

# 던전 클리어! ...아마도?

하이브리드 캐주얼 게임 제안서



작성자: 홍 진 선

# 목 차

1. 게임 개요 .....	3
1.1. 기획 의도 .....	3
1.2. 게임 소개 .....	3
1.3. 타겟 유저 .....	4
2. 핵심 게임 플레이 .....	5
3. 성공 가능성 분석 .....	6
4. 1개월 MVP 전략 .....	7

# 1. 게임 개요

## 1.1. 기획 의도

단순히 결과를 결정하는 요소가 아닌, **전략적인 요소로 활용되는 운(확률)**


로그라이트 장르의 게임에서 '운'은 게임을 클리어하기 위한 핵심 요소입니다. 운이 좋을 때는 예상치 못한 성공으로 큰 쾌감을 주고 게임을 지속적으로 플레이할 수 있는 동기를 제공합니다. 하지만 대부분의 상황에서는 운이 따르지 않아 실패하고 자신의 실력과 상관없이 결과가 정해진다는 박탈감을 느끼게 됩니다. 이런 경험이 반복되면 '이번에도 운이 안 좋겠지?'라는 생각으로 게임에 대한 흥미와 재미를 잃어버릴 수 있습니다.

<던전 클리어! ...아마도?>(이하 던.클.아)는 이런 박탈감과 무력감을 최소화하면서 불확실성으로 인한 재미를 유지하기 위해 기획한 게임입니다. 던.클.아에서는 '운'을 확률로 접근하여, 단순히 결과를 결정하는 요소가 아니라 **플레이어가 직접 다룰 수 있는 전략적 요소**로 활용합니다.

**플레이어는 던전의 상황에 맞게 확률을 조절하여 전략적으로 도전**하게 되며, 이런 과정을 통해 성공에 이르게 되면 스스로 해냈다는 자기효능감을 느낄 수 있습니다. 만약 실패하더라도 '다음에는 이렇게 해보자'라는 도전 의식이 생기고 박탈감과 무력감을 해소할 수 있습니다. 결과는 여전히 확률에 기반하지만, 그 **확률을 통제할 수 있다는 느낌**이 플레이어에게 **심리적 만족과 몰입감**을 제공합니다.

## 1.2. 게임 소개

<던.클.아>는 **확률을 전략적 요소로 활용**하여 던전을 클리어하는 캐주얼 로그라이트 게임입니다.

게임명	던전클리어! ...아마도? (던.클.아)		게임 로고	
장르/시점	캐주얼 로그라이트 / 3D 쿼터뷰			
플랫폼	모바일			
컨셉	캐릭터	SD풍의 캐릭터 / 3가지 직업군: 전사, 암살자, 마법사		
	던전	용암, 빙하, 공허 등 다양한 컨셉의 던전 / 매 판 달라지는 클리어 조건		
	어빌리티	스킬 습득, 스킬 발동 확률 증감, 스탯 증감 등 다양한 전투 경험을 제공하는 선택지		
주요 특징	확률 포인트	<ul style="list-style-type: none"><li>• 던전 입장 시 확률 포인트가 자동으로 분배</li><li>• 최대 5회까지 리롤 가능</li><li>• 어빌리티로 확률 포인트 활용 가능</li></ul>		
	스킬 발동	<ul style="list-style-type: none"><li>• 기본 공격 시 장착한 스킬의 확률에 따라 스킬 발동. (스킬은 최대 5개까지 장착 가능)</li><li>• 스킬의 발동 확률은 스킬 마다 다르게 적용되며, 스킬들은 동시에 발동 가능.</li><li>• 스킬 발동 확률 = 기본 발동 확률 + 추가 발동 확률<ul style="list-style-type: none"><li>- 기본 발동 확률: 스킬의 등급, 어빌리티 등으로 변동되는 발동 확률.</li><li>- 추가 발동 확률: 확률 포인트를 분배할 때에만 추가되는 발동 확률.</li></ul></li></ul>		

### 1.3. 타겟 유저

---

<던.클.아>의 주요 타겟층은 **20~30대 남성**입니다. 이들의 대부분은 이미 즐겨하는 메인 게임이 있습니다. 따라서 <던.클.아>는 출퇴근 시간, 메인 게임의 로딩/매칭 시간 등 잠깐 동안 가볍게 즐길 수 있는 서브 게임에서 시작하여 일상 속 여유 시간에 가장 먼저 생각나는 게임으로 자리잡는 것을 목표로 합니다.

확률의 전략적 활용이 도전 의식을 자극하며 반복 플레이를 유도하고, 이런 과정을 통해 던전을 클리어할 때의 성취감과 만족감을 제공합니다.

## 2. 핵심 게임 플레이

### 3. 성공 가능성 분석

## 4. 1개월 MVP 전략