



2/10



0521



# 던전 앤 파이터 신규 미니 게임 기획서

## : 베키와 무한의 계단



기획 전해준 개발 이동규

## 신규 미니 게임 “베키와 무한의 계단” 기획과 기획의도

- 던전 앤 파이터의 이벤트로 활용할 캐주얼 성향의 미니게임을 기획하고 개발자와 협업을 통해 유니티로 구현
- 매력적인 보스인 베키의 스토리를 이용한 이벤트로 던파의 강점인 스토리와 캐릭터성을 활용함
- 신규 유저와 기존 유저 모두에게 가치 있는 보상을 지급해 지속적인 이벤트 참여 유도과 리텐션 증가 기대
- 새로운 형태의 미니게임으로 유저들의 피로를 감소시키고 신선함을 제공함



# 1 베키와 무한의 계단

2

“계단의 끝에서 루크가 날 기다리고 있을 거야!”

루크를 만나기 위해 파괴된 족은 자의 성에 남아  
무한의 계단을 오르는 베키가 되어보세요.  
계단을 오르는 과정에서 얻는 코인을 모아 다양한 보상을 획득할 수 있어요!

3

## START

7



8



5022

4

5

캐릭터 선택

6

진행 방법

## 1. 메인 화면 UI

1. 제목 텍스트
2. 게임설명 텍스트
3. START 버튼
  - 클릭 시 게임 시작
4. 코인 영역 이미지와  
보유 코인 개수 텍스트
5. 캐릭터 선택 버튼
  - 클릭 시 캐릭터 선택 창으로 이동
6. 진행방법 버튼
  - 클릭 시 팝업 출력
7. 베키 이미지
8. 반짝이는 이미지



## 1 베키와 무한의 계단 조작키

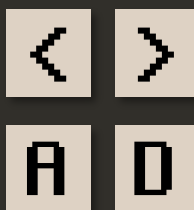
### 이동 2

방향 이동



키보드 위 방향키 혹은 W 키

방향 전환



키보드 왼쪽, 오른쪽 방향키  
혹은 A, D 키를 이용해  
계단이 위치한 방향으로 전환

## 3 베키와 무한의 계단 진행방법

4 키보드 버튼을 눌러 무한의 계단을 올라 최대한 높은 점수를 얻으세요.  
방향 전환에 실패하거나 체력 게이지 모두 소진 시 게임 오버.

진행 방법

## 2. 진행 방법 팝업 창

1. 조작키 설명 이미지
2. 이동키 설명 텍스트
  - 방향 이동에 대한 이미지와 텍스트 출력
  - 방향 전환에 대한 이미지와 텍스트 출력
3. 진행방법 설명 이미지
4. 진행방법 설명 텍스트
  - 진행방법에 대한 텍스트 출력

## 출전 캐릭터

미니워 플레이 시 전직에 맞는 2차 각성 SD 혹은 외전 SD 캐릭터로 출전 캐릭터가 지정되며,  
SD 캐릭터마다 고유의 2차 스킬을 사용할 수 있습니다.



### 남귀검사

1차 스킬 열파참

 검신	 다크로드	 블러드 이블	 인들라천
			
2차 스킬 환영검무	2차 스킬 귀참: 광폭	2차 스킬 아웃레이지 브레이크	2차 스킬 극파동검 폭염

## 3. 캐릭터 선택 화면

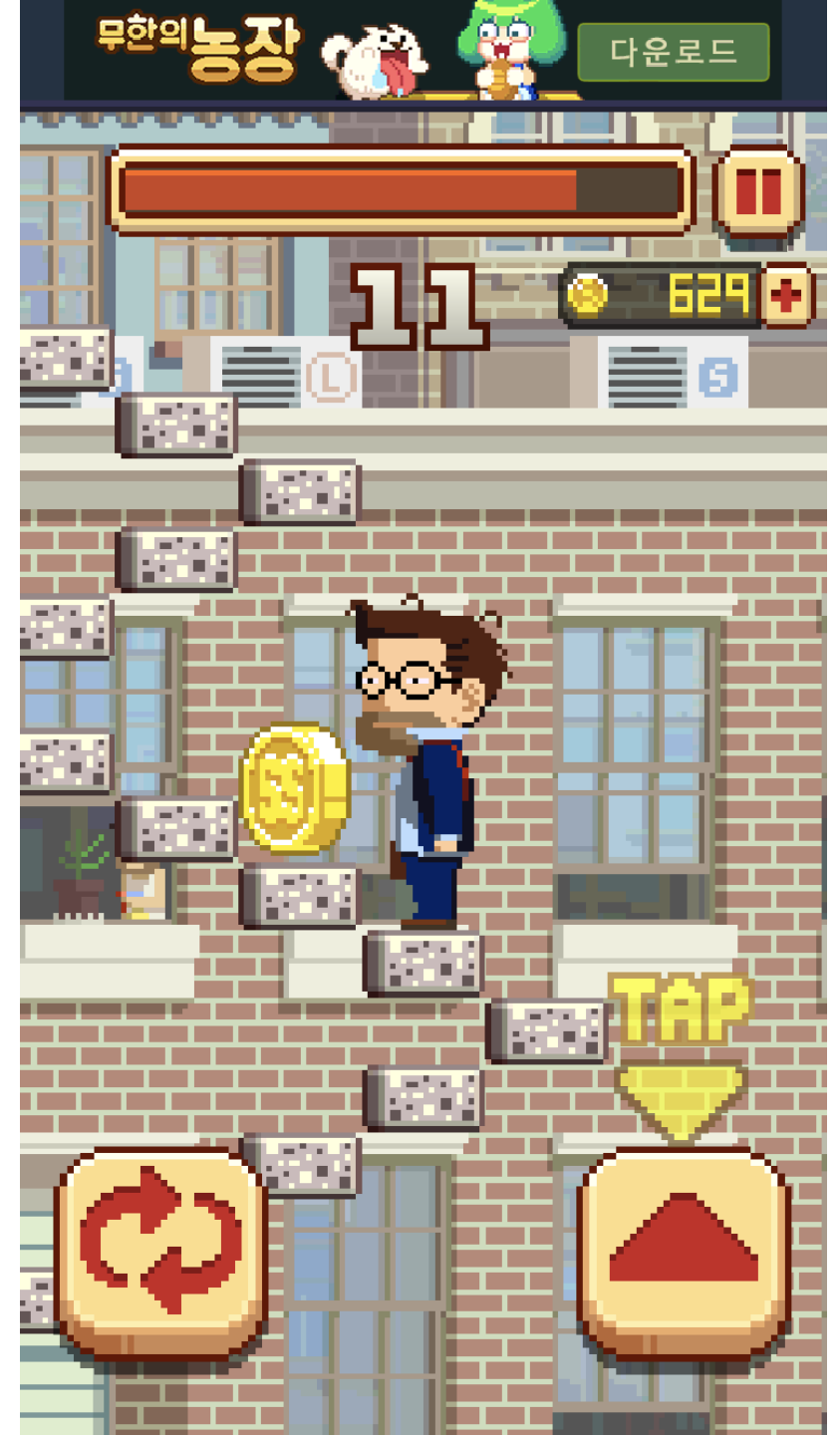
- > 기본 캐릭터 베기로 설정
- > 캐릭터 선택 화면에서 본인의 모험단 캐릭터 선택 후 플레이 가능
- > 게임 입장 시 전직에 맞는 2차 각성 SD 캐릭터로 변경
- > 본인이 보유하지 않은 캐릭터의 경우 흑백 처리
- > 예시 이미지  
'미니워' 이벤트 참고

## 게임 화면

- 최상단에 에너지 바 이미지 출력
- 에너지 바 하단에 스코어 텍스트 출력
- 우측 상단에 코인 보유량 텍스트 출력
- 하단에 이동키 이미지 출력
  - 좌측에 방향 전환 이미지, 우측에 상승 이미지

## 게임 규칙 설정

- 이동 - 위쪽 방향키 혹은 W 를 이용해 이동
- 방향 전환 - 좌측, 우측 방향키 혹은 A,D를 이용해 계단이 위치한 방향으로 전환
- 계단 - 좌측 1-8 타일 우측 1-8 타일 중 랜덤 배치





## 게임 규칙 설정

- 이벤트 재화 – 일반 코인 / 코인 10개 상자

-코인 등장 확률

\* 일반 코인 -> 100층 기준, 1/5 확률로 등장

\* 코인 10개 상자 -> 100층 기준, 1/25 확률로 등장

주 목적은 계단을 오르며 많은 코인을 먹는 것

부 목적은 에너지 바 시간이 닳지 않게끔 조절하는 것

- 아이템 – 생명 물약

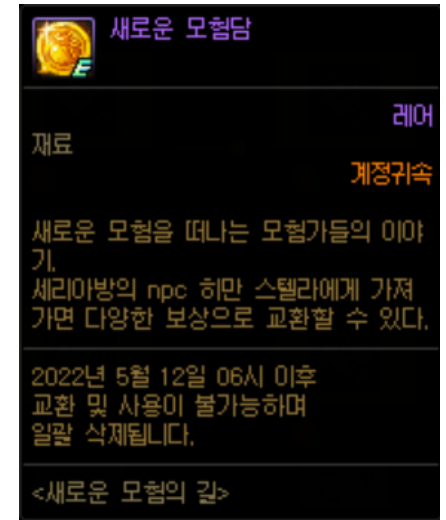
- 100 계단 도달 시 하나 지급

- 이후에는 기준값을 50으로 설정하고

- 2배 (=200계단) -> 1.5배(=275 계단) -> 1.2배 (=335계단)

- 335계단 이후에는 1.2배로 고정, 즉 60계단마다 생명 물약 획득

- 획득 시 에너지바를 100으로 채워준다.



## 게임 규칙 설정



## 에너지바

기준 – 높이 / 시간

차는 수치 : MAX 100 , MIN 5

- 50으로 시작
- 한 번 누르면 게이지가 100% 찬다
- 시간이 지날수록 / 계단을 높이 오를 수록 게이지가 차는 양은 줄고 떨어지는 양은 늘어난다.

\* 공식

=SUM(50,50\*1\*-0.001)

예외처리) 500층부터 MIN 으로 오른다.

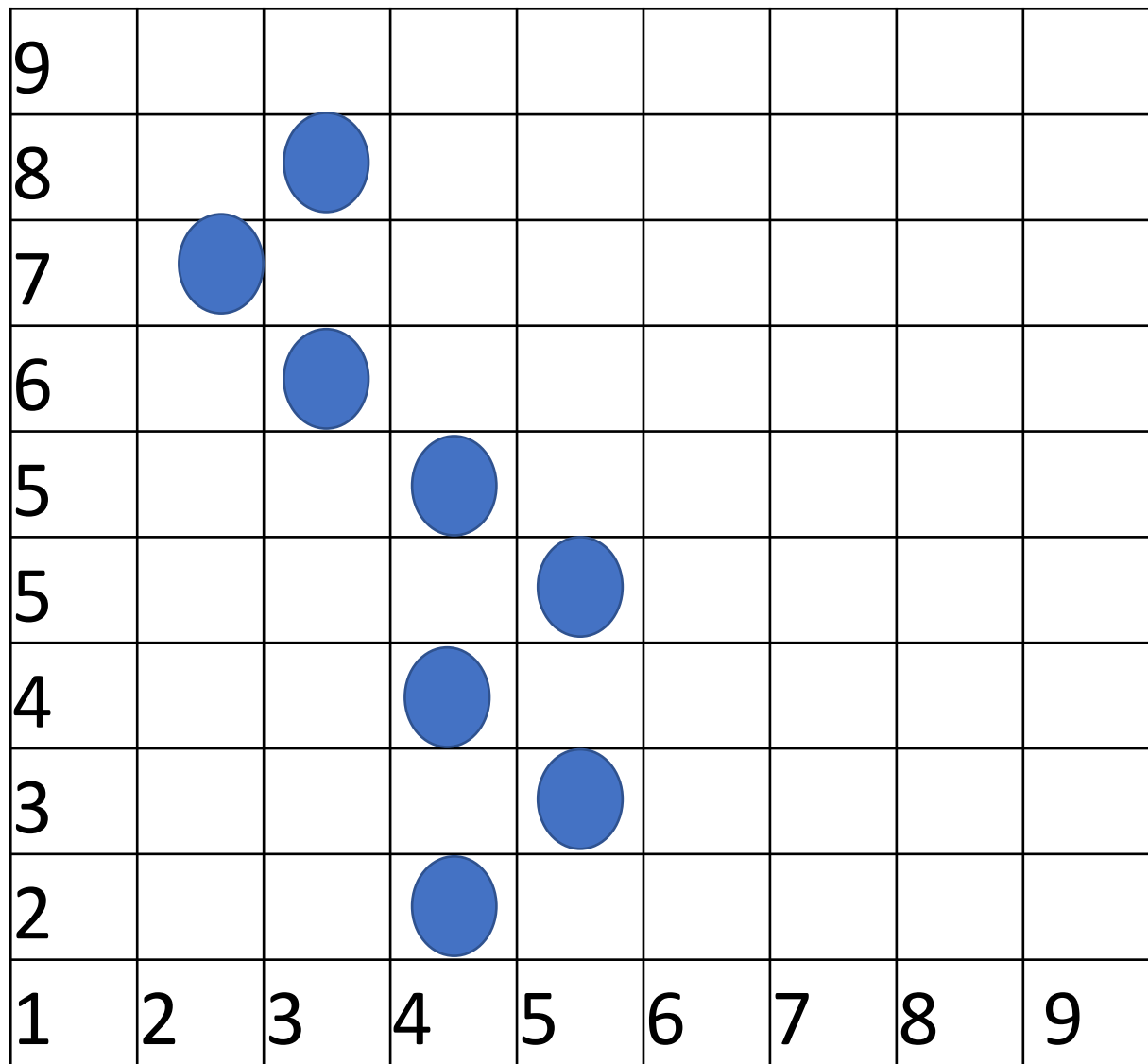
## 캐릭터 속도

-> 유저가 키보드를 눌렀을 때 즉시 시전 (0.01초)



계단 크기 - x축 1BYTE 당 y축을 0.6으로 한다.

계단 간격 - x축 간격을 1 값으로 하고, y축을 0.2 값으로 한다.



## 게임 오버

- 방향 전환 실패 혹은 에너지 바 모두 소진 시 게임 오버
- 캐릭터 추락 후 게임 오버 화면으로 이동



## 게임 오버 화면

- 최상단에 GAME OVER 텍스트 출력
- GAME OVER 텍스트 하단에 BEST SCORE 텍스트 출력
- 획득 SCORE 출력
- 스코어 출력, 획득 코인 개수 출력, 재시작 버튼 출력
- 플레이 캐릭터 이미지 출력



## 보상

베키 크리쳐

105레벨 고정 옵션 에픽 장비 선택 상자

골든베릴

부활코인

옵션 성장권

재질 변경권

수리쿠폰

파죽성 입장권 (계정 귀속)

칼레이도 박스(등급재설정, 신화장비옵션변경)

옵션 레벨 전송권 (50만원)

어드벤처 루비 (50 캐릭터)

어드벤처 주화





### <참여 방법>

- 알림 영역 내 베키 이미지 클릭 시 미션 팝업 출력
- NPC에게 말 거는 퀘스트 시작 후 NPC에게 미션을 받으면 이벤트 시작
- 세리아 방에 NPC가 배치되어 있으며 클릭 시 상점 이용 가능

### <UI>

#### 1. 이벤트 NPC 버튼

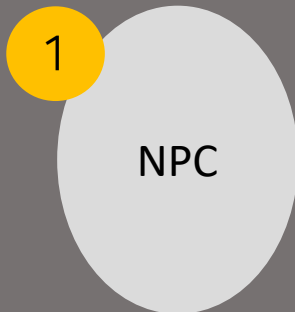
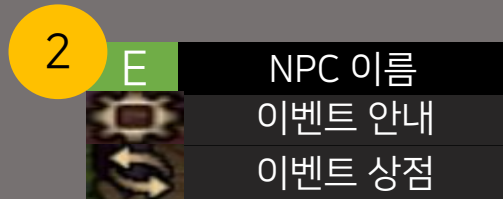
- 클릭 시 이벤트 메뉴 생성

E	NPC 이름
	이벤트 안내
	이벤트 상점

- 이벤트 안내 탭 : 이벤트 안내 팝업 출력
- 이벤트 상점 탭 : 이벤트 상점 팝업 출력
- 방향키로 캐릭터를 움직여 NPC에게 다가가 SPACE 키 누를 시 이벤트 메뉴 생성
- 클릭 시 생성되는 메뉴와 동일
- 방향키 위, 아래로 원하는 탭 선택 후 SPACE키로 상호작용
- ESC 버튼 누르거나 화면 내 x 버튼 UI 클릭 시 팝업 제거

#### 2. 베키 버튼

- 이벤트 시작 후 베키 클릭 시 이벤트 가이드 및 진행도 확인 가능한 메뉴 오픈
- 해당 메뉴 클릭 시 팝업 출력



<UI>

### 3. 상점 팝업

- NPC 버튼 클릭 후 생성되는 이벤트 메뉴에서 이벤트 상점 클릭 시 출력
- 방향키로 캐릭터를 움직여 NPC에게 다가가 SPACE 키 누를 시 생성되는 이벤트 메뉴에서 방향키 위, 아래로 원하는 탭 선택 후 SPACE키로 상호작용
- 현재 판매 중인 상품과 보유 주화 확인 가능
  - 마우스 좌클릭으로 구매 가능
  - 이벤트 재화 부족 시 알림 팝업 출력
    - \*팝업 텍스트 [코인 n개 부족합니다] 출력
  - 구매 횟수에 도달한 아이템 버튼 비활성화
- ESC 버튼 누르거나 화면 내 x 버튼 UI 클릭 시 상점 팝업 제거

