* 스토리 구성
* 게임 시작 컷신 내용
* 던전 전멸 컷신 내용
* 게임 오버 컷신 내용
* 던전 내 인벤토리 기획 내용 추가
* 모험가 랭크 칭호 시스템 기획 내용 및 테이블 추가
* 10층 단위로 모험가 랭크가 +1 되며 랭크에 따라 스킬 획득 및 캐릭터 레벨 상한선 등이 변화함
* 테이블로 제어
* 아이템 판매 방식에 관한 기획 내용 추가 및 테이블 추가
* BGM 추가
* 전투, 이벤트, 메뉴 화면, 마을 화면에서 나오는 BGM 추가
* 이벤트의 경우 음원 파일 수정하여 특정 구간만 반복되도록 수정
* 적 타겟팅 되는 시스템 기획 내용 추가

- 기본적으로 같은 확률이되, 근접 클래스가 타겟될 확률이 10% 높음

* 클래스 테이블 추가
* 기본 스텟 제어
* 모험가 랭크 별 획득 가능한 스킬 설정
* 디버프 아이콘 그래픽 발주 문서에 추가 및 시스템 기획서 문서에 내용 추가
* 층에 따라 드롭율이 달라지는 부분 시스템 기획서에 추가 및 테이블에 반영
* 각 층 이동할떄마다 나올 수 있는 전투 및 이벤트 관련 테이블 추가(Floor)
* 전투 조합 관련 테이블 추가(Combat)
* Enemy 테이블에서 적을 불러와서 나올 수 있는 적의 조합을 제어하는 테이블
* 드랍율 및 스탯을 제어
* 이벤트 관련 테이블 추가(Event)
* 스킬 데이터 입력
* 캐릭터 랭크 관련 데이터 추가(level테이블)
* 캐릭터 레벨에 따른 업그레이드 금액과 필요한 모험가 랭크 제어
* 스킬 랭크 데이터 추가(SkillRank 테이블)
* 스킬 레벨 상승시키는데 필요한 비용과 필요한 모험가 랭크 제어
* 이벤트 스트링 테이블(EventString)
* 이벤트 결과로 나오는 스트링 제어
* 아이템 구매 판매가 추가(itemStore)
* 아이템 판매 가격 제어
* 장착 가능한 스킬 정보 기획서에 업데이트
* 하드 코딩으로 구현 예정
* SFX 추가
* 스킬 사용 시 효과음 14종 추가
* 버튼 클릭 소리 추가
* 스트링 데이터
* 캐릭터 이름 테이블
* 직업 설명 테이블
* 용병 고용 테이블 추가
* 모험가 랭크 별 나올 수 있는 용병의 레벨 제어
* 가격 제어
* 스킬 설명 테이블 추가