



DINO TREASURE

D.A.A.T

[illegible]



목차

1. [개요](#)

1-1 [기획 의도](#)

1-2 [게임 플레이](#)

2. [코어 시스템](#)

2-1 [전투 시스템](#)

3. [성장 시스템](#)

3-1 [강화](#)

3-2 [특성](#)

4. [무기](#)

5. [재화](#)

5-1 [무료 재화](#)

5-2 [유료 재화](#)

6. [캐릭터](#)

7. [몬스터](#)

D.A.A.T

8. [연적](#)



1. 개요

1-1 기획 의도

‘다이노 트레저’는 3D 캐주얼 슈팅 어드벤처 로그라이트 판타지 FPS 게임이다. 여기서 강조되는 것은 1인칭 슈팅 게임이라는 것으로, 이 게임에는 다양한 무기를 사용한 전투를 의도한다.

전투는 각 레벨의 환경에 따른 몬스터의 개성이 될 것이다. 그 이유는 몬스터들의 행동 패턴과 유형이 다양할수록 게임의 도전 난이도가 올라가고 플레이어의 전략적 사고를 요구하게 된다. 다양한 적 유형은 게임의 재미를 높이고, 적응과 학습의 과정을 통해 플레이어의 성취감을 증대시킬 수 있게 된다.

또한 슈팅 게임의 재미는 다양한 무기와 아이템에 크게 의존하게 되는데, 무기와 아이템의 종류가 많을수록 플레이어는 다양한 전략을 시도할 수 있으며, VR과 이세계라는 판타지 요소가 설정에 추가되어 마법 무기나 특별한 능력을 가진 아이템 등으로 더욱 흥미로운 게임플레이가 가능하게 될 것이다.

1-2 게임 플레이

다이노 트레저의 주 게임 플레이는 공룡들을 조준, 사격 하며 각 스테이지를 차례로 클리어 해나가게 되고, 보스까지 깨는 스토리 형식이 소량 가미된 게임이다.

스테이지 도중 체력이 0이 되어 캐릭터가 사망해 실패할 경우 현금 재화인 크리스탈, 크리스탈로 강화한 캐릭터의 스탯과 기본 장착 무기를 제외한 모든 것이 기본값으로 돌아간다.

스테이지는 싱글 플레이 또는 멀티 플레이의 두가지 모드를 통한 게임을 플레이 할 수 있게 할 예정이다. 멀티플레이 모드에서는 다른 유저들과 팀을 이루어 협동 전투를 벌인다. 싱글 플레이만 넣는 것이 아닌 다른 사람들과 함께 게임을 즐길 수 있도록 한다.

2. 코어 시스템

2-1 전투 시스템



(인게임 예시)

평균적인 FPS 게임의 전투 시스템은 플레이어가 1 인칭 시점에서 적과 전투를 벌이는 게임플레이의 핵심 요소가 되는데, 이를 토대로 다이너 트레저의 전투 요소가 되는 것들은 아래와 같다.

이동 방식 : 점프, 대쉬, 앞기 등 기본적인 이동 기술을 사용하여 전투에서 유리한 위치를 점할 수 있다.

다양한 유형의 무기 : 권총, 소총, 샷건, 저격총, 로켓 발사기 등이 있으며, 각 무기는 사거리, 정확도, 재장전 속도, 탄약 용량 등의 속성이 다르다.

조준 방식 : 조준(ADS: Aim Down Sights) 을 통해 더 높은 정확도를 제공한다. 일반적인 힙파이어(Hip Fire) 시에도 공격을 할 수 있다. 총알의 궤도나 낙차 개념을 최솟값으로 줄일 것이지만, 각 무기마다의 반동을 설정하여 난이도를 조절하게 될 것이다.

장전 : 무기의 탄을 다 사용하여 탄창이 0 이 되었을 경우, 일정 시간이 지나면 자동으로 재 장전이 된다. 또는 플레이어가 원할 경우에는 재장전 키를 사용하여 수동으로 가능하다.

D.A.T

체력 : 플레이어와 적 모두 체력(Health) 시스템을 가지고 있다. 체력은 피해를 받으면 감소하며 HP 가 0 이 되면 캐릭터는 사망한다.

회복 : 맵 안에 설정되어있는 트리거인 힐팩에 처음 다가가면 저장되는 포션을 1 개 획득하게 되는데 포션을 사용하여 체력을 회복할 수 있다. 포션은 갯수에 제한이 있다.

무기 스위칭 : 플레이어는 무기 두 개를 키 패드 1 번과 2 번에 장착 할 수 있다. 주 무기를 1 번 무기를 착용한 상태에서 2 번을 클릭하여 2 번 무기를 주 무기로 변경하여 사용할 수 있다.



3. 성장 시스템

3-1 강화

다이노 트레저에는 켄 조각(강화석)이 존재한다. 켄 조각을 통하여 등급을 강화시키거나 무기의 스탯을 강화할 수 있다. 스탯을 강화한다면 특성을 해금하거나 강화할 수 있다.

무기의 등급은 커먼(common), 레어(Rare), 유니크(Unique)의 세가지 등급이 존재한다.

커먼이나 레어단계에서 등급 업그레이드를 하지 않고 스탯 강화를 시도했을 경우 스탯은 강화되며 무기 뒤에 강화 정도를 알려준다.

강화가 적용된 상태에서 무기의 등급을 상승시킬 경우 무기의 적용된 강화 숫자가 일정 수 줄어든다.

레어 등급에서 유니크 등급으로 강화를 하고 싶은 경우에는 변형된 켄 조각(조합석)을 사용해야만 등급을 강화시킬 수 있다. 변형된 켄 조각은 특정 경우에만 드랍되기 때문에 유저들이 쉽게 무기의 최종 등급에 다가서지 못하게 하여 밸런스를 맞추게 될 것이다.

D.A.A.T

무기 조합 예시 이미지

The screenshot displays a game interface with two weapon slots, '무기 1' and '무기 2', and a central 'Unique ???' button. The top right corner shows a diamond icon with '326' and a gold coin icon with '1086'. The background features a dark, swirling pattern.

무기 1

1. 파이어 블랙호크 + 3 사용 중

공격력 169
치명타 확률 10%
치명타 배율 2x
60초당 발사량 90
탄창 용량 15

1. 무기 여분탄 최대용량 증가 +20
2. 무기 APM 증가 +12
3. 무기 치명타 배율 증가 +1.5
4. ???
5. ???

무기 2

2. 워터 청담 + 6

공격력 36
치명타 확률 10%
치명타 배율 1.2x
60초당 발사량 270
탄창 용량 30

1. 무기 여분탄 최대용량 증가 +20
2. 무기 APM 증가 +12
3. 무기 치명타 배율 증가 +1.5
4. ???
5. ???

Unique
???

ESC 이전 화면으로 돌아가기

3-2 특성

외부 재화인 크리스탈을 통해 캐릭터의 특성을 강화할 수 있다. 특성은 단계별로 업그레이드가 가능하다. 같은 카테고리 안에 있는 특성의 능력치를 올림으로써 그 위 단계에 있는 특성이 해금되는 형식으로 진행될 예정이다.

특성 예시 문서

[어빌리티](#)

4. 무기

다이노 트레저의 무기에는 탄창별, 등급별, 속성별로 분류가 가능하다.

탄창은 소형탄, 대형탄, 특수탄으로 나뉘어져 있다.

등급은 커먼, 레어, 유니크로 나뉘어져 있다.

속성은 레어 이상부터 존재하게 되는데, 불,물,풀,얼음,바람,땅,전기 의 7 가지의 속성이 존재한다.

각 속성에는 추가 능력치가 부여된다.

불 : 높은 공격 데미지 + 낮은 도트 데미지 - 화산지대(파이어조각)

물 : 몬스터 이동 속도 저하 - 해변지대(아쿠아조각)

풀 : 플레이어 스택형 회복 - 초원지대(그로우조각)

얼음 : 몬스터 스택형 스턴 - 빙하지대(아이스조각)

바람 : 낮은 공격 데미지 + 높은 도트 데미지 - 정글지대(정글조각)

땅 : 몬스터 추가 데미지 - 사막지대(샌드조각)

전기 : 몬스터 스택형 추가 공격 - 폐허지대(썬더조각)

무기에는 특성이 총 5 가지가 존재한다. 특성은 무기의 스탯을 강화 시킬 때마다 해금 되며 특성의 개수가 5 가지가 넘어갈 경우 해당 특성의 스탯이 증가한다.

예시 표	커먼	레어	유니크
기본	1	2	3
+1 강	2	3	4
+2 강	3	4	5
+3 강	4	5	5+1
+4 강	5	5+1	5+2

D.P.P.T

+5 강	5+1	5+2	5+3
------	-----	-----	-----

레이 무기 조합시 레이 무기의 적용된 강화 개수가 같을 경우에는 그 값에 -2 강이 적용되어 조합된다.
레이 무기의 적용된 강화 개수가 다를 경우에는 강화가 더 많이 된 무기를 기준으로 -2 강이 적용되어 조합된다.

※무기 강화 정도에 음수는 존재하지 않다.

기록실에 들어가게 된다면 무기 도감을 통하여 무기를 확인하거나 스킨을 장착 및 변경할 수 있다.



5. 재화

5-1 무료재화

다이노 트레저의 무료재화는 아이템 또는 인게임재화로 나눌 수 있다.

다이노 트레저의 아이템은 드랍아이템으로 탄별 탄창, 힐 팩, 잼 조각, 변형된 잼 조각이 있다.

탄별 탄창은 소형탄, 대형탄, 특수탄으로 이루어져 있다.

힐 팩은 스테이지 상 맵 안에 들어 갔을 때 획득하게 된다. 포션의 아이템 수가 제한되어 있으며 포션의 개수가 최대가 되었을 경우 획득한 포션은 소멸한다.

잼 조각은 특정 몬스터를 처치하였을 때 랜덤 확률로 드랍되는데 이 조각을 통하여 무기 강화 및 커먼 무기의 등급 강화 등을 이용할 수 있다.

변형된 잼 조각은 보스 몬스터를 처치하였을 때 획득 가능하며 레어 무기 두개를 조합하여 유니크 무기 하나를 얻는 곳에 쓰인다.

인게임 재화는 다이노 트레저 게임 내에서 힘의 결정으로 불린다. 힘의 결정을 모아서 무기의 스탯을 강화하거나 특성을 재 지정하는 데에 쓰인다. 몬스터 처치 시 100% 확률로 드랍되며 캐릭터가 사망 시 가지고 있던 힘의 결정을 잃는다.

5-2 유료재화

다이노 트레저의 유료재화(크리스탈)는 인 게임 내에서도 획득을 할 수 있다. 크리스탈을 통하여

반영구적으로 저장되는 캐릭터의 스탯을 올릴 수 있으며, 무기 스킨, 캐릭터 스킨 등 다양한 품목들을 구입할 수 있다. 유료재화는 유저가 스테이지를 실패하더라도 그대로 저장된다.



6. 캐릭터

다이노 트레저의 캐릭터는 VR 게임 속에서 한 커플이 이세계로 빨려들어가게 되어 스토리가 진행되는 형식이다. 준(Jun), 리(Lee)의 남,여 성별로 나누어져 있으며, 성별이 다르더라도 직업의 종류는 동일하다. 캐릭터는 직업이 나누어져 있으며, 각 직업별로 고유 궁극기 및 수류탄이 존재하는데, 각 직업에 맞는, 어울리는 궁극기와 수류탄을 사용할 수 있도록 구성되어 있다.

캐릭터 설정 문서

[다트 캐릭터.pdf](#)



7. 몬스터

다이노 트레저의 모든 몬스터는 공룡을 모티브로 하여 다이노 트레저만의 캐주얼한 느낌으로 재구성한 공룡들의 모습으로 이루어져 있다.

몬스터의 분류는 노말, 엘리트, 보스 몬스터로 이루어져 있는데

각 등급의 몬스터 마다 드랍되는 아이템, 능력치가 다르다.

노말, 엘리트, 보스 몬스터중에서도 크기 분류가 가능한데, 노말 몬스터는 소형과 중형으로 크기가 제한되어 있으며, 엘리트 몬스터는 소형, 중형, 대형으로 분류되어 있다.

보스 몬스터는 소형, 중형, 대형, 초대형으로 이루어져 있다. 각 크기마다의 약점이 되는 부위와 위크포인트가 다르기 때문에 난이도 조절 및 밸런스 조절이 가능하게끔 몬스터가 설정될 예정이다.

기록실에 들어가게 된다면 몬스터 도감을 통하여 몬스터카드를 수집 및 확인할 수 있다.

몬스터 설정 문서

[다트 몬스터.pdf](#)

8. 업적

로비 예시



다이너 트레저의 로비에서 '기록실' 카테고리에 들어갈 수 있게 되는데, 기록실로 들어가게 된다면 업적, 무기 스킨, 무기 도감, 몬스터 도감, 특성 등 을 볼 수 있다.

유저들은 플레이를 하면서 저장된 유저 개인의 업적을 볼 수 있다.

업적 예시 문서

[업적](#)