

던전 피드백

Team. ILR

기획 : 강병민 우윤아

프로그램 : 박상연

아트 :

나진호(UI) 김주현(메인캐릭터) 신유진(몬스터)

최형규(몬스터) 조선예(배경)

원은영(오브젝트, 일러스트)

1) 기획 의도

로그라이크 게임의 흐름과 RPG장르의 요소를 합쳐 **던전 탐색**과 **성장의 재미**를 느낄 수 있도록 기획.

몬스터와 전투하고 던전을 탐색하여 게임을 완성시키자!

분류	내용
게임 타이틀	던전피드백
장르	2D로그라이크 슈팅액션RPG
타겟	10~20대 인디게임 유저 + 스트리머
시점	탐류
플랫폼	PC(Windows)
세계관	아케이드의 신의 게임을 지속적으로 테스트하고 패치하여 게임을 완성시켜 아케이드 게임의 흥행을 되찾는다.
예상 플레이 타임	1시간 내외

01 게임 개요

1.1 게임 소개

2) 특징&재미요소



**총과 칼의 두 무기로
몬스터와 전투!**

#조작의 재미 #다양한 플레이 스타일



**스테이지를
반복하여 공략!**

#강력한 몬스터 #올라가는 난이도
#진행되는 스토리



**레벨 업 하여 능력을
선택하며 성장!**

#랜덤능력 선택 #보장된 성장
#성장하는 주인공

02 게임 플레이

2.1 캐릭터 조작

1) 개요

- 플레이어가 캐릭터를 조작하기 위해 하는 상호작용.

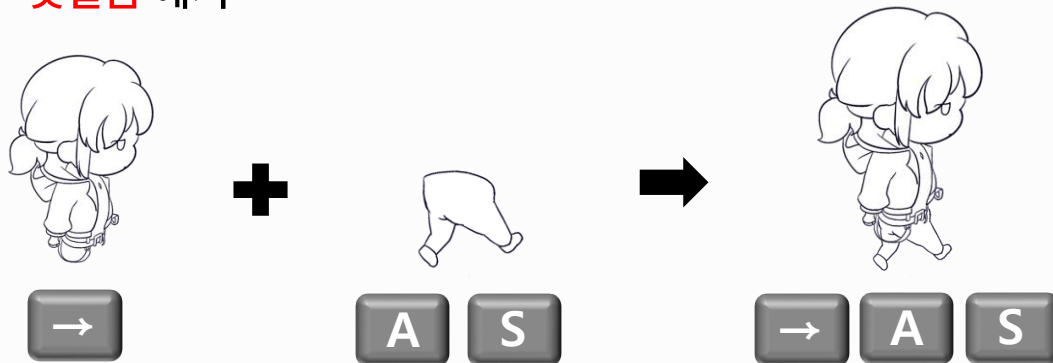
2) 기획 의도

- 캐릭터의 방향을 8개로 **세분화**하여 **조작의 자유도**를 높여 플레이어가 **조작에 대한 재미**를 느낄 수 있도록 설계. **#조작부터 꿀잼**

3) 조작 규칙

- 공격과 이동을 **동시**에 조작 가능. **#총 #칼**
- 공격과 이동이 서로 135도 이상 벌어질 경우 캐릭터는 **뒷걸음질**을 함.

▼ 뒷걸음 예시



▼ 세분화 이미지



▼ 조작키

분류	내용
이동	W, A, S, D
공격	↑, ←, ↓, →
무기	1[총], 2[칼]
습득	E
정지UI	ESC, TAB
비상호작용	Mouse 1

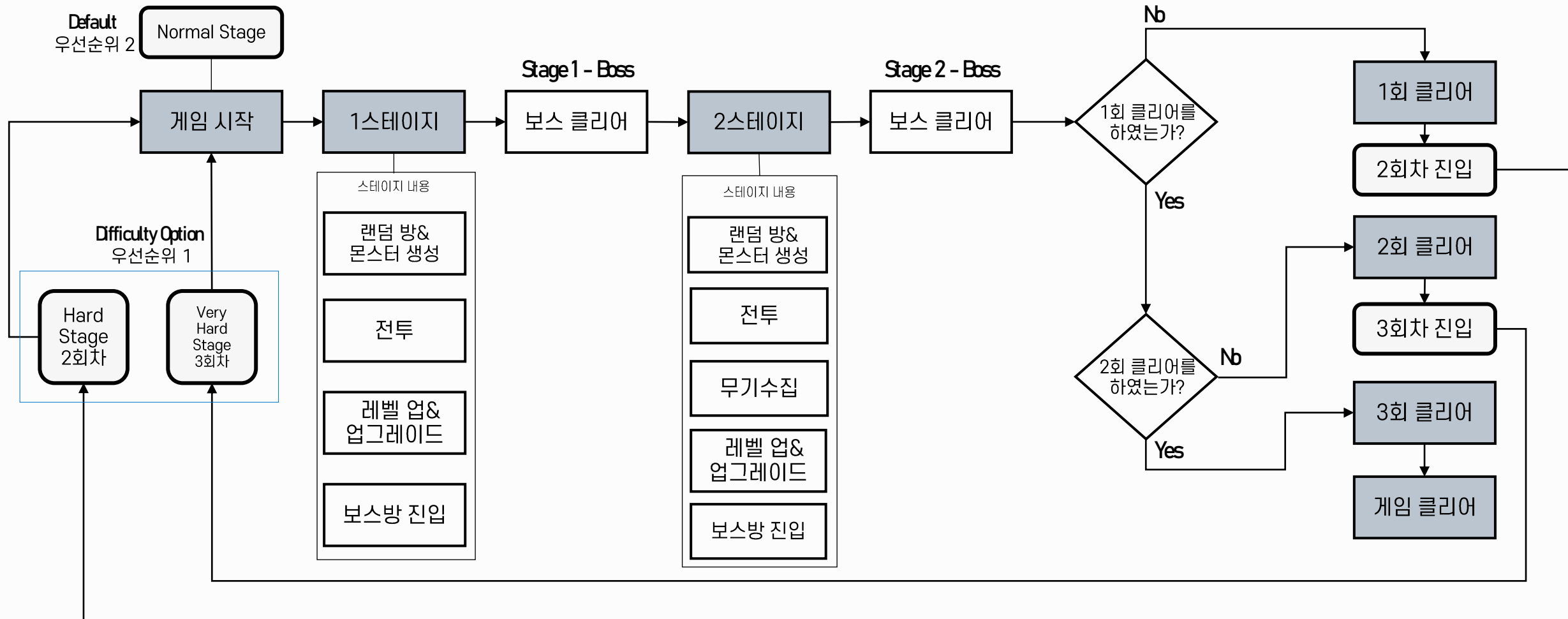
02 게임 플레이

2.2 게임 전개

1) 개요

- 전체적인 게임의 진행흐름.

2) 전체 흐름도



1) 세계관 설정

아케이드 게임의 신이 만든 게임이 인기를 잃어가자 신도 힘을 점점 잃어갔다

신은 아케이드 게임을 만들어서 과거의 인기를 다시 누리하고자 한다.

밸런스가 미완성된 부분을 주인공과 협력하여 게임을 완성해 나간다.

2) 스테이지 설정



2-1) Stage 1



예시자료 : Artstation

- ▶ 테마 :
정령의 숲
- ▶ 컨셉 :
신이 제작한 첫 번째 스테이지로
정령들이 살고 있는 깊고 어두운 숲
인간에게 호의적인 정령은 극히 소수다.

3) 등장인물 설정

<p>이름 : 송이안 나이 : 21 특징 : 아케이드 게임의 고수 아케이드 게임이라면 모든 게임을 원코인으로 게임을 클리어한다.</p>	<p>3-1) 주인공</p> 
<p>이름 : 아크 특징 : 신이지만 주인공에게 개발 테스트를 맡기는 등 인간적인 모습을 보인다. 외관과는 어울리지 않는 근엄한 말투.</p>	<p>3-2) 신/조력자</p> 
<p>특징 : 신이 개발한 몬스터로 주력몬스터와 보스몬스터는 게임이라는 것을 알고있다.</p>	<p>3-3) 몬스터들</p> 

04 게임 시스템

4.1 회귀 시스템

1) 개요

- 플레이어가 모든 스테이지를 클리어했을 때 게임이 끝나지 않고 **다시 반복**.

2) 기획 의도

- 개발시간에 비해 효율적으로 **플레이타임을 늘리는 목적. #가성비**
- 스테이지의 테마를 재사용하지만 게임의 **스토리**와 **난이도**를 **변화**시켜 플레이어가 자연스럽게 게임을 오랫동안 즐길 수 있도록 의도.

4) 회귀시스템에 따른 변화

4)-1 난이도 증가

- 몬스터의 **고유 스텿**과 **개체 수가 증가**하고 **공격패턴**이 **어렵게 변화**.

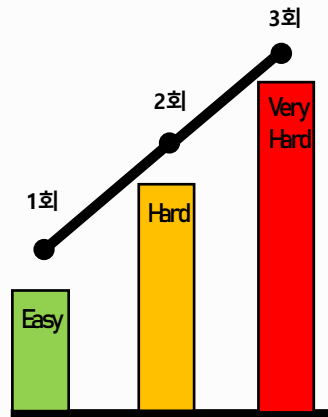
4)-2 스토리 확장

- 주인공과 몬스터의 **대사를 읽으며 스토리**를 진행.

4)-3 최대 레벨

- 난이도 변화에 따른 **레벨 업 최대치가 증가**하여 **능력 업그레이드의 총 횟수가 증가**.

3)회귀시스템 특징



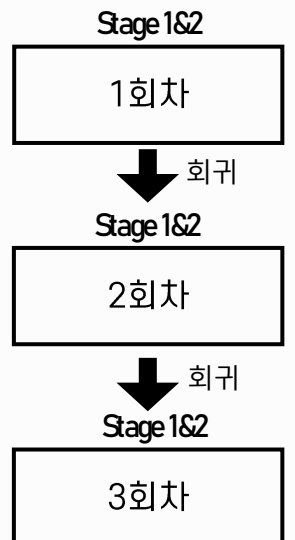
점점 증가하는 난이도



몬스터의 달라지는 대사와 공격 패턴



난이도에 따른 레벨링으로
업그레이드 수치 증가



04 게임 시스템

4.2 주력 몬스터 시스템

1) 개요

- 일반몬스터와는 차별화된 몬스터로 회귀를 거듭하며 변화하는 몬스터.

2) 기획 의도

- 일반몬스터와 달리 회귀마다 달라지는 **대사**와 **공격패턴**으로
같은 테마의 스테이지라도 반복하는 것이 아닌 **진행되고 있다는 느낌**을 유도.
높아지는 **난이도**와 진행되는 **스토리**로 유저들의 **도전정신**과 **몰입감** 상승.

3) 주력몬스터 특징

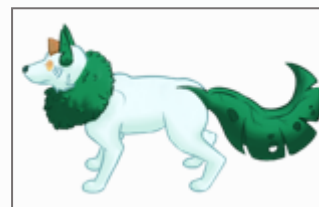
- 일반몬스터에 비해 **개성이 강하고 공격적인 디자인**을 가지고 있음. **#차별화**
- 주력몬스터는 플레이어에게 처치되어도 다음 회귀 때 **플레이어를 기억**. **#대사#스토리**
- 회귀를 거듭 할수록 **디자인과 공격패턴**이 변화. **#난이도 증가**

▼ 주력몬스터 변화



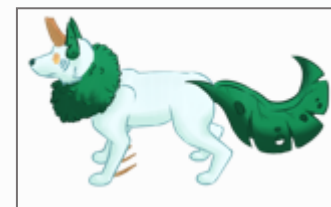
1회차 디자인

난이도 : 下



2회차 디자인

난이도 : 中



3회차 디자인

난이도 : 上

▼ 몬스터 비교표

항목	일반몬스터	주력몬스터
계급	낮음	높음
난이도	낮음	높음
개체수	많음	적음
대사	X	O
회귀	X	O

04 게임 시스템

4.3 전투 시스템

1) 개요

- 플레이어가 전투하며 게임을 진행하는 모든 과정과 요소.

2) 기획 의도

- **로그라이크 장르**를 기반한 전투 진행 방식 구축.

3) 전투 진행 구성 요소

3)-1 주인공

- 주인공은 플레이어가 직접 조작하는 캐릭터로 몬스터와 전투.

3)-2 일반몬스터

- 방에서 생성되는 일반적인 몬스터.

3)-3 주력몬스터

- 방에서 생성되는 일반몬스터에 비해 수가 적고 강력한 몬스터.

3)-4 보스몬스터

- 보스방에서 생성되는 몬스터.

3)-5 스테이지

- 각 맵의 전체적인 틀과 테마를 가지고 있고 다수의 방과 하나의 보스방으로 구성.

3)-6 방

- 스테이지 컨셉에 맞는 일반몬스터와 주력몬스터로 구성된 방.

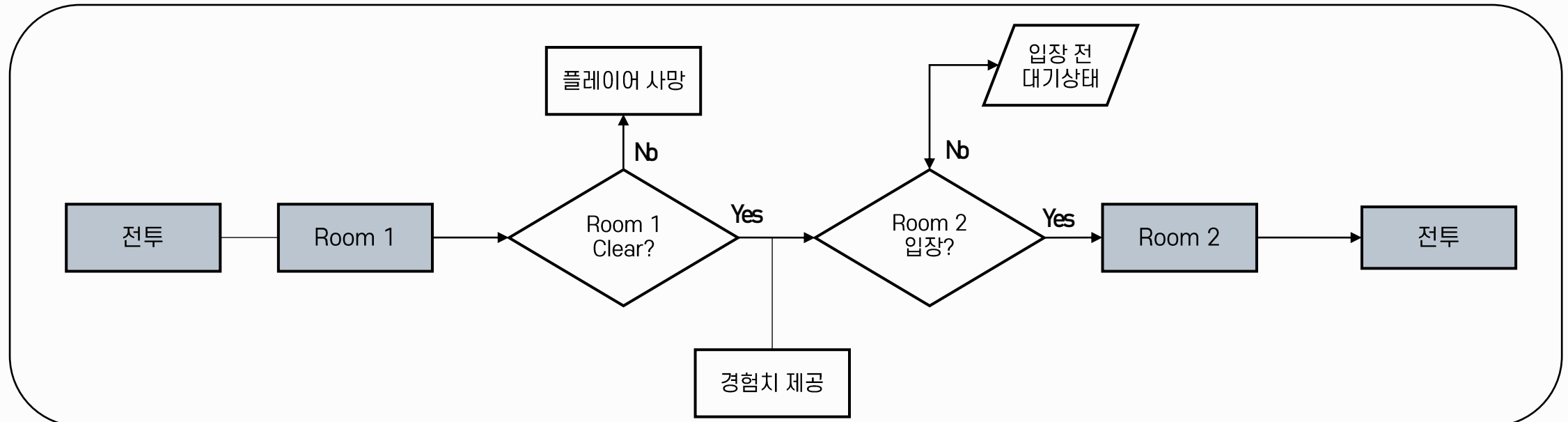
3)-7 보스방

- 스테이지 컨셉에 맞는 1개의 보스몬스터로 구성된 방.

3)-8 지물 오브젝트

- 캐릭터들의 이동과 총탄을 막아주는 벽.

4) 전투 흐름도



04 게임 시스템

4.3 전투 시스템

5) 기본 전투

- 플레이어는 **총과 칼** 두 무기로 몬스터와 전투.

6) 전투 기획 의도

- 원거리 공격과 근거리 공격을 제공하여 유저에게 전투에서 **다양한 플레이 방식의 기회** 제공. **#컨트롤 #리스크 #리턴**

7) 무기 밸런싱 항목

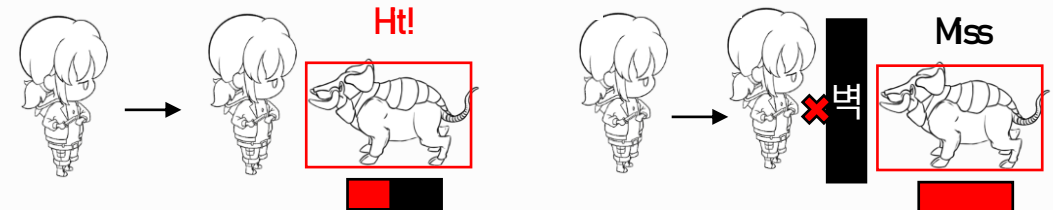
무기 밸런싱 설명			
항목	총	항목	칼
공격력	탄 한 발당 데미지	공격력	공격 1회 당 데미지
공격속도	초당 발사 간격		
사격정확도	총알의 랜덤발사 범위		
공격력 계수	공격력 업그레이드 증가폭	선딜레이	칼을 장착하였을 때 공격 지연시간
공격속도 계수	공격속도 업그레이드 증가폭		
사격정확도 계수	사격정확도 범위 감소폭		
최대 공격력	공격력 최대 업그레이드 횟수	레벨 당 공격력	1레벨 업 당 공격력 증가폭
최대 공격속도	공격속도 최대 업그레이드 횟수		
최대 사격정확도	사격정확도 최대 업그레이드 횟수		

5)-1 총을 사용한 전투



총으로 사격하여 몬스터에게 데미지를 입힘. 사격 시 총알이 벽에 닿을 경우 총알은 소멸.

5)-2 칼을 사용한 전투



칼로 근접하여 몬스터를 찔러 데미지를 입힘.

몬스터가 벽 너머에 있을 경우 칼 공격 시 아무 일도 일어나지 않음.

04 게임 시스템

4.4 레벨 시스템

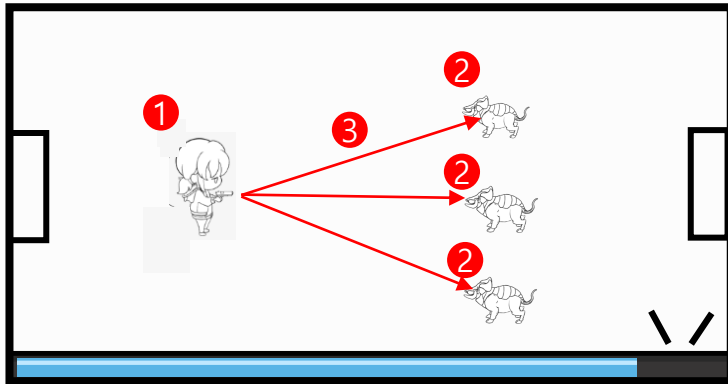
1) 개요

- 전투를 진행하며 캐릭터가 성장하는 시스템.

2) 기획 의도

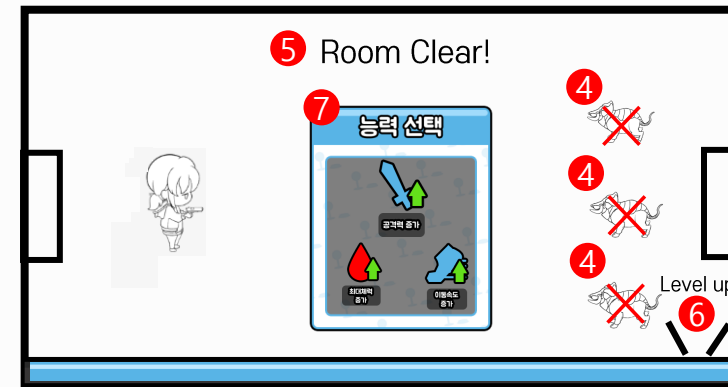
- 플레이어가 능력을 선택하여 업그레이드 할 수 있다는 점에서 유저의 성향에 따라 원하는 전투 전략을 채택. #딜러 #탱커
- 경험치라는 확실한 보상이 있지만 능력의 선택지는 무작위이기 때문에 능력 선택에서 운의 요소를 넣어 두 재미의 요소를 한 번에 잡음.

3) 레벨시스템 과정



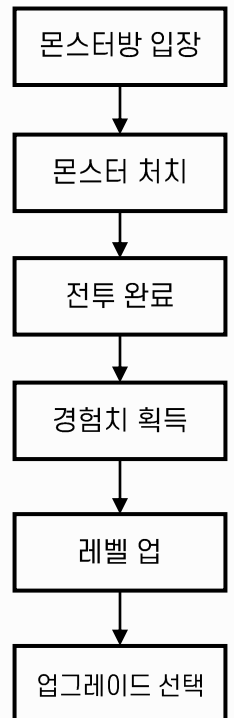
3-1) 과정 설명

번호	설명
1	플레이어 입장
2	몬스터 생성
3	전투 시작



번호	설명
4	모든 몬스터 처치
5	전투 완료
6	경험치 획득 및 레벨 업 조건 충족
7	능력 업그레이드 선택

▼ 레벨시스템 흐름



04 게임 시스템

4.4 레벨 시스템

4) 능력 업그레이드 개요

- 레벨 업의 다음 과정인 능력 업그레이드에 대한 설명.

5) 능력 업그레이드 기획 의도

- 업그레이드 종류에 따라 **리스크가 달라져** 유저의 **플레이 스타일**
현재 플레이 상황 등을 고려하여 **선택**하도록 유도. **#초반러쉬 #미래지향**

6) 업그레이드 종류&특징

- 업그레이드 종류는 크게 두 가지로
캐릭터 고유 능력 업그레이드와 **무기 능력** 업그레이드가 있음.
- **캐릭터 고유 능력** 업그레이드는 게임이 종료될 때까지 유지.
- **무기 능력** 업그레이드는 **현재 장착된 무기만** 업그레이드.

6)-1 캐릭터 고유능력 종류



A. 이동속도 증가

- 주인공 캐릭터의 이동속도가 증가.



B. 경험치 습득량 증가

- 방 클리어당 경험치의 습득량이 증가.



C. 최대 체력 증가

- 주인공 캐릭터의 최대 체력 수치가 증가.

6)-2 무기 능력 종류



A. 공격력 증가

- 무기의 한 발당 데미지가 증가.



B. 공격 속도 증가

- 무기의 초당 발사속도가 증가.



C. 사격정확도 증가

- 발사되는 랜덤 발사 범위가 감소.

9) 무기 능력 리스크 설명

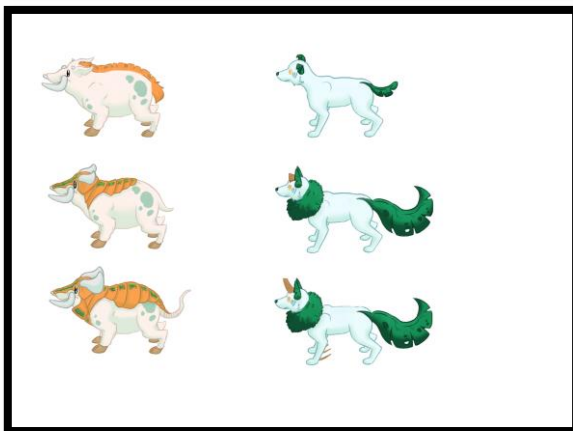
Ex)

무기를 교체하게 되면 업그레이드 수치가 계승되지 않고
다시 처음부터 업그레이드를 해야함.

1) 채색법

- 반무테 채색법을 사용

놀러와 마이홈 참고



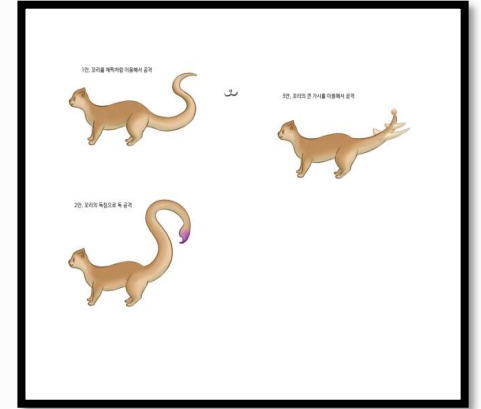
몬스터 작업물 예시



오브젝트 작업물 예시

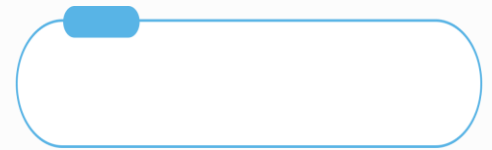
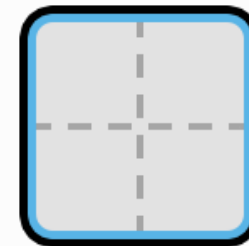
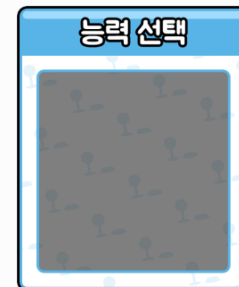
2) 캐릭터 컨셉디자인

- 전체적으로 분위기가 무겁지 않고 캐주얼한 느낌



3) UI 컨셉디자인

- 흰색과 파란색을 조합한 밝은 분위기 느낌



UI 작업물 예시

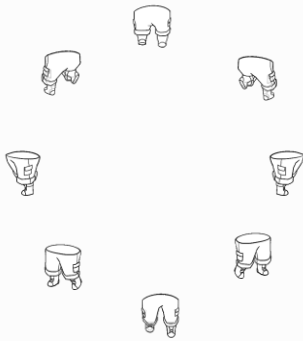
05 그래픽

5.2 작업물

1) 메인캐릭터



상체 애니메이션

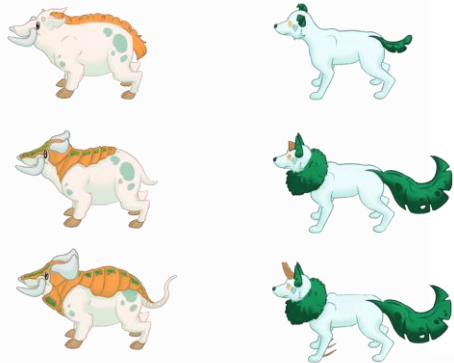


하체 애니메이션



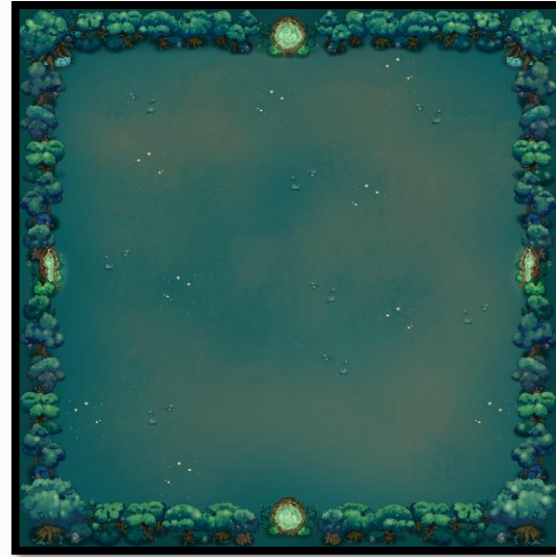
캐릭터 채색

2) 몬스터 캐릭터



몬스터 채색

3) 스테이지 배경



1스테이지 채색

4) 지물 오브젝트

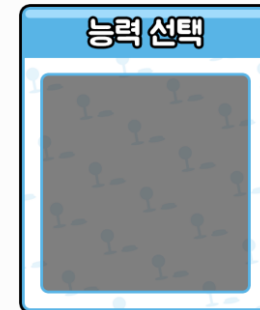


1스테이지 오브젝트
채색

5) 인게임 UI



체력/경험지바 채색



능력 선택 팝업창
채색



능력 아이콘 채색

1) UI플로우차트

