# **던전 마스터 (가제) - 통합 게임 기획서 v3.0**

**문서 목적:** 프로젝트 초기화에 따라 기획 문서를 재정리하고, 향후 개발의 명확한 방향성을 제시합니다.

**v3.0 변경 사항:**

* 프로젝트가 초기화됨에 따라 기획서를 전체적으로 재검토하고 정리했습니다.
* 개발 구현에 대한 제안이었던 '개발 효율성 및 코드 구조 개선 제안' 항목을 삭제했습니다.
* 향후 '6. 시스템 정책 구체화 작업 목록'을 시작으로 개발을 재개하는 것을 목표로 합니다.

## **1. 게임 개요**

| **항목** | **내용** |
| --- | --- |
| **게임 제목** | 던전 마스터 (가제) |
| **플랫폼** | 모바일 (AOS, iOS) |
| **장르** | 로그라이크 던전 디펜스 RPG |
| **타겟 유저** | 20~30대 전략 및 성장형 게임 선호 유저 |
| **경쟁작** | Dungeon Maker |
| **핵심 차별점** | 1. **영구 성장 시스템:** '베이스 카드' 수집 및 강화를 통해 매 플레이마다 강해지는 로그라이트 요소 도입<br>2. **전략적 커스터마이징:** 마왕 장비 및 스킬 조합을 통한 깊이 있는 전략성<br>3. **다양한 인게임 플레이:** 단순 방어 외에 침략, 탐색 등 다양한 인스턴스 내 활동 제공 |

## **2. 게임 콘셉트 및 핵심 재미**

### **2.1. 콘셉트**

플레이어는 마왕이 되어 몬스터와 던전 시설을 배치하고 강화하여, 몰려오는 용사들로부터 던전을 지켜낸다. 플레이(인스턴스)가 끝나면 얻는 보상으로 자신의 '베이스 카드' 컬렉션을 영구적으로 강화하고, 더 높은 난이도에 도전하며 끊임없이 성장하는 경험을 제공한다.

### **2.2. 핵심 재미 요소**

* **지속적인 성장 체감:** 게임 보상으로 '베이스 카드'를 강화하면, 다음 플레이 시 나의 몬스터들이 눈에 띄게 강해진 것을 체감하며 성장의 재미를 느낀다.
* **수집과 뽑기의 즐거움:** 전투 보상로 얻는 재화('크리스탈')를 사용하여 새로운 몬스터, 마왕, 장비 등을 '뽑기'로 획득하는 수집의 재미를 제공한다.
* **다양한 전략 수립:** 몬스터, 마왕 스킬, 장비, 던전 방의 조합을 통해 자신만의 최적화된 전략을 구성하고, 스펙 차이를 극복하는 전략적인 재미를 추구한다.

## **3. 게임 진행 흐름 (Game Flow)**

### **3.1. 메인 루프 (Meta Game Loop)**

게임의 핵심적인 플레이 사이클은 다음과 같다.

[던전 플레이] → [결과 및 보상 획득] → [로비에서 영구 성장] → [더 강해진 상태로 새로운 던전 플레이]

### **3.2. 인스턴스 게임 흐름 (In-Game Loop)**

한 판의 게임(인스턴스) 내에서의 진행 순서는 다음과 같다.

[방/몬스터 배치] → [전투 시작] → [웨이브 방어 성공] → [중간 보상 및 강화] → [다음 웨이브 진행]

## **4. 시스템 상세 설계**

### **4.1. 유닛 시스템 (몬스터 & 마왕)**

#### **4.1.1. 기본 구조**

유닛은 \*\*영구 데이터인 '베이스 카드'\*\*와 \*\*인스턴스 내 임시 데이터인 '인게임 유닛'\*\*으로 분리된다.

* **베이스 카드 (Base Card):** 플레이어가 영구적으로 소유하며 로비에서 재화를 소모하여 \*\*강화(성장률, 스킬 레벨 등)\*\*가 가능한 데이터.
* **인게임 유닛 (In-Game Unit):** 한 판의 던전 플레이 동안만 존재하는 임시 유닛으로, 베이스 카드의 스탯을 기반으로 생성되어 인게임 내에서 추가 성장.

#### **4.1.2. 몬스터 스탯**

| **구분** | **스탯 항목** | **설명** | **성장 주체** |
| --- | --- | --- | --- |
| **성장 가능 스탯** | 공격력, 방어력, 생명력 | 베이스 카드에 '성장률' 형태로 존재하며, 강화 가능 | 베이스 카드 |
|  | 고유 스킬 레벨 | 베이스 카드에 '스킬 레벨'로 존재하며, 강화 가능 | 베이스 카드 |
| **고정 스탯** | 치명타율, 치명타 피해 | F~S 등급으로 나뉘며, 카드 획득 시 고정 | 베이스 카드 |
|  | 아머 타입 | 없음, 경갑, 평갑, 중갑 중 하나로 고정 | 베이스 카드 |
|  | 속성 타입 | 물, 불, 바람 등 고유 속성으로 고정 | 베이스 카드 |
|  | 카드 등급 | Common ~ Legendary 등급으로 고정 | 베이스 카드 |
| **인게임 스탯** | 레벨, 장착 장비 | 인스턴스 내에서만 적용되는 성장 요소. (세부: 4.2.1.2. 인스턴스 장비) | 인게임 유닛 |

#### **4.1.3. 마왕 스탯**

마왕은 일반 몬스터와 스탯 구조를 공유하지만, 추가로 \*\*영구 장비(4.2.1.1)\*\*를 장착하고 플레이어가 직접 스킬을 조작할 수 있다.

### **4.2. 장비 및 스킬 시스템**

#### **4.2.1. 장비 시스템**

장비는 플레이어의 영구적인 성장에 기여하는 \*\*'영구 장비'\*\*와, 한 판의 게임 내에서만 사용되는 \*\*'인스턴스 장비'\*\*로 구분된다.

| **구분** | **영구 장비 (Permanent Equipment)** | **인스턴스 장비 (Instant Equipment)** |
| --- | --- | --- |
| **장착 대상** | 마왕 | 몬스터 |
| **소유권** | 영구 소유 (메타 데이터) | 임시 소유 (인스턴스 데이터) |
| **주요 획득처** | 뽑기, 클리어 보상, 업적 | 인게임 제작(대장간), 차원문 탐색, 이벤트 |
| **성장 방식** | 로비에서 '주화' 등을 사용해 강화 | 인게임 '대장간'에서 '자재' 등을 사용해 강화 |
| **핵심 역할** | 플레이어의 영구적인 스펙 상승 | 인스턴스 내 로그라이크식 성장 및 전략 변수 |

#### **4.2.2. 스킬 커스터마이징 (룬 시스템)**

* **기본 구조:** 스킬 자체를 변경하는 대신, 스킬에 장착하여 효과(Effect)를 변경하거나 새로운 효과를 추가하는 '룬' 시스템을 도입한다.
* **획득:** 룬은 '차원문 탐색', '이벤트', '대장간 제작' 등 인게임 콘텐츠를 통해 획득할 수 있다.
* **룬 예시 (물리 효과 제외):**
  + 기본 스킬: 마력 화살 (단일 대상에게 100의 피해를 입힌다)
  + '다중 타겟 룬' 장착 시: "단일 대상"이 \*\*"무작위 적 2명"\*\*으로 변경된다.
  + '지속 피해 룬' 장착 시: 기본 피해와 함께, 3초 동안 매초 10의 화상 피해를 추가로 입힌다.

### **4.3. 전투 시스템**

#### **4.3.1. 데미지 공식**

* **주는 피해량:** (공격력 \* 스킬계수 \* 크리배율 \* 속성피해증가 \* 피해증가)
* **받는 피해량:** (((주는피해량 - 방어력) \* (1-보호율) \* (1-피해감소율) - 피해감소량) \* 속성상성배율)

##### **[상세] 4.3.1.1. 변수 출처 정의**

* **현황:** 데미지 공식에 사용되는 각 변수(스킬계수, 보호율, 속성상성배율 등)들의 구체적인 데이터 테이블(ScriptableObject)이 아직 정의되지 않은 상태입니다.
* **향후 계획:** 스킬 시스템, 아머 시스템, 속성 시스템이 구체화될 때 각 변수의 정확한 데이터 출처를 명시할 예정입니다.

### **4.4. 점수 및 보상 시스템**

* **점수 획득:** 적 처치 시 EnemyInfo의 기본 점수를 기반으로, 적 타입(일반/엘리트/보스)과 게임 난이도에 따라 최종 점수가 동적으로 계산된다.
* **보상 지급:** 전투 종료 후 누적된 총 점수에 따라 RewardTable에 정의된 등급(Tier)별 보상을 차등 지급한다.

### **4.5. 인스턴스 콘텐츠 및 '위협도' 시스템**

#### **4.5.1. 인스턴스 활동**

| **활동** | **설명** | **주요 보상** | **위협도 영향** |
| --- | --- | --- | --- |
| **침략** | 몬스터를 외부로 보내 공격. | 자원 | 대폭 상승 |
| **소환** | 재화를 소모하여 몬스터 소환. | 몬스터 유닛 | 없음 |
| **자원 채취** | 몬스터를 배치하여 자원 생산. | 골드, 마석, 자재 | 없음 |
| **차원문 탐색** | 정예 몬스터를 파견하여 특별 보상 획득. | 인스턴스 장비, 룬, 스킬북 | 없음 |
| **시설 관리** | 대장간, 제물, 병영 등 시설 운영. | 성장/강화 | 없음 |

##### **[상세] 4.5.1.1. 침략**

* **성공/실패 조건:**
  + **성공:** 적 보스 제거
  + **실패:** 제한 시간(예: 5분, 커스텀 가능) 경과 또는 출전한 모든 몬스터 사망
* **실패 페널티:**
  + 사망한 몬스터는 일정 기간(예: 3일) 동안 던전 방어 및 기타 활동에 배치 불가.
  + 다음 전투(웨이브) 시작 시, 모든 몬스터에게 '사기 저하' 디버프 부여 (예: 공격력 -10% 등, 커스텀 가능).
* **보상:**
  + 기본 보상은 일반 전투와 동일하게 점수 기반으로 산정.
  + 성공 시, 기본 보상과 함께 '위협도'가 추가로 대폭 상승.

##### **[상세] 4.5.1.2. 차원문 탐색**

* **보상 테이블:** 획득 가능한 보상(인스턴스 장비, 룬, 스킬북 등)의 종류와 등급, 획득 확률을 정의하는 별도의 데이터 테이블을 따름. (세부 테이블은 추후 구체화)
* **위협도:** 탐색 활동 자체는 위협도를 상승시키지 않음.

#### **4.5.2. 위협도 시스템**

* **개념:** 인스턴스 내에서 관리되는 '위험도' 수치. 플레이어의 선택에 따라 수치를 높여 더 어려운 도전을 하는 대신 더 큰 보상을 노릴 수 있다.
* **효과:**
  + **패널티 (Risk):** 적 웨이브 강화 (수량, 등급, 능력치).
  + **보상 (Return):** 적 강화 및 수량 증가에 따른 자연스러운 보상량 증가.

##### **[상세] 4.5.2.1. 위협도 세부 규칙**

* **최대치:** 위협도의 총량은 100으로 제한.
* **적 강화 공식:**
  + 위협도 1당 적의 기본 스탯(공격력, 체력, 방어력)이 0.5% 증가. (이 수치는 밸런싱 데이터로 관리하여 커스텀 및 수정 가능)
  + 위협도가 100에 도달했을 때, 등장하는 적의 숫자가 100% 증가. (50일 경우 50% 증가)
* **보상 증가 공식:**
  + 별도의 보상 배율 공식은 사용하지 않음.
  + 적이 강해지고(처치 시 더 높은 점수 획득) 숫자가 많아지므로, 총 획득 점수가 자연스럽게 증가하여 보상이 늘어나는 구조.
* **점수 산정:** 개별 몬스터의 처치 점수는 해당 몬스터의 최종 전투력(모든 강화가 적용된 체력, 공격력, 방어력, 보유 스킬의 가치 등을 종합)에 비례하여 차등 지급됨.

### **4.6. 영구 성장 시스템**

#### **4.6.1. 베이스 카드 강화**

* **대상:** 몬스터, 마왕, 던전 방 등 플레이어가 소유한 모든 '베이스 카드'.
* **방식:** 전투 보상으로 얻는 '주화'를 소모하여 카드의 성장률, 스킬 레벨 등을 영구적으로 강화한다.

##### **[상세] 4.6.1.1. 강화 방식 및 효율**

* **성장률 강화:**
  + **기본 재료:** 동일한 '베이스 카드' 1장을 소모하여 1회 강화 시도.
  + **재료 변환 강화 (확장성):** 사용하지 않는 카드를 등급에 맞는 '카드 강화 주화'로 변환할 수 있는 시스템을 추후 도입. (예: C등급 카드 10장 → C등급 강화 주화 10개 → 1회 강화 시도). 교환 비율은 커스텀 가능하도록 설계.
  + **강화 효율:** 1회 강화 시, 성장률은 최소 1%에서 최대 40%까지의 범위 내에서 랜덤하게 상승. (최소/최대 수치는 카드 등급별로 커스텀 가능하도록 설계)
* **스킬 레벨 강화:**
  + **기본 재료:** 동일한 '베이스 카드' 1장을 소모하여 강화.
  + **강화 효율:** 강화 시도 시, 스킬 레벨은 무조건 +1 확정적으로 상승.
  + **확장성:** 추후 '스킬북'과 같은 별도의 재화를 통한 강화가 가능하도록 구조를 열어둠.
  + **스킬 효율:** 스킬 레벨 당 효과(데미지, 지속시간 등) 증가량은 각 스킬 데이터에서 커스텀 가능하도록 설계.

#### **4.6.2. 마왕 권능 (계정 레벨 시스템)**

* **개념:** 베이스 카드 강화와는 별개로, 플레이어 계정 자체를 성장시키는 영구 패시브 시스템.
* **'권능 포인트' 획득:** 도전 과제(4.7) 달성 시 획득.
* **권능 트리:** 플레이어는 '권능 포인트'를 사용하여 스킬 트리 형태의 영구적인 패시브 효과를 자신의 플레이 스타일에 맞게 선택하여 해금한다.

##### **[상세] 4.6.2.1. 권능 시스템 컨셉 및 구조**

* **명칭 및 설정 (고민중):** '마왕 권능' 대신 \*\*'마신전(Hall of the Demon God)'\*\*이라는 이름으로 변경 고려. 플레이어가 '마신'의 축복을 받아, 출전하는 모든 마왕의 능력치를 영구적으로 강화한다는 설정.
* **트리 구조:**
  + 초기 트리는 전투(피해 증가 계열), 보조(유틸리티 계열), 경영(재화 획득 계열) 등으로 구성.
  + 향후 '화염 속성 특화', '언데드 특화' 등 새로운 트리를 쉽게 추가할 수 있는 확장 가능한 구조로 설계.
* **요소(Node) 설계:**
  + 각 트리 내의 개별 권능(요소)은 여러 단계(Level)를 가질 수 있음.
  + 각 요소의 레벨업에 필요한 '권능 포인트' 및 최대 레벨은 모두 다르게 설정 가능.
  + 레벨 당 스탯 증가량 또한 비선형적으로 설정 가능. (예: 공격력 증가 1레벨(2%p) → 2레벨(3.5%p) → 3레벨(5%p))

### **4.7. 도전 과제 및 업적 시스템**

* **개념:** 플레이어에게 단기 및 장기적인 목표를 제시하고, 다양한 보상을 통해 성취감을 부여하는 시스템.
* **보상 구조:**
  + **핵심 보상:** 주요 과제 및 단계별 보상으로 \*\*'권능 포인트'\*\*를 지급하여 '마왕 권능' 시스템과 직접적으로 연계된다.
  + **특별 보상:** 최고 난이도의 특정 과제를 달성했을 때, \*\*뽑기나 일반적인 방법으로는 얻을 수 없는 고유한 '베이스 카드'(몬스터/마왕)나 '영구 장비'\*\*를 지급한다.
  + **일반 보상:** 재화('크리스탈', '주화'), 마왕 스킨(꾸미기 아이템) 등 다양한 보상을 제공한다.

##### **[상세] 4.7.1. 과제 종류**

* **인스턴스 과제:** 게임 플레이 내에서의 활동 기록 (예: 누적 적 처치 수, 특정 속성 몬스터로 1000킬 달성 등)
* **메타 과제:** 게임 플레이 외부의 성장 및 수집 활동 (예: 특정 베이스 카드 최대 레벨 달성, 모든 C등급 카드 수집 등)
* (세부적인 과제 리스트는 시스템의 우선순위가 낮으므로 추후 구체화)

### **4.8. 랜덤 이벤트 시스템**

* **구조:** 모든 이벤트는 ScriptableObject 기반의 데이터 애셋으로 관리한다. EventManager가 게임 상황에 맞는 이벤트를 목록에서 추출하여 플레이어에게 제시한다.

### **4.9. 재화 시스템**

| **구분** | **재화명** | **주 사용처** |
| --- | --- | --- |
| **영구 재화** | 크리스탈 | 뽑기 (몬스터, 마왕, 영구 장비) |
|  | 주화 | 베이스 카드 강화, 영구 장비 강화 |
|  | 권능 포인트 | 마왕 권능 트리 해금 |
| **인스턴스 재화** | 골드, 마석, 자재 | 인스턴스 내 모든 활동 (인스턴스 장비 제작/강화 포함) |

### **4.10. 던전 방 시스템**

* **기본 구조:** 던전 방은 단순한 배치 공간을 넘어, 전략적인 가치를 지니는 핵심 요소로 기능한다.
* **방 타입:** 전투, 함정, 생산, 버프 4가지 타입을 가진다.
* **고유 특성 및 속성 연계:**
  + **예시 1 (전투 방):** '화염 제단' 방은 "배치된 모든 유닛의 공격력 +15%" 효과를 가진다. 단, 이 방에 배치된 화염 속성 몬스터는 \*\*"공격력 +30%"\*\*의 강화된 효과를 받는다.
  + **예시 2 (버프 방):** '신속의 제단' 방은 인접한 모든 방에 있는 몬스터의 공격 속도를 +20% 증가시킨다.

### **4.11. 적 세력 시스템**

* **개념:** 매번 동일한 패턴의 용사들이 등장하는 단조로움을 피하고, 적에게도 고유한 개성과 전략을 부여하여 플레이의 다양성을 확보하는 시스템.
* **핵심 역할:** 플레이어가 마주하는 적의 유형에 변화를 주어, 고정된 전략이 아닌 상황에 맞는 유연한 몬스터 조합과 던전 방 배치를 유도한다. 이를 통해 리플레이 가치를 높이고 다양한 카드를 육성할 동기를 부여한다.
* **구조:**
  + **세력 데이터 (FactionData):**
    - ScriptableObject 기반으로 각 세력의 데이터를 관리한다.
    - 포함 정보: 세력 이름(예: "성기사단"), 설명, 고유 유닛 리스트, 세력 전용 버프/디버프 등.
  + **세력 등장 방식:**
    - EnemySpawner가 웨이브를 시작할 때, 정의된 FactionData 목록에서 하나의 세력을 무작위로 선택한다.
    - 해당 웨이브에 등장하는 모든 적은 선택된 세력의 유닛 구성과 특성을 따르게 된다.
    - UI를 통해 "이번 웨이브는 [성기사단]이 침공해옵니다!"와 같이 플레이어에게 명확한 피드백을 제공한다.
* **세력별 특성 예시:**
  + **성기사단:** '신성' 속성 공격, 높은 방어력과 체력, 선봉에 '성기사' 보스 등장
  + **숲의 엘프:** '자연' 속성, 빠른 이동/공격 속도, 원거리 유닛 위주, '독' 디버프 활용
  + **강철 드워프:** '대지' 속성, 튼튼한 '중갑' 유닛, 시설 파괴에 특화된 '공성 골렘' 등장
* **확장 계획:**
  + 향후 특정 조건(예: 특정 진행 일수, 위협도 수치)에 따라 더 강력한 세력이 등장하거나, 여러 세력이 연합하여 침공하는 등의 특수 \*\*'침공 이벤트'\*\*를 도입하여 콘텐츠를 확장할 수 있다.

### **4.12. 유물 시스템**

* **개념:** 인스턴스 내에서만 획득하고 유지되는 특수 패시브 아이템. '인스턴스 장비'가 개별 몬스터를 강화한다면, '유물'은 던전 전체나 특정 조건의 모든 유닛에게 영향을 미쳐 더욱 강력하고 광범위한 전략적 변수를 제공한다.
* **핵심 역할:** 어떤 유물을 획득하느냐에 따라 해당 판의 운영 전략이 크게 달라지게 만들어, 매 플레이마다 새로운 경험을 제공하고 로그라이크의 재미를 극대화한다.
* **구조:**
  + **획득처:** '차원문 탐색', '랜덤 이벤트', '엘리트/보스 몬스터 처치' 시 낮은 확률로 획득 가능.
  + **데이터 구조 (ArtifactData):**
    - ScriptableObject 기반으로 각 유물의 데이터를 관리한다.
    - 포함 정보: 유물 이름, 설명, 등급(희귀도), 그리고 가장 중요한 '효과(Effect)' 정보.
    - 효과는 구현된 '스탯 모디파이어' 패턴과 연계하여 구현하는 것을 권장.
* **유물 효과 예시:**
  + **화염 심장:** 모든 화염 속성 몬스터의 공격력 +30%
  + **저주받은 왕관:** 모든 적의 방어력 -20%, 하지만 모든 아군의 체력도 -10% (High-risk, High-return)
  + **고대 지식의 석판:** 전투 시작 시, 무작위 몬스터 2명의 레벨 +1
  + **강철 제련술:** 모든 '중갑' 타입 유닛의 방어력 +50%
  + **피의 계약서:** 모든 아군이 피해를 입을 때마다, 마왕의 스킬 쿨타임이 0.1초 감소.

## **5. 개발 계획 및 현황**

* **현재 상태:** 게임의 핵심 데이터 구조와 전투 계산 로직, 점수 기반 보상 시스템의 기반이 구현됨.
* **다음 목표:**
  + **핵심 루프 완성:** '강화' 시스템(4.6.1)을 구현하여 [전투 → 보상 → 강화 → 재도전]의 메인 루프를 완성.
  + **전략 시스템 기반 구현:** '위협도' 시스템(4.5.2), '적 세력' 시스템(4.11), '유물' 시스템(4.12)의 기본 로직을 구현.
  + **장기 성장 기반 구현:** '마왕 권능' 시스템(4.6.2) 및 '도전 과제' 시스템(4.7)의 데이터 구조와 기본 UI를 설계.
  + **UI 개발:** 로비, 강화, 뽑기 등 핵심 UI 화면 제작.

## **6. 시스템 정책 구체화 작업 목록**

이 항목은 본격적인 기능 개발에 앞서, 개발의 방향성을 명확히 하고 시행착오를 줄이기 위해 반드시 정책이 수립되어야 하는 핵심 시스템 목록입니다.

### **6.1. 전투 변수 데이터 테이블 정의**

* **목표:** '데미지 공식'(4.3.1)에 사용되는 모든 변수의 구체적인 수치와 데이터 구조를 확정한다.
* **필요 작업:**
  + **아머 타입별 피해 감소율 테이블:** 경갑, 평갑, 중갑의 물리/마법 피해 감소율을 구체적인 % 수치로 정의.
  + **속성 상성 계수 테이블:** 모든 속성 간의 상성 관계를 공격 시 피해량 배율(예: 불 > 바람 = 150% 데미지)로 정의.
  + **스킬 계수 정책:** 각 스킬의 레벨별 피해량, 지속 시간, 쿨타임 등 성장 수치를 어떻게 관리할지에 대한 규칙 수립. (밸런싱 툴과 연계)

### **6.2. 게임 경제 및 성장 곡선 설계**

* **목표:** 플레이어의 평균적인 성장 속도를 정의하고, 재화의 획득과 소모 간의 균형을 맞춘다.
* **필요 작업:**
  + **재화 획득량 정의:** 웨이브 클리어, 적 처치, 인스턴스 활동(침략, 탐색 등)을 통해 얻는 '주화'와 '크리스탈'의 평균 기대 획득량 산정.
  + **재화 소모량 정의:**
    - 베이스 카드 강화 비용 테이블: 카드의 등급, 현재 강화 레벨에 따라 '주화' 소모량을 구체적으로 설계.
    - 뽑기 비용 및 확률 테이블: '크리스탈'을 소모하는 뽑기 상품의 가격과, 등급별 카드(몬스터, 장비 등)의 획득 확률을 정의.
  + **성장 속도 모델링:** 일반적인 플레이어가 특정 등급의 카드를 최대 레벨까지 강화하는 데 걸리는 예상 플레이 시간을 정의하고, 이를 바탕으로 재화 밸런스를 조정.

### **6.3. 초기 유저 경험(FTUE) 동선 설계**

* **목표:** 신규 유저가 게임의 복잡한 시스템에 압도되지 않고, 핵심 재미를 느끼며 자연스럽게 학습할 수 있는 초기 플레이 동선을 설계한다.
* **필요 작업:**
  + **기능 해금 순서 정의:** '베이스 카드 강화', '마왕 권능', '위협도', '침략' 등 핵심 시스템들이 어떤 순서와 조건(예: 플레이어 레벨, 특정 스테이지 클리어)으로 유저에게 개방될지 결정.
  + **튜토리얼 시나리오 작성:** 각 핵심 기능이 처음 개방될 때, 유저에게 해당 시스템의 사용법과 중요성을 알려주는 단계별 튜토리얼 가이드를 작성. (예: 최초의 '베이스 카드 강화'는 강제 진행)
  + **초반 목표 제시:** 유저가 초반에 무엇을 해야 할지 명확히 인지할 수 있도록, '가이드 퀘스트' 형태의 단기 목표를 제공.

## **7. 기획 심화 및 확장 제안**

이 항목은 현재 확정된 기획을 바탕으로, 향후 게임의 깊이와 재미를 더할 수 있는 추가적인 아이디어를 제안합니다.

### **7.1. 심화된 던전 상호작용: 환경 변화 및 함정 활성화**

* **기회:** 현재 던전 방 시스템(4.10)은 배치된 유닛에게 버프를 주는 정적인 형태입니다. 여기에 플레이어(마왕)가 직접 개입하여 전장의 환경을 동적으로 바꿀 수 있는 요소를 추가하면, 더욱 능동적이고 전략적인 플레이를 유도할 수 있습니다.
* **구체화 제안:**
  + **활성화 함정 방:** 기존의 자동 함정 방과 달리, 플레이어가 인게임 재화('마석' 등)를 소모하여 직접 발동시키는 강력한 함정 방을 추가합니다.
    - **예시 1:** '가시 함정' 방 - 마석 50을 소모하여 바닥에서 가시를 솟아오르게 해 해당 방의 모든 적에게 3초간 기절 및 피해를 입힙니다. (쿨타임 존재)
    - **예시 2:** '급류 함정' 방 - 마석 100을 소모하여 방 전체에 급류를 일으켜 모든 적을 입구 쪽으로 밀어냅니다.
  + **방과 방의 연계(Synergy) 효과:** 특정 속성이나 타입의 방을 인접하게 건설했을 때 발생하는 특수 효과를 도입합니다.
    - **예시 1:** '늪지대' 방 옆에 '독안개' 방을 건설하면, 늪지대를 지나는 적들의 이동 속도 감소 효과가 2배로 증가합니다.
    - **예시 2:** '제단' 타입의 방을 3개 이상 연결하면, 모든 제단에 배치된 몬스터의 스킬 쿨타임이 10% 감소합니다.
* **기대 효과:**
  + 단순한 유닛 배치를 넘어, 방의 조합과 재화 사용 타이밍까지 고려하는 깊이 있는 전략성을 제공합니다.
  + 위기 상황에서 플레이어의 직접적인 개입으로 전세를 뒤집는 극적인 재미를 선사합니다.

### **7.2. 비동기 PvP 콘텐츠: 타 유저 던전 침공**

* **기회:** '침략'(4.5.1) 시스템은 현재 PvE 콘텐츠입니다. 이를 다른 유저를 상대로 하는 비동기(Asynchronous) PvP 콘텐츠로 확장하면, 엔드 콘텐츠를 확보하고 경쟁의 재미를 통해 장기적인 플레이 동기를 부여할 수 있습니다.
* **구체화 제안:**
  + **매칭 시스템:** 비슷한 레벨이나 랭킹의 다른 플레이어를 매칭하여 침공 대상을 정합니다.
  + **방어 설정:** 플레이어는 자신의 로비에서 '방어용 던전'을 별도로 설정합니다. 여기에 배치된 몬스터들은 영구 성장(베이스 카드 강화, 마왕 권능)이 모두 적용된 상태로 AI에 의해 조종됩니다.
  + **침공 규칙:**
    - 침공하는 플레이어는 자신의 몬스터들로 파티를 구성하여 출전시킵니다.
    - 제한 시간 내에 방어측 던전의 '마왕' 혹은 '심장부'를 파괴하면 승리합니다.
    - 침공에 성공하면 랭킹 포인트와 특별 재화(예: '명예 주화')를 획득하며, 이 재화는 PvP 전용 상점에서 특별한 아이템을 구매하는 데 사용됩니다.
  + **방어 기록 및 복수:** 자신의 던전이 침공당한 기록(로그)을 확인할 수 있으며, 해당 플레이어에게 '복수'할 기회가 주어집니다.
* **기대 효과:**
  + 자신의 몬스터와 던전을 성장시켜야 할 명확하고 강력한 동기를 제공합니다.
  + 다른 유저의 창의적인 던전 구성을 공략하는 새로운 형태의 전략적 재미를 제공합니다.
  + 랭킹 시스템과 결합하여 경쟁심을 자극하고, 커뮤니티 활성화에 기여합니다.