네, 알겠습니다. 방금 완성한 '아이템 조합' 파트의 상세 기획을 포함하여, 지금까지 논의한 모든 내용을 하나의 완전한 기획서로 통합하여 다시 정리해 드리겠습니다.

**게임 기획서: 랜덤 아이템 디펜스 - 영웅의 시련**

**문서 버전:** 1.1

**작성일:** 2025년 10월 17일

**1. 게임 컨셉 (Logline)**

단 하나뿐인 영웅을 조종하여 끝없이 몰려오는 몬스터의 공세를 막아내는 디펜스 게임. 플레이어는 매 라운드 무작위로 주어지는 장비 아이템을 조합하고, 영웅의 스탯과 자동 발동 스킬 확률을 강화하여 자신만의 빌드를 완성해야 한다.

**2. 핵심 게임플레이 루프**

게임은 아래의 5단계 과정을 반복하며 진행됩니다.

1. **[생존]** : 웨이브가 시작되면 영웅을 전략적인 위치로 이동시켜 몰려오는 몬스터 40마리를 처치한다. 1
2. **[획득]** : 몬스터를 처치하여 골드를 얻고2, 라운드가 종료되면 '골드'와 '아이템 뽑기' 중 보상을 선택한다.
3. **[강화]** : 획득한 골드로 영웅의 기본 스탯 또는 특수 스탯(스킬 발동 확률 등)을 강화한다. 33
4. **[조합]** : 뽑은 아이템들을 조합하여 더 높은 등급의 강력한 장비 아이템을 제작하고 영웅에게 장착시킨다.
5. **[도전]** : 10 웨이브마다 등장하는 강력한 보스를 제한 시간 내에 처치하고 상위 보상을 획득한다. 44

**3. 주요 시스템 상세 기획**

**(1) 영웅 시스템**

* **단일 유닛:** 플레이어가 조종하는 유일한 유닛이며, 모든 성장의 중심이 됩니다. 플레이어는 영웅의 위치만 컨트롤할 수 있습니다.
* **기본 공격:** 사거리 내의 적을 자동으로 공격합니다.
* **캐릭터 고유 스킬 (자동 발동):** 영웅은 고유 스킬들을 가지고 있으며, 이 스킬들은 플레이어가 직접 사용하는 것이 아니라 **기본 공격 시마다 정해진 확률로 자동 발동**됩니다.

**(2) 아이템 시스템**

* **획득 경로:**
  + 라운드 종료 보상: 골드(기본량+스테이지)와 아이템 뽑기 중 택 15.
  + 보스 처치: 골드, 아이템 뽑기권, 아이템 선택권6.
* **아이템 등급 (원랜디 방식):**
  + 흔함 ▷ 안흔함 ▷ 특별함 ▷ 희귀함 ▷ 전설적인
* **아이템 기능:** 모든 아이템은 영웅에게 장착되며, 두 가지 핵심 기능을 가집니다.
  + **기본 스탯:** 공격력, 공격 속도 등 영웅의 기본 능력치를 직접 올려줍니다.
  + **고유 능력:** 장착 시 영웅의 기본 공격에 특수 효과를 부여하거나, 공격 시 확률적으로 강력한 효과를 발동시킵니다.

**(3) 스탯 강화 시스템**

* **기본 스탯 (100% 성공, 비용 증가):** 7
  + **공격력**
  + **공격 속도** (최대 500% 제한) 8
  + **치명타 피해**
* **특수 스탯 (확률적 성공, 최대 3단계):** 9
  + **방어력 감소:** 영웅의 모든 공격이 적의 방어력을 감소시키는 효과를 부여합니다.
  + **이동 속도 감소:** 영웅의 모든 공격에 이동 속도 감소 효과를 부여합니다.
  + **스킬 발동 확률 증가:** 영웅의 **고유 스킬(자동 발동 스킬)의 발동 확률**을 직접적으로 높여줍니다.

**4. 게임 규칙**

* **일반 스테이지:** 40마리의 몬스터가 등장하며, 1분의 제한 시간이 주어집니다. 10
* **보스 스테이지:** 10 스테이지마다 보스가 등장하며, 2분의 제한 시간이 주어집니다. 11
* **게임오버 조건:**
  1. 맵에 존재하는 몬스터가 60마리를 초과할 경우. 12
  2. 보스를 제한 시간 내에 처치하지 못할 경우. 13

**5. 아이템 조합 시스템 상세 기획**

플레이어의 직관적인 조합 경험을 위해 아래와 같은 클릭 기반 시스템을 채택합니다.

**(1) UI/UX 흐름**

1. **아이템 클릭:** 플레이어가 인벤토리의 특정 아이템을 클릭합니다.
2. **툴팁 표시:** 클릭한 아이템의 정보와 함께, 해당 아이템을 재료로 사용하는 \*\*'조합 가능 목록'\*\*이 툴팁 형태로 출력됩니다.
3. **조합식 시각화:** 조합 목록에는 재료1 + 재료2 -> 결과물 형태의 전체 조합식이 표시됩니다.
   * **재료 상태 표시:** 플레이어의 인벤토리에 **존재하는 재료는 컬러 이미지**로, **존재하지 않는 재료는 흑백(Grayscale) 이미지**로 표시하여 직관성을 높입니다.
4. **조합 실행:** 모든 재료가 존재하는 조합식은 '조합 가능' 상태로 활성화되며, 플레이어가 이를 클릭하면 즉시 재료가 소모되고 결과 아이템이 인벤토리에 생성됩니다.

**(2) UI 시각화 예시**

플레이어가 무거운 철퇴를 클릭했으며, 빙결석은 가지고 있지만 대지의 핵은 없는 상황

┌──────────────────────────────────────────────────┐

│ 🔨 무거운 철퇴 [안흔함] │

│ ▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔ │

│ • 공격력 +25 │

│ │

├──────────────────────────────────────────────────┤

│ ▼ 조합 가능 목록 │

│ │

│ (🔨 무거운 철퇴) + (💎 빙결석) -> ❄️🔨 서리 망치 │

│ [조합 가능] (클릭하여 조합) │

│ (모든 재료 아이콘이 컬러로 표시됨) │

│ │

│ (🔨 무거운 철퇴) + (🔥 대지의 핵) -> 🌋🔨 지진의 철퇴 │

│ [재료 부족] (비활성) │

│ ('대지의 핵' 아이콘만 흑백으로 표시됨) │

└──────────────────────────────────────────────────┘

**6. 아이템 조합식 테크트리 (예시)**

**(1) 공격력 특화 (물리 DPS 빌드)**

| **등급** | **아이템 이름** | **조합 재료** | **효과** |
| --- | --- | --- | --- |
| **희귀함** | 처형인의 계약 | 광전사의 도끼(특별) + 약점 분석기(특별) + 집중의 수정(특별) | 공/공속/치확 증가, **체력이 50% 이하인 적에게 25% 추가 피해** |
|  | 꿰뚫는 창 | 날카로운 검(안흔함) + 날카로운 검(안흔함) + 강철 부품(특별) | 공격력 +100, **방어력 25% 무시** |
| **전설적인** | 그림자 학살자 | 처형인의 계약(희귀) + 꿰뚫는 창(희귀) + 악마의 심장(특별) | 공격력/공속 대폭 증가, 방어력 50% 무시, **공격 시 15% 확률로 대상의 현재 체력 5% 추가 피해** |

**(2) 군중 제어 특화 (CC 빌드)**

| **등급** | **아이템 이름** | **조합 재료** | **효과** |
| --- | --- | --- | --- |
| **희귀함** | 빙하의 철퇴 | 서리 망치(특별) + 충격의 룬(특별) + 빙결석(안흔함) | 공격 시 40% 둔화, **10% 확률로 1초 기절** |
| **전설적인** | 절대 영점의 구 | 빙하의 철퇴(희귀) + 혹한의 수정(희귀) + 고대 겨울의 눈물(특별) | 공격 시 주변에 냉기 폭풍 발생, **50% 광역 둔화**, **15% 확률로 대상을 1.5초간 빙결** |

**(3) 광역/지속 피해 특화 (마법 DPS 빌드)**

| **등급** | **아이템 이름** | **조합 재료** | **효과** |
| --- | --- | --- | --- |
| **희귀함** | 지옥불의 정수 | 작열의 오브(특별) + 작열의 오브(특별) + 마력 증폭제(특별) | 공격 대상 주변에 **작은 폭발을 일으켜 30%의 광역 피해** 부여, 화상 피해 강화 |
| **전설적인** | 아크마의 재앙 | 지옥불의 정수(희귀) + 부패의 유물(희귀) | 공격 시 대상과 주변에 5초간 지옥불 부여, **지옥불에 걸린 적은 마법 저항력 15% 감소** |

**(4) 연쇄/중첩 특화 (콤보 빌드)**

| **등급** | **아이템 이름** | **조합 재료** | **효과** |
| --- | --- | --- | --- |
| **희귀함** | 폭풍 인도자 | 연쇄의 반지(특별) + 번개의 돌(특별) + 신속의 장갑(안흔함) | **동일 대상 4회 공격 시마다 번개 낙하, 주변에 150의 마법 피해** |
| **전설적인** | 뫼비우스의 고리 | 폭풍 인도자(희귀) + 시간의 모래시계(희귀) | **동일 대상 5회 공격 시마다 영웅의 '캐릭터 고유 스킬'이 100% 확률로 발동** |

**(5) 유틸리티/성장 특화 (하이브리드 빌드)**

| **등급** | **아이템 이름** | **조합 재료** | **효과** |
| --- | --- | --- | --- |
| **희귀함** | 왕의 포고령 | 현상금 사냥꾼의 징표(특별) + 지휘관의 휘장(특별) | 처치 시 10골드 추가, **영웅의 기본 공격력 5% 증가 오라** |
| **전설적인** | 만물의 약점 | 왕의 포고령(희귀) + 통찰의 렌즈(희귀) | **영웅의 공격 사거리 20% 증가,** 공격받은 적은 5초간 **받는 모든 피해 10% 증가** |