

버튼 3개로 즐기는 액션 로그라이트

제한 시간 내에 최대한 던전을 깊이 탐사하라

시도할 때 마다 강해지는 로그라이트

던전마다 엔딩을 볼 수 있으며, 던전 클리어 시 영구 보상을 얻고 다음 던전을 플레이할 수 있다

던전마다 몬스터, 기믹이 달라지며 공략 방식이 달라진다

액션 게임이지만, 마스터하게 되면 '천국의 계단' 처럼 빠른 아케이드 게임 진행을 의도하고 있다
(레벨 지형, 몬스터 체력을 보고 미리 누를 버튼을 생각하도록 유도)

추가 목표

시즌제로 진행되는 다양한 던전

여러가지 Playable 캐릭터

랭킹표, 고스트와 스피드런 대결

조작:



공격:

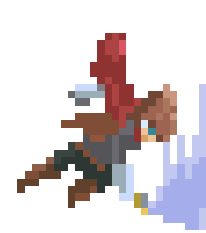
바라보는 방향으로 공격한다

갈기는 만큼 계속 연속해서 공격할 수 있다



공중에서 공격 시 낙하 공격을 사용한다

낙하 공격은 착지 지점 주변으로 광역 피해를 준다

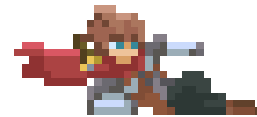


이동:

좌/우로 이동한다

공격 직후 이동 시 대시가 나간다

낙하 공격 착지 직후에도 대시할 수 있다

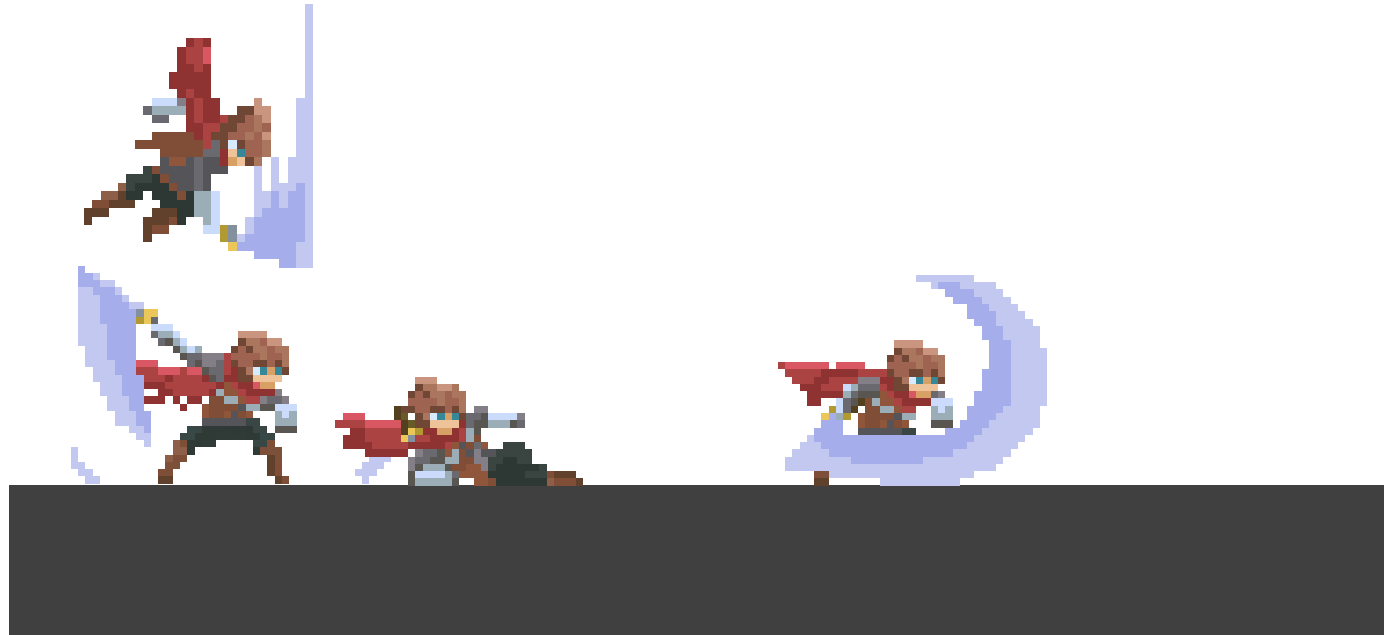
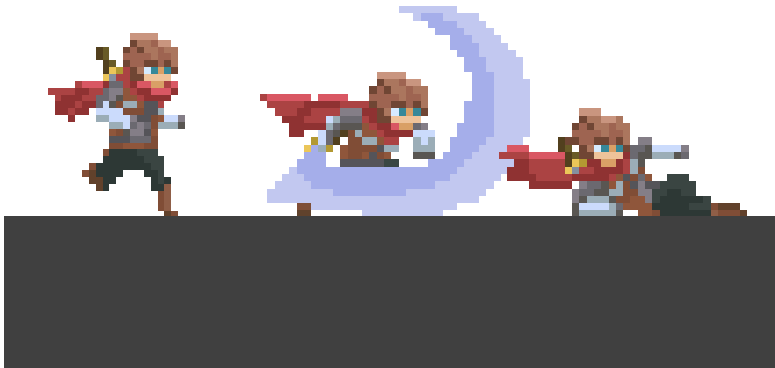


대시 도중 적에게 가로막힐 시 해당 방향으로 패링을 시도한다

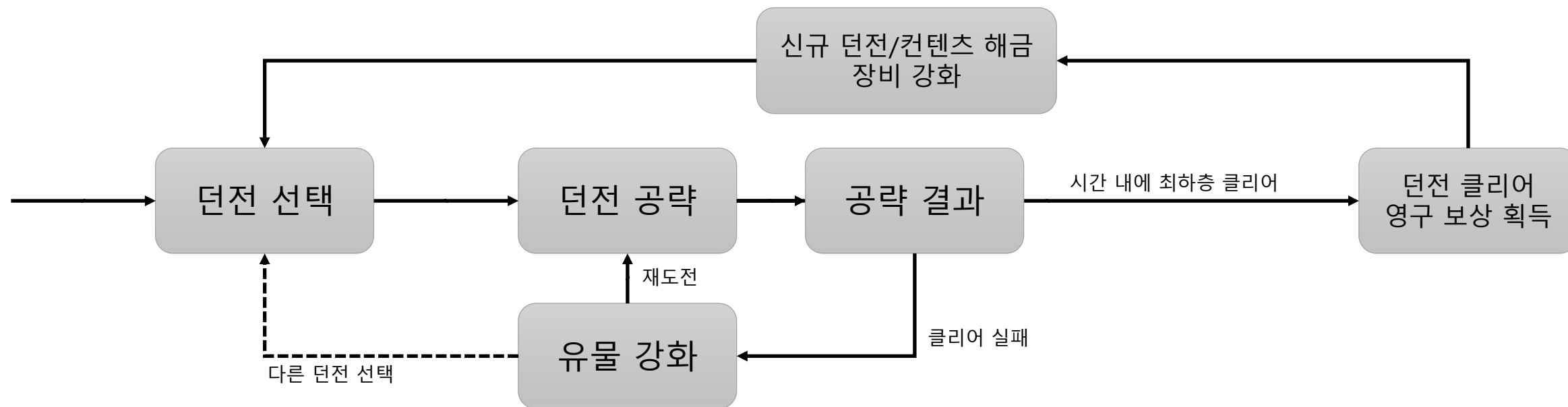


조작 연계 예제:

▶ ● ▶ ● ▶ ●
이동 -> 공격 -> 대시 -> 낙하 공격 -> 착지 직후 대시 -> 공격



게임플로우



던전

던전은 항상 하강하는 여러 층으로 이루어져 있다
유저는 꼭대기부터 시작하여 하강하며, 다시 올라가는 일은 없다
한 던전 내에서도 층으로 여러 구역이 나뉘며, 구역을 넘을 때 마다 강한 보상/몬스터가 나온다
시간 내에 마지막 층의 보스를 잡으면 던전을 클리어하게 된다

한 층의 가로 폭은 화면 내에 다 보여야 한다
게임 플레이는 Portrait Mode에 초점을 맞춘다

플레이가 유기적으로 스타일리쉬하게 연계될 수 있도록 동선을 세심히 배치해야 한다
층마다 의도된 동선 (조작 콤보)이 있으며, 자세한 기획은 추후 보강 필요하다

층들은 매 회차마다 랜덤으로 바뀌지만, 등장하는 오브젝트의 개수와 종류는 한정되어 있다
던전의 테마에 따라 오브젝트가 바뀐다

추가 목표: 동일한 테마의 던전임에도, 주간/월간 던전에 버프/디버프 이벤트가 걸린다

몬스터

유저가 던전을 공략하며 상대해야 하는 필수 장애물

이동 → 대기 → 차징 → 공격 의 네가지 상태를 반복한다

차징은 어떠한 공격이든 0.5초로 고정이다 (패링이 가능하도록)

특정 몬스터군은 상태가 추가적으로 있을 수 있다

근거리형: 기존 네가지 상태만 존재, 대기 시간과 공격 패턴이 다양할 수 있다

원거리형: 멀리서 원거리 공격을 가함, 패링 시 원거리 공격이 반사됨, 보통 밀치기 위력이 높음

거리두기형: 대기/공격 이후 뒤로 점프함, 유저가 대시 한번으로 따라잡을 수 있음

강공격형: '패링 불가' 공격을 시전함, 뒤로 대시해야만 피할 수 있으며, 뒤로 대시 못하는 레벨 디자인이 없도록 함

보스/특수 몬스터는 위를 적절히 조합한다

장애물

유저의 길을 막는 장애물

체력만 가지고 있으며, 부서질 때 근처의 적에게 피해를 주는 특수한 경우가 있다

오브젝트

던전에서 몬스터/장애물을 제외하고 조우할 수 있는 물체
상황에 따라 다르지만, 공격하면 보편적으로 유익한 보상을 준다
던전 테마마다 특수 기믹이 있을 수 있다

보물상자 – 추가시간, 유물, 장비 강화 재료 등 피격시 열리며 유익한 아이템을 줌
항아리 – 부수면 일정 확률로 재화를 줌
토템 – 일정 시간동안 유저에게 버프를 부여
스위치 – 특정한 던전 기믹을 발동 (앞의 상대에게 피해를 주거나, 몬스터의 속성이 바뀌거나 등)

성장 요소

성장 요소는 두 갈래로 나뉜다

유물 강화: 던전마다 개별로 존재하는 성장 요소. 해당 던전을 플레이하며 성장 시킬수 있다

장비 강화: 모든 던전에서 공용으로 사용 가능한 성장 요소. 던전 공략 성공 시 성장 시킬 수 있다

장비 강화는 던전의 초반 성장률에만 유의미한 효과를 가진다 (기본 공격력, 방어력 등)

던전 내에서는 유물만 성장할 수 있으며, 장비 성장은 던전을 첫 클리어 했을시 보상으로 얻는다

유물 강화는 실질적으로 던전의 클리어 및 클리어 속도에 직접적인 효과를 가진다

던전을 반복하며 플레이할 수록 유물을 더 강화할 수 있다

여러 던전을 공략할 수록 장비를 강화할 수 있다 (일케나 외부 컨텐츠로 지급도 고민 중)

추가 목표: 장비는 플레이어의 외관을 바꾼다

유물 강화

던전을 여러 빌드로 공략할 수 있도록, 여러 선택지를 제공한다
최대 4개 장착 가능하며, 효과는 중첩 가능하다
던전마다 유불리한 효과들이 있을 수 있다
최종적으로 유저는 던전을 최대한 빨리 깨기 위해 최선의 효과를 선택하게 된다

기본 효과:

공격력, 공격 속도 – 더 빠른 공격 오브젝트 처치
속성 – 더 빠른 특정 몬스터군 처치
반격 – 더 빠른 패링 몬스터군 처치
밀치기 위력 증가 – 선택적 몰이사냥
콤보 위력 증가 – 콤보 시 더 빠르게 공격 오브젝트 처치
시간 회복 – 판당 유지력 증가

특수 효과 예제(희귀, 간접적으로 조작 연계를 바꿈):

3타 버프 – 연속된 공격 중 세번째 공격은 치명타
속성 룰렛 – 대시 할 때 마다 속성 버프 변경
방밀 – 패링 대시는 강한 피해를 주고 크게 밀침
강타 – 장애물 관련 피해량 증가

장비 강화

던전의 유물 성장 속도가 최대치에 더 빠르게 도달할 수 있도록 돕는다
무기, 방어구, 망토, 장신구 칸이 각각 존재한다

무기 효과:

공격력 – 더 빠른 공격 오브젝트 처치

반격 – 더 빠른 패링 몬스터군 처치

콤보 위력 증가 – 콤보 시 더 빠르게 공격 오브젝트 처치

(특수) 투지 – 초반 n초 공격력 증가

(특수) 노련함 – 콤보가 n부터 시작

방어구 효과:

방어력 – 입는 피해량 감소

강인함 – 입는 밀치기 효과 감소

망토/장신구:

행운 – 드랍 확률 증가

(특수) 버블 – 처음 입는 피해량 0%

(특수) 표식 – 적 UI 표시가 더 구체적으로 변함

(추가 목표) 비주얼 요소:

무기

- 플레이어가 들고 있는 무기 그림

- 무기를 휘두르는 효과

- 적을 타격하는 효과

방어구

- 플레이어가 입고 있는 옷/효과

망토

- 플레이어 이동 시 펄럭이는 망토 그림

- 플레이어 대시/낙하 공격 효과

장신구

- 플레이어 오오라

스토리 / 세계관

깊게는 생각 안해봤지만, 큰 흐름은 다음과 같을듯 하다:

당신은 용사. 어느 날 큰 지진과 함께 땅에서 많은 던전들이 솟아오른다.
던전에서 나온 몬스터들이 사람들을 위협하자, 당신은 위험을 무릅쓰고 던전에 뛰어들어가
몬스터가 더는 나오지 못하도록 하나씩 무너트린다.
던전이 생성되는 원인은 불명.
소식을 듣고 하나 둘 모인 사람들의 도움을 받아 오늘도 던전을 공략하던 당신은
어느 날 수수께끼의 물건을 발견하게 되는데..

던전이 생성되는 원인을 차차 알아감

→ 지표면 밑에 거대한 몬스터를 위한 공간이 있고, 거기에서 나오는 것



누를 시 설정▲ 팝업 표시.

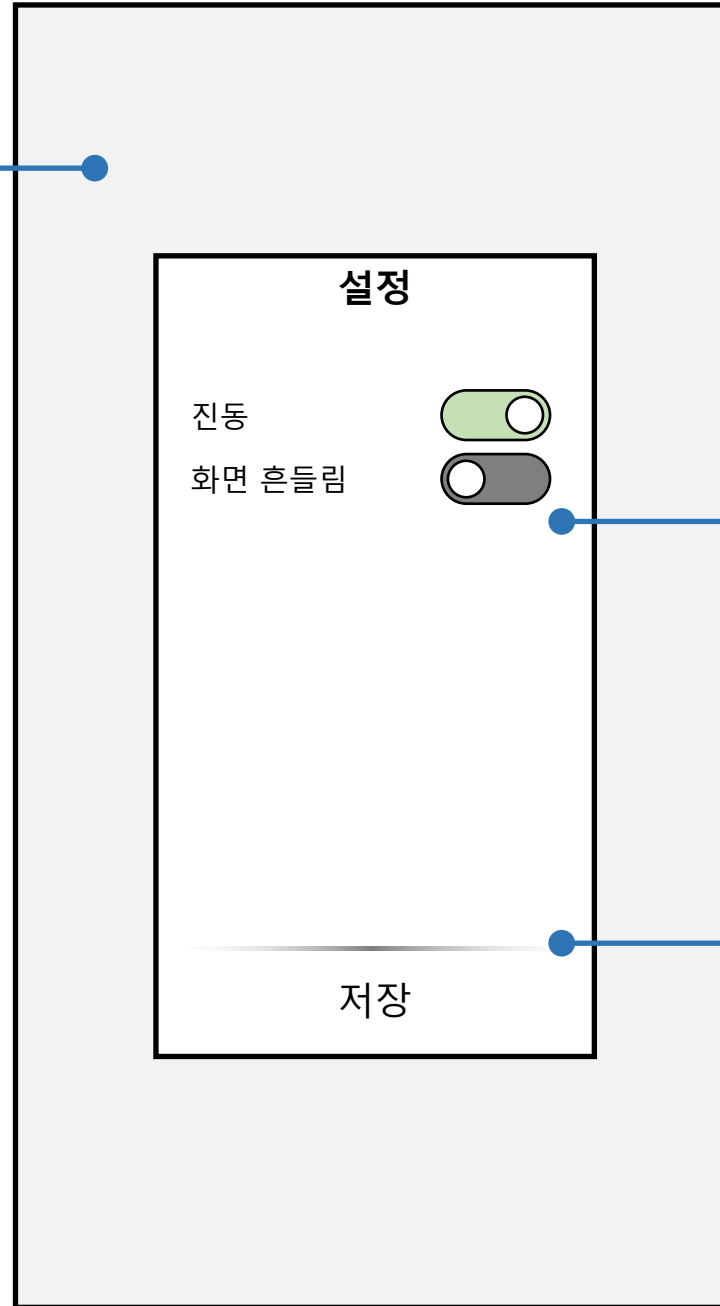
MINUTE DIVE

사실상 홈▲ 위에 타이틀 UI가 떠있는 형식.
아무데나 클릭 시 UI가 꺼지며 홈▲으로 이동한
다.

PRESS ANYWHERE TO START

설정

배경 블러. 배경 터치 시 설정 팝업이 꺼진다



단순하게, 카테고리 별로 해놓고 스크롤 바 넣어도 문제없음

하위 칸은 스크롤 내려도 고정

던전 선택

해당 던전 공략 상태.
클리어 시 공략 시간을 표시한다.

해당 던전의 유물/장비 장착 정보.
누를 시 효과 정보가 뜬다.

터치 또는 스와이프로 던전을 선택할 수 있다.

누를 시 해당 던전의 홈▲으로 넘어간다.

이동하기



현재 선택된 던전 명칭과 기타 정보 표현.

던전 입구. 한대 치면 밑의 문이 열리면서
유저가 떨어진다. 던전▲으로 이동.

정비소. 근처에 있으면 정비▲ 팝업을 표시한다.
유물/장비 장착을 관리한다.

홈 입장 시, 유저가 시작하는 위치.
정비소에서 나와서 걷는 연출으로 시작한다.

가장 왼쪽으로 가면 던전 선택▲으로 넘어간다.
별도의 건물로 표현해도 괜찮음.

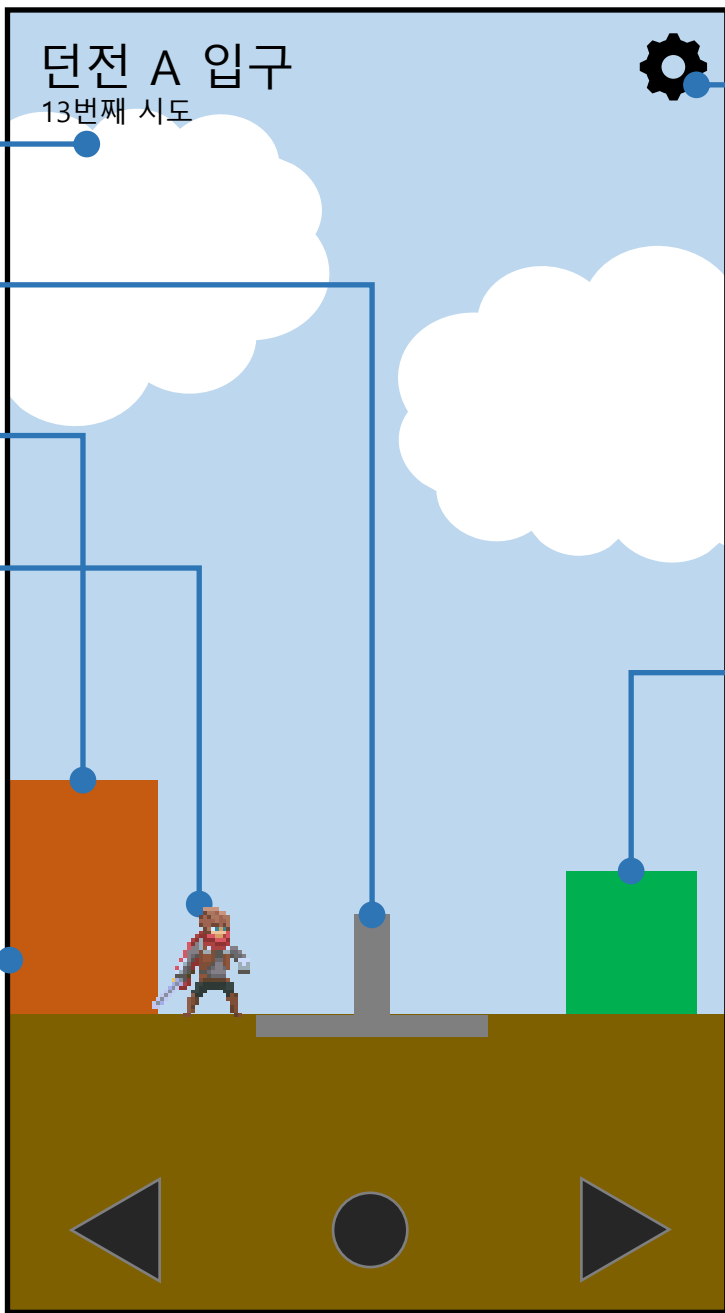
던전 A 입구

13번째 시도



누를 시 설정▲ 팝업 표시.

NPC. 주로 던전 제보자.
상점이나 리더보드로 넘어간다. 자세한 기획은
추가 요망.



정비

현 던전에서 장착한 장비/유물 정보.
누르면 장비 정비▲ 또는 유물 정비▲으로 진입한다.

캐릭터가 정비소에서 벗어나면 창이 꺼진다.



장비/유물의 종합 효과.
이걸 여기서 빼고, 종합 효과를
아래 칸에 따로 빼도 된다.

장비 정비



현 던전에서 장착한 장비 정보.
드래그&드랍으로 장착 해제 가능하다.

장비 인벤토리.
유저가 소지한 모든 장비가 표시된다.
드래그&드랍으로 장착 가능하다.

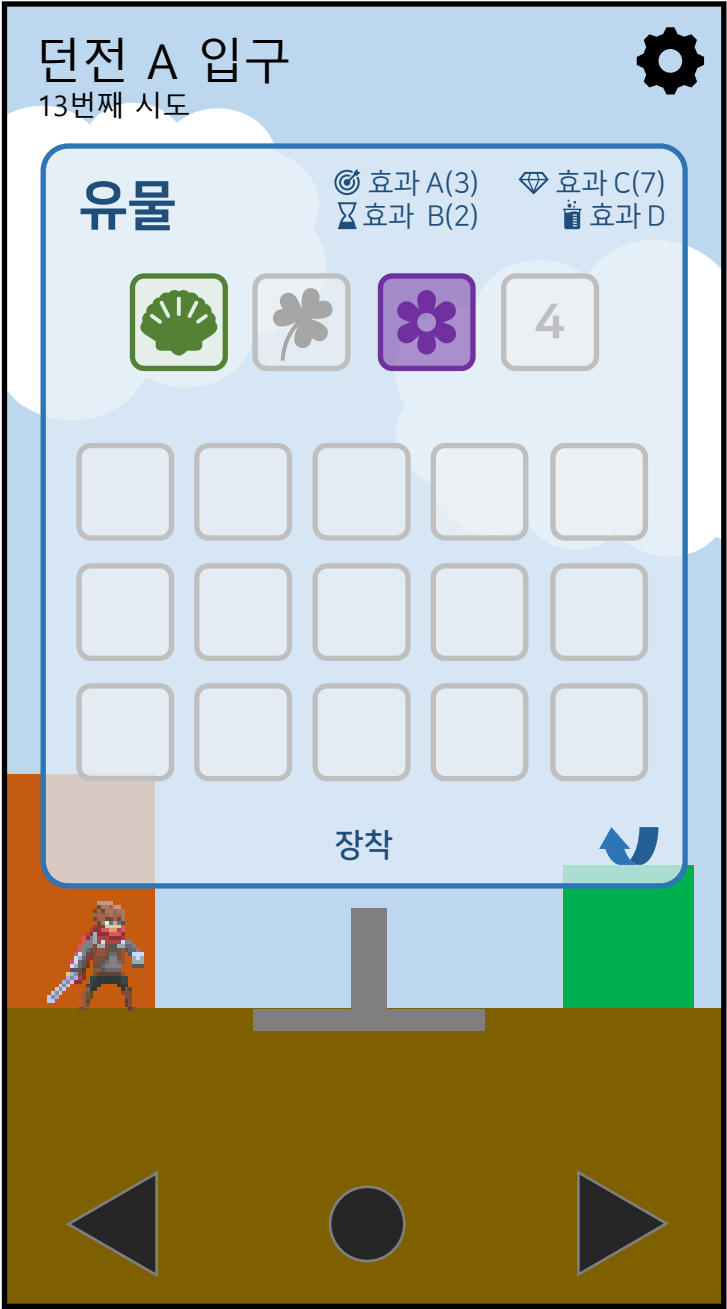
현재 선택된 장비.
터치 시 선택 가능하며, 아래의 장착 버튼으로 장착 가능하다.
효과란에서 장착 시 바뀌는 정보를 미리 보여준다.

- 현재 장착한 장비의 종합 효과.

- 누르면 정비▲ 팝업으로 돌아간다.

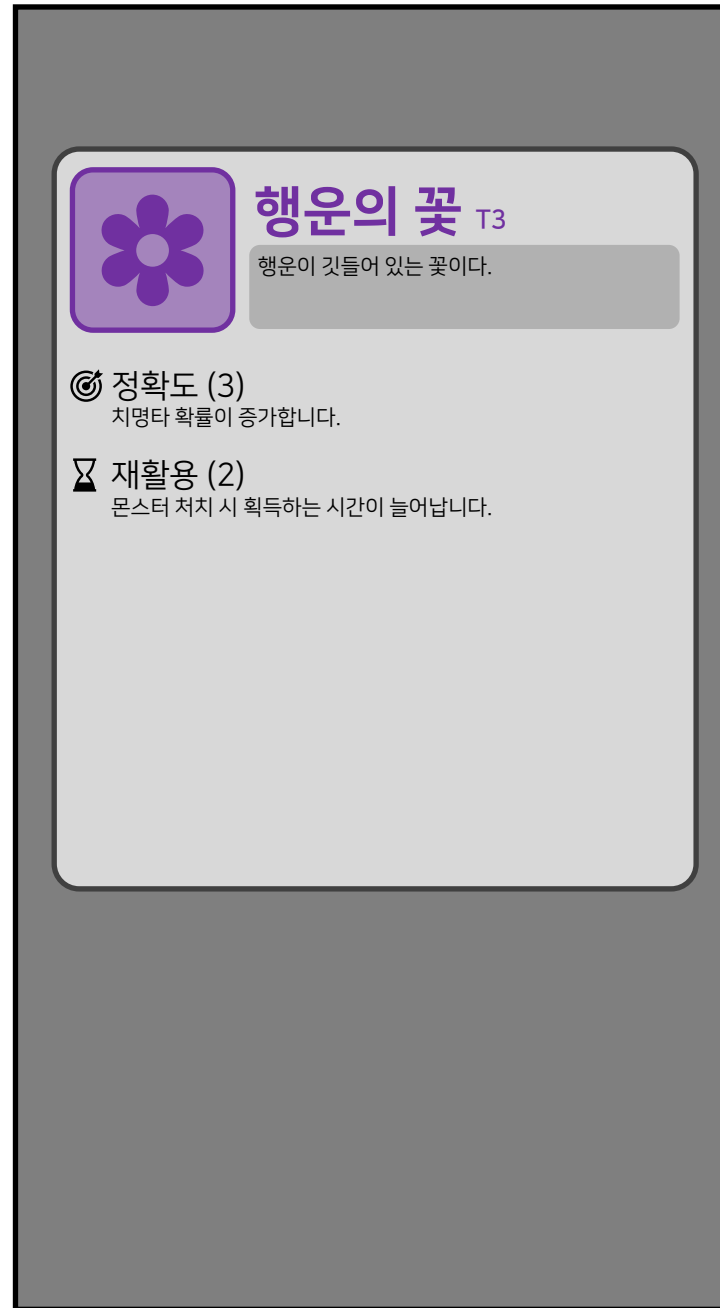
유물 정비

시스템은 장비 정비▲ 팝업과 같다.



아이템 정보

모든 곳에서 아이템 칸을 홀드 시 해당 팝업이 뜬다.



효과 정보

모든 곳에서 효과를 홀드 시 해당 팝업이 뜬다.



정확도

치명타 확률이 증가합니다.

- 정확도 1 : 치명타 확률 + 0.5%
- 정확도 2 : 치명타 확률 + 1.0%
- 정확도 3 : 치명타 확률 + 1.5%
- 정확도 4 : 치명타 확률 + 2.0%
- 정확도 5 : 치명타 확률 + 2.5%
- 정확도 6 : 치명타 확률 + 3.0%
- 정확도 7 : 치명타 확률 + 4.0%
- 정확도 8 : 치명타 확률 + 5.0%
- 정확도 9 : 치명타 확률 + 8.0%

던전

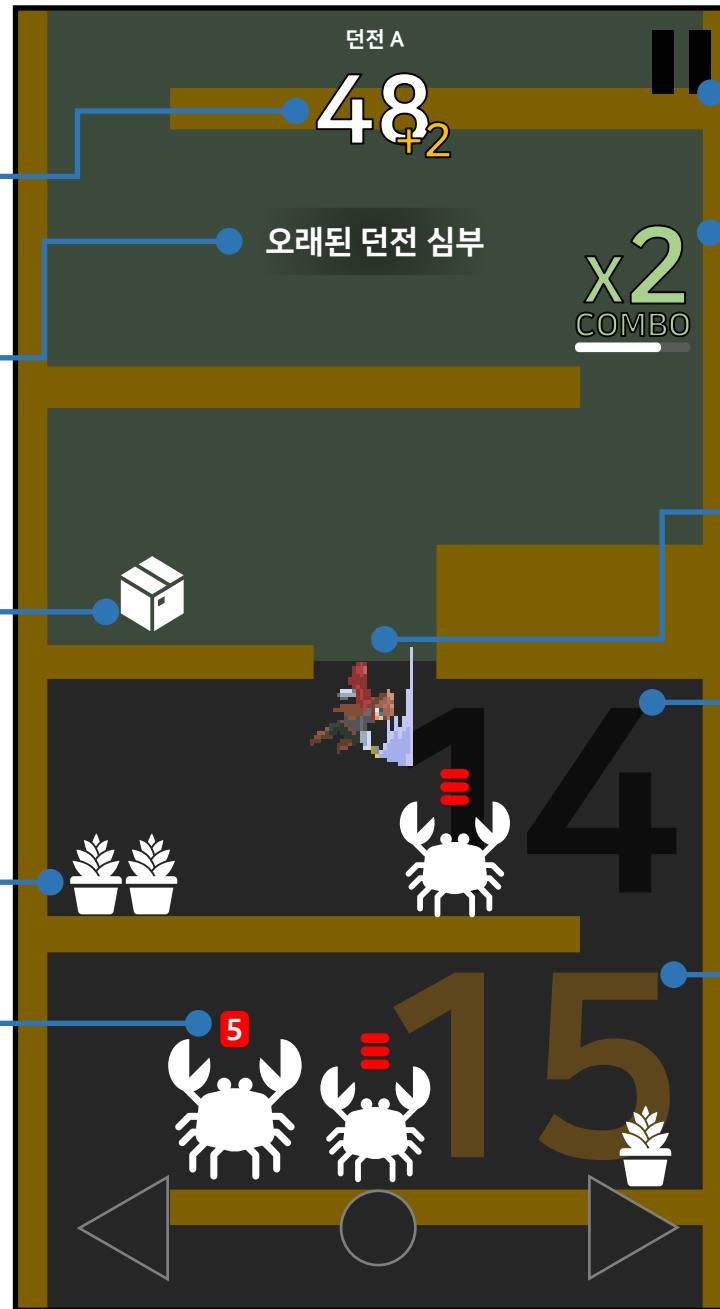
현재 남은 시간 표기. 추가 시간 획득 시
아래에 표시되며, 0 도달 시 게임 오버▲로 넘어간다.
시간 내에 클리어 시 게임 클리어▲로 넘어간다.

현재 입장한 구역의 이름.
새로운 구역에 입장할 때 마다 잠깐 뜬다.

던전 내에서 공격 시 아이템/효과를 주는 오브젝트.

파괴 시 단순한 재화를 드랍하는 오브젝트.

몬스터의 체력. 3대 이하로 처치 가능할 시 칸으로,
4대 이상으로 처치 가능할 시 숫자로 표시한다.



누를 시 일시정지▲ 팝업 표시.

콤보. 시간 내로 타격하지 못할 시
0으로 초기화된다.

메인 캐릭터. Y축은 화면 중앙에 고정이다.
(Lerp로 연출)

현재 캐릭터가 있는 층 수.
다른 층은 보여주지 않는다.

캐릭터가 도달했던 최저 층.
갱신 시 현재 층도 이와 같이 표시한다.

일시정지

배경 블러. 배경 터치 시 팝업이 꺼지고
게임이 재개된다.

일시 정지

설정

포기하기

돌아가기

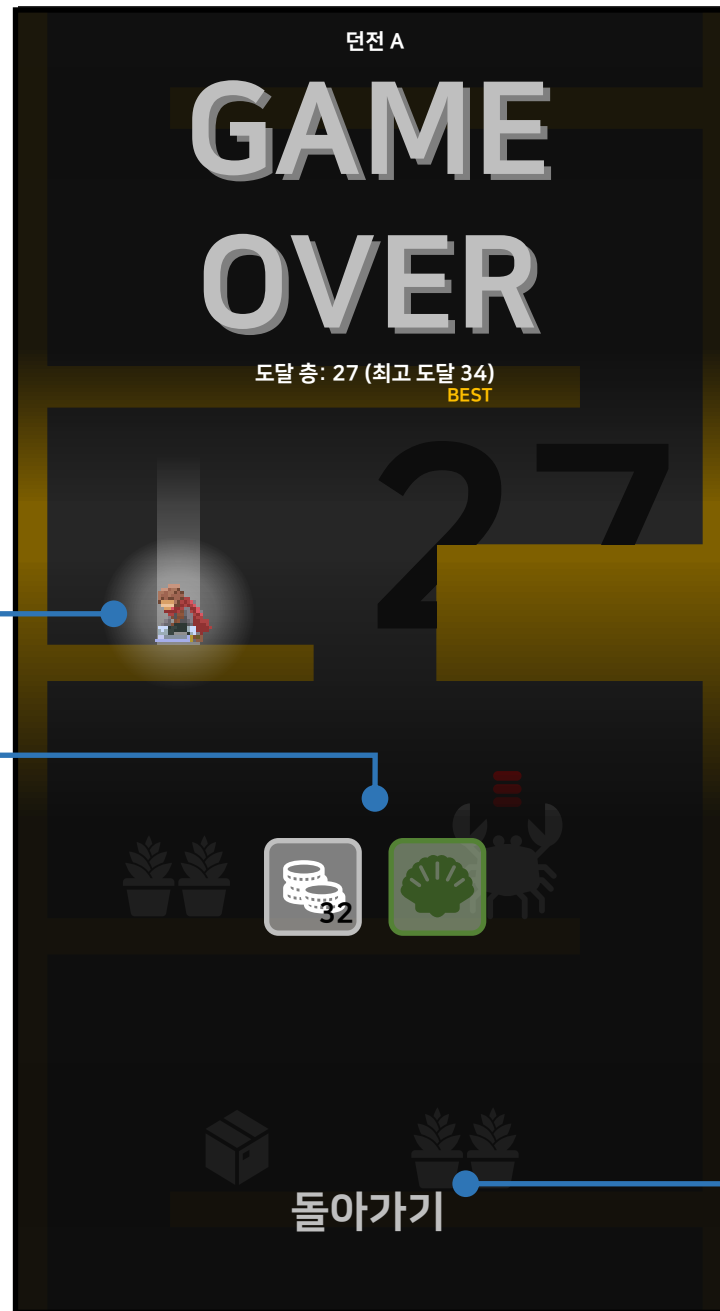
누를 시 팝업이 꺼지고 남은 시간이
즉시 0으로 변하며 게임 오버▲로 넘어간다.

누를 시 팝업이 꺼지고 게임이 재개된다.

게임 오버

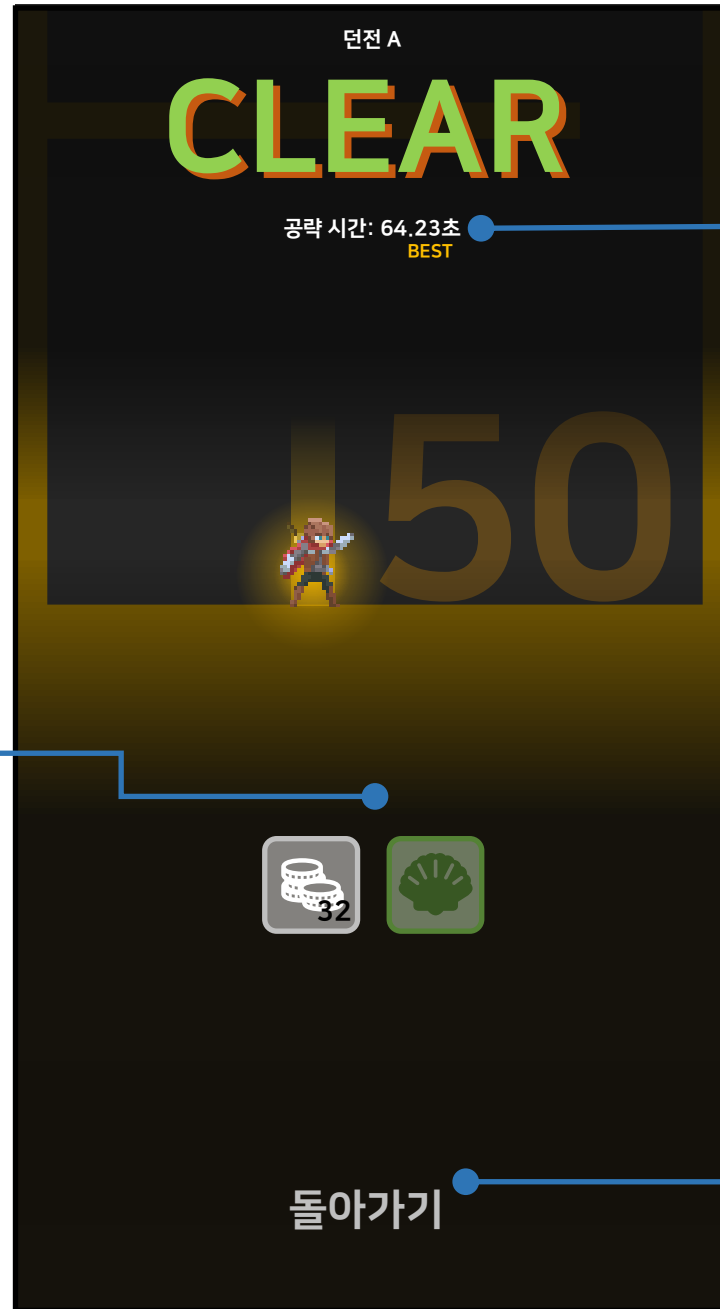
캐릭터가 쓰러지면서 UI 연출로 시작한다.

해당 시도에서 얻은 보상을 나열한다.
터치 시 툴팁으로 자세한 정보를 볼 수 있다.



누를 시 홈▲으로 되돌아간다.

게임 클리어



게임 오버와 다르게, 클리어 시 공략 시간을 표시한다. 낮을수록 좋다.

해당 시도에서 얻은 보상을 나열한다.
클리어 보상은 별도의 팝업으로 연출 가능하다.

누를 시 홈▲으로 되돌아간다.

돌아가기

대화 장면

스토리 / 튜토리얼 풀어낼 때 쓰일듯.

