터 사망 시 레벨, 아이템 등의 데이터를 잊고 **게임이 리셋됩니다**.
- 접근성과 성취감을 높이고 다회차 플레이어의 형평성을 위해, 사망해도 잊지 않는 데이터가 존재합니다.

▶ 게임 소개 – 개성 있는 캐릭터와 몬스터

<개성 있는 캐릭터와 몬스터>



그림 2-4) 다채로운 몬스터들



그림 2-5) 다른 컨셉의 용사 캐릭터

- 플레이어는 용사가 되어 던전을 탐험하게 됩니다. 용사들은 각기 다른 컨셉과 능력을 보유하고 있으며, 던전을 탐험하며 아군 몬스터들과 함께 더욱 깊은 곳을 향해 나아갑니다.
- 캐릭터와 몬스터 각각의 독특하고 고유한 능력과 기술로, 색다르고 강력한 조합을 연구하여 다채로운 전략을 펼칠 수 있습니다.
- 던전을 탐험하며 획득할 수 있는 아티팩트를 통해 캐릭터와 몬스터를 더욱 강화할 수 있습니다.
- 개인의 성향에 맞는 각양각색의 플레이를 제공하고 지속적인 콘텐츠를 확보하여 유저들이 게임에 더욱 몰입할 수 있도록 유도합니다.

▶ 게임 소개 – 몬스터의 정화

<몬스터의 정화>



그림 2-6) 다채로운 몬스터들



그림 2-7) 각기다른 컨셉의 용사 캐릭터

- 용사는 던전을 탐험하며 다양한 몬스터를 마주치게 됩니다. 플레이어는 **정화**를 통해 해당 몬스터의 저주를 해제할 수 있고, 정화한 몬스터는 플레이어의 편이 되어 함께 던전 속 전투를 치를 것입니다.
- 변수에 따라 확률적으로 몬스터의 저주를 정화할 수 있으며, 한번의 전투에서 하나의 몬스터만 정화할 수 있습니다.
- 원하는 몬스터를 입수하기 위해 플레이어는 지속적인 **시행착오**를 겪을 것이고, 이를 통해 플레이의 몰입감을 향상시킬 수 있습니다.

▶ 게임 소개 – 턴방식 전략 전투

<턴방식 전략 전투>



그림 2-8) 턴 방식의 전투



그림 2-9) 턴 방식의 전투

- 플레이어는 다양한 개성을 지닌 **캐릭터와 몬스터를 조합**하여, 던전 속 몬스터들을 최대한 피해 없이 쓰러트려야 합니다.
- 아군과 적군의 기술 차이, 상성, 아티팩트 능력, 파티의 컨셉과 장단점 등 **다양한 전략적 변수**들이 존재합니다.
- 턴 방식을 통해 이러한 다양한 변수를 고려하며 **효율적이고 합리적인 선택**을 내리게끔 하여, 게임에 전략성을 부여합니다.
- 실시간으로 플레이어의 컨트롤 능력을 요구하는 대신 **적절한 판단을 필요**로 하기 때문에, 누구나 손쉽게 접근할 수 있고 게임의 기술적 구현에 있어서도 장점을 가지고 있습니다.

레벨 디자인

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소



지하1층

지하2층

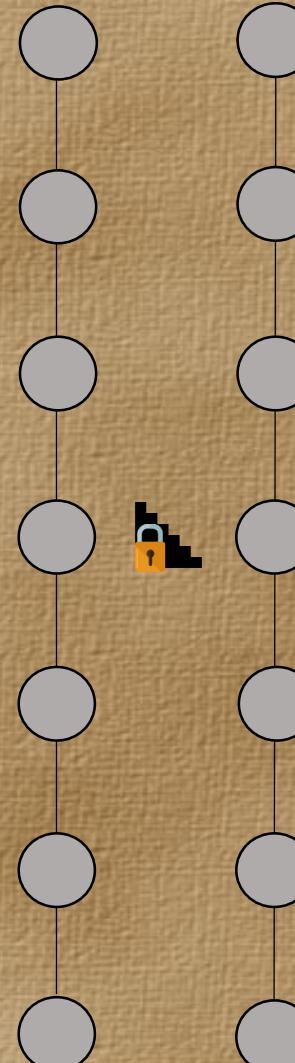
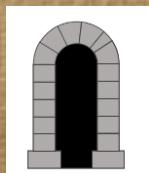
<던전 전체 지도>

※ 계층은 차후 추가될 수 있습니다.

지하7층

지하8층

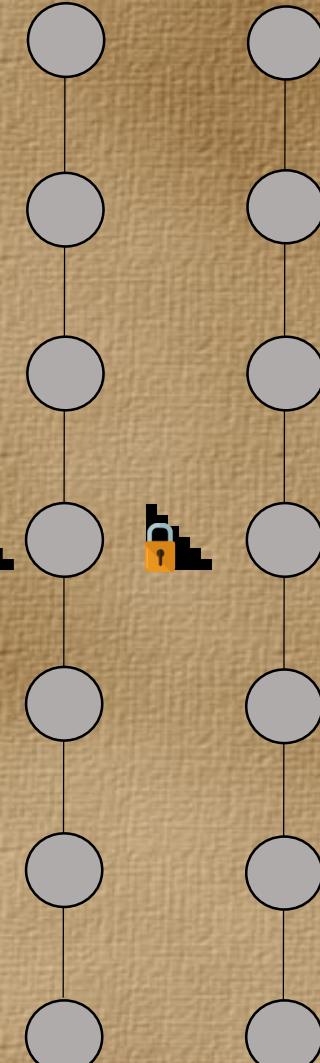
지하9층



지하3층



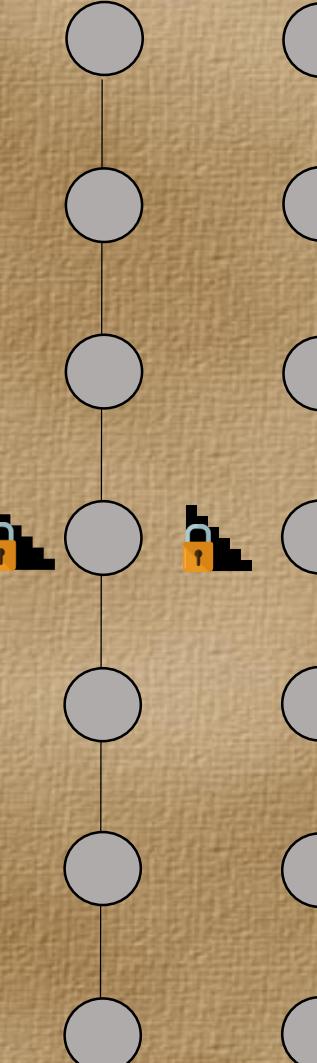
지하4층



지하5층



지하6층



파티

가방

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소



지하1층

지하2층

<입구>

지하4층

지하5층

지하7층

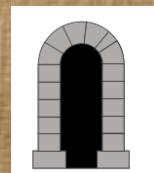
지하8층

'입구'

#1 플레이어에게 던전 탐험의 시작점을 명시적으로 표시해준다.

#2 던전 최심부에 대조되는 상징의 장소로서 던전의 최우측에 위치한다.

#3 플레이어의 원활한 초반 진행을 위해, 아티팩트를 획득할 수 있다.



지하6층

지하9층



파티

가방

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<계단>



지하1층

지하2층

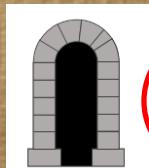
지하4층

지하5층

지하7층

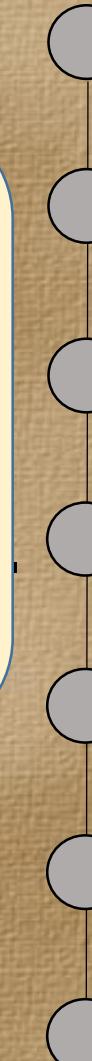
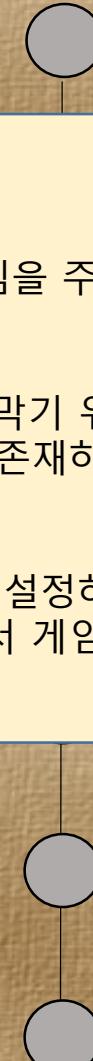
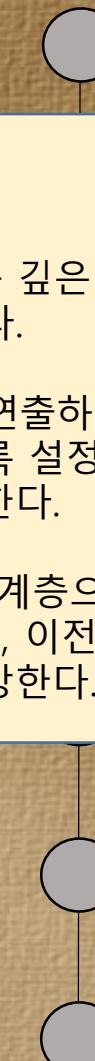
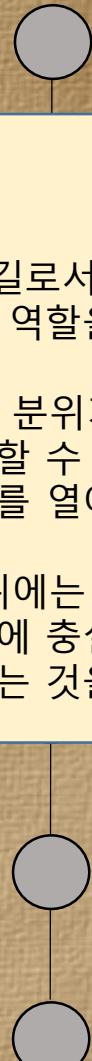
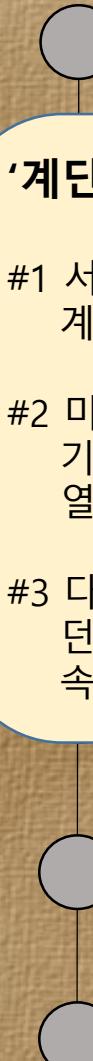
지하8층

지하9층



'계단'

- #1 서로 다른 계층을 잇는 길로서, 더욱 깊은 곳으로 향한다는 느낌을 주고 계층간의 경계를 나누는 역할을 한다.
- #2 미지의 던전을 탐험하는 분위기를 연출하고 너무 빠른 진행을 막기 위해 기본적으로 계단을 이용할 수 없도록 설정했으며, 해당 계층에 존재하는 열쇠를 획득하여 자물쇠를 열어야 한다.
- #3 다음 계층으로 넘어간 뒤에는 이전 계층으로 돌아갈 수 없도록 설정하여 던전을 탐험한다는 개념에 충실하고, 이전 층을 도로 탐험하면서 게임이 속도감을 잃고 지루해지는 것을 예방한다.



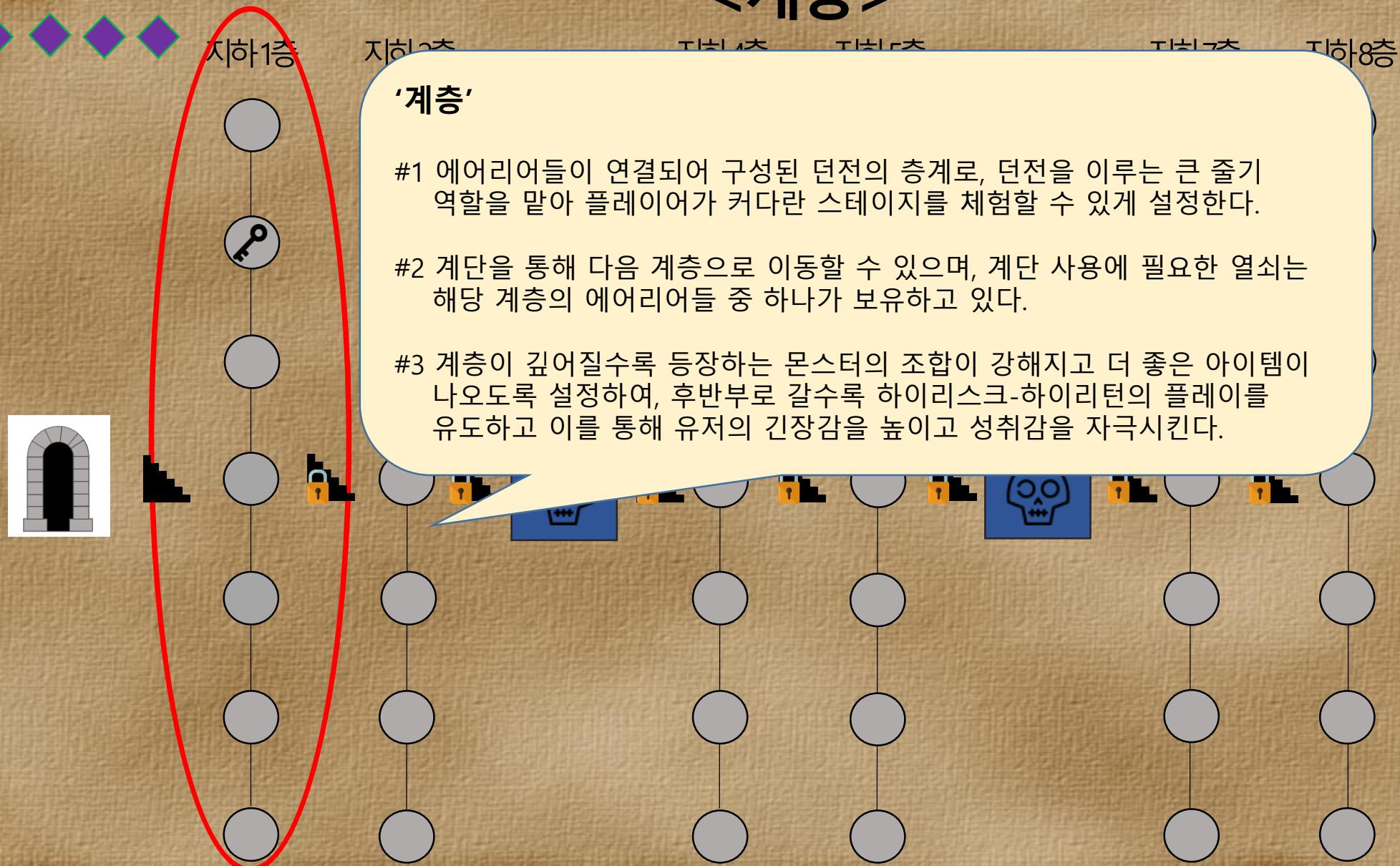
파티

가방

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소



<계층>



▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소



지하1층

지하2층

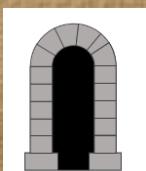
<에어리어>

지하4층

지하5층

지하7층

지하8층



'에어리어'

- #1 계층을 구성하는 단위로, 전투 혹은 비전투 이벤트를 가지고 있다.
- #2 전투와 이벤트가 발생하는 주무대로서, 던전의 계층을 이루는 하나의 방이라는 개념을 사용하여 플레이어가 에어리어 자체에 주목하게끔 유도한다.
- #3 전리품 드랍을 통해 클리어했을 때의 성취감을 느낄 수 있도록 설정한다.
- #4 정화 시스템과 연계하여, 하나의 (전투)에어리어마다 몬스터 1체를 얻게 되는 암묵적 시스템을 구축한다.
- #5 '저주' 시스템을 통해 에어리어 공략을 위한 전략적 플레이를 유도한다.
- #6 탐험, 미탐험 지역을 각각 백색, 회색으로 표시하여 시각적인 도움을 준다.
- #7 한번 탐험한 지역은 이벤트가 재발생하지 않게 하여 편법 플레이를 예방한다.

지하9층



파티

가방



▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<복도>



지하1층

지하1층

지하1층

지하1층

지하7층

지하8층

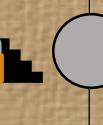
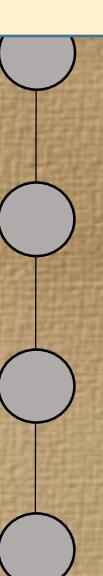
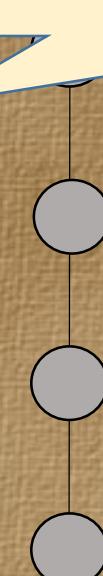
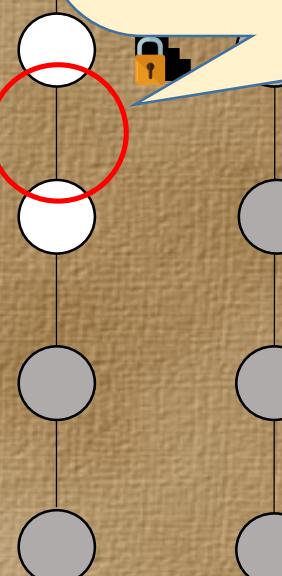
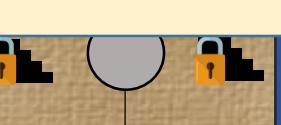
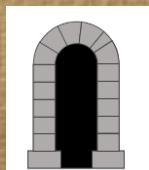
지하9층

'복도'

#1 서로 다른 에어리어를 연결하는 길로서, 계층 내에서 플레이어가 이동할 수 있는 경로를 나타낸다.

#2 한번에 하나의 복도를 건너 다른 에어리어로 이동할 수 있으며, 이때 방향은 왕복 모두 가능하다.

#3 에어리어들을 일렬로 연결하여, 유저가 지하 한 층을 돌아다니며 탐험하는 효과를 연출한다.



파티

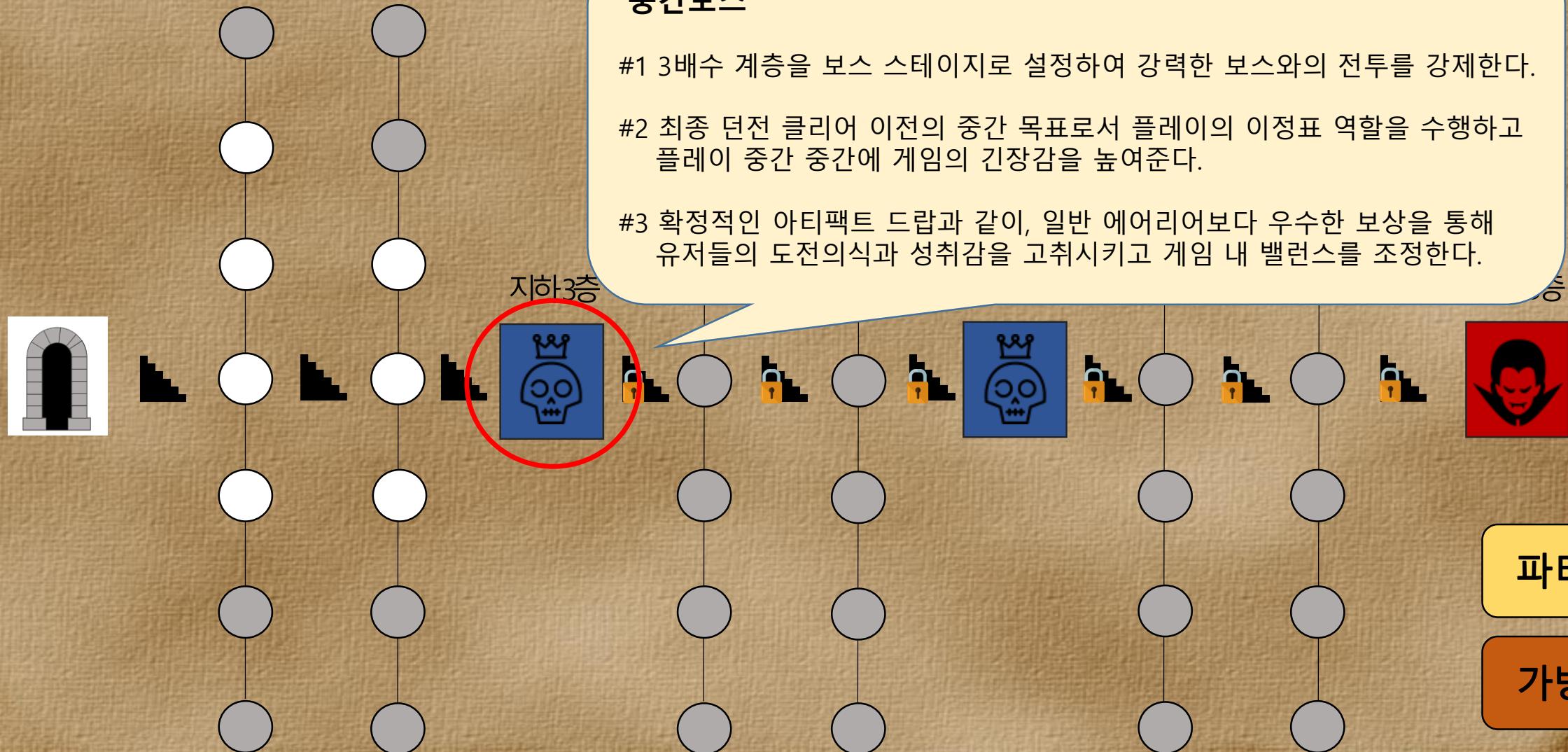
가방

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소



지하1층

지하2층



<중간보스>

'중간보스'

#1 3배수 계층을 보스 스테이지로 설정하여 강력한 보스와의 전투를 강제한다.

#2 최종 던전 클리어 이전의 중간 목표로서 플레이의 이정표 역할을 수행하고
플레이 중간 중간에 게임의 긴장감을 높여준다.

#3 확정적인 아티팩트 드랍과 같이, 일반 에어리어보다 우수한 보상을 통해
유저들의 도전의식과 성취감을 고취시키고 게임 내 밸런스를 조정한다.

층

파티

가방

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소



지하1층

지하2층

<최종보스>

지하4층

지하5층

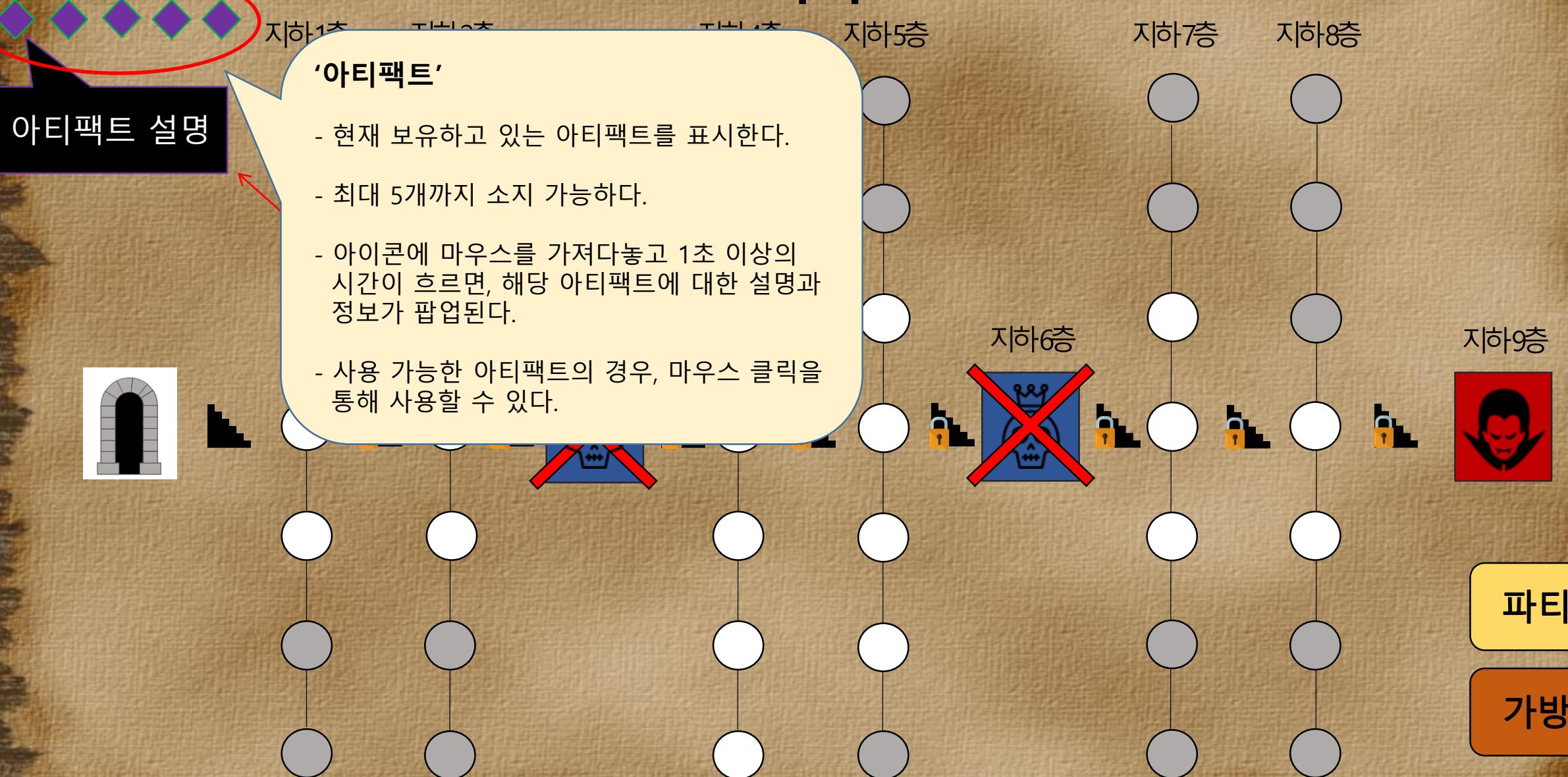
지하7층

지하8층



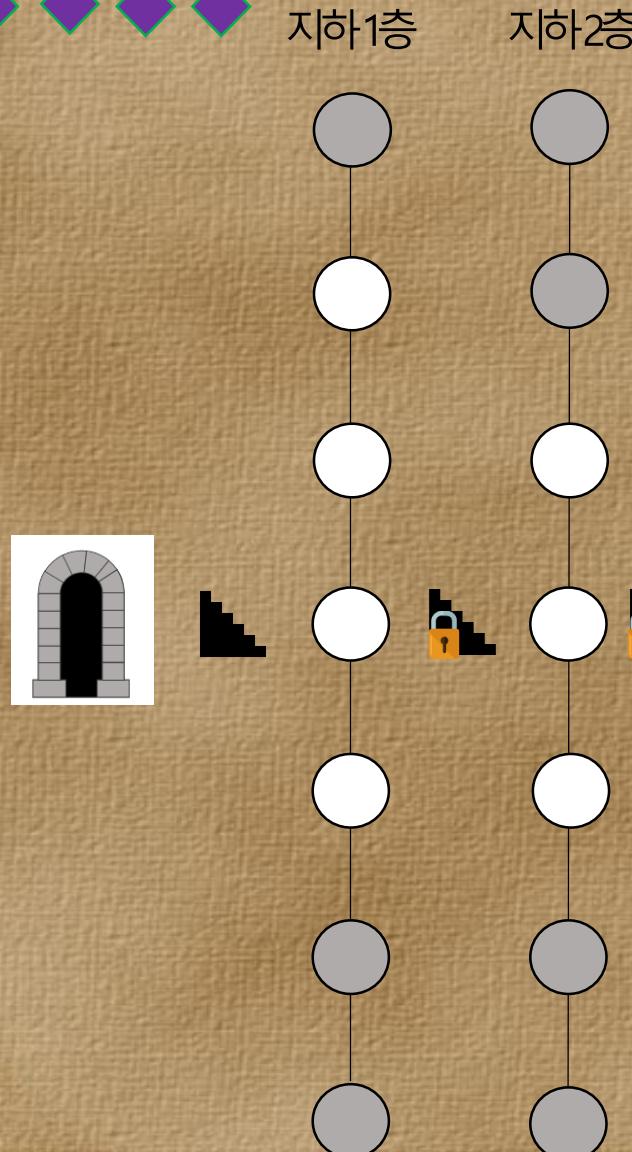
▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<파티>



▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<파티>



'파티' 버튼

- 지도 상태에서 마우스 왼쪽 버튼 클릭으로 활성화한다.
- 파티를 편성할 수 있는 창을 팝업한다.
- 파티창을 통해 파티를 편성하고 캐릭터와 몬스터의 정보와 특성을 살펴볼 수 있다

지하9층



파티

가방

▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<파티>



지하1층

지하2층

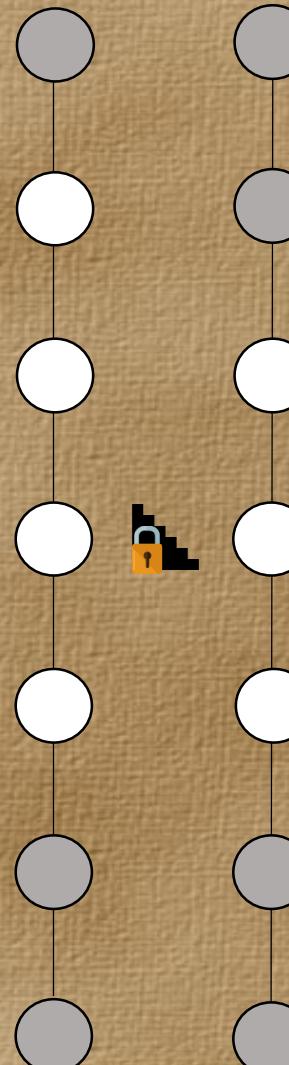
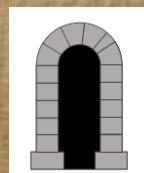
지하4층

지하5층

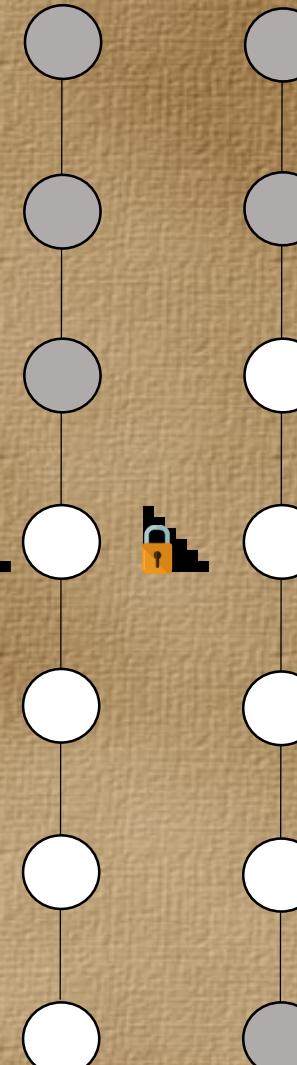
지하7층

지하8층

지하9층



지하3층



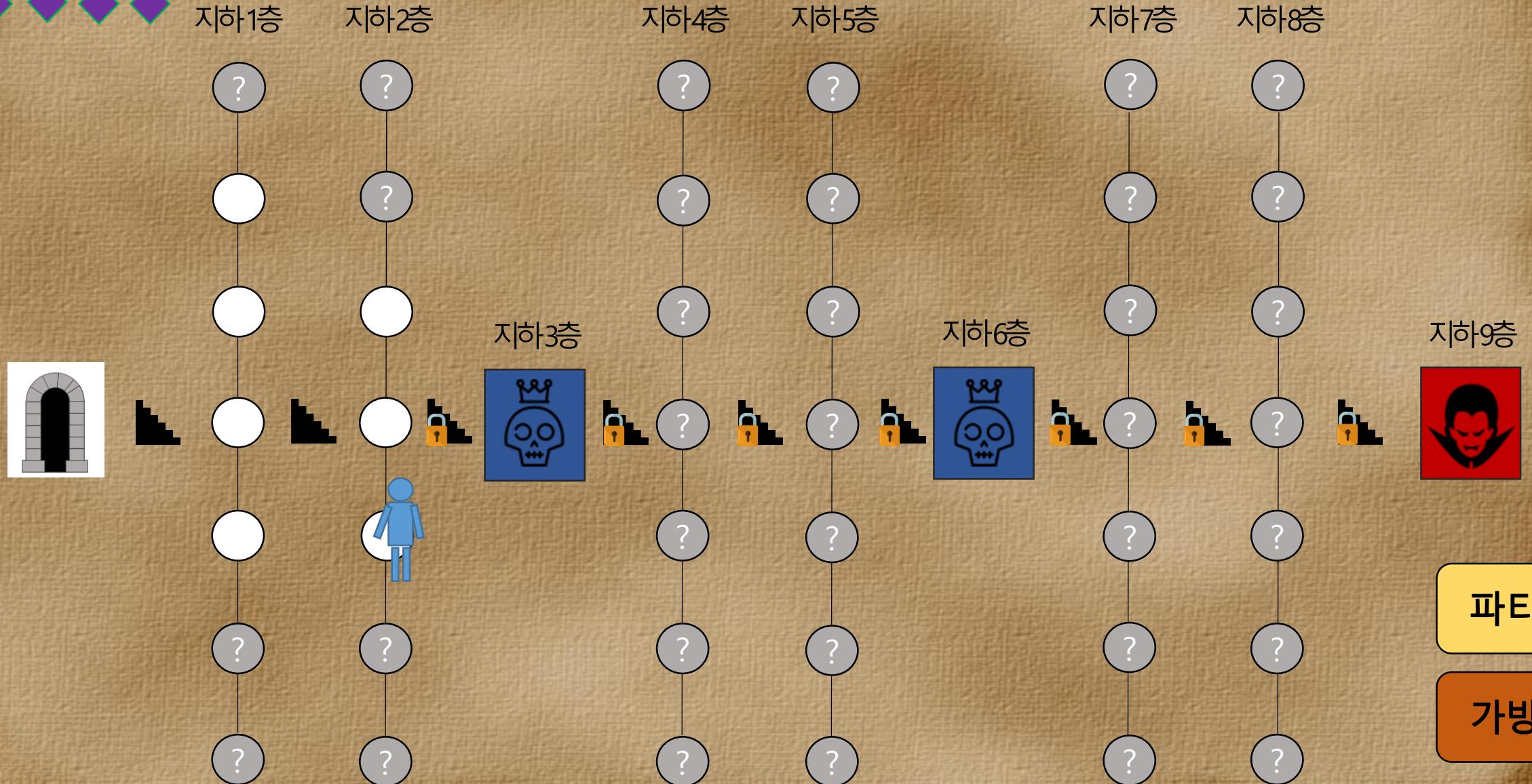
'가방' 버튼

- 지도 상태에서 마우스 왼쪽 버튼 클릭으로 활성화한다.
- 현재 소지한 골드, 보유 아이템의 정보, 개수 등을 살펴볼 수 있는 창을 팝업한다.



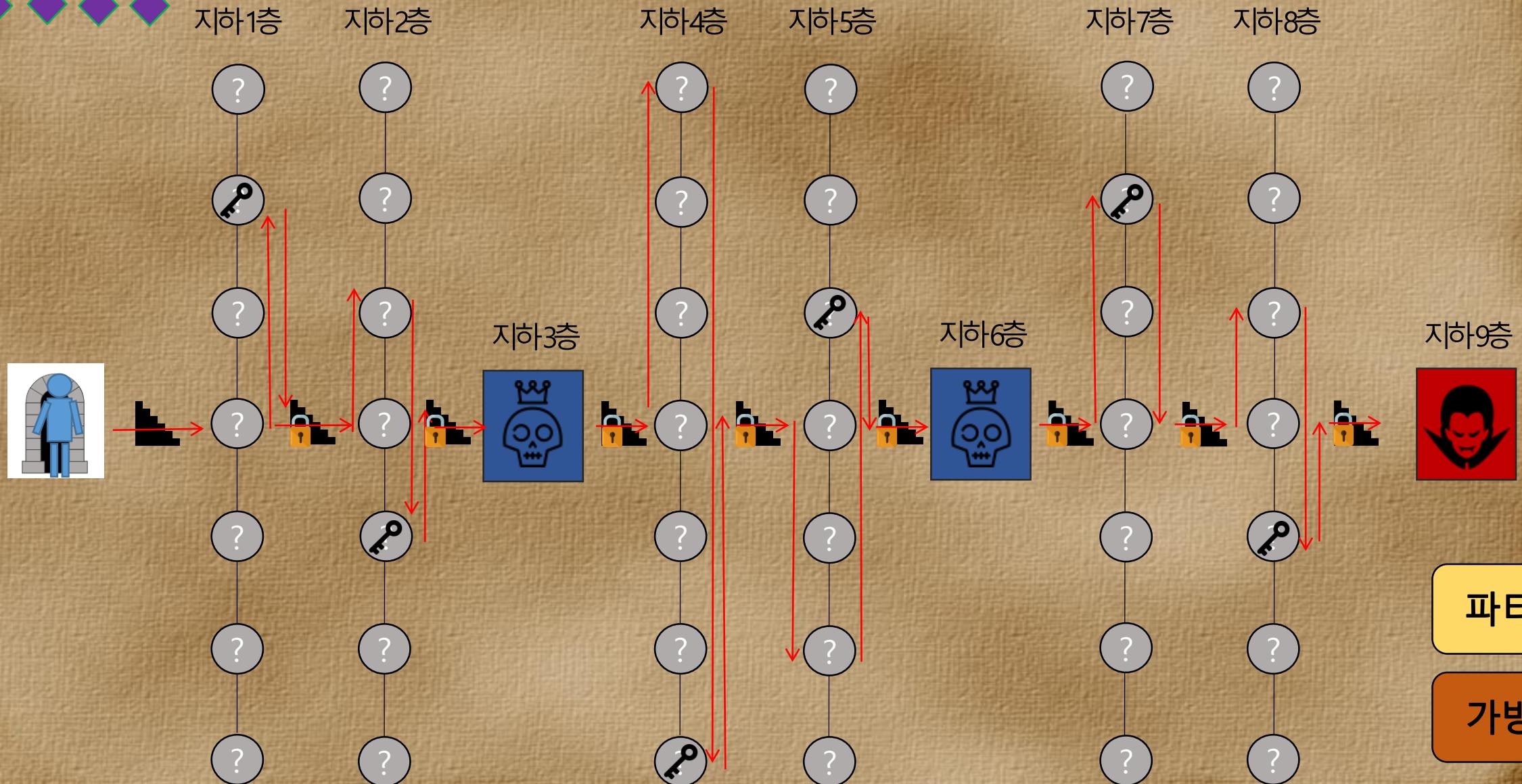
▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<유저 시야>



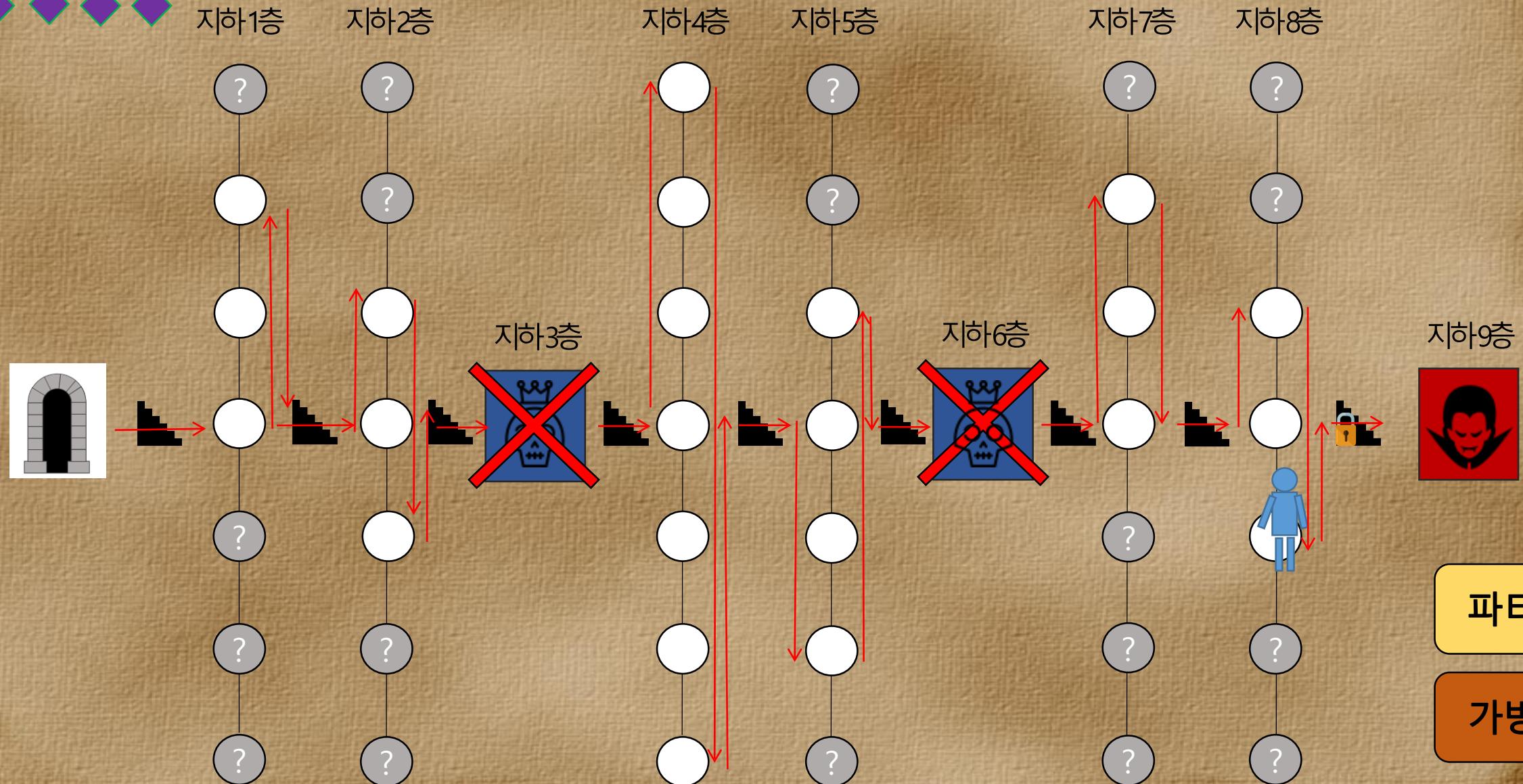
▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<예상 경로>



▶ 레벨 디자인 – 전체 지도 및 요소

<예상 경로>



▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<맵 디자인 규칙>

던전 진행 중 용사가 사망하게 되면 게임이 종료되고, 던전 맵이 재설계된다.

이 때, 데이터의 종류에 따라 처리하는 방식에 차이를 둔다.

- 사망 시 소멸되는 데이터

- 1) 플레이어가 보유한 몬스터 / 아티팩트 / 아이템
- 2) 던전 진행 상황

- 사망 시 유지되는 데이터

- 1) 플레이어 계정 정보
- 2) 도전 과제
- 3) 몬스터 도감

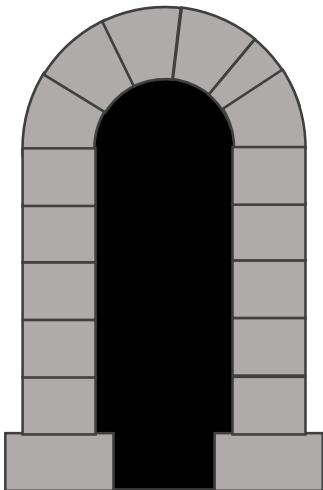
- 사망 시 재설정되는 데이터

- 1) 에어리어 이벤트 / 에어리어 전리품 / 상인의 판매 물품
- 2) 보스 몬스터 / 전투 이벤트에 등장하는 몬스터의 조합 / 비전투 이벤트에 등장하는 물품
- 3) 계단의 위치와 연결

조건	용사 캐릭터의 사망
소멸 데이터	보유한 몬스터, 아티팩트, 아이템 / 던전 진행 상황
유지 데이터	플레이어 계정 정보 / 도전 과제 / 몬스터 도감 / 해금 정보
재설정 데이터	에어리어 이벤트 / 전리품 / 비전투 이벤트 물품 / 보스 몬스터 / 몬스터의 조합 / 계단의 위치와 연결

▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<입구>



입구

위치	던전 가장 좌측 (제 1계층)
특징	던전 탐험의 시작점
플레이어 노출 여부	O
보유 이벤트	아티팩트 획득 이벤트
재설정 요소	이벤트의 내용
디자인 컨셉	석재 아치형 입구
디자인 형식	2D / 프론트뷰 / 아이콘



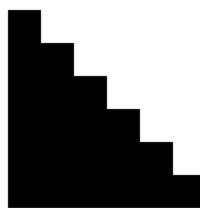
그림 3-1) 던전의 입구 컨셉
(마비노기)



그림 3-2) 던전의 입구 컨셉2
(던전앤파이터)

▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<계단>



계단

Before

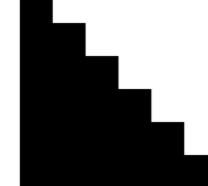


열쇠 사용 전

After



열쇠 사용



열쇠 사용 후

위치	계층 내 에어리어 중 한 곳
특징	열쇠를 사용하여 다음 계층으로 이동 가능
플레이어 노출 여부	O
이용 조건	해당 계층의 열쇠를 소모
이동 가능 방향	편도 (특정 계층에서 다음 계층으로)
이용 가능 횟수	1번
재설정 요소	생성 위치 / 연결 방향 / 계단 간 거리
디자인 컨셉	다음 계층으로 내려가는 계단의 모습
디자인 형식	계단 아이콘

▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<계단>

- **플레이어에게 노출**

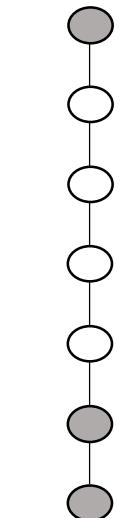
- 다음 계층으로 갈 수 있는 계단의 위치를 보여주어 던전 진행의 중간 이정표로 삼으면서 목표로 설정하도록 유도한다.

- **열쇠의 이용 목적**

- 1) 과도하게 빠른 진행 방지
- 2) 탐험하지 않아 낭비되는 에어리어의 개수 감소
- 3) 로그라이크 장르의 무작위성과 운적 요소를 강조
- 4) 열쇠라는 소거의 목적을 통해 몰입과 목표 의식을 유도

▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<계층>



계층

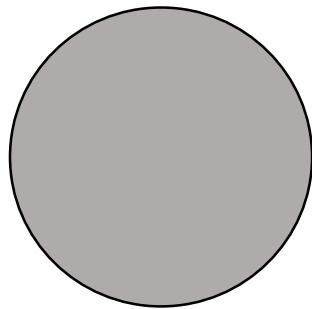
특징	서로 다른 에어리어들이 연결되어 구성됨
에어리어 개수	7개
계단 개수	2개
복도 개수	6개
열쇠 개수	1개
플레이어 노출 여부	○
저주의 개수	계층당 최대 3개까지 가능
재설정 요소	비전투 에어리어 개수 / 계단의 위치
디자인 컨셉	에어리어들이 한 줄로 연결된 층
디자인 형식	복도로 에어리어들을 일렬로 연결

동일 계층 내 비전투 에어리어 제한

※ 괄호 속 '%'는 각각의 확률

종류	계층 내 생성 개수	위치	제한
상인	0개(20%) / 1개(50%) / 2개(30%)	무작위 (단, 2개일 경우 서로 인접 불가)	2개 생성됐을 경우, 같은 종류의 이벤트가 배정될 수 없음
보물 상자			

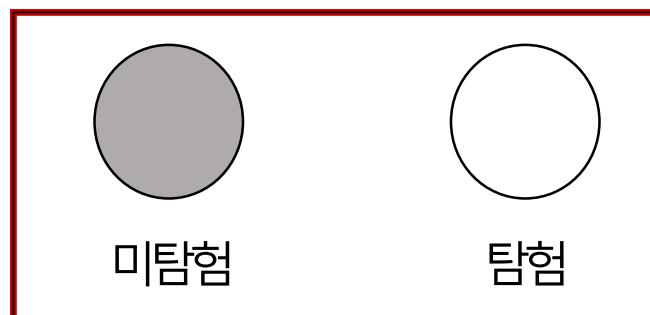
<에어리어>



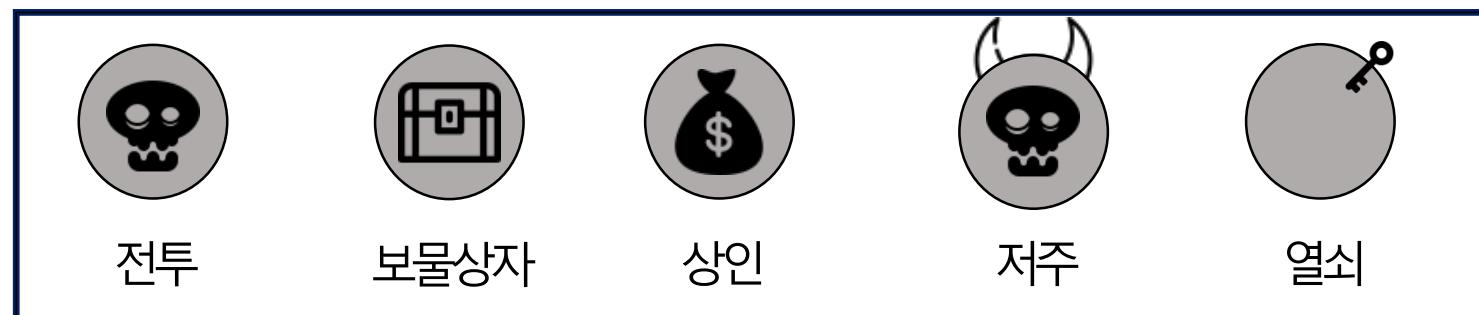
에어리어 (기본)

위치	각 계층 내 7 지점
특징	던전 탐험의 주무대
플레이어 노출 여부	O
내용 표시	X
복도의 개수	1개 혹은 2개
보유 이벤트	전투 / 비전투
재설정 요소	이벤트, 저주의 종류 / 이벤트 내용 / 계층 열쇠 소유 여부
디자인 컨셉	아레나(투기장)
디자인 형식	원형 공간 베이스의 변형

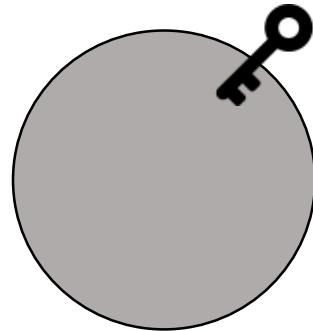
기본 표시



특수 상황 시 내용 표시



<에어리어>



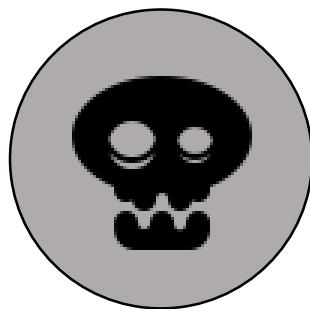
에어리어 (열쇠)

위치	계단과 이어진 에어리어를 제외한 나머지 중 무작위 한 곳
특징	해당 계층의 계단을 이용할 수 있는 열쇠를 보유
플레이어 노출 여부	X
획득 조건	에어리어 입장
개수	1개
사용 가능 횟수	1회
디자인 컨셉	열쇠
디자인 형식	에어리어의 테두리에 열쇠 아이콘을 추가



에어리어가 열쇠를 보유하고 있을 경우

<전투 에어리어>



전투 에어리어



저주가 붙었을 때의 모습

특징	몬스터와의 전투가 발생
등장 몬스터	해당 계층에 출몰하는 몬스터의 조합 중 1가지
재설정 요소	등장 몬스터의 조합 / 전리품 종류, 개수, 등급 / 저주의 여부 및 종류
디자인 컨셉	몬스터(해골, 언데드 등)
디자인 형식	에어리어에 아이콘을 추가
계층에 따른 몬스터 강화	몬스터 능력치 = 기본 능력치 + (기본 능력치 x (층수-1) x 10%)
저주가 불을 확률	20%
저주의 종류	고통의 방(33%), 절망의 방(33%), 약육강식의 방(33%)

전투 전리품 보상

※ 괄호 속 '%'는 각각의 확률

항목	드랍 종류	드랍 확률	드랍 개수	등급
골드	-	100%	(100 + 층수x50) ~ (200 + 층수x100) 사이의 무작위 액수	-
아이템	해당 계층에 출현하는 아이템	33%	1개(75%) / 2개(25%)	특별(15%) / 희귀(35%) / 평범(50%)
아티팩트	모든 아티팩트	5%	1개(100%)	-

▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<비전투 에어리어 - 상인>



비전투 에어리어 (상인)

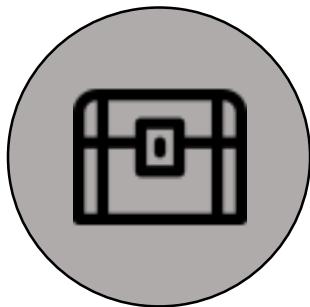
특징	물품을 판매하는 상인과 조우
재설정 요소	판매 물품의 항목, 종류, 개수, 등급
디자인 컨셉	돈주머니
디자인 형식	에어리어에 아이콘을 추가
판매 물품 데이터	사망하거나, 해당 계층을 빠져나갈 때까지 유지함

상인의 물품 판매

※괄호 속 '%'는 각각의 확률

항목	판매 종류	가격	판매 확률	총 판매 개수	아이템 등급
아이템	해당 계층에 출현 하는 아이템	고유 판매가	92%	4 종류(80%) / 5 종류(20%) (단, 아티팩트는 최대 1개)	특별(20%) / 희귀(40%) / 평범(40%)
아티팩트	모든 아티팩트		8%		-

<비전투 에어리어 – 보물 상자>



비전투 에어리어 (보물 상자)

특징	금은보화가 들어있는 보물 상자를 발견
재설정 요소	등장 물품의 항목, 종류, 개수, 등급
디자인 컨셉	잠겨있는 상자
디자인 형식	에어리어에 아이콘을 추가
등장 물품 데이터	해당 에어리어를 벗어나면 삭제됨

보물 상자

※ 괄호 속 '%'는 각각의 확률

항목	등장 종류	등장 확률	등장 개수	아이템 등급
아이템	해당 계층에 출현하는 희귀 이상 아이템	80%	1 종류(50%) / 2 종류(40%) / 3 종류(10%) (단, 아티팩트는 최대 1개)	특별(25%) / 희귀(75%)
아티팩트	모든 아티팩트	20%		-

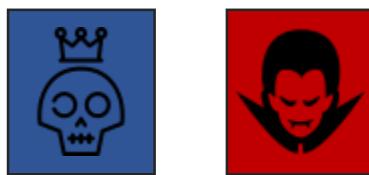
▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<복도>

복도

위치	최상단, 최하단을 제외한 각 에어리어 사이
특징	위,아래로 에어리어들을 연결함
플레이어 노출 여부	O
이동 가능 방향	양방향
1회 이동 거리	1개
이용 가능 횟수	무제한

<보스 스테이지>



보스 스테이지

특징	강력한 보스가 등장하는 에어리어
위치	3배수 계층 (단, 마왕은 맨 마지막 계층)
보유 이벤트	아티팩트 획득 (클리어 시)
플레이어 노출 여부	○
내용 표시	×
계층에 따른 보스 강화	보스 능력치 = 기본 능력치 + (기본 능력치 x (층수-3) x 20%)
재설정 요소	보스 몬스터의 종류
디자인 컨셉	다른 몬스터들을 통솔하는 강력한 고위 몬스터
디자인 형식	에어리어의 형태를 바꾸고 아이콘을 추가

▶ 레벨 디자인 – 맵 디자인 규칙

<예상>

계층당 에어리어 클리어 횟수	최소 3번 / 최대 7번 / 평균 4번
총 던전 에어리어 클리어 횟수	보스 스테이지 포함 약 30번
총 전투 이벤트 클리어 횟수	약 25번
총 비전투 이벤트 클리어 횟수	약 5번
전투 소모 시간	약 8분
던전 클리어 소모 시간	약 4시간 (240분)
시행착오 요소와 그에 따른 재도전 횟수	초반 미숙한 운영(1) / 파티 조합의 부족함(2) / 아이템, 전리품 등의 랜덤성(1) / 전투에서의 확률(1) / 정예, 극상성 몬스터(1) / 중간, 최종 보스(3)
재도전 횟수당 소요 시간	약 2시간 (120분)
예상 게임 클리어 소요 시간	약 25시간
최초 클리어 후 지속 플레이 유도 요소	몬스터 도감 시스템 / 해금 시스템 / 다채로운 조합의 구성

<전투 화면 - 일반>

 Name HP 123 SP 123	<ul style="list-style-type: none"> • TYPE : Fire • CRT : 15% • ATK : 60 • DEF : 20 • AVD : 10% 	<ul style="list-style-type: none"> • STATE <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> </div>	공격	방어
			특수	사용

<캐릭터>

'용사'

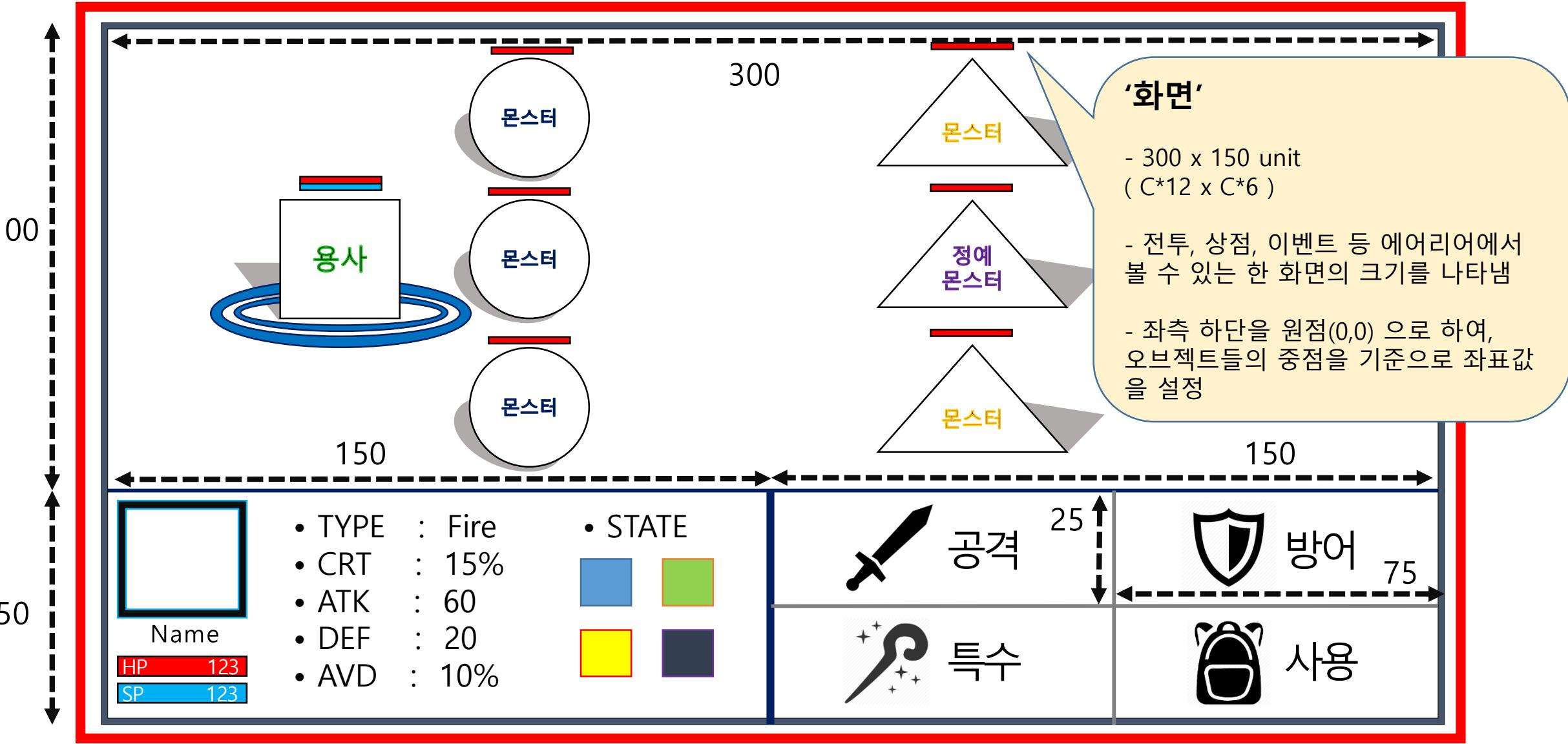
- 25 x 25 unit
- 요소의 크기의 척도, 기준 단위 C
- 항상 고정된 자리(75, 100)에 위치해있으며 HP, SP 게이지가 표시됨
- 오른쪽(적)을 바라보고 있음
- 마우스 클릭으로 선택 시 하단에 원형이 그려져 선택되었음을 알림

	<ul style="list-style-type: none">• TYPE : Fire• CRT : 15%• ATK : 60• DEF : 20• AVD : 10%
Name	HP 123
	SP 123

공격 방어 특수 사용

▶ 레벨 디자인 – 에어리어 전투 화면

<화면>



<몬스터(아군)>

Name
HP 123
SP 123

- TYPE : Fire
- CRT : 15%
- ATK : 60
- DEF : 20
- AVD : 10%

'몬스터 (아군)'

- 25 x 25 unit
(C x C)
- 유저가 컨트롤하는 몬스터로,
HP 및 SP 게이지가 표시됨
- 오른쪽(적)을 바라보고 있음
- 파티 내 몬스터의 수에 따라
배치가 달라짐
- 선택 시 하단에 청색 원 표시



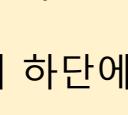
방어



사용



특수

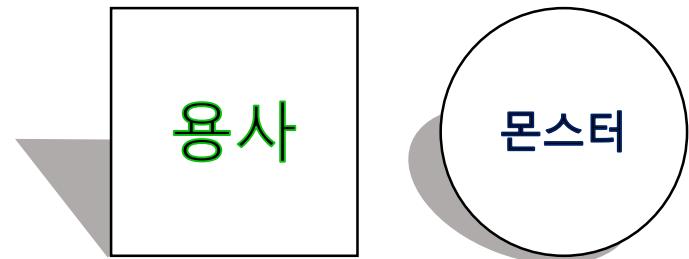


방어

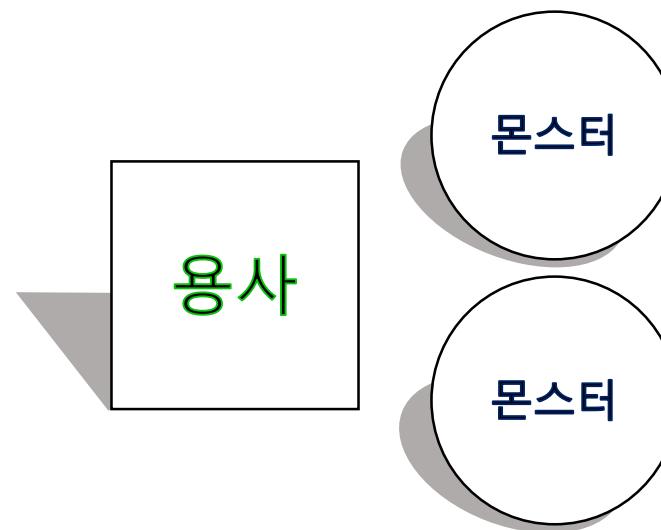
▶ 레벨 디자인 – 에어리어 전투 화면

<아군 배치 예시>

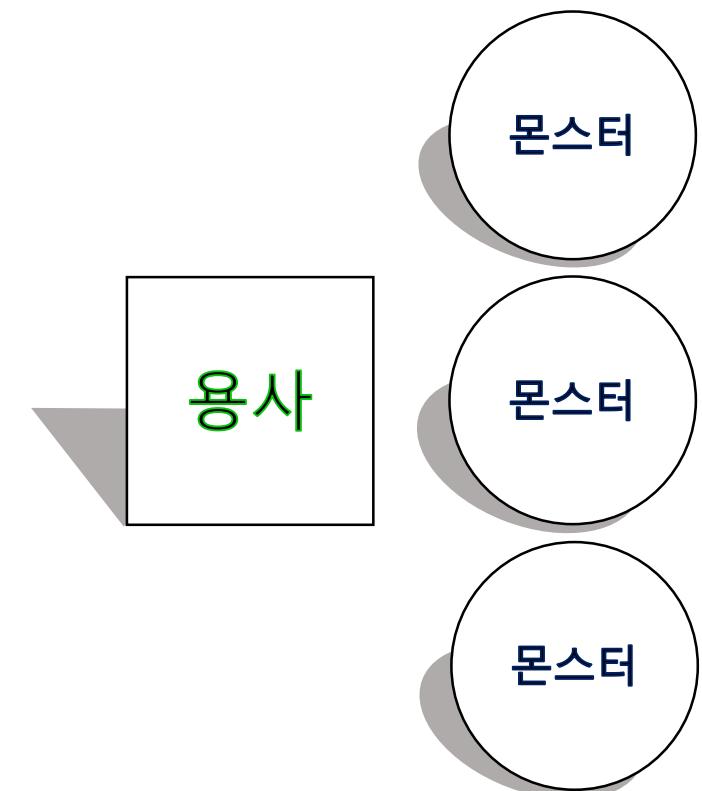
Case: 1마리



Case: 2마리



Case: 3마리



<몬스터(적)>

'몬스터 (적)'

- 25 x 25 unit
(C x C)
- 던전에서 적으로 출현하는 몬스터로, HP 및 SP 게이지가 표시됨
- 왼쪽(아군)을 바라보고 있음
- 위, 왼쪽부터 차례가 시작됨
- 파티 내 몬스터의 수에 따라 배치가 달라짐
- 차례 시 하단에 적색 원 표시

Name	HP 123
SP 123	123

공격

방어

특수

사용

<전투 화면 - 보스>

The diagram illustrates the layout of the boss battle screen. On the left, a white square labeled '용사' (Hero) contains a blue horizontal bar representing health. To its right are three gray circles labeled '몬스터' (Monster), each with a red horizontal bar above it. A blue curved arrow points from the hero towards the monsters. To the right of the monsters is a yellow callout box containing text about the 'Boss'.

'보스'

- 50 x 50 unit
(C*2 x C*2)
- 보스 에어리어에서 등장하는 강력한 몬스터
- 주로 혼자거나, 2마리의 몬스터를 대동하고 등장함

On the right side of the screen is a red-bordered box containing a large white star with the word '보스' (Boss) written in red inside it, surrounded by concentric red and blue rings.

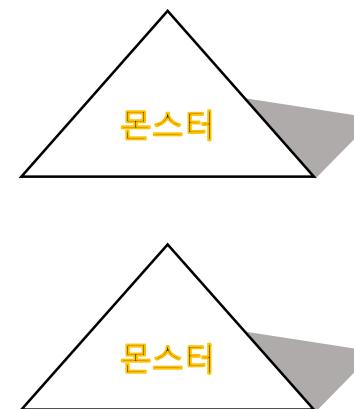
 Name HP 123 SP 123	<ul style="list-style-type: none">• TYPE : Fire• CRT : 15%• ATK : 60• DEF : 20• AVD : 10%	공격	방어
		특수	사용

<적군 배치 예시>

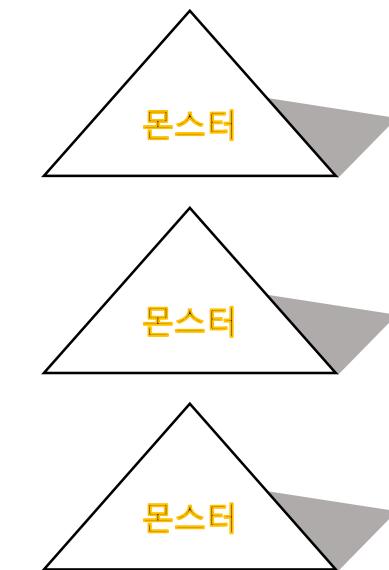
Case: 1마리



Case: 2마리

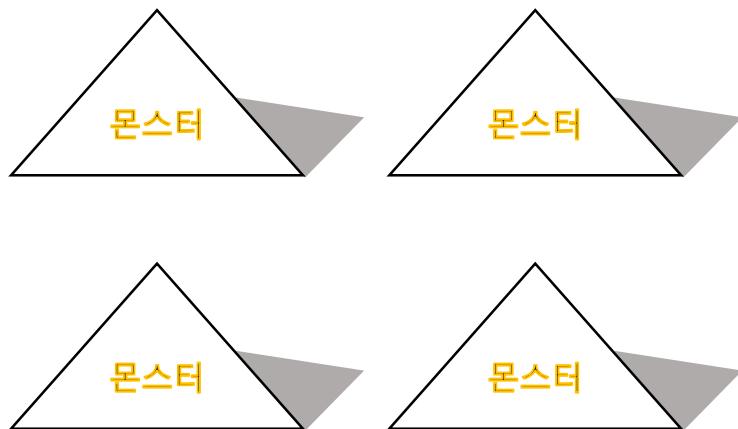


Case: 3마리

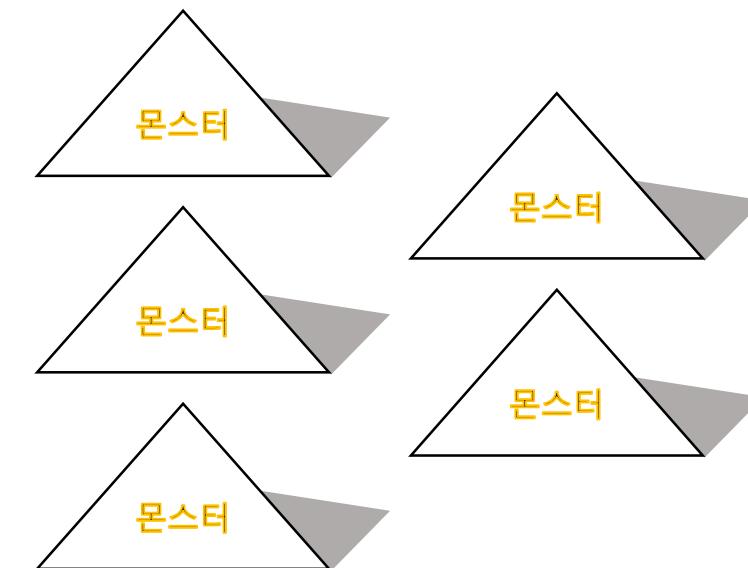


<적군 배치 예시>

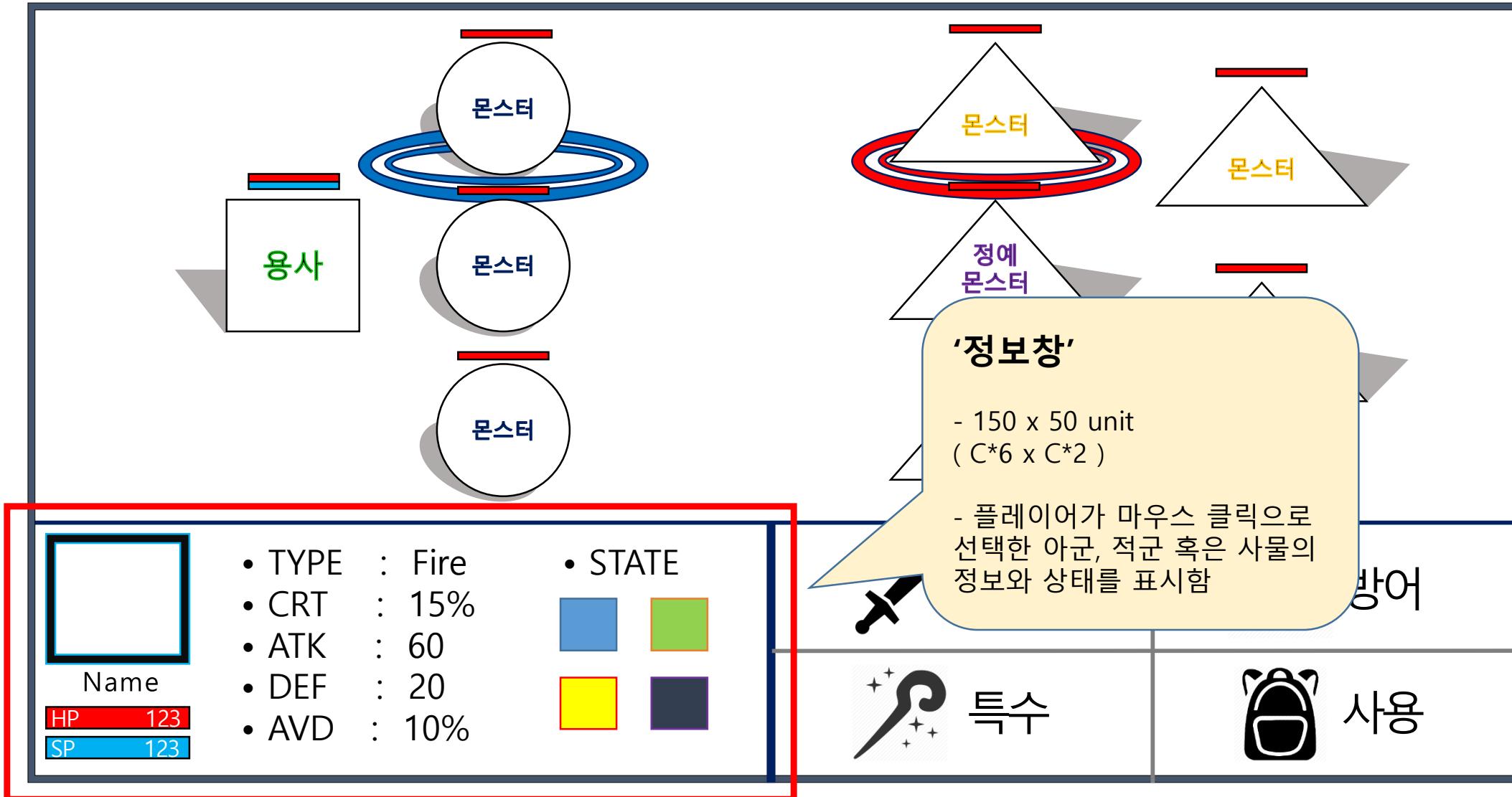
Case:4마리



Case:5마리



<정보창>



<초상화>

용사

몬스터

‘초상화’

- 25 x 25 unit
(C x C)
- 선택한 사물을 간략하게 그려낸 초상화를 표시
- 바로 밑에 해당 개체의 이름을 명시

Name	HP 123	SP 123
• C	• AI	• DEF : 20
• AVD : 10%		

몬스터

정예 몬스터

몬스터

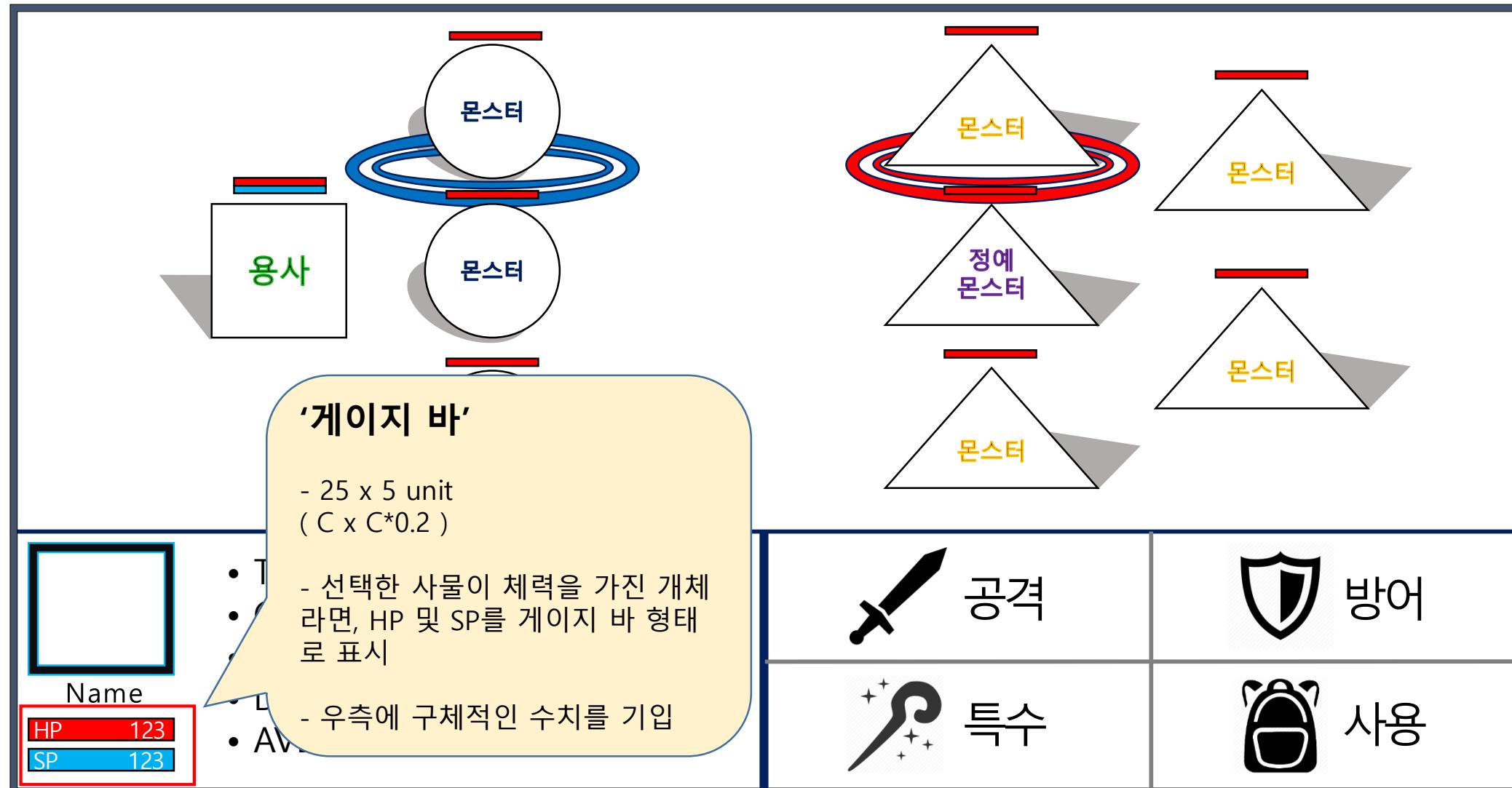
공격

방어

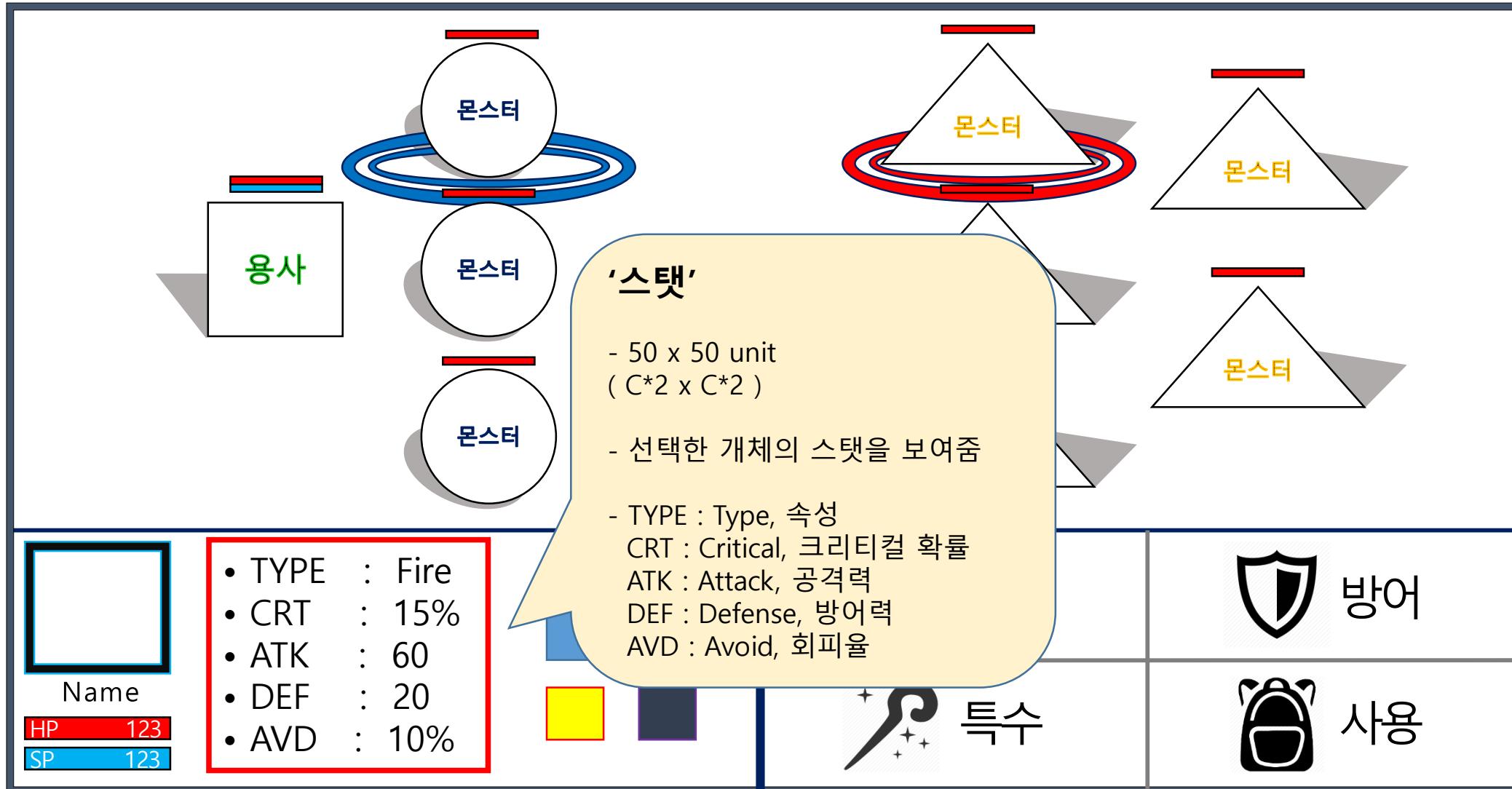
특수

사용

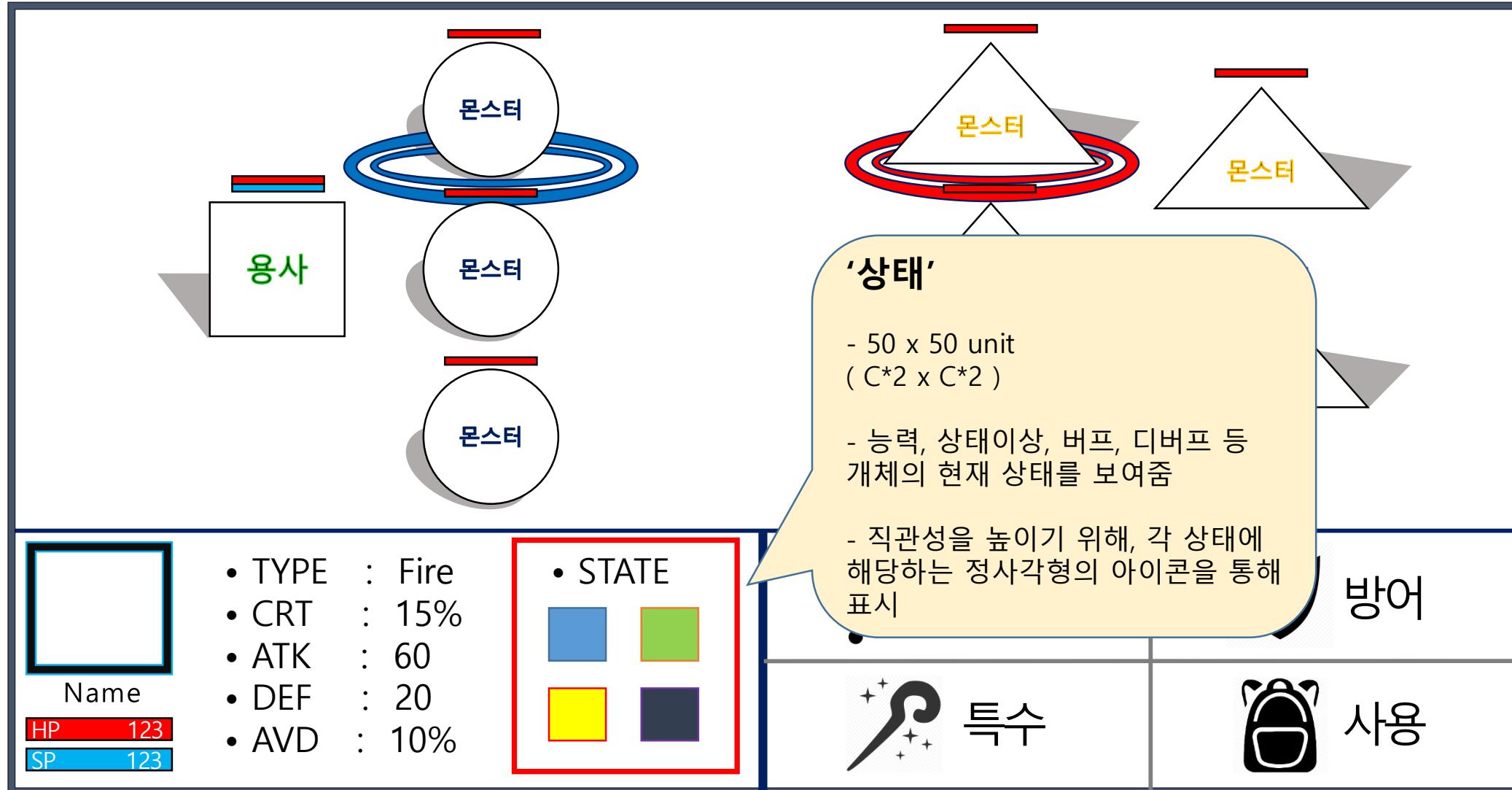
<게이지 바>



<스탯>



<상태>



<행동창>

'행동창'

- 150 x 50 unit
(C*6 x C*2)
- 아군 개체가 자신의 턴에 행동할 수 있는 옵션들을 나타냄
- 한 턴에 하나의 옵션만 행할 수 있으며, 확정하기 전까지 이전으로 되돌릴 수 있음
- 일부 옵션은 선택 시 세부 옵션을 살펴볼 수 있음

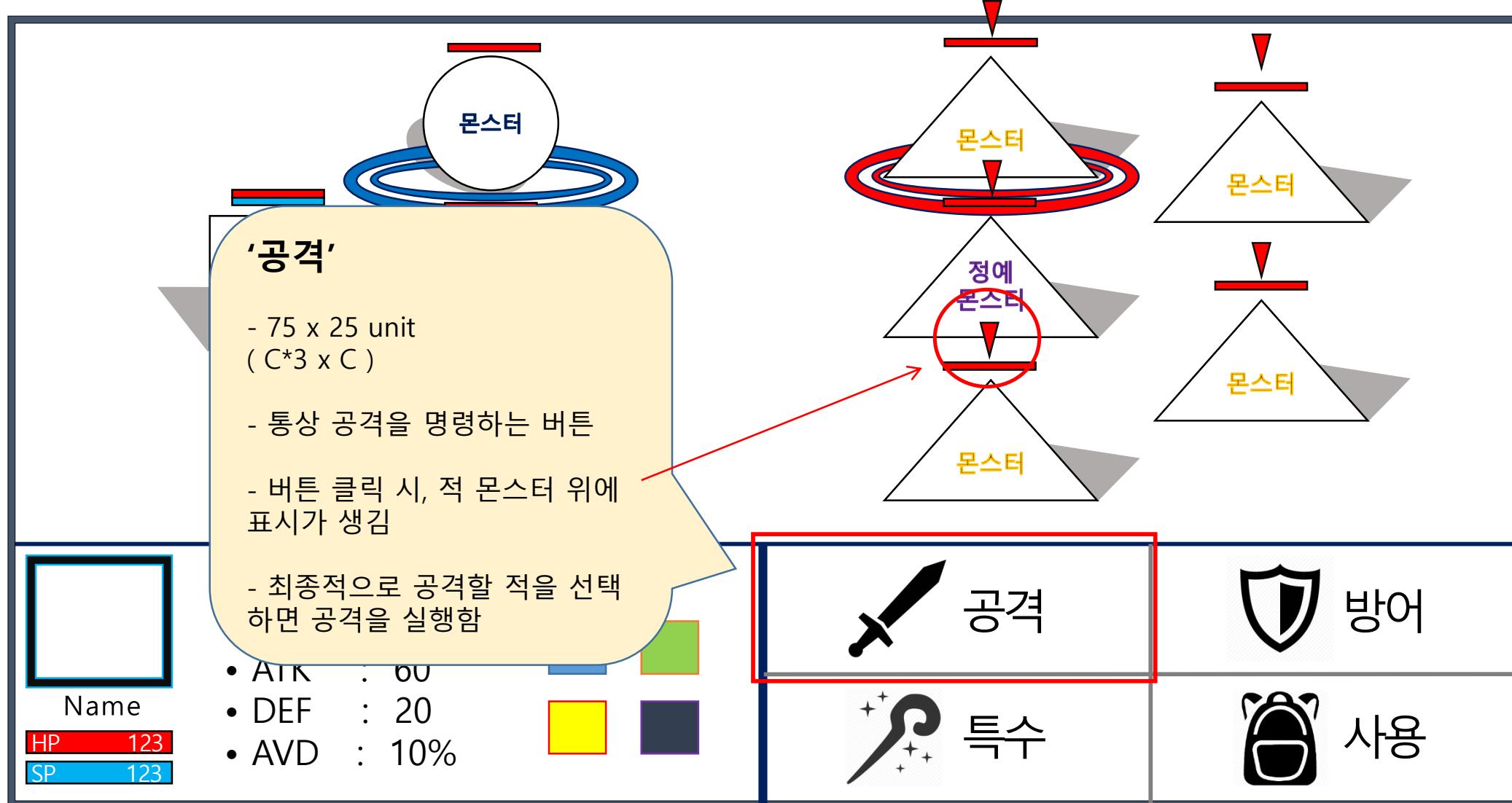
Name
HP 123
SP 123

- CRT : 15%
- ATK : 60
- DEF : 20
- AVD : 10%

공격	방어
특수	사용

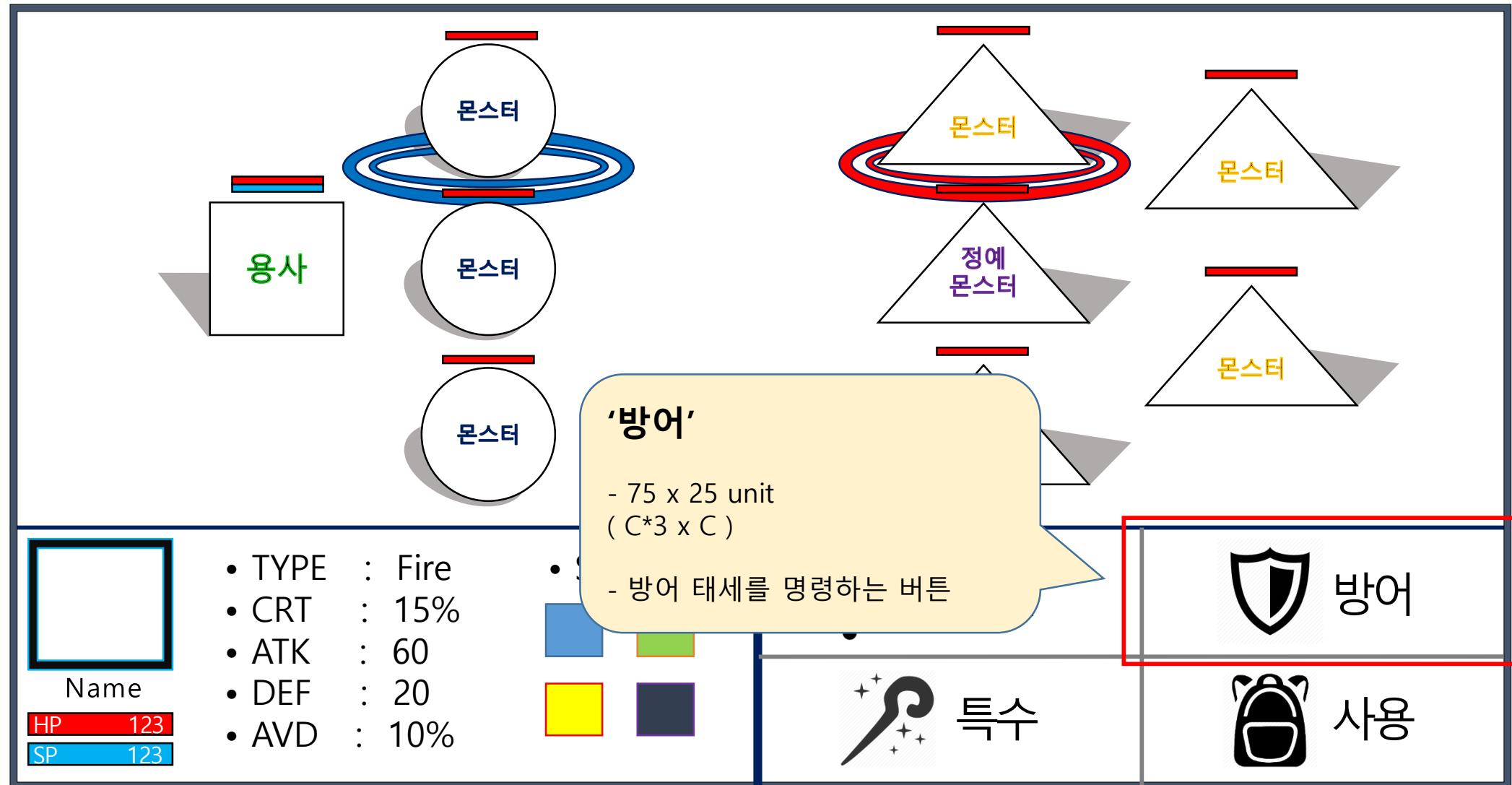
▶ 레벨 디자인 – 에어리어 전투 화면

<공격>



▶ 레벨 디자인 – 에어리어 전투 화면

<방어>



<특수>

‘특수’

- 75 x 25 unit
(C*3 x C)
- 특수 기능을 명령하는 버튼으로,
기술들을 사용하거나 대상을 정화
할 수 있음
- 최종적으로 사용 대상을 정한 뒤
효과를 발휘함
- 선택 시 세부 옵션을 표시함

Name
HP 123
SP 123

공격 방어

특수 사용

<특수 - 세부>

'특수 - 세부'

- (미정) 75 x 25 unit
(C*3 x C)
- 캐릭터의 기술을 최대 3개까지, 정화 기술의 아이콘과 이름을 표시함
- 기술 아이콘에 마우스를 가져다놓고 1초 이상의 시간이 흐르면, 해당 기술에 대한 설명(데미지, 버프 수치, 속성, 타겟범위 등)과 사용에 필요한 SP에 관한 정보가 팝업됨
- 취소 버튼으로 초기 행동창으로 돌아갈 수 있음

Name

HP 123

SP 123

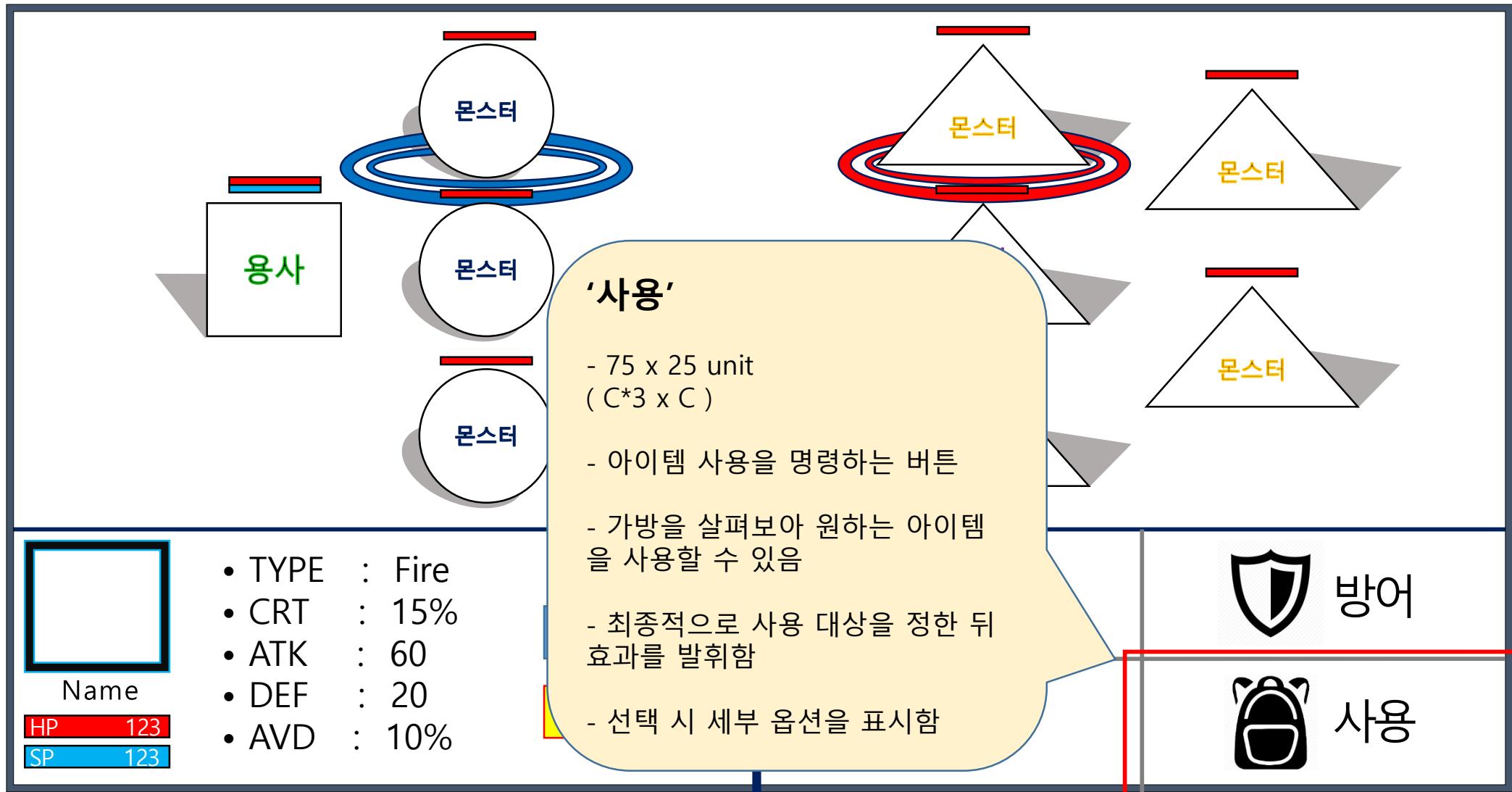
- DEF : 20
- AVD : 10%

기술 설명, 소모SP 등

- 기술이름1
- 기술이름2
- 기술이름3
- 정화
- 취소

61

<사용>



<사용 - 세부>

'사용 - 세부'

- (미정) 75 x 25 unit
(C*3 x C)
- 보유한 아이템의 정보를 페이지의 형식으로 표시하여, 화살표를 클릭해 이전, 다음 페이지로 넘어갈 수 있음
- 아이템 이름에 마우스를 가져다놓고 1초 이상의 시간이 흐르면, 해당 아이템에 대한 정보가 팝업됨
- 취소 버튼으로 초기 행동창으로 돌아갈 수 있음

Name	
HP	123
SP	123

• DEF : 20
• AVD : 10%

- ITEM이름1x개수
- ITEM이름2x개수
- ITEM이름3x개수
- ITEM이름4x개수
- ITEM이름5x개수

Page
1 / 2

취소

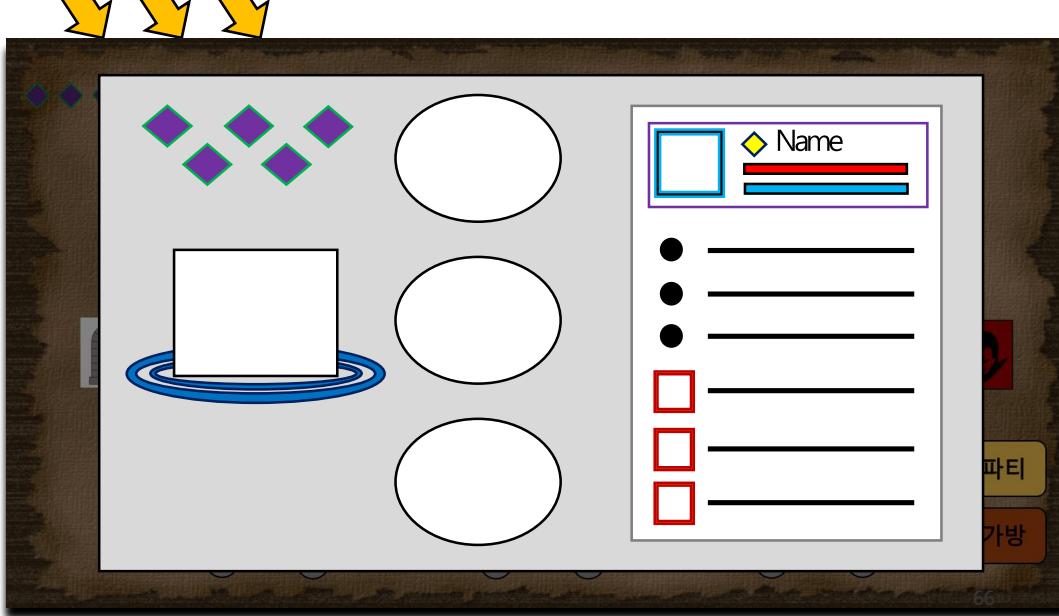
63

시스템 디자인

<파티창 활성화>

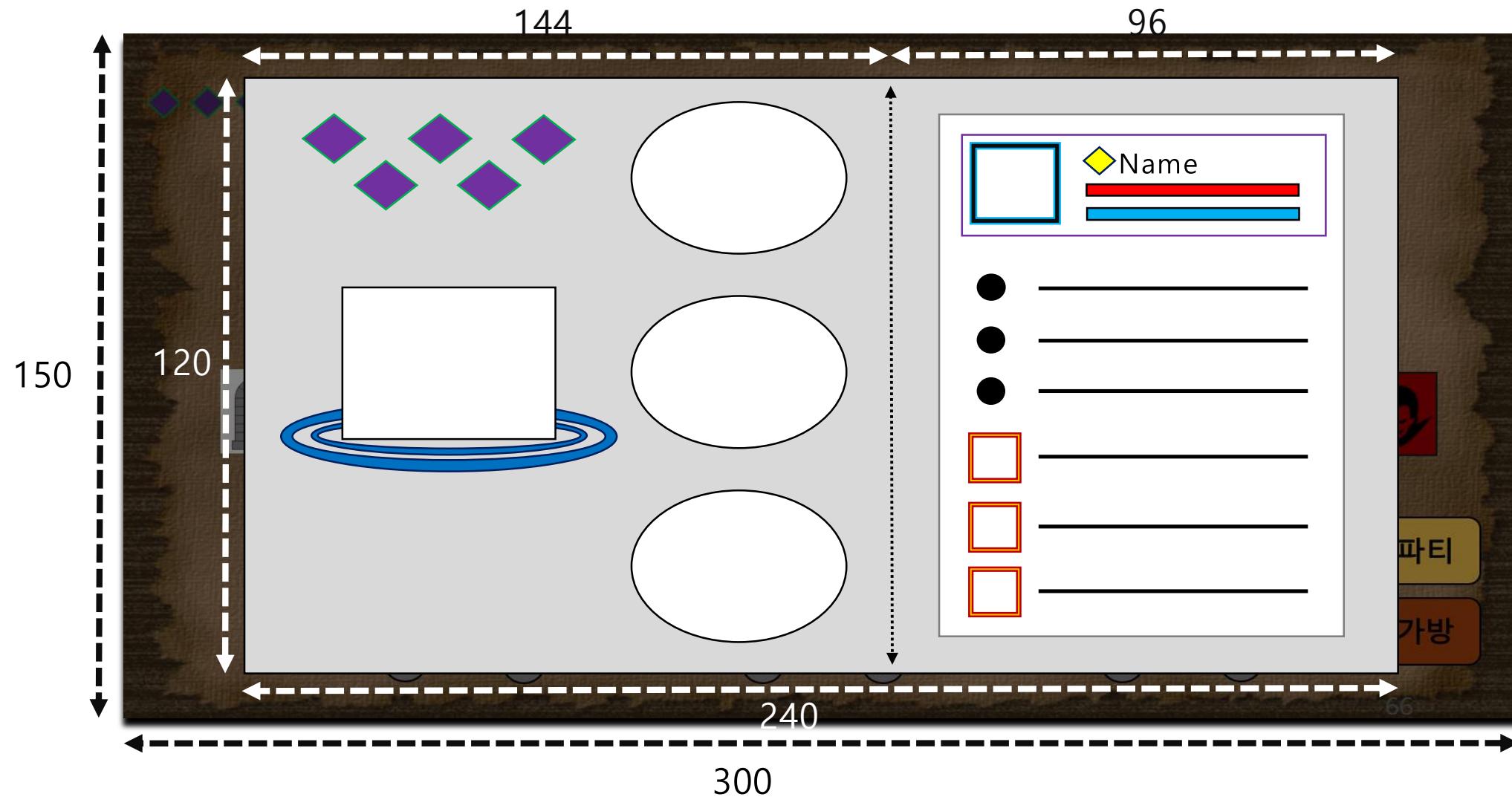


뒷배경 지도가 어두워지고
화면 80% 크기의 파티창 팝업

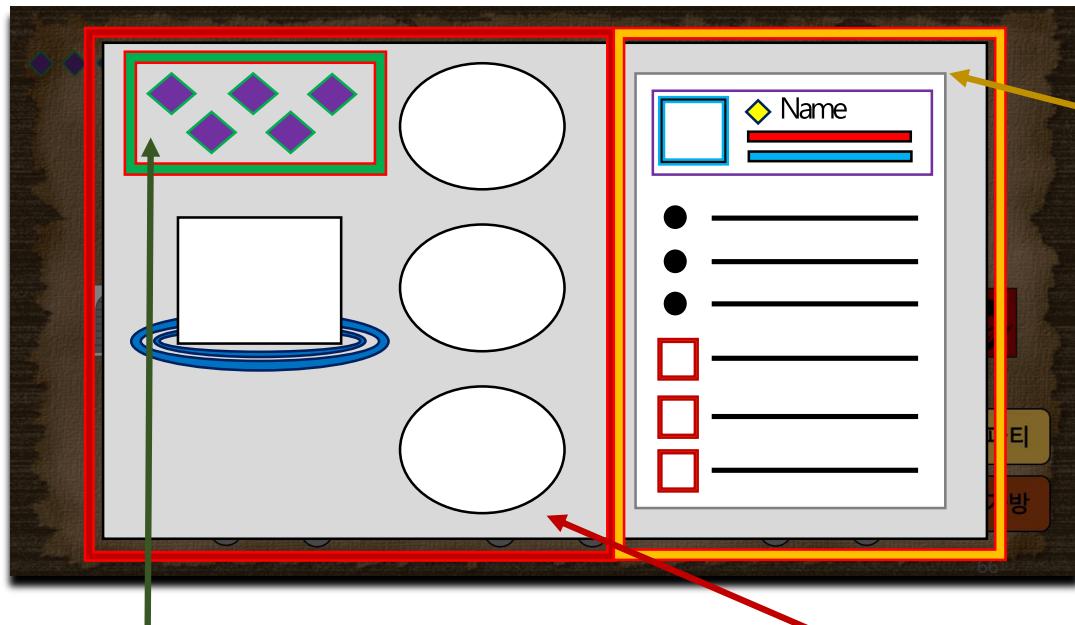


- 던전 지도 우측 하단의 '파티' 버튼을 선택하여 파티창을 활성화할 수 있다.
- 파티창을 통해 현재 플레이어의 파티를 관리하고 설정할 수 있다.
 - 1) 용사 캐릭터의 상세정보, 기술 및 상태 확인
 - 2) 아군 몬스터의 상세정보, 기술 및 상태 확인
 - 3) 현재 보유중인 아티팩트의 능력 확인
 - 4) 아군 몬스터의 자리 배치 (심미적 요소)

<파티창 규격>

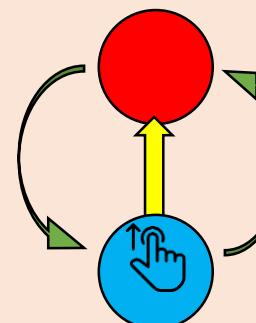


<파티창 - 설명>

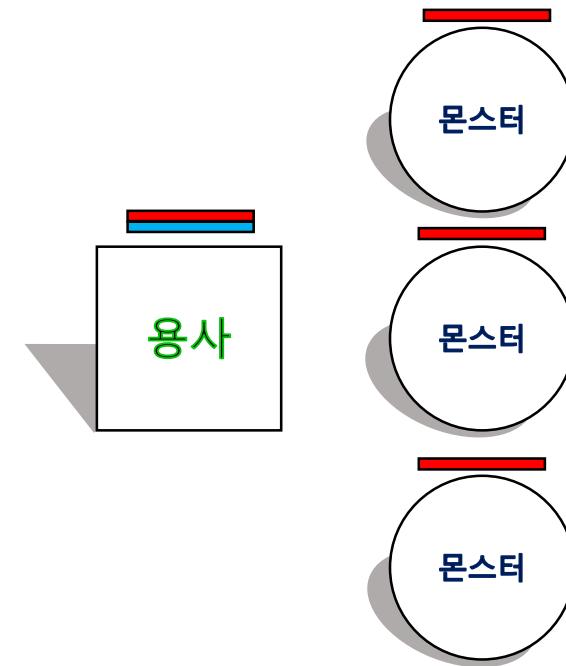


- 현재 보유중인 아티팩트의 아이콘이 5개까지 표시된다.
- 커서를 1초간 올려다 놓으면 상세 정보가 표시된다.

- 용사, 아군 몬스터의 모델링이 표시된다.
- 좌클릭을 통해 개체를 선택하면 우측에 정보가 노출된다.
- 몬스터의 경우, 드래그하여 배치를 변경할 수 있다.

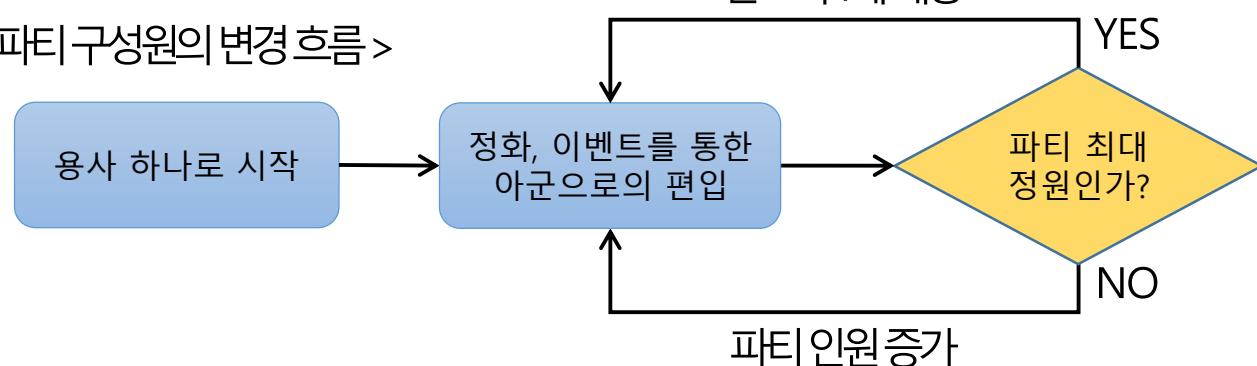


<파티 시스템>

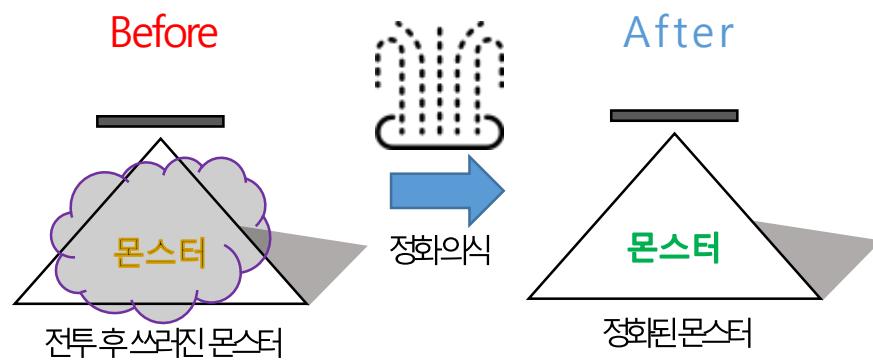


구성	용사(1) + 아군 몬스터(0~3)
최소 / 최대 정원	1 / 4
파티창 활성화	던전 지도의 '파티' 버튼 클릭
인원 보충	정화를 통하여 몬스터 1체를 파티에 귀속
정원 초과 시	기존 몬스터 중 선택한 1체 혹은 신규 몬스터를 해방시킴
아군 임의 해방	불가능
전투 중 사망 시	몬스터 : 죽고 사라짐 / 용사 : 게임 오버
전투 종료 시	살아남은 모든 아군 캐릭터의 HP, SP가 전부 회복

<파티 구성원의 변경 흐름>



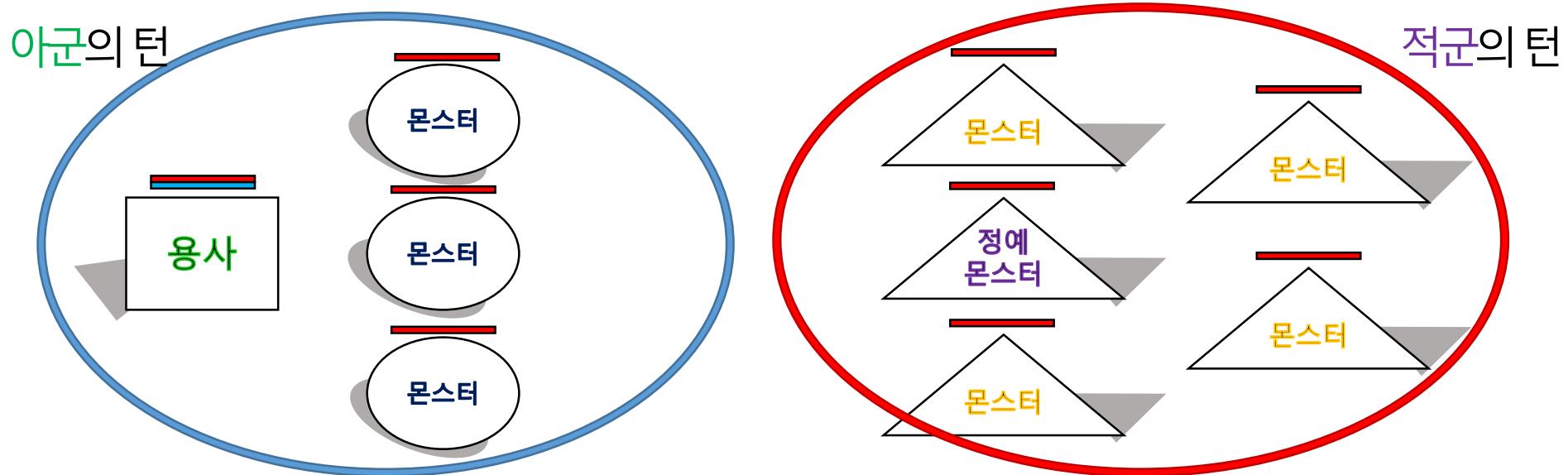
<정화 시스템>



정화 대상	보스 및 특정 개체를 제외한 모든 적 몬스터
가능 시기	전투 도중
비용	해당 턴의 행동력
범위	정화가 가능한 적 몬스터 1체
성공 확률	30% (가변)
시도 횟수	임의의 몬스터 1체 정화에 성공할 때까지 무한정
후상황	정화된 몬스터는 그 자리에서 사라져 전투를 이탈 전투 종료 후 아군 파티로 편입
정화된 몬스터의 능력치	계층에 따라 강해진 능력치를 그대로 계승
디자인 컨셉	성수를 뿌려 정화하여 저주가 씻겨져 날아가는 모습
디자인 형식	회색 안개구름으로 저주를, 물분수로 정화를 표현

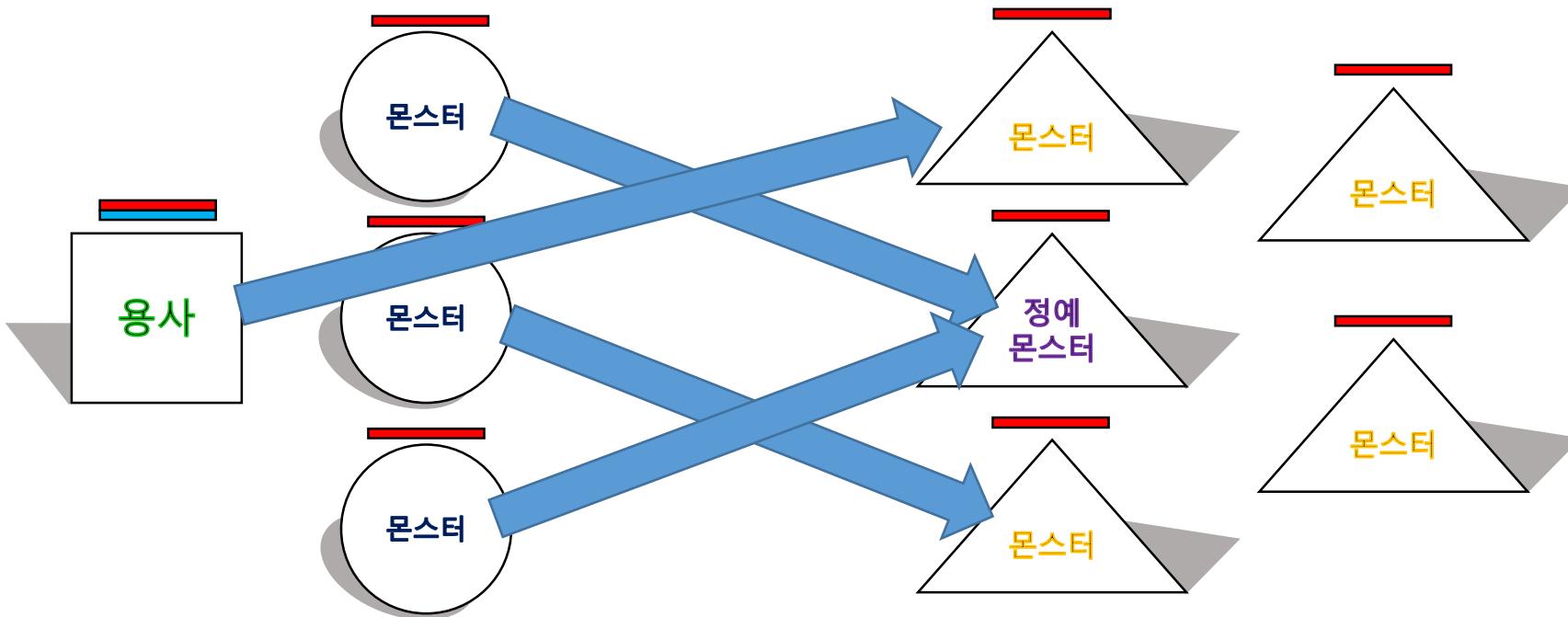
▶ 시스템 디자인 – 턴 전투 방식

<턴 전투 방식>



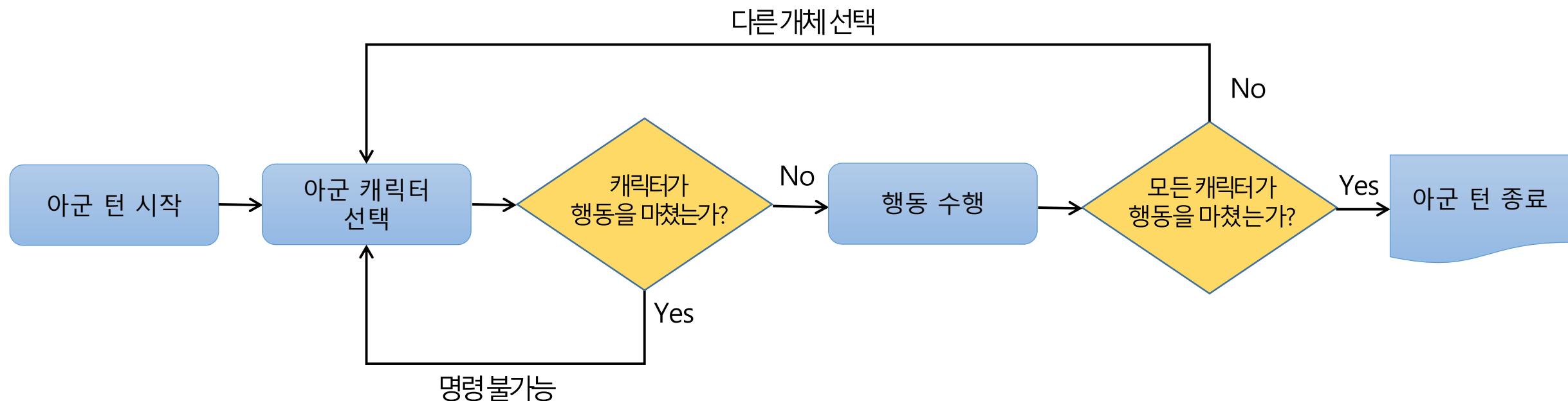
종류	아군의 턴 / 적군의 턴
선공 턴	아군의 턴
전투 참여	진영 구성원 전체
행동 가능	해당 턴의 진영 구성원
아군 차례 순서	플레이어가 직접 선택
아군 행동	자신의 차례 때 하나를 선택하여 수행
턴 종료	모든 진영 구성원이 각자의 행동을 마쳤을 때

<아군의 턴>

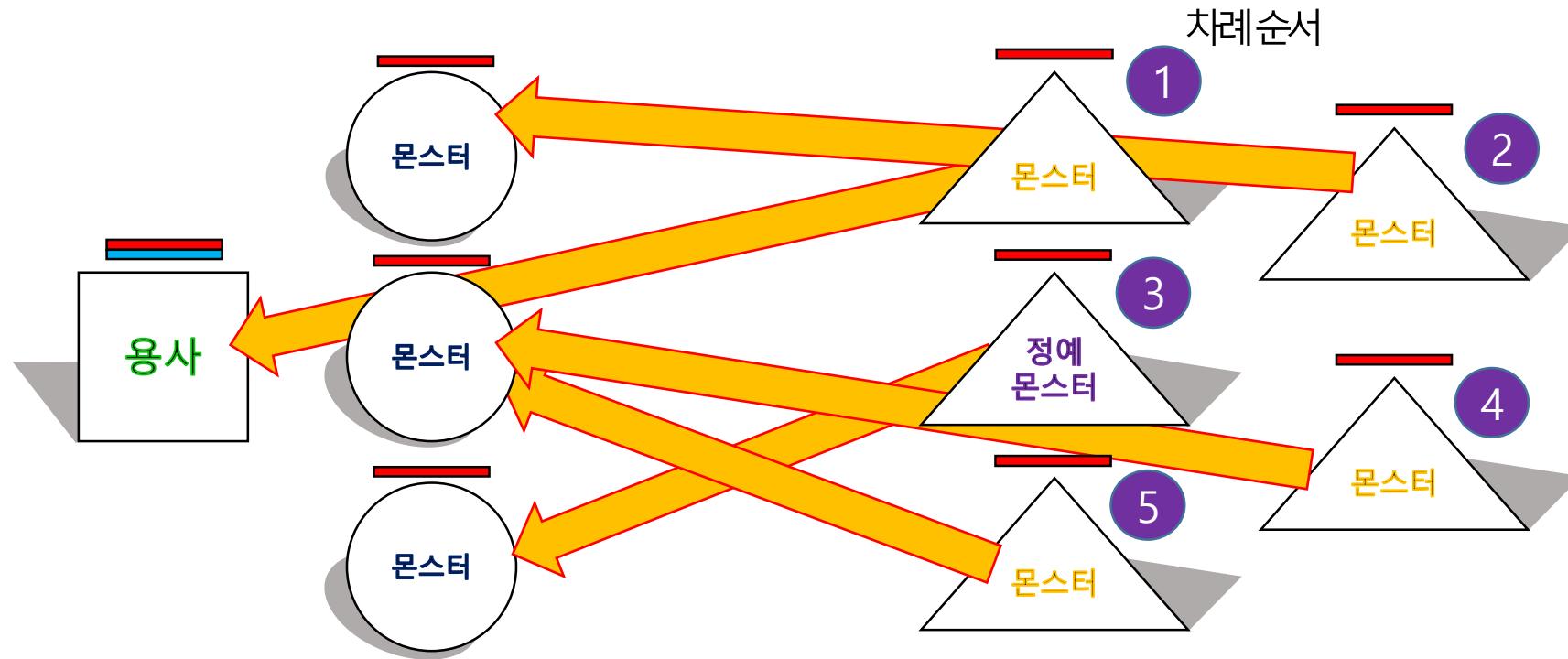


- 플레이어는 아직 행동을 수행하지 않은 아군 중 하나를 선택하여 행동을 명령한다.
그 후 모든 아군이 저마다 한 개의 행동을 수행할 때까지 반복한다.
- 모든 아군 캐릭터가 각자의 행동을 마치면, 적군의 턴으로 넘어간다.

<아군 턴 흐름도>

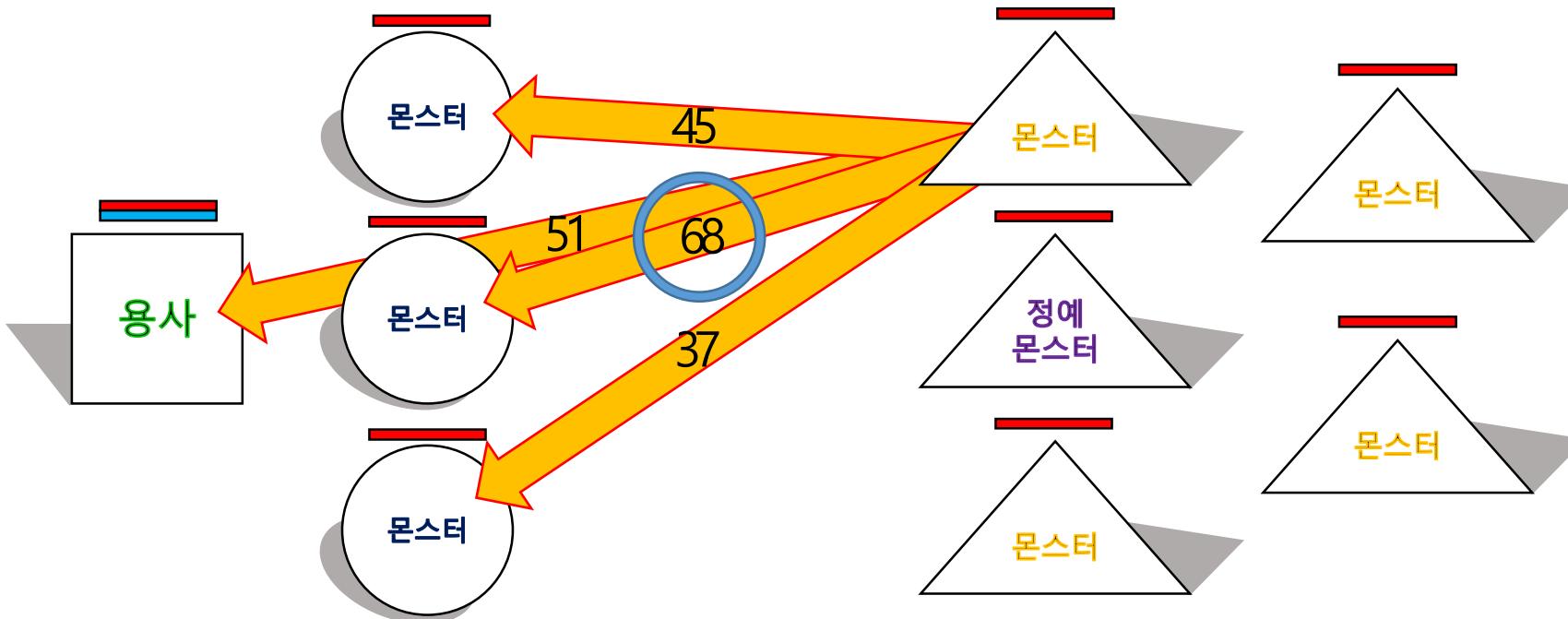


<적군의 턴>



- 공격, 특수 중 하나의 행동을 취한다.
- 위치에 따라 위에서 아래로, 왼쪽에서 오른쪽으로 차례를 수행한다.
- 적은 우선 순위에 따라 인공지능으로 행동한다.
- 모든 적군 개체가 각자의 행동을 마치면, 아군의 턴이 돌아온다.

<공격 우선 순위 설정>

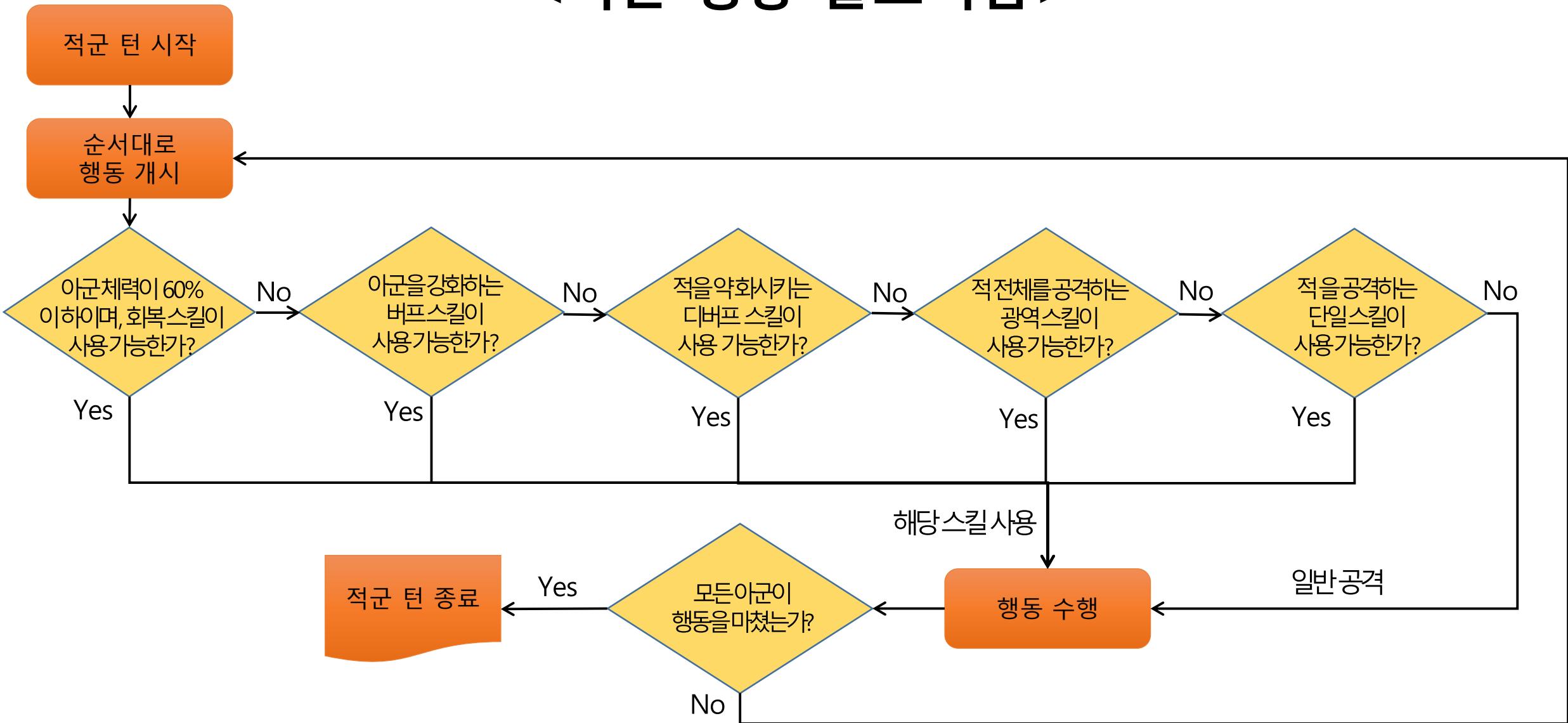


- 적이 공격을 실행할 때, 아군 캐릭터의 상태와 정보 등을 토대로 항목마다 점수를 매긴 후, 가장 높은 점수가 나온 아군 캐릭터를 우선하여 공격하게 된다.
- 동점일 경우, 동점자 중 무작위로 한 캐릭터를 공격하게 된다.

<공격 우선 순위 항목>

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1) 상대방에게 유리한 상성일 때 : +30 | 11) (고통)용사 캐릭터일 때 : +30 |
| 2) 상대방과 상성 관계가 없을 때 : +10 | 12) (절망)최근 적군을 회복시켜 주었을 때 : +25 |
| 3) 상대방 체력이 50% 미만일 때 : +15 | 13) (절망)최근 회복 받았을 때 : +15 |
| 4) 최근에 자신에게 피해를 입혔을 때 : +10 | 14) (약육강식)최대 체력 비율이 가장 낮을 때 : +20 |
| 5) 디버프를 보유하고 있을 때, 1개당 : +5 | 15) (약육강식)현재 체력 비율이 가장 낮을 때 : +15 |
| 6) 타입이 체력형일 때 : +10 | |
| 7) 타입이 보조형일 때 : +5 | |
| 8) 아군에게 가장 높은 피해를 주었을 때 : +20 | |
| 9) 최근에 적군에게 버프를 주었을 때 : +10 | |
| 10) 최근에 적군을 회복시켜 주었을 때 : +15 | |

<적군 행동 알고리즘>



<캐릭터>

이름	디엘
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 공격형
속성	화염
HP	600
SP	200
공격력	60
방어력	20
명중	50
회피	20
능력	불굴 (캐릭터가 죽음의 위기에 처했을 때, 반피로 회복하고 그 턴동안 무적)
스킬	약점 포착(한 적 방 감소 후 공격) / 정신 집중(HP,공,방 상승) / 분노의 일격(한 적 빅뎀, 모든 적 뎀)

▶ 게임 플레이

<캐릭터>

이름	세실리아
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 공격형
속성	빙결
HP	400
SP	300
공격력	60
방어력	10
명중	50
회피	20
능력	마력 순환 (자신의 턴마다 아군 SP 상승)
스킬	물방울 폭탄(한 적 덴) / 칼바람(모든 적 덴) / 서리 폭풍(모든 적 덴, 빙결)

<캐릭터>

이름	프리스톤
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 방어형
속성	바람
HP	800
SP	200
공격력	30
방어력	30
명중	50
회피	20
능력	난공불락 (잃은 체력에 비례하여 방어력 상승)
스킬	방패 돌격(적1 방비례뎀) / 용기의 외침(체 회복, 방 상승) / 수호의 방패(2턴 아군 체, 방 2배, 자석탱)

▶ 게임 플레이

<캐릭터>

이름	아이리스
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 보조형
속성	빛
HP	500
SP	300
공격력	20
방어력	20
명중	50
회피	20
능력	정화(자신의 턴에 랜덤으로 아군의 상태이상 중 하나를 해제)
스킬	축복(아군 방, 공 상승) / 치유(아군 체 회복) / 빛의 찬가(1턴 간 아군 상태이상 면역, 방, 공 상승)

▶ 게임 플레이

<캐릭터>

이름	메리
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 보조형
속성	어둠
HP	500
SP	300
공격력	40
방어력	10
명중	50
회피	20
능력	인형의 저주(랜덤한 적 몬스터 1체에 랜덤한 상태이상 부여)
스킬	검은 손(적 뎀, 방 감소) / 유혹의 키스 (적 혼란) / 판데모니엄(적 전체 체비뎀, 기절)

<몬스터>

- 몬스터들은 던전 안에 도사리고 있습니다.
- 각기 다른 특성과 능력을 지니고 있습니다.
- 용사가 몬스터를 처치하면, 전투 후 용사의 것이 됩니다.
- 한번 전투에서 사망하면 재사용할 수 없습니다.
- 3마리까지 파티를 편성할 수 있다.

▶ 게임 플레이

<몬스터>

이름	리치
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 공격형
속성	어둠, 빙결
HP	350
SP	100
공격력	50
방어력	5
명중	40
회피	10
능력	불사(죽음의 위기를 1번 모면합니다)
스킬	부정한 손길(방 감, 뎀) / 망자의 손길(瞪) / 서리 폭발(한 적 빅瞪, 모든 적 뎀)

▶ 게임 플레이

<몬스터>

이름	그리즐리
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 방어형
속성	바람
HP	600
SP	50
공격력	20
방어력	20
명중	40
회피	10
능력	두꺼운 피부(받는 데미지를 10% 감소시킵니다)
스킬	휘둘러치기(뎀) / 웅크리기(체회복, 방상승) / -

▶ 게임 플레이

<몬스터>

이름	피냐타
타입	공격형, 방어형, 보조형 중 기능형
속성	바람
HP	400
SP	0
공격력	10
방어력	0
명중	40
회피	10
능력	선물꾸러미 (자신이 사망했을 때, 아군 전체 체력 회복 + 방, 공 상승)
스킬	- / - / -

<아티팩트>

- 용사는 던전을 탐험하면서 다양한 아이템을 얻습니다.
- 아이템은 용사 혹은 몬스터가 장비하거나 사용하여, 던전을 정복하는 데에 도움을 줍니다.
- 던전 속 지하 상점에서 구입, 몬스터의 드랍 등으로 획득할 수 있으며, 소유자가 사망 시 모두 잃습니다.

<아티팩트>

이름	할아버지의 낡은 시계
종류	장비형 (악세서리)
능력	방어력+5
특수	전투에서 1번, 몬스터 1체를 1턴 동안 상태이상 면역, 무적이지만 행동 불가 상태로 만듭니다.
획득 경로	몬스터 드랍

▶ 게임 플레이

<아티팩트>

이름	핏빛 대검
종류	장비형 (무기)
능력	공격력+20, 회피-5
특수	공격 시 일정 확률로 상대방을 상태이상 : 출혈 상태로 만듭니다.
획득 경로	지하 상점에서 구입

▶ 게임 플레이

<아티팩트>

이름	가시갑옷
종류	장비형 (방어구)
능력	방어력 + 10
특수	피격 시 공격자에게 데미지의 30%를 돌려줍니다.
획득 경로	지하 상점에서 구입

▶ 게임 플레이

<아티팩트>

이름	V타 500
종류	소비형
능력	HP + 50, SP + 50
특수	-
획득 경로	지하 상점에서 구입

▶ 참고문헌 (1)

<참고문헌>

1-1) 포켓몬스터 모바일 게임 속 전투 화면

<https://www.clien.net/service/board/park/12754454> (1번 스크린샷)

1-2) '서머너즈 워', 아레나 전투 화면

<http://www.kukinews.com/news/article.html?no=467851> (1번 스크린샷)

2-1) '던그리드', 튜토리얼 속 던전의 출현 화면

<https://www.vingle.net/posts/2320991> (2번 스크린샷)

2-2) '다키스트 던전', 던전 전투 화면

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=396427946> (11번 스크린샷)

2-3) '아이작의 번제', 사망 결과 화면

<https://entropymag.org/hobby-horse-anatomy-bawdy-and-body-in-the-binding-of-isaac-ch-3/> (2번 스크린샷)

2-4) '던전 메이커', 보유 몬스터 화면

<https://minimap.net/game/dungeon-maker/review> (9번 스크린샷)

▶ 참고문헌 (2)

<참고문헌>

2-5) '던그리드', 의상실 화면

<https://realust.tistory.com/506> (4번 스크린샷)

2-6) '몬스터슈퍼리그', 몬스터 획득 장면

<http://www.thisisgame.com/webzine/game/nboard/19/?page=13&n=64534> (4번 스크린샷)

2-7) '마계전기 디스가이아 5'

<http://www.thisisgame.com/pad/tboard/?board=37&n=286482> (7번 스크린샷)

2-8) '미소스 영웅전 for kakao', 전투 장면

<http://www.thisisgame.com/mobile/nboard/1/?n=55660&mode=print> (7번 스크린샷)

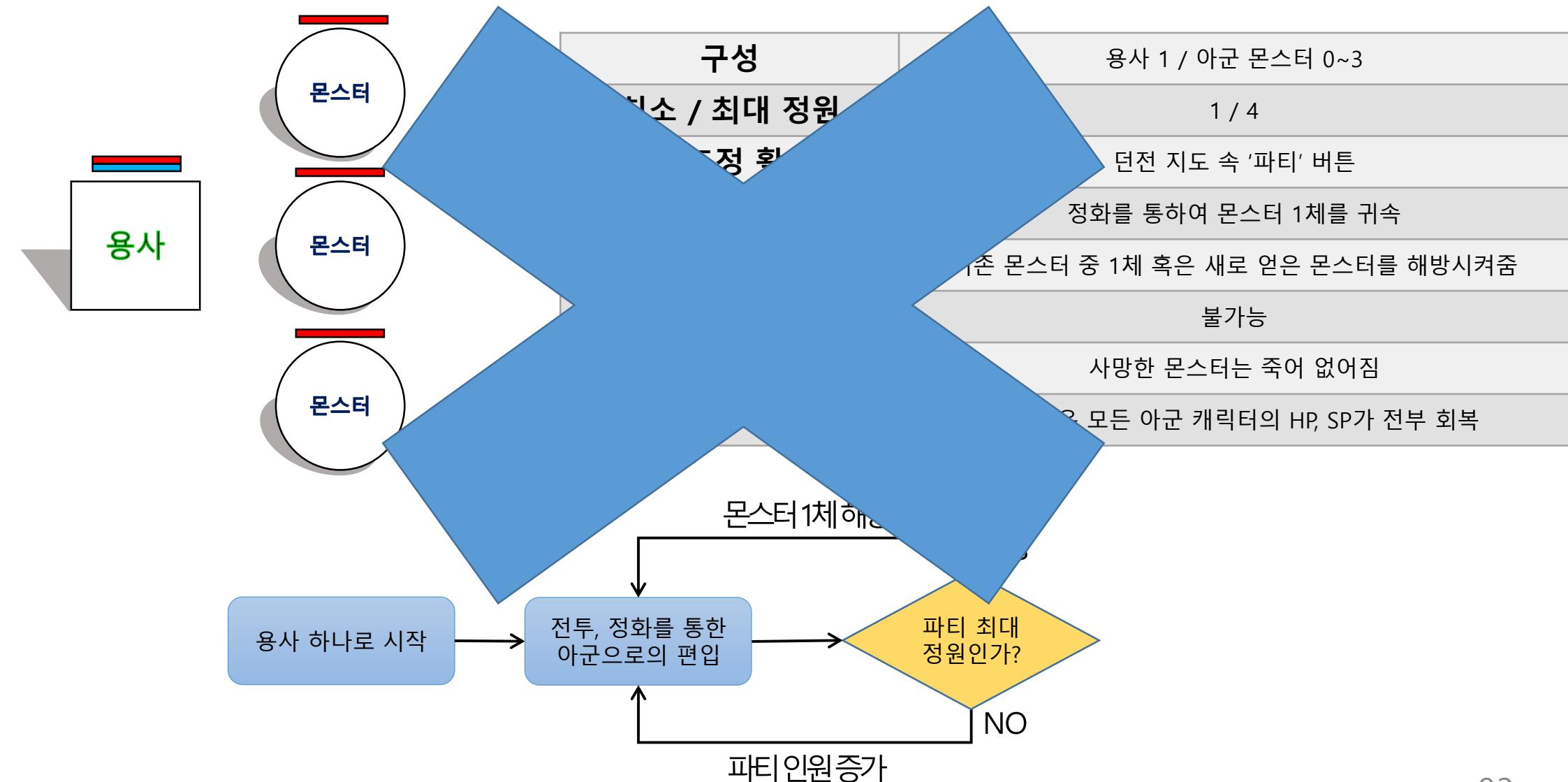
2-9) '그랜드체이스 올스타', 전투 장면

<http://www.thisisgame.com/mobile/nboard/1/?n=51285> (2번 스크린샷)

2-10) https://store.steampowered.com/app/785740/This_Is_the_Police_2/ (2번 스크린샷)

2-11) <https://taskandpurpose.com/xcom2-war-chosen-review/>

<파티 시스템>



감사합니다.