

Dungeon and Signal

팀: MBTI 과몰입

1. 게임 개요

- 장르: 전략 시뮬레이션, 팀 빌딩, 오토 배틀
- 대상 플랫폼: 모바일 Android
- 개발 엔진: 유니티 2021.3.6f1
- 시점: 2D 쿼터 뷰
- 화면 비율: 2400 x 1080 (20:9) / 가로 화면

2. 게임 스토리(시놉시스)

지구 온난화로 인해 인간을 공격하는 몬스터 들이 세상에 나타났다. 국방부 소속인 주인공은 사람들을 지키기 위해 마법을 쓰는 용병 들을 고용하여 몬스터 들을 물리치고자 하는데...

3. 게임 플레이

게임 시작 시

- 기본 용병 4명(화염 전사, 수도승, 물의 전사, 모래 암살자) 중 한 명을 선택한다. 이후 지도로 이동한다.

| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
|  화염 전사 |  수도승 |  물의 전사 |  암살자 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|

- 지도에서 시작 지점을 선택한다.
- 시작 시 플레이어의 MBTI를 입력한다. 입력한 대로 선택한 용병의 MBTI가 정해진다. 입력을 안 하면, 랜덤으로 정해진다.

수집 요소

- 용병: 용병을 모집하여 용병단을 구성할 수 있다.

- 돈: 전투 승리 시 보상으로 돈을 지급하며, 돈으로 용병을 고용하거나, 장비를 구매할 수 있다.
- 장비: 각 용병은 장비를 3개까지 착용할 수 있다. 3개 이상의 장비를 보유하면, 이동시마다 체력(허기)이 소모된다. 전투시에는 장비 3개의 효과만 받을 수 있다.

4. 지도

처음 시작 시 좌측의 시작 지점들 중 하나를 선택하여 해당 지역의 이벤트로 넘어간다.

해당 지역의 이벤트가 종료되면, 다시 지도로 돌아와 다음 이동지를 선택할 수 있다.

다음 선택 가능한 이동지는 해당 지역에서 오른쪽으로 이어진 지역들이다.

지도의 오른쪽 끝에는 하나의 종료 지점에 보스가 있으며, 보스를 클리어하면 다음 스테이지 지도로 넘어간다.

스테이지 1 - 해골 도시

스테이지 2 - 죽음의 도시

스테이지 3 - 고대 도시



참고 이미지. Slay the Spire: 지도를 확인하여 전략적으로 어느 경로로 갈지 선택할 수 있다.

각 이동 지점은 장소로 구분된다. 처음 시작하는 선택 지점은 모두 숲(전투 지역)이다.

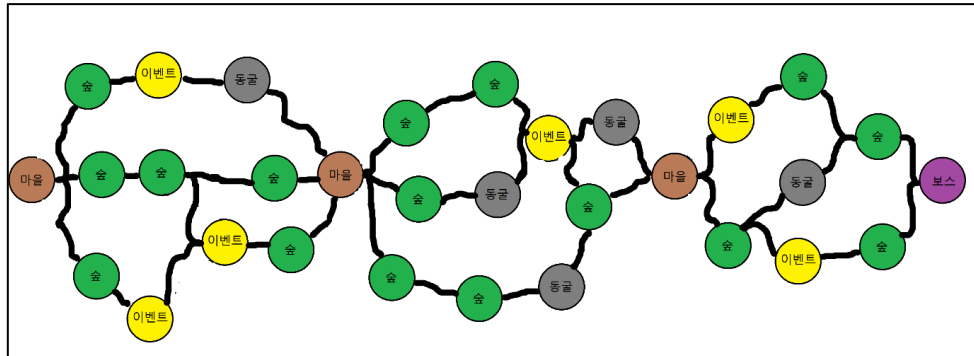
| 장소(구분) | 설명 |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 숲(전투) | 일반 적(일반 몬스터)과의 전투가 진행된다. |
| 동굴(전투) | 강한 적(정예 몬스터)이 나타나는 장소. 추가 보상을 획득할 수 있다. |
| 보스(전투) | 각 단계별로 최종 보스 몬스터와의 전투가 진행된다. |
| 마을 | 현재 위치가 <u>세이프 포인트</u> 가 된다. 세가지 건물이 있다. 여관 - 아군의 체력과 허기를 회복할 수 있다. 상점 - 일반/특수 장비를 구매할 수 있다. 길드 - 용병을 모집할 수 있다. |
| 이벤트 | 해당 지역에 맞는 이벤트가 발생한다. |

(전투)지역을 선택할 경우, <5. 전투>로 넘어간다.

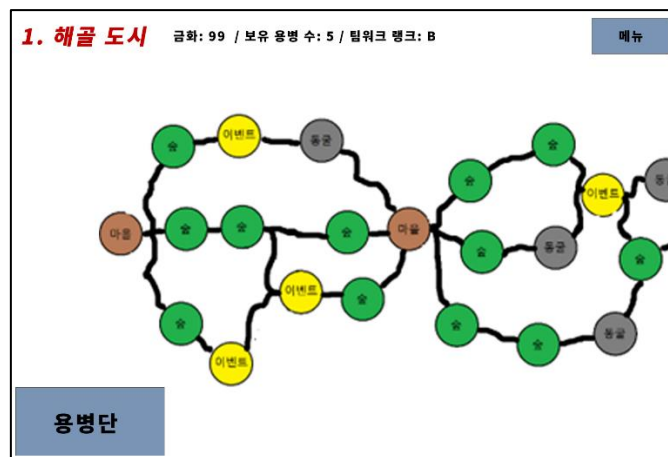
마을 지역을 선택할 경우, 마을로 이동한다.

이벤트 지역일 경우, 발생할 수 있는 이벤트 중 한가지가 발생한다.

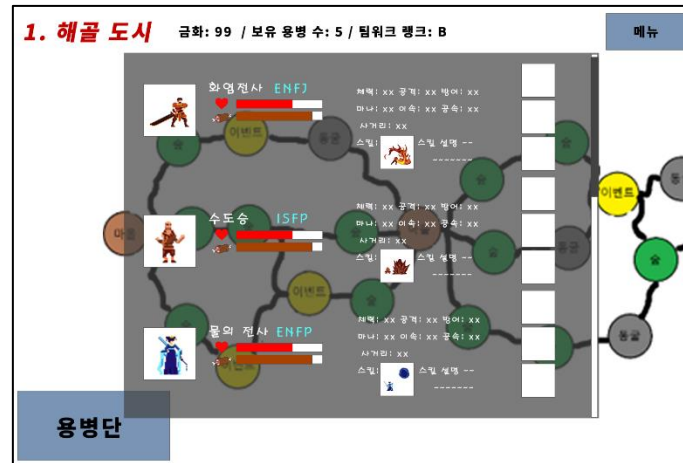
지도는 매 게임 / 단계마다 절차적으로 생성된다.



- 처음 시작 위치는 마을이며, 마을 화면으로 넘어가지 않는다. 마을 3개는 고정적으로 생기며, 마을에서 이동할 때 2~3개의 갈림길이 생긴다.
- 한 지점에서 이동할 수 있는 다음 지점은 1~2개이다.
- 3~4지역을 이동하면 다음 마을로 이동할 수 있고, 지역의 비율은 숲/이벤트/동굴이 (확률적으로 50~70 : 15~35 : 15~35) 비율로 생긴다.



지도 화면 좌측에는 <용병단> 버튼이 있다. 버튼을 누르면 아래와 같은 창이 뜬다.



현재 보유하고 있는 용병의 구성, 아군의 현재 체력/허기, 장비를 확인할 수 있다. 화면은 스크롤을 통해 아래로 내릴 수 있다.

드래그를 통해 장비를 옮길 수 있으며, 같은 장비에 드래그를 하면 강화를 할 수 있다. 장비 칸에 있는 음식은 드래그하여 캐릭터에게 주면 먹을 수 있다.

각 정보를 한 번 클릭하면 다음 정보를 확인할 수 있다.

- MBTI 정보: 다른 아군 용병들과의 관계를 나타냄.
- 체력 & 허기: 각각 (현재 체력 / 최대체력) & (현재 허기 / 100)을 표시한다.
- 장비: 장비의 효과를 보여준다.
- 음식: “허기를 가득 채운다”라는 문구를 띄운다. 캐릭터에게 드래그해서 먹을 수 있다.

5. 전투

전투 3단계로 나누어진다.

| 단계 | 전투 준비 | 전투 | 전투 결과 |
|---------|-------------------|----|-------|
| 플레이어 행동 | 전투 정보 확인 -> 아군 배치 | . | 보상 획득 |

[전투 준비]: 전투에 들어가기 전 적과 전투 장소에 대한 정보를 확인할 수 있다.

〈정보 확인 창〉

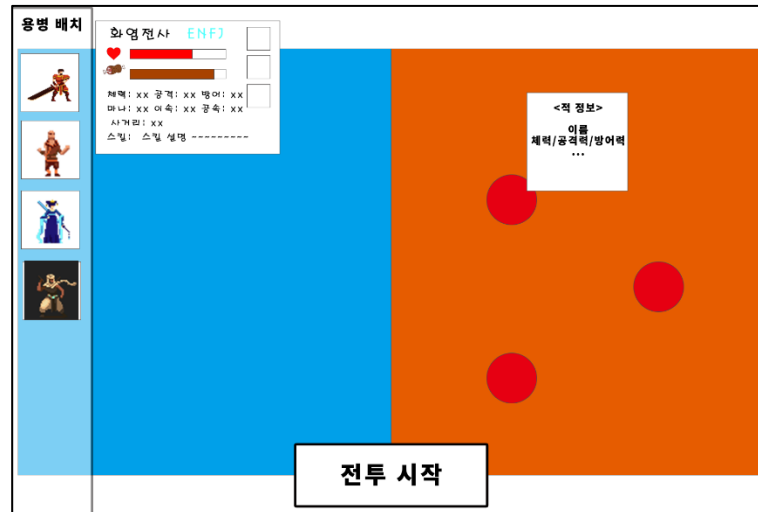
좌측에 아군 용병들이 나타난다.

용병 아이콘을 한 번 클릭하면, 자세한 용병 정보(공격력, 방어력 등)를 확인할 수 있다.

용병 아이콘을 드래그하여 아군 영역(파란색)에 배치할 수 있다.

적군의 영역에서 적의 위치를 확인할 수 있고, 한 번 클릭하여 적 정보를 확인할 수 있다.

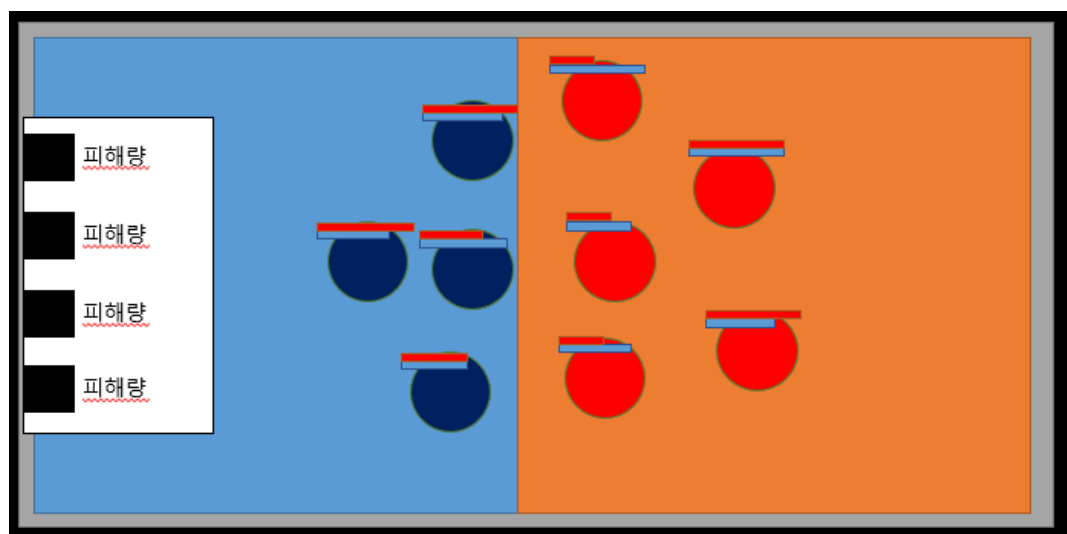
맵 중간중간 장애물이 배치되어 있다.



[전투 준비] UI 구상도.

전투 시작 버튼을 누르면 [전투] 단계로 넘어간다.

[전투]: 배치된 위치에서 용병들이 자동으로 전투를 한다. 플레이어는 전투 중 어떠한 개입도 할 수 없으며, 현재 전투의 기여도(가한 피해량, 잃은 체력)를 확인할 수 있다. 각 용병과 몬스터의 남은 체력과 현재 마나는 각 캐릭터 위에 표시된다.

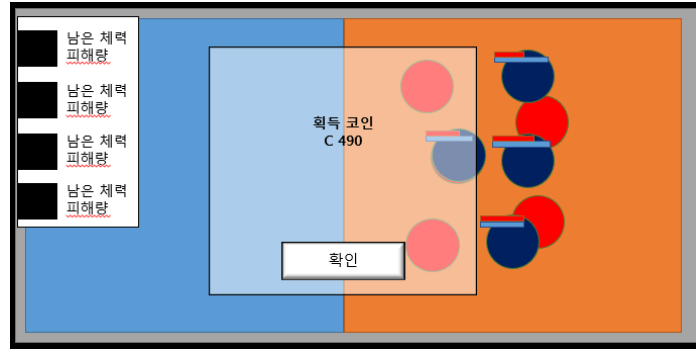


적을 모두 처치하거나, 아군이 모두 처치 당하면 [전투 결과] 단계로 넘어간다.

[전투 결과]


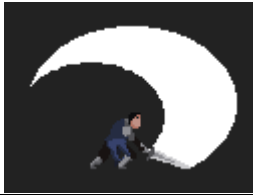
전투에서 패배 시 현재 가지고 있는 코인을 모두 소모하고, 세이프 포인트로 돌아간다.



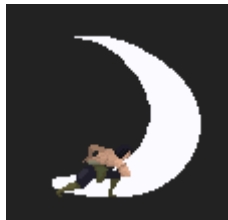


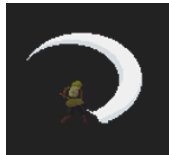
승리 시에는 적의 전투력에 비례한 코인을 획득한다.












6. 용병



- 전투에서 잃은 체력은 유지됨. 체력이 0이 되면, 기절 상태가 되어 전투에 참여할 수 없음.
- 마나는 전투 시작 시 0. 기본 공격 시 10씩 채워짐.
- 데미지 계산 = $(100 / (\text{방어력} + 100)) * \text{피해량}$
- 공격 속도 = 초당 공격 횟수
- 용병은 최대 3개의 장비를 보유할 수 있다.
- 허기는 기본적으로 100을 가지고 있으며, 지역을 하나 이동할 때마다 10씩 허기를 소모한다.
- 전투에 참여한 용병은 전투 시간에 비례하여 추가로 허기를 소모한다. 허기가 바닥이 되면, 기절 상태가 된다.
- 이동속도에 비례하여 회피 가능. 이동속도/1000 % 확률로 기본 공격 회피.
Ex) 이동 속도 30 = 3% 확률로 기본 공격 회피.
- 치명타는 기본 공격에 적용. 피해량 150% 증가. 치명타 확률은 모두 동일하게 10%.

| 00. 기사 Warrior | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------|-------|------------|-----------|
|  | 600 | 40 | 40 | 50 | 30 | 1.5칸 | 1.15 |
| | 기본 전사형 캐릭터. <스킬> -기를 모아 강하게 내려친다. 전방 모든 적에게 공격력의 200%의 데미지를 준다.  | | | | | | |
| 01. 궁수 Archer | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
| | 400 | 30 | 25 | 30 | 40 | 5칸 | 1.3 |

| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------|-------|------------|-----------|
|  | 기본 사격형 캐릭터. 〈스킬〉 -다음 기본 공격에 활을 3발 연속 발사한다. 3발을 모두 맞은 적은 뒤로 잠시 밀려난다. [한 발 공격에 3발씩 화살 발사] | | | | | | |
| 02. 무도가 GymRat | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속도 |
|  | 700 | 30 | 45 | 70 | 20 | 1.5칸 | 1.05 |
| | 기본 탱커 캐릭터. 마나가 큰 만큼 강력한 스킬 사용. 〈스킬〉 -기를 모아 전방으로 강한 검기를 날린다. 적을 관통하며 맵 끝까지 날라가며, 검기에 맞은 적은 공격력의 150% 데미지를 받는다.  [검기 발사] (검기 추가 예정) | | | | | | |
| 03. 사냥꾼 Hunter | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
|  | 450 | 45 | 30 | 60 | 50 | 4칸 | 1.2 |
| | 기본 공격은 원거리, 스킬 사용시 근거리 공격. 〈스킬〉 -공격 사거리가 1이되며 근접 공격을 한다. 공격 속도가 2배가 되며, 매 공격마다 120%의 데미지를 준다.  [기본 공격 - 투창]  [스킬 공격 - 근접] | | | | | | |
| 04. 마법사 Magician | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
| | 400 | 35 | 20 | 40 | 30 | 3칸 | 1.05 |

|  | <p>기본 주문형 캐릭터. 넓은 범위에 피해를 주는 스킬 사용.</p> <p>〈스킬〉 -주변 모든 적에게 공격력의 150%의 데미지를 준다.</p> <div data-bbox="451 465 620 658">  </div> <p>(주변에 터지는 효과 추가 예정)</p> | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------|-------|------------|-----------|
| 05. 화염술사 Flame | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
|  | 350 | 25 | 20 | - | 10 | 2칸 | 1.0 |
| 06. 마궁수 Arcane Archer | | | | | | | |
|  | 400 | 40 | 20 | 30 | 45 | 3칸 | 1.25 |
| 07. 바이킹 Axe Man | | | | | | | |
|  | 650 | 45 | 50 | 70 | 25 | 1칸 | 1.1 |
| 08. 푸른 마녀 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------|-------|------------|-----------|
| |  | | | | | | |
| 15. 모래 암살자 Wind Assassin | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
| | 400 | 40 | 35 | 80 | 30 | 1.2칸 | 1.25 |
|  | <p>적의 주요 딜러를 암살하는 암살자.</p> <p>〈스킬〉 고속으로 이동하여, 남은 체력이 가장 적은 적을 기습한다. 해당 적에게 순간 이동을 하며, 150%의 데미지를 준다.</p> <div>   </div> | | | | | | |
| 16. 무사 Samurai | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
| | 500 | 35 | 30 | 80 | 40 | 1.5칸 | 1.35 |
|  | <p>빠른 공격 속도의 전사. 적진으로 침투하여 전투.</p> <p>〈스킬〉 검을 휘두르며 전방으로 5칸을 이동. 범위 안에 적들에게 150%의 데미지를 줌.</p>  | | | | | | |
| 17. 전기 기사 Electric Warrior | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 거리 | 공격 속 도 |
| | 550 | 40 | 30 | 70 | 25 | 1.5칸 | 1.15 |
|  | <p>전기를 이용해 공격하는 전사.</p> <p>〈스킬〉 스킬 사용시 공격 속도의 2배 증가하며, 3연 공격을 수행한다. 각 공격은 80%의 피해를 주며, 마지막 공격은 적을 3초간 기절시킨다. 3번 공격 이후 공격 속도는 돌아온다.</p> <div>    </div> | | | | | | |
| 18. 사무라이 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사 | 공격 속 |



| | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
| Samurai2 | | | | | | 거리 | 도 |
|  | 400 | 25 | 30 | 80 | 35 | 1.3칸 | 1.2 |
| 도술을 사용하는 무사. 〈스킬〉 현재 능력치의 50%를 가지는 분신을 소환한다. 분신은 피해를 입으면 사라진다. | | | | | | | |
| 19. 아서 King | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 600 | 25 | 40 | 100 | 25 | 1.5칸 | 1.05 |
| 버프형 전사. 〈스킬〉 5초간 팀 전체의 공격력을 (공격력 * 0.1)만큼 증가시키고, 공격속도를 (공격력 * 0.01) 증가시킨다. | | | | | | | |



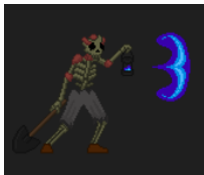


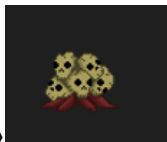
상태 이상:

| | |
|----|------------------------------------------------|
| 화상 | 5초간 초당 5의 피해를 입는다. |
| 기절 | 어떤 행동도 하지 못한 채 멈춘다. |
| 은신 | 1초간 적이 공격하지 못하는 상태가 된다. 타겟팅(적의 공격 대상)이 풀린다. |



7. 몬스터








1단계-해골 도시

| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
| 100. 해골 전사 (일반) 30~50원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 200 | 10 | 10 | - | 30 | 1칸 | 1.05 |
| 101. 해골 근위병 (일반) 50~70원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 250 | 20 | 15 | - | 30 | 1.3칸 | 1.1 |
| 102. 해골 철퇴병 (일반) 50~70원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
| | 250 | 25 | 15 | - | 20 | 1.2칸 | 0.95 |

| | | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
|  | | | | | | | |
| 103. 해골 광부 (정예) 200~300 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 450 | 20 | 20 | 50 | 20 | 2칸 | 0.9 |
| | <p>〈스킬〉 전방으로 작은 파동을 발사한다. 전방에 모든 적에게 150%의 데미지를 준다.</p>  | | | | | | |
| 104. 해골 수집가 (보스) 400~600 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 600 | 20 | 30 | - | 30 | 2.5칸 | 1.1 |
| | <p>〈스킬〉 사망 시 해골 무더기 상태가 된다. 해골 무더기 상태에서는 무적이 되며, 3초 뒤 최대 체력으로 부활한다.</p> <div></div> <p>해골 무더기 상태-> 부활-></p> | | | | | | |

2단계-죽음의 도시

| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
| 105. 플라잉 아이 (일반) 50~100원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 250 | 20 | 10 | - | 50 | 1칸 | 1.0 |
| 106. 악마의 도끼병 (일반) 100~200원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 300 | 25 | 15 | - | 30 | 1.2칸 | 1.1 |
| 107. 공포 버섯 (일반) 100~200원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |

| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
|  | 450 | 20 | 30 | - | 20 | 1칸 | 0.9 |
| | | | | | | | |
| 108/109/110. 빨간 슬라임 (일반) 30~40 / 100~120 / 150~180원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 300 | 30 | 30 | - | 20 | 1칸 | 0.8 |
| | <p>슬라임은 사망 시 한 단계 낮은 슬라임으로 부활한다. 부활시 체력/공격력/방어력이 50%씩 감소한다. (체력/공격력/방어력)</p> <div>  (200/20/20) </div> <div>  (100/10/10) </div> | | | | | | |
| 111. 데몬 슬라임 (보스) 700~800원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 1000 | 30 | 35 | 200 | 40 | 2칸 | 1.1 |
| | <p>〈스킬〉 빨간 슬라임 둘을 소환한다.</p> | | | | | | |
| 112. 죽음의 인도자 (정예) 400~500원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|  | 750 | 40 | 30 | 100 | 30 | 2칸 | 1.0 |
| | <p>스킬: 적 전체의 방어력을 5초간 20 감소시킨다.</p>  | | | | | | |

3단계-고대 도시

| | | | | | | | |
|---------------------------|----|-----|-----|-------|-------|--------|-------|
| 113. 고블린 (일반) 100~150원 | 체력 | 공격력 | 방어력 | 최대 마나 | 이동 속도 | 공격 사거리 | 공격 속도 |
|---------------------------|----|-----|-----|-------|-------|--------|-------|

| | | |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------|--|
| |  | |
| | | |

7-1. 적 등장 패턴

- 중간 마을에 따라 단계가 1씩 늘어남. 처음 시작 시 1단계, 첫 번째 마을 방문 후 2단계, 두 번째 마을 방문 후 3단계.

해골 도시(1) 숲

| | | | |
|-----|---------------------|-------------------------------|--------------------|
| 1단계 | 해골 전사 3 | 해골 전사 1 + 해골 근위병 1 | 해골 전사 1 + 해골 철퇴병 1 |
| 2단계 | 해골 근위병 2 | 해골 전사 2 + 해골 근위병 1 | 해골 전사 2 + 해골 철퇴병 1 |
| 3단계 | 해골 근위병 2 + 해골 철퇴병 2 | 해골 전사 3 + 해골 근위병 1 + 해골 철퇴병 1 | 해골 전사 5마리 |

해골 도시(1) 동굴

| | |
|-----|-------------------|
| 1단계 | 해골 광부 1 |
| 2단계 | 해골 광부 1 + 해골 전사 2 |
| 3단계 | 해골 광부 2 |

해골 도시(1) 보스

| | |
|--|---------------------|
| | 해골 수집가 1 + 해골 근위병 3 |
|--|---------------------|

죽음의 도시(2) 숲

| | | | |
|-----|----------|--------------------------------|---------------------|
| 1단계 | 플라잉 아이 3 | 플라잉 아이 1 + 악마의 도끼병 1 | 플라잉 아이 1 + 공포 버섯 1 |
| 2단계 | 초록 슬라임 7 | 플라잉 아이 2 + 파란 슬라임 2 | 악마의 도끼병 1 + 공포 버섯 1 |
| 3단계 | 빨간 슬라임 3 | 플라잉 아이 3 + 악마의 도끼병 1 + 공포 버섯 1 | 빨간 슬라임 1 + 공포 버섯 2 |

죽음의 도시(2) 동굴

| | |
|-----|-----------------------|
| 1단계 | 죽음의 인도자 1 |
| 2단계 | 죽음의 인도자 1 + 악마의 도끼병 2 |
| 3단계 | 죽음의 인도자 1 + 해골 광부 2 |

죽음의 도시(2) 보스

| | |
|--|---------------------|
| | 데몬 슬라임 1 + 빨간 슬라임 2 |
|--|---------------------|

고대 도시(3) 숲

| | | | |
|-----|-------------------|-------------------|-----------------|
| 1단계 | 고블린 3 | 고블린 1 + 새끼 임프 1 | 고블린 1 + 파이어 웜 1 |
| 2단계 | 새끼 임프 2 + 파이어 웜 1 | 고블린 3 + 파이어 웜 1 | 악마법사 1 |
| 3단계 | 악마법사 1 + 새끼 임프 2 | 새끼 임프 3 + 파이어 웜 2 | 고블린 10 |

고대 도시(3) 동굴

| | |
|-----|-------------------|
| 1단계 | 악마법사 1 + 새끼 임프 2 |
| 2단계 | 고대 가디언 1 + 고블린 2 |
| 3단계 | 고대 가디언 1 + 악마법사 1 |

고대 도시(3) 보스

| | |
|--|--------------------|
| | 고대 골렘 1 + 고대 가디언 2 |
|--|--------------------|

8. 장비

- 전투 시 적 유닛 하나는 기본 장비 중 하나를 착용하고 있다.
- 전투 승리 시 해당 장비를 획득할 수 있다.
- 장비의 등급은 1~5 ★ 이루어져 있다.
- 같은 장비 두개를 합쳐서 다음 ★로 강화할 수 있다.
- 장비는 지도에서 용병에게 장착시키거나 제거할 수 있다.

기본 장비

| 장비 종류 | 효과 (★/★★/★★★/★★★★/★★★★★/★★★★★★) |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 3등급부터 특수 효과 부여 |
| 검 | 공격력 증가 (2/5/15/40/100) 가한 피해의 (0/0/1/2/5)% 흡혈      |
| 활 | 공격 속도 증가 (0.1/0.3/0.7/0.2/0.5) 피해를 입을 때 (0/0/5/10/30)% 확률로 회피 |

| | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| |  |
| 방패 | 방어력 증가 (2/5/15/40/100) 전투 시작 시 (0/0/1/2/5)회 공격을 막아주는 보호막 생성  |
| 갑옷 | 최대 체력 증가 (20/50/150/400/1000) *장착 시 현재 체력도 증가 전투 시작 시 (0/0/50/100/300)의 체력 회복  |

장비 가격 50 / 150 / 400 / 950 / 2000

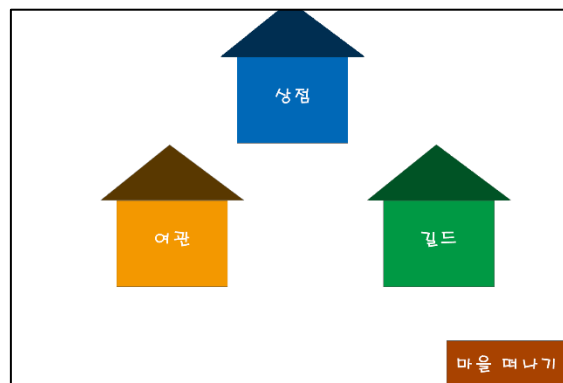
특수 장비

-강화가 불가능함. 마을에서만 구매 가능하다 (몬스터 드랍 X)

-특수 장비의 등급에 따라 가격/등장 시점 결정.

| 장비 종류 | 효과 |
|------------------|------------------------------------------------------------|
| 불사조의 깃털 ★★★★★ | 전투 중 체력을 모두 잃었을 때, 1회 체력을 가득 채워준다. 사용시 장비가 파괴된다. |
| 헤르메스의 신발 ★★★★ | 이동속도가 30 증가한다. 회피 확률을 20% 증가시킨다. |
| 황금 보호막 ★★★★★ | 전투시 5초마다 피해를 1회 막아주는 보호막이 생긴다. |
| 영혼의 검 ★★★★★ | 공격력 20 증가한다. 전투에서 적을 처치할 경우, 해당 적 공격력의 10%를 영구적으로 가져온다. |
| 부러진 검 ★ | 효과 X. 이 검을 들고, 전투에 15번 참여하면 해당 장비가 엑스칼리버로 변한다. |
| 엑스칼리버 ★★★★★★ | 공격력 120 증가. 공격 속도 0.6 증가. 해당 장비는 용병에게서 제거할 수 없다. |
| 생명의 검 ★★★★ | 공격 시 피해량의 3%를 회복한다. |

9. 마을



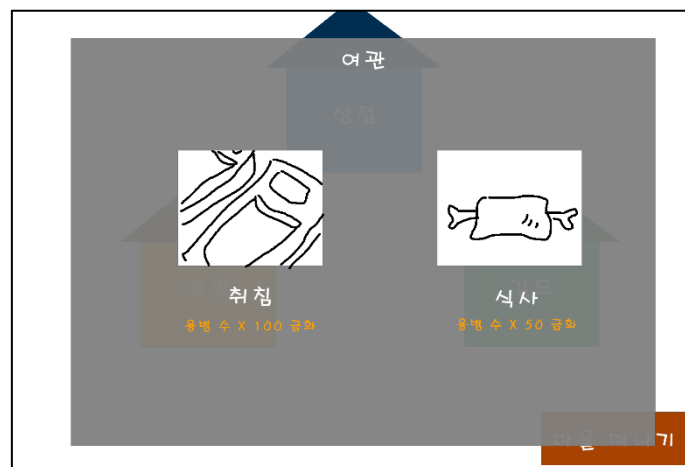
- 마을에 들어오면 세 건물을 선택할 수 있음.
- 각각의 건물에 맞는 이벤트 화면이 뜬.

9-1. 상점



- 각 마을마다 일반 장비 중 3개와 특수 장비 1개가 랜덤으로 정해짐.
- 스테이지에 따라 해당 등급의 일반 장비 2개, 1단계 높은 단계의 일반 장비 1개를 구매할 수 있다.
- EX) 2스테이지에서는 2단계(2성) 2개, 3단계(3성) 1개.
- 장비를 한 번 클릭하면, 효과 설명과 함께 구매 버튼이 나온다. 구매 버튼을 클릭하면 어떤 용병에게 줄지 선택할 수 있다.

9-2. 여관



- 여관에서는 취침, 식사를 선택할 수 있다.
- 취침을 선택하면, 모든 용병이 전체 체력의 50%를 회복한다. 비용은 용병 수 * 100 금화.

- 식사를 선택하면, 모든 용병의 허기가 가득 찬다. 비용은 용병 수 * 50 금화.
- 한 번 선택을 하면 다시 선택할 수 없다.

9-3. 길드



- 마을마다 3명의 용병을 길드에서 영입할 수 있다.
- 용병을 클릭하면, 해당 용병의 스탯이 보이며 아군 용병들과의 관계가 나타난다.
- 고용 버튼을 눌러 비용을 지불하고 고용할 수 있다.

10. 이벤트 지역

해당 지역에 맞는 이벤트가 발생한다.

| 이벤트 지역 명 | 효과 |
|----------|------------------------------------------------------------------------------|
| 생명의 샘 | 선택 - 모든 아군 용병의 생명력을 최대 체력의 10%씩 회복. - 용병 하나의 생명력 전체 체력 회복. |
| 캠프 파이어 | 선택 - 진실 게임: 팀워크 포인트가 영구적으로 2증가 - 휴식: 모든 아군 용병의 생명력을 최대 체력의 10%씩 회복. |
| 진실의 방으로 | - 소유한 용병 중 한 명의 MBTI를 랜덤으로 변화시킨다. |
| 떠돌이 상인 | 선택 - 금화 100을 지불하고, 무작위 일반 장비 획득. - 금화 1000을 지불하고, 무작위 특수 장비 획득. |
| 뱀 출현 | 선택 - 도망간다: 모든 용병의 허기 10 감소 - 맞서 싸운다: 금화 500 획득. 모든 용병이 현재 체력의 10%를 잃음. |
| 상황 별 문답 | 유저가 선택하며, 선택한 답변에 해당하는 MBTI를 가진 용병의 공격력, 체력, 방어력 중 랜덤으로 +5~10% |

| | |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>증가하거나 해당 MBTI가 아닌 용병의 일부가 공격력, 체력, 방어력 중 랜덤으로 +5~10% 감소함</p> <p>긍정결과 => 이에 공감한 용병의 전의가 올라가고 있습니다! 부정결과 => 일부 용병들은 당신의 대답을 썩 달가워하지 않습니다..</p> |
| | <p>예시1) 당신에게 사랑이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사랑이 없는 삶이란 상상할 수 없다(ESFP, ESFJ, ENFP, ENTP, ESTP) - 인생에서 한 번쯤은 겪어봐야 하는 것이다. - 제대로 빠지면 피곤한 것이다. |
| | <p>예시2) 당신은 세상을 ----는 자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지배하는 자 - 구원하는 자 - 파괴하는 자 - 탈출하는 자 |
| | <p>예시 3) 당신이 무언가를 엄청나게 열심히 해서 뛰어난 성과를 이루었다 그때 누군가가 "와 열심히 안 하시는 것 같았는데, 제일 잘 하셨네요! 완전 재능있나봐요."</p> <ul style="list-style-type: none"> - (뿌듯)(주체할 수 없는 입꼬리) (T) - 무슨 말을 그렇게 해 .. (마음의 상처) (F) |
| | <p>예시 4) 슬픔을 나누면</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반이 된다 (F) - 슬픈 사람이 둘 (T) |
| | <p>예시 5) 당신은 노래를 들을 때</p> <ul style="list-style-type: none"> - 멜로디가 좋으면 일단 저장한다. (S) - 가사를 곱씹어본다. 멜로디가 좋더라도 가사가 매칭되지 않으면 별로다. (N) |
| | 등등... |

MBTI 관계 이벤트

| 이벤트 이름 | 발생 조건 | 이벤트 내용 |
|-----------|----------------------------|------------------------|
| 집 좀 보내줘 | 전체에서 E용병의 수가 2/3이상을 차지할 경우 | I용병의 용병의 체력이 10% 감소한다. |
| 소리 없는 아우성 | 전체에서 I용병의 수가 2/3이상을 차지할 경우 | E용병의 용병의 체력이 10% 감소한다. |
| 플랜 Z까지 | 전체에서 J용병의 수가 2/3이상을 차지할 경우 | P 용병의 체력이 10% 감소한다. |
| 무계획도 계획이 | 전체에서 P용병의 수가 2/3이상을 차지할 경우 | J 용병의 체력이 10% 감소한다. |

| | | |
|----------------|----------------------------------------------|-------------------------------------|
| 다 | 경우 | 소한다. |
| 팀워크 | 두 용병이 함께 공격하여 적을 무찌른 경우 | 관계 점수가 +1 (확률 30%) |
| 그거 제거예요 | 관계 점수가 0 이하인 상대 용병이 막타를 빼앗은 경우 | 관계 점수가 -1 (확률 50%) |
| 내가 낫지 | 용병 A와 관계 점수가 0 이하인 용병B가 막타를 빼앗긴 경우 | A의 공격력 20% 증가, 10초 간 |
| 우리는 하나! | 관계 점수가 +4 이상인 용병이 함께 공격할 경우 | 서로의 공격력 20% 증가 (확률 50%), 10초 간 |
| 난 너만 지킨다 | 관계 점수가 +6 이상인 용병의 체력이 10% 이하인 상황에서 공격당할 경우 | 상대 용병은 해당 용병 앞으로 나서서 공격한다. (확률 50%) |
| 넌 나만 바라봐 | 용병 A와 관계 점수가 +4 이상인 용병B가 다른 용병과 함께 적을 공격할 경우 | A는 용병 B의 스킬 발동 방해 (확률 50%) |
| 거리두기 | 관계 점수가 -3이하인 용병이 함께 공격할 경우 | 상대방의 스킬 발동 방해 (확률 50%) |
| 싸우다가 정든다 | 기본 관계 점수에서부터 +4 이상의 관계 개선이 이루어질 경우 | 서로의 공격력 15% 증가 (확률 100%) |
| 우리 친했잖아요 | 기본 관계 점수에서부터 -4 이상의 관계 감소가 이루어질 경우 | 서로의 공격력 10% 하락 (확률 100%) |
| 어(색한) 사(이) | 두 용병 사이의 관계 점수가 0일 경우 함께 공격할 때 | 이동 속도 15% 감소 (확률 100%), 10초 간 |
| 참을 수 없는 음식의 유혹 | PPP 용병이 체력 아이템을 소유할 경우 체력이 90%이하 일 때부터 | 마음대로 이를 섭취할 수 있다. (확률 70%) |
| 사공이 많으면 ... | 3명 이상의 용병이 하나의 적을 공격할 때, 그들의 관계 점수가 15이하일 경우 | 스킬 발동 실패 (확률 100%) |

11. 용병 관계 (MBTI)

-각 용병은 다른 용병과의 관계에 따라 팀워크 점수가 부여됨. 팀 워크 점수의 총점으로 팀 랭크가 정해짐.

-전투 시작 시 배치된 용병들에 따라 정해짐. 매 전투마다.

-용병들의 MBTI는 고용 시 랜덤으로 결정됨.

| | INFP | ENFP | INFJ | ENFJ | INTJ | ENTJ | INTP | ENTP | ISFP | ESFP | ISTP | ESTP | ISFJ | ESFJ | ISTJ | ESTJ |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| INFP | +3 | +3 | +3 | +5 | +3 | +5 | +3 | +3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 |
| ENFP | +3 | +3 | +5 | +3 | +5 | +3 | +3 | +3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 |
| INFJ | +3 | +5 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +5 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 |
| ENFJ | +5 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +5 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 |
| INTJ | +3 | +5 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +5 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ENTJ | +5 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +5 | +3 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| INTP | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | +5 | +3 | +3 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | +5 |
| ENTP | +3 | +3 | +5 | +3 | +5 | +5 | +3 | +3 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ISFP | -3 | -3 | -3 | +5 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +5 | +1 | +5 |
| ESFP | -3 | -3 | -3 | -3 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +5 | +1 | +5 | +1 |
| ISTP | -3 | -3 | -3 | -3 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +5 | +1 | +5 |
| ESTP | -3 | -3 | -3 | -3 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | 0 | 0 | 0 | +5 | +1 | +5 | +1 |
| ISFJ | -3 | -3 | -3 | -3 | 0 | +1 | 0 | 0 | +1 | +5 | +1 | +5 | +3 | +3 | +3 | +3 |
| ESFJ | -3 | -3 | -3 | -3 | 0 | +1 | 0 | 0 | +5 | +1 | +5 | +1 | +3 | +3 | +3 | +3 |
| ISTJ | -3 | -3 | -3 | -3 | 0 | +1 | 0 | 0 | +1 | +5 | +1 | +5 | +3 | +3 | +3 | +3 |
| ESTJ | -3 | -3 | -3 | -3 | 0 | +1 | +5 | 0 | +5 | +1 | +5 | +1 | +3 | +3 | +3 | +3 |

-ex) 팀 구성: ENFJ, ISFP, ISFJ, ENTP

ENFJ: +5 -3 +3 = +5 / ISFP: +5 +1 +1 = +7 / ISFJ: -3 +1 +0 = -2 / ENTP: +3 +1 +0 = 4

→ 팀워크 점수 = 14

팀 랭크:

| 랭크 | 팀워크 점수 총합 | 효과 |
|----|-----------|--------------------------------|
| F | 0 이하 | X |
| E | 1~5 | 공격력 +10 |
| D | 6~10 | (위 효과 +) 공격속도 +0.5 |
| C | 11~15 | (위 효과 +) 전투 종료 시 잃은 체력의 10% 회복 |
| B | 16~20 | (위 효과 +) 치명타 확률 +10% |
| A | 21~25 | (위 효과 +) 회피 확률 + 3% |
| S | 26~ | 위 효과가 모두 200% 증가 |

공격력 +10 / 공격속도 +0.2 / 방어력 +10 / 최대 체력 +500 / 앞에 효과 2배로 적용

Stage,Map,Step,Case,RUID,Count

0,0,0,0,100,3
0,0,0,1,100,1
0,0,0,1,101,1
0,0,0,2,100,1
0,0,0,2,102,1
0,0,1,0,101,2
0,0,1,1,100,2
0,0,1,1,101,1
0,0,1,2,100,2
0,0,1,2,102,1
0,0,2,0,101,2
0,0,2,0,102,1
0,0,2,1,100,3
0,0,2,1,101,1
0,0,2,1,102,1
0,0,2,2,100,5
0,1,0,0,103,1
0,1,1,0,103,1
0,1,1,0,100,2
0,1,2,0,103,2
0,2,0,0,101,3
0,2,0,0,104,1