

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 다를 수 있는 전략적 요소로 활용합니다.

플레이어는 던전의 상황에 맞게 확률을 조절하여 전략적으로 도전하게 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 느낌이 플레이어에게 심리적 만족과 몰입감을 제공합니다.

1.2. 게임 소개

<던.클.아>는 확률을 전략적 요소로 활용하여 던전을 클리어하는 캐주얼 로그라이트 게임입니다.

게임명	던전클리어! ...아마도? (던.클.아)		
장르/시점	캐주얼 로그라이트 / 3D 쿼터뷰	게임 로고	
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, 스텟 증감 등 다양한 전투 경험을 제공하는 선택지	
주요 특징	확률 포인트	<ul style="list-style-type: none"> 던전 입장 시 확률 포인트가 자동으로 분배 최대 5회까지 리롤 가능 어빌리티로 확률 포인트 활용 가능 	
	스킬 발동	<ul style="list-style-type: none"> 기본 공격 시 장착한 스킬의 확률에 따라 스킬 발동. (스킬은 최대 5개까지 장착 가능) 스킬의 발동 확률은 스킬마다 다르게 적용되며, 스킬들은 동시에 발동 가능. 스킬 발동 확률 = 기본 발동 확률 + 추가 발동 확률 <ul style="list-style-type: none"> - 기본 발동 확률: 스킬의 등급, 어빌리티 등으로 변동되는 발동 확률. - 추가 발동 확률: 확률 포인트를 분배할 때에만 추가되는 발동 확률. 	

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. 1 개월 MVP 전략