

Rouge42(가제)

컨셉 기획서

대충 타이틀 화면

작성일 : 2023년 4월 23일
작성자 : chpark

- 문서 이력

작성자	작성일	내용	버전
chpark	2023-04-23	- 최초 작성	0.1
chpark	2023-04-25	- 무속성 추가	0.1

목차

1. 개요
 - a. 문서 개요
 - b. 게임 소개
 - c. 게임 구조
2. 게임 컨셉
 - a. 배경 컨셉
 - b. 그래픽 컨셉
 - c. 사운드 컨셉
3. 게임 진행 방식
 - a. 게임 진행 방식
4. 게임 조작 방식
 - a. 게임 조작 방식
5. 캐릭터 구성
 - a. 개요
 - b. 컨셉
 - c. 레벨
 - d. 스킬
 - e. 키 조작
 - f. 상태이상과 공격 속성
6. 아이템 구성
 - a. 개요
 - b. 장비
 - c. 소비 아이템
 - d. 열쇠
7. 이벤트 구성
 - a. 개요
 - b. 종류
8. 몬스터 구성
 - a. 개요
 - b. 종류
9. 맵 구성
 - a. 개요
 - b. 스테이지 구성

1. 개요

a. 문서 개요

- 이 문서는 게임 Rouge42의 컨셉과 게임 구성에 대해 이해하기 위해서 작성되었다.
- 이 문서의 이미지와 수치는 추후 수정될 수 있다.
- 세부 기획이 필요한 시스템은 추가 기획서가 작성 될 수 있다.

b. 게임 소개

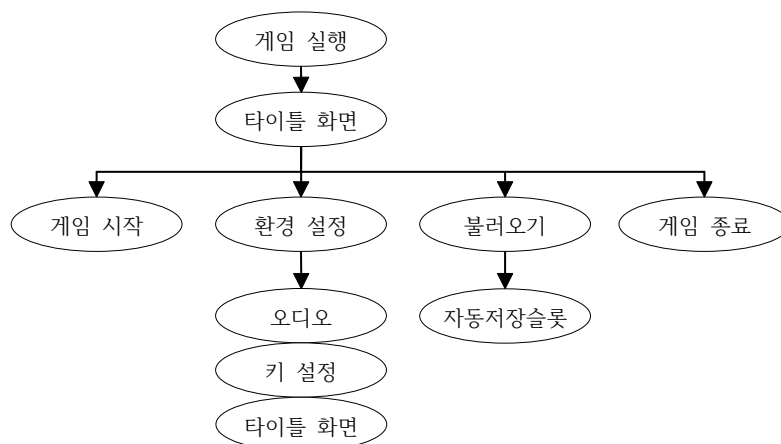
- 게임의 기본 정보는 다음과 같다.

게임 명	Rouge42(가제)
테마	판타지 던전
장르	로그라이크 어드벤처 RPG
플랫폼	PC
타겟	로그라이크 어드벤처 게임을 즐기는 유저

- Rouge42(가제)은 판타지 세계를 배경으로한 로그라이크 어드벤처 RPG게임이다.
- 로그라이크 특유의 회차마다 달라지는 맵, 얻을 수 있는 아이템, 사용 할 수 있는 스킬들을 조합하여 고유한 세상을 모험한다.
- 게임은 탐부 시점으로 진행된다.
- 6개의 랜덤한 테마의 맵 중에서 1개의 무작위 맵이 선택된다.
- 1개의 테마마다 10~15개의 무작위 이벤트가 진행되며 마지막 이벤트는 보스전이다.
- 이벤트는 7종류가 각각의 확률에 맞는 숫자로 배치된다.
- 하나의 이벤트가 끝나면 다음 이벤트로 가는 경로가 선택지로 제공된다.
- 1개의 테마를 클리어 하면 남은 맵에서 또다시 무작위 맵을 선정한다.
- 총 3개의 테마를 클리어하는 방식으로 진행된다.

c. 게임 구조

- 게임의 전체적인 구조는 다음과 같다.



2. 게임 컨셉

a. 배경 컨셉

- Rouge42(가제)의 배경은 다음과 같다.

검과 마법, 신의 기적이 함께하는 세계 Rouge42(가제).

인류와 몬스터의 끝없는 싸움이 지속되던 어느 날.

인류는 몬스터가 계속해서 생성되는 6개의 핵의 존재를 알아차리고 만다.

인류의 존폐를 건 대항전이 이뤄지는 지금,

몬스터들이 태어나는 던전을 타파하고 핵을 부숴 인류를 구원하라!

b. 그래픽 컨셉

- 게임 내 그래픽은 2D 도트로 그려질 예정이다.

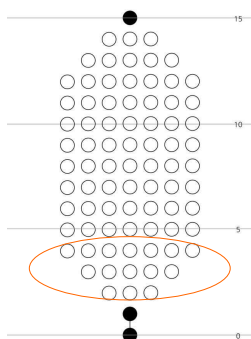
c. 사운드 컨셉

- 6개의 테마(불, 얼음, 바람, 대지, 빛, 어둠)를 고려하여 모험적이면서 진중한 컨셉을 지향
- 불(광기, 분노), 얼음(외로움, 억울함), 바람(자유분방, 정신없음), 대지(진중함, 고요함)
- 빛(성스러운, 찬란한), 어둠(아득한, 공포)

3. 게임 진행 방식

a. 게임 진행 방식

- 게임이 시작되면 직업을 선택한다.
 - 1) 직업은 4 종류로 구성되며, 난이도에 따라서 하나씩 클리어할때마다 해금된다.
 - 2) 첫 시작은 검사만 가능하며, 이후 궁사, 마법사, 성기사 순으로 해금된다.
- 직업이 선택되면 직업에 맞는 패시브 6종류 중 랜덤한 2개가 나와 개중 선택한다.
- 게임을 시작하기 앞서서 3개의 혜택 중 하나를 선택한다.
 - 1) 기본 지급 장비보다 상위의 장비(무기 한정)
 - 2) 랜덤 기본 스킬 북 1개(사용시 랜덤한 기본 스킬 획득)
 - 3) 보물상자 열쇠
- 게임 시작 시 7테마의 맵 중 3개가 나오며 개중 선택한다.
- 해당 맵 전체를 한 번 보여준 뒤 2계층의 선택지만을 보여준다.



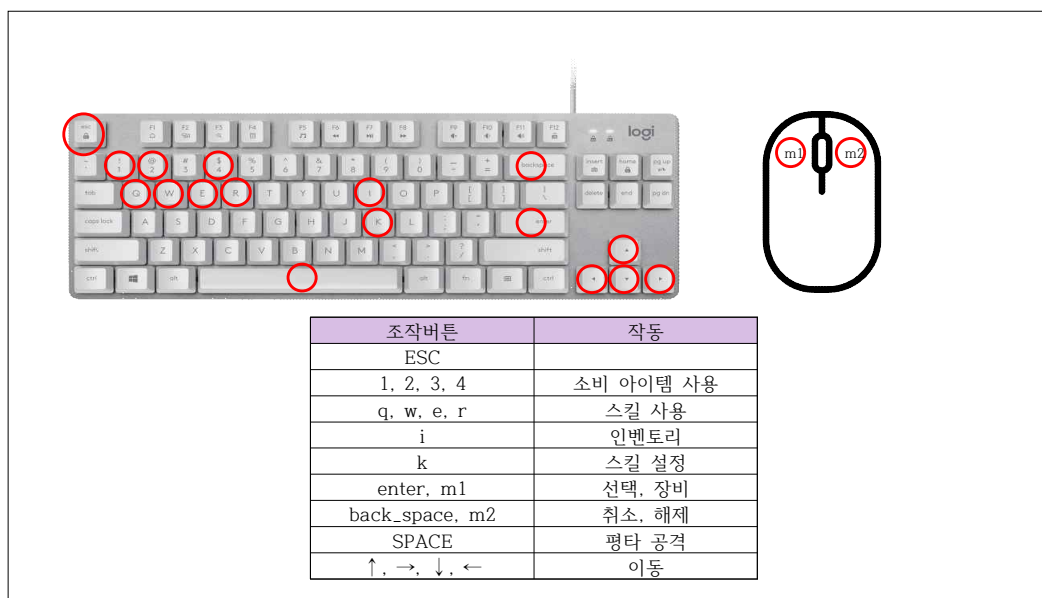
- * 하단부에서 시작하여 총 15층까지 등반
- * 옆의 예시가 맵의 틀, 주황색 원이 보여주는 화면
- * 하나의 원마다 이벤트가 랜덤하게 배정

- 랜덤하게 배치된 이벤트가 종료되면 다음 층계의 이벤트로 이동함과 동시에 자동 저장.
- 맨 마지막에 위치한 이벤트는 해당 맵의 보스이벤트로 고정한다.
- 보스 이벤트가 끝난다면 해당 페이지가 클리어 되며 남아있는 6개 맵 중 3개가 선택지로 나온다. 개중 1개를 선택하여 다음 페이지를 시행한다.
- 이벤트 도중 사망하면 타이틀 화면으로 돌아간다.
- 3개의 페이지를 클리어하면 엔딩 크레딧을 띄운다.

4. 게임 조작 방식

a. 게임 조작 방식

- 기본적으로 제공되는 조작 버튼은 다음과 같다.



5. 캐릭터 구성

a. 개요

- 1) 캐릭터는 4개중 하나의 직업을 지닌다.
- 2) 캐릭터는 양손에 무기 1개씩, 몸통에 방어구 1개, 반지 1쌍, 목걸이 1개를 착용할 수 있다.
- 3) 캐릭터는 공격력, 이동속도, 체력 3개의 능력치를 지닌다.
- 4) 캐릭터는 4개의 스킬을 장착할 수 있으며, 이중 마지막 슬롯은 궁극 스킬만 장착 가능
- 5) 캐릭터는 각각의 직업마다 6개의 패시브 스킬이 존재하며 이 중 하나만 선택한다.
- 6) 각 스킬은 각각의 쿨타임을 갖고 있으며 사용 횟수의 제한은 없다.

b. 컨셉

1) 검사

- 기본적으로 조작이 쉬우면서 가장 보편적인 스테이터스를 갖는다.

- 2, 30대의 성인 남성으로 설정
- 가죽위에 철판을 덧댄 갑옷과, 가죽 신발, 한손검을 들고 있다.
- 위 설정은 추후 변경될 수 있다.

2) 궁사

- 이동속도가 높은 캐릭터가 컨셉.
- 검사로 게임클리어시 선택 가능.
- 단발의 2, 30대 성인 여성으로 설정
- 레인저의 복장을 하고 있다.
- 위 설정은 추후 변경될 수 있다.

3) 마법사

- 평타 공격력이 억제되며, 가장 다양한 종류의 스킬을 갖고 있는 컨셉
- 궁사로 게임클리어시 선택 가능
- 로브를 둘러 성별과 외모를 알 수 없는 캐릭터로 설정
- 위 설정은 추후 변경될 수 있다.

4) 성기사

- 높은 생명력과 낮은 이동속도, 버프와 디버프에 치중된 스킬만을 선택가능한 컨셉
- 가장 게임플레이 난이도가 어려운 캐릭터로 설정
- 전신을 중갑으로 둘러싼 성인 남성으로 설정
- 한손엔 거대한 방패, 한손엔 철퇴를 든 형상
- 위 설정은 추후 변경될 수 있다.

c. 레벨

- 1) 캐릭터는 경험치에 따른 레벨이 존재한다.
- 2) 적을 죽이거나 이벤트에 따른 경험치를 획득할 수 있다.
- 3) 레벨이 올라가면 직업에 따른 스테이터스의 변동이 생긴다.
- 4) 특정 레벨 달성시 랜덤한 스킬을 획득 할 수 있다.

d. 스킬

- 스킬은 최대 4개까지 장착이 가능하며, 궁극기는 하나만 장착할 수 있다.
- 스킬의 설정은 새로운 스킬을 얻었을때만 설정이 가능하다.
- 캐릭터는 직업별로 아래와 같은 정해진 스킬 중에서 가질 수 있다.

• 검사

일반	강격 피 비린내 외과 의사 구른다	무기 공격력 추가 보정 일정 시간 출혈 판정 효과 상승, 참격 공격시 공격력 추가 보정 일정 시간 골절 판정 효과 상승, 타격 공격시 공격력 추가 보정 구르는 모션으로 이동(이동 중 무적)
화염	화염 가르기 화염 룬 마그나 블레이드	단일 공격 범위 공격 시전자가 회전하여 무기 사거리 만큼 불꽃의 띠를 생성 궁극기 범위 공격 시전자 전방으로 거대한 검의 형상으로 공격
빙결	서리 가르기 서리 이빨 프로스트 혼	단일 공격 단일 공격 시전자 전방으로 연속 공격 궁극기 범위 공격 시전자 전방에 거대한 빙산을 쏴줌
바람	삭풍 풍막 바람의 상처	단일 공격 시전자 전방으로 바람의 칼날을 날림 단일 방어 시전자 전방으로 투사체 방어가능 바람의 장벽을 세움 궁극기 범위 공격 시전자 전방 원뿔형으로 바람의 칼날을 날림
대지	실드 차지 실드 부메랑 그라운드 파운드	단일 공격 시전자 전방 이동과 함께 피격자 낙백 판정 단일 공격 방패를 던져 공격, 레벨에 따른 추가 충돌 고려 궁극기 단일 공격 상대를 던져 땅에 꽂아 넣고 연속 공격
빛	광격 섬격 파이널 엘리시온	단일 공격 공속 보정 및 방어력 일부 무시 범위 공격 시전자 전방 순간이동, 이동 사이 피격 판정 궁극기 범위 공격 방패 전방으로 일자형 빛의 충격
어둠	암수 마격 스페셜 렌드	단일 공격 치명타 보정 및 방어력 일부 무시 단일 공격 피해량 일부 생명력 회복 궁극기 범위 공격 피해자 전방으로 방어 무시 치명타 공격

• 공사

일반 스킬	호크아이 은신 속사 백 대쉬 락픽	일정 시간 명중률 증가 일정 시간 몬스터 인식 불가(스킬 시전 이전 좌표로 이동) 공격시 해제 일정 시간 공격 속도 증가 시전 방향 후방으로 점프 이동(이동 중 무적) 열쇠 없이 보물상자 개방 가능
공격 스킬	스나이프 샷 멀티 샷 가이드드 샷 스파이럴 샷 차지드 샷	공격력 추가 보정, 명중률 추가 보정 레벨에 따른 투사체 개수 증가 유도 공격, 가까운 적에게 반드시 피격 관통 공격, 시전자 전방으로 관통 확률 보정 공격력 대폭 추가, 투사체 크기 증가
인첸트	엘리멘탈 커스드	일정시간 속성 공격 추가 독, 마비, 부패, 실명 랜덤 판정
궁극기	스틸 레인 용의 일격	일정 범위내 일정 시간동안 화살비 한조의 그것

• 마법사

무속성	<p>사이킥 필드 범위 공격 시전자 중심으로 원형 넉백</p> <p>사이킥 붐 범위 공격 시전자 전방에 원형으로 넉백 및 데미지</p> <p>사이킥 무브 이동기 시전자 전방으로 일정 거리 이동(이동시 무적)</p> <p>사이킥 그라비티 범위 공격 시전자 전방에 중력의 구체 생성(적이 구체 중심으로 끌려들어감)</p> <p>사이킥 리플렉트 단일 방어 시전자 전방으로 오는 공격 반사</p> <p>엑셀러레이터 궁극기 일정시간동안 시전자에게 모든 공격 반사 판정</p>
화염	<p>파이어볼 구체 공격 피격시 폭발하여 스플레쉬 데미지</p> <p>월 오브 파이어 범위 공격 시전자로 부터 일자로 화염 데미지</p> <p>파이어 스톰 범위 공격 시전자로 부터 일자로 화염의 폭풍 소환</p> <p>파이어 필드 범위 공격 시전자 주변에 불타는 대지를 이룸. 장판 위 적은 지속 화상 판정</p> <p>인페르노 단일 공격 강력한 불꽃을 적에게 투사</p> <p>헬 파이어 궁극기 피격시 폭발하여 스플레쉬 데미지</p>
빙결	<p>아이스 니들 투사체 공격</p> <p>월 오브 아이스 범위 방어 시전자를 가로지르는 얼음 방벽 생성</p> <p>아이스 스톰 범위 공격 시전자로 부터 일자로 얼음 폭풍 소환</p> <p>아이스 필드 범위 공격 시전자 주변에 얼어붙은 대지를 이룸. 장판 위 적은 지속 동상 판정</p> <p>아이스 에이지 범위 공격 맵 전체에 얼음 속성 공격.</p> <p>업솔루트 제로 궁극기 단일 피격시 확정 동상 5중첩, 강력한 공격</p>
바람	<p>에어 커터 단일 공격 피격시 출혈 판정</p> <p>윈드 피스트 단일 공격 피격시 넉백</p> <p>윈드 블레이드 범위 공격 시전자 전방 원뿔 형으로 참격 형태 공격.</p> <p>베컴 서클 범위 공격 시전 위치 일대로 진공 공간 형성. 적을 끌어당기며 데미지</p> <p>블레이드 스톰 범위 공격 시전자 주변으로 칼바람 형성. 피격시 넉백, 출혈</p> <p>허리케인 디제스터 궁극기 맵 전체에 칼바람 데미지. 넉백 및 출혈</p>
대지	<p>스톤 실드 단일 방어 시전자 전방에 암석 방벽 생성</p> <p>락 피스트 단일 공격 시전자 전방으로 암석 주먹 출수</p> <p>월 오브 스톤 범위 방어 시전자를 가로지르는 암석 방벽 생성.</p> <p>플레쉬 투 스톤 범위 공격 시전자 전방에 일자로 석화 광선 발사</p> <p>어스퀘이크 범위 공격 시전자 주변으로 지진 형성.</p> <p>미티어 스월 범위 공격 맵 전체에 암석 충돌</p>
빛	<p>라이트 단일 공격 피격시 실명, 혼란 판정</p> <p>라이트닝 범위 공격 시전자 전방으로 전기 공격. 피격시 마비 판정</p> <p>레이저 범위 공격 시전자 전방으로 열선 공격. 피격시 화상 판정</p> <p>블링크 이동기 짧은 공간 이동</p> <p>솔라 빔 범위 공격 시전자 전방으로 거대한 광선 발사. 피격시 화상 판정</p> <p>그랜드 크로스 궁극기 맵 전체에 공격. 맵 전체에 실명, 혼란, 마비, 화상 판정</p>
어둠	<p>블라인드 단일 공격 피격시 실명, 혼란 판정</p> <p>다크 에로우 단일 공격 피격시 관통 판정</p> <p>다크 플레임 범위 공격 시전자 전방 원뿔 형으로 흑염 발사. 피격시 화상 판정</p> <p>어비스 홀 단일 공격 피격시 방어 무시 공격</p> <p>헨즈 오브 어비스 범위 공격 시전자 전방으로 광역 속박 및 데미지</p> <p>존 딜리트 궁극기 맵 일대에 공격, 잡음 확정 소멸. 강력한 적 및 보스 고정 데미지</p>

• 성기사

버프	치유 골절, 출혈 등의 상태이상에서 회복하고 생명력을 일부 회복한다 해독 독 상태이상에서 벗어난다 상태이상 회복 화상 및 등상, 실명등에서 즉시 벗어난다 스트랭스 일정 시간 힘 증가 헤이스트 일정 시간 민첩 증가 스톤 스킨 일정 시간 내구 증가 불멸자 궁극기 일정 시간 무적 강신 궁극기 일정 시간 힘, 민첩, 내구 증가, 모든 상태이상 제거
너프	부패 상대의 회복 불가의 상처 자연 회복을 늦춘다 마비 상대 공격을 확률적으로 저지한다. 혼란 상대가 일정 확률로 자해, 프렌들리 파이어를 시전 위크니스 일정 시간 힘 감소 슬로우 일정 시간 민첩 감소 텐더라이즈 일정 시간 내구 감소 이단 선포 궁극기 일정 시간 힘, 민첩, 내구 감소, 부패, 마비, 혼란 중 1개 확정 죄의 형벌 궁극기 일정 시간 받는 피해량 증가, 치명타 확률증가, 치명타 배율 증가

e. 키 조작

- 상하좌우 방향키를 이용해서 이동이 가능하다.
- qwer 키를 이용하여 해당 키에 지정된 스킬을 사용할 수 있다.
- 1,2,3,4 키를 이용하여 해당 키에 지정된 아이템을 사용할 수 있다.
- 스킬 사용시 사용자가 바라보는 방향으로 해당 스킬이 사용된다.

f. 상태 이상과 공격 속성

- 게임에는 상태 이상과 공격별 속성이 존재한다.

• 상태이상 효과

독	초당 체력 비례 데미지, 중첩 가능, 일정 시간 이후 자동 회복 체력 10퍼 이하로 떨어졌을 경우 최대 체력 감소
화상	초당 고정 데미지, 중첩 가능, 3회 중첩시 방어력 감소, 일정 시간 이후 자동 회복 체력 10퍼 이하로 떨어졌을 경우 최대 체력 감소
등상	민첩 감소, 중첩 가능, 3회 중첩시 일시 등결(이동속도 감소), 일정 시간 이후 자동 회복 체력 10퍼 이하로 떨어졌을 경우 최대 체력 감소
골절	민첩 대폭 감소, 중첩 불가, 봉대나 치유 없이는 자체 회복 불가
출혈	초당 체력 비례 데미지, 중첩 불가, 봉대나 치유 없이는 자체 회복 불가
실명	민첩 감소, 공격 명중률 감소, 일정 시간 이후 자동 회복
혼란	이동 방향 무작위 판정
마비	이동이나 공격 모션 일정 확률로 이벤트 취소

• 공격 속성

타격	충격을 주는 물리적 공격 일정 확률로 상태이상 골절 부여
참격	날카롭게 베어버리는 물리적 공격 일정 확률로 상태이상 출혈 부여
관통	방어력을 뚫어버리는 물리적 공격 일정 확률로 치명타 증가
화염	화염 속성의 공격, 바람 속성의 적에게 추가 데미지. 빙결 속성의 적에게 데미지 감소 일정 확률로 상태이상 화상 부여
빙결	빙결 속성의 공격, 화염 속성의 적에게 추가 데미지. 대지 속성의 적에게 데미지 감소 일정 확률로 상태이상 동상 부여
바람	바람 속성의 공격, 대지 속성의 적에게 추가 데미지. 화염 속성의 적에게 데미지 감소 일정 확률로 상태이상 출혈 부여
대지	대지 속성의 공격, 빙결 속성의 적에게 추가 데미지. 바람 속성의 적에게 데미지 감소 일정 확률로 상태이상 골절 부여
섬광	빛 속성의 공격, 어둠 속성의 적에게 추가 데미지 일정 확률로 실명 부여
암흑	어둠 속성의 공격, 빛 속성의 적에게 추가 데미지 일정 확률로 실명 부여

6. 아이템 구성

a. 개요

- 아이템은 게임 진행에 도움이 되거나 장착이 가능한 장비 등을 뜻한다.
- 아이템은 이벤트에 따라서 획득 할 수 있다.
- 사망 시 모든 아이템은 소멸한다.
- 게임 내 아이템 구성은 다음과 같다.

• 악세사리

반지	*전 직업 2개 까지 착용 가능 기본 스테이터스 상승 효과 속성 내성 추가
목걸이	*전 직업 1개 까지 착용가능 반지보다 스테이터스 상승 효과 폭이 큼 상대 공격에 대한 1회성 반사, 흡수, 무효 특수효과 존재 (화염, 빙결, 대지, 바람, 빛, 어둠등의 속성 공격)

- 무기

- 한손무기

+ ::	단검	* 전직업 사용 가능 빠른 공속과 짧은 리치, 낮은 공격력과 내구성을 담당 독, 출혈, 동상, 화상, 마비 등 상태이상 부여를 보정 참격 속성 공격
	검	* 검사, 성기사 사용 가능 보통의 공속과 범용적인 리치, 범용적인 공격력과 내구성을 담당 모든 무기의 공속과 사거리, 공격력, 내구성의 스탠다드형으로 고려 스킬 lv+ 옵션 고려중 참격 속성 공격
	완드	* 마법사 사용 가능 스킬 쿨타임 감소를 주요 옵션으로 생각중인 한손 완드 마법 치명타와 명중률 보정 평타는 타격 속성
	철퇴	* 검사, 성기사 사용 가능 상대 방어구의 내구를 깎아내는데 추가 보정을 주는 무기 강한 공격력에 비례한 느린 공속 고려 상대 민첩 하락 유도 타격 속성

- 양손무기

양손검	* 검사 사용 가능 긴 리치와 강력한 공격력 보유, 공속에서 역보정 참격 속성
완드	* 마법사 사용 가능 스킬 사거리 증가, 마법 공격력 증가, 마력 회복속도 증가, 쿨타임 증가 타격 속성
철퇴	* 성기사 사용 가능 긴 리치와 강력한 공격력 보유, 공속에서 역보정 타격속성
활(화살)	* 궁사 사용 가능 원거리 공격 가능(평타 원거리 가능 유일 무기) 화살에 따른 속성 공격, 상태이상 공격 가능(문헌 같은 속성 물약 바르는 방식도 고려 중) 관통속성

• 방어구

천	<p>*전 직업 사용 가능</p> <p>낮은 방어력과 내구성이 특징인 방어구</p> <p>민첩 상승과 마력 회복이 주 옵션</p> <p>4속성 스킬에 취약</p> <p>참격에 취약, 타격에 내성, 관통 내성</p>
가죽	<p>*마법사 사용 불가</p> <p>방어구의 보편적인 방어력과 내구성을 특징</p> <p>착용 제한이 없는 것이 강점</p> <p>빙결과 바람에 내성, 화염과 대지에 취약</p> <p>모자, 갑옷, 신발, 방패, 너클 등의 아이템이 존재</p>
강철	<p>*성기사 사용 가능</p> <p>강력한 방어력과 민첩하락이 특징인 방어구</p> <p>화염과 바람에 내성, 빙결과 대지에 취약</p> <p>타격에 취약, 참격에 내성, 관통 내성</p>
청동	<p>*검사, 성기사 사용 가능</p> <p>가죽보다 좋은 방어력이 강점인 방어구</p> <p>바람과 대지에 내성, 빙결과 화염에 취약</p> <p>타격에 취약, 참격에 내성, 관통 보</p>
나무	<p>*마법사 사용 불가</p> <p>가죽과 비슷한 수준의 방어력을 지님</p> <p>빙결과 대지에 내성, 화염과 바람에 취약</p> <p>참격에 취약, 타격에 내성, 관통 보통</p>

• 소비 아이템

열쇠	보물 상자 이벤트를 진행하기 위한 아이템
회복약 (배틀중에는 10초에 걸쳐 회복)	<p>하급 : 생명력 10을 회복시켜준다.</p> <p>중급 : 생명력 50을 회복시켜 준다.</p> <p>상급 : 생명력 100을 회복시켜준다.</p> <p>최상급 : 생명력을 전부 회복시켜준다.</p>
해독제	독 상태를 회복한다.
연고	<p>화상 연고 : 화상 상태를 회복한다.</p> <p>동상 연고 : 동상 상태를 회복한다.</p>
붕대	골절 및 출혈 상태를 회복한다.
안약	실명 상태를 회복한다.
투척 아이템	<p>비수 : 전방에 단도를 던진다.</p> <p>화염병 : 전방에 화속성 투척 무기를 던진다.</p> <p>드라이아이스 : 전방에 빙속성 투척 무기를 던진다.</p> <p>음폭탄 : 전방에 풍속성 투척 무기를 던진다.</p> <p>돌맹이 : 전방에 대지 속성 투척 무기를 던진다.</p> <p>독병 : 전방에 상태 이상 독 판정을 할 수 있는 병을 던진다.</p> <p>성물 : 전방에 빛 속성 투척 무기를 던진다.</p> <p>저주받은 못 : 전방에 어둠 속성 투척 무기를 던진다.</p>

7. 이벤트 구성

a. 개요

- 이벤트는 게임을 진행할 때 일어나는 모든 상황을 통칭한다.
- 각 맵에는 60개의 이벤트가 각각의 확률에 따라서 랜덤하게 배치된다.
(전투 50%, 회복 10%, 보물상자 10%, 스킬 10%, 함정 10%, 대장장이 5%, 상인 5%)

b. 종류

- 이벤트의 구성은 다음과 같다.

● 맵 노드 이벤트

전투	일반 잡몹 이벤트(10~20 마리 사이의 몬스터 출몰) 엘리트 전투 이벤트 (3 ~ 5마리 사이의 강력한 몬스터 출몰) 장비 혹은 스킬 획득 가능
상자 이벤트	일반 재화 - 열쇠 불필요 상자(재화 나 열쇠 획득 가능) 진귀한 장비 - 열쇠 필요 (장비 확정 지급) 미믹 - 작은 미믹을 소환하는 거대한 미믹 한명이 덤비는 형태의 전투, 장비 나 스킬 획득 저주 - 모든 상태 이상 중 1~3개(페이즈에 따른 차등) 부여 된 상태로 다음 전투 실시
함정 이벤트	플랫폼형 미니 게임 실시(퍼즐류도 관준) 함정 기믹 해체시 아이템이나 재화 획득 폐기 가능
회복방	함정에 의한 상태이상 치료 체력 회복 3개의 이벤트 동안 받는 버프 추가(경험치, 재화 추가 획득 등) 열쇠 획득 3개 중 택 1
스킬	직업별 랜덤 스킬 획득
대장장이	장비 한 개 강화 장비 한 개 랜덤 속성 추가(평타에 속성 추가, 방어구엔 내성 추가) 내구도 수리?
상인	장비 매매 - 진열 장비 숫자는 6개 한정 - 판매 갯수는 3개 한정
보스	클리어시 랜덤한 궁극 스킬 획득, 아이템 랜덤 획득, 재화 획득

- 위 이벤트 중 재화가 필요한 대장장이와 상인의 이벤트는 5계층 이상의 계층에서만 나타날 수 있다.
- 상자와 함정 이벤트는 맵에서 ?이벤트로 표시된다.
- 상태 이상의 효과는 전투 이벤트에서만 발동한다.
ex) 독의 효과시간이 아직 남아있는데 전투 이벤트가 종료되었을 경우
 - 독의 지속 효과 시간 정지
 - 다음 전투 이벤트에 진입시 지속효과 이어짐

8. 몬스터 구성

a. 개요

- 전투 이벤트에서 등장하는 모든 적성 캐릭터들을 통칭한다.
- 전투 이벤트에 등장하는 모든 몬스터를 쓰러트려야 해당 이벤트가 종료된다.
- 전투 이벤트에는 종료시 캐릭터의 피격횟수, 클리어 시간에 따른 3개의 별 획득유무를 판정하여 보상의 질을 결정한다.

b. 종류

1) 일반 몬스터

- 일반 몬스터는 전투 이벤트에서 페이즈와 스테이지에 따라서 나오는 숫자가 결정된다.
- 일반 몬스터는 오직 평타만 사용 가능하다.
- 테마별 등장하는 몬스터의 외형이 다르며 크게 4가지 종류를 가진다.
- 몬스터의 종류는 캐릭터의 직업과 동일한 분류체계를 가진다.
- 크기는 플레이어블 캐릭터와 동일하다.

2) 엘리트 몬스터

- 엘리트 몬스터는 전투 이벤트중 30% 확률로 배정된다.
- 엘리트 몬스터는 1개의 스킬이 사용 가능하다.
- 엘리트 몬스터는 일반 몬스터의 5 ~ 10의 능력치를 가진다.
- 엘리트 몬스터 이벤트 종료시 확정적으로 장비나 스킬을 획득 할 수 있다.
- 플레이어블 캐릭터보다 2 ~ 3배 거대하다.

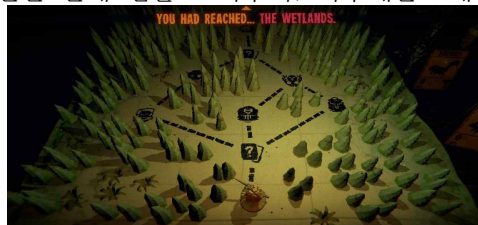
3) 보스 몬스터

- 보스 몬스터는 모든 맵마다 1마리씩 존재한다.
- 페이즈에 따라서 사용 할 수 있는 스킬이 제한된다.(1에서 2, 2에서 3 등..)
- 3페이즈의 보스는 궁극스킬도 사용이 가능하다.
- 보스의 체력 수준에 따른 패턴의 변화가 일어난다.

9. 맵 구성

a. 개요

- 모든 이벤트는 60개의 이벤트 노드가 랜덤 배치된다.
- 한 맵에서 10 ~ 15 사이의 이벤트를 겪을 수 있다.
- 맵은 처음 진입한 한 번만 전체 맵을 보여주며, 이후에는 2계층의 선택지만을 보여준다.



b. 스테이지 구성

- 맵은 각 테마별로 7개가 정해진다.
- 맵은 이벤트 노드와 스킵노드로 구성된다.
- 해당 노드는 아래와 같은 규칙을 따른다.

• 맵 구상 규칙

1. 스킵 구간의 노드는 19~21개 사이로 배정한다.
2. 한 노드의 입장, 퇴장 경로는 1개 이상, 3개 이하여야 한다.
3. 스킵 노드는 선택지가 1개로 제한된다.
4. 스킵노드를 통과한 경로 사이에 일반노드가 겹칠경우 사용 할 수 없다.
(ex : 좌상단의 선택지를 가진 스킵노드에 좌하단의 일반노드가 접근시, 상단의 선택지를 가진 스킵노드에 우우하단의 일반 노드가 접근시)
5. 모든 경로는 최소 이벤트 10개 이상을 보장한다.(스킵 노드를 5번 초과하여 통과 할 수 없다)
6. 각 열마다 스킵 노드는 4개 이하로 한다
7. 스킵 노드와 스킵 노드는 서로 연결 될 수 없다.
8. 한 번에 한 개의 노드만 스킵할 수 있다.

- 아래 맵은 예시로서 추후 변경 가능하다.

