



캡스톤 컨셉 정리

창성팀



게임 전반부 컨셉

게임 개요

2D 탑다운 뷰의 도트그래픽 멀티 게임

플레이어는 근거리 캐릭과 원거리 캐릭중 한 캐릭터를 선택해 게임을 진행

던전에 진입하기 전에 플레이어끼리 파티를 맺어 진행하는 **2인 파티 게임**

각각의 직업은 각각의 액티브 스킬이 존재

플레이어는 로그인을 하여 한사람과 파티를 맺어 던전을 클리어하는 형식

플레이어의 레벨에 따라 무기가 나오는 등급 확률 조정

레전더리 무기는 추가 스킬 존재.

플레이어의 레벨에 따라 스킬 포인트를 가져 플레이에 도움이 되는 스킬을 얻음.

던전을 클리어하지 못하면 던전 안에서 얻은 무기는 회수되는 로그라이크 시스템

게임 명	창성
개발 엔진	Unity
장르	멀티 2d 픽셀그래픽 로그라이크 rpg
타겟층	<ul style="list-style-type: none">• 던그리드, 하데스와 같은 로그라이크 게임을 좋아 하는 20,30대 남성 유저층• 캐릭터가 던전을 돌며 점차 성장하는것을 즐기는 유저층• 보스의 패턴을 몸소 느끼며 공략하는데 재미를 느끼는 유저층
조작법	<ul style="list-style-type: none">• Wasd 플레이어 이동• 마우스로 공격• 스킬키로 스킬 사용
플랫폼	PC Window



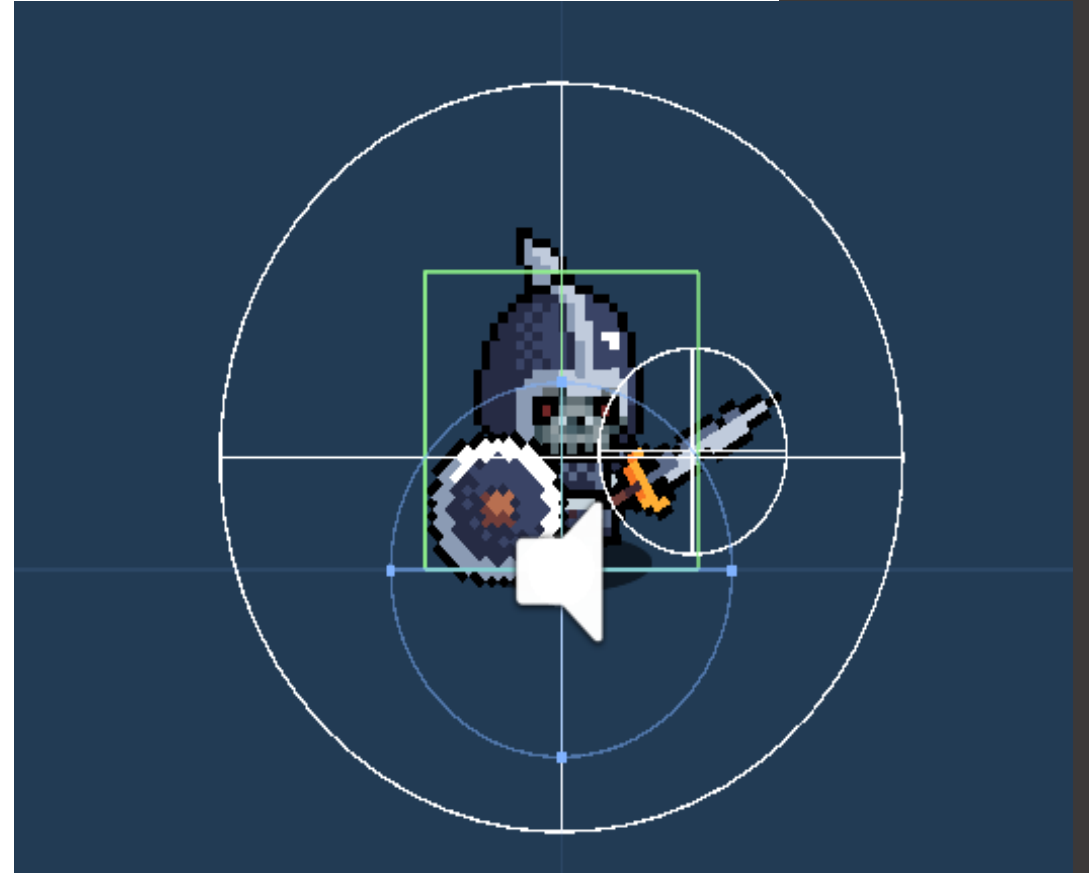
캐릭터 직업 컨셉

캐릭터 개요

2d 픽셀 그래픽: 유니티 spum 에셋을 이용하여 캐릭터 설정

플레이어는 전사와 아처 총 2종의 직업중 선택한다.

몬스터는 해골 병사와 해골 궁수의 두가지 버전의 몬스터가 존재.



캐릭터 개요

플레이어는 몬스터의 처치수에 따라 경험치가 증가하여 레벨을 높임.
총 10레벨까지 존재.

골드 획득량 또한 플레이어 레벨에 따라 증가.

플레이어는 직업에 따라 스탯이 달라지며 무기로 인해 스탯이 변할 수 있음.

엑셀파일 - 플레이어 스탯 시트
[2D 로그라이크 수치 정리.xlsx](#)

플레이어 직업

전사(근거리)

장비 : 검

직업 : 전사

왼클릭시 약간의 전진과 함께 앞으로 공격

플레이어 고유 액티브 스킬 : 도발

도발 : 주변의 몬스터들의 어그로 수치가 최대가 되어 “도발”하여 상대의 공격을 본인에게 유도함.

쿨타임 1분

기획 의도 : 도발 스킬로 인해 멀티 플레이어의 위험에서 구해줄 수 있고 궁수보다 높은 체력을 이용한 탱킹을 바탕으로 게임 진행

스킬키 = e



가디언테일즈 마리나



플레이어 직업

아처(원거리)

장비 : 활

직업 : 아처

왼클릭시 공격 방향 쪽으로 활을 쏘는 모션과 함께 활을 쏘

플레이어 고유 액티브 스킬 : 민첩

이동속도가 순간적으로 10초간 50% 증가한다.

쿨타임 1분

기획 의도 : 민첩 스킬로 인해 많은 몬스터들의 공격을 피해 무빙하면서 공격하는 일명 “카이팅” 유도

스킬키 = e



가디언테일즈



몬스터

몬스터

해골 병사와 해골 궁수 두 종류의 몬스터 존재.

해골병사 : 공격시 앞으로 약간의 돌진을 하며 칼을 휘둘러 공격

해골 궁수 : 공격시 활을 쏘는 모션을 취하며 전방으로 화살을 쏘서 공격

피격시 피격 사운드 재생

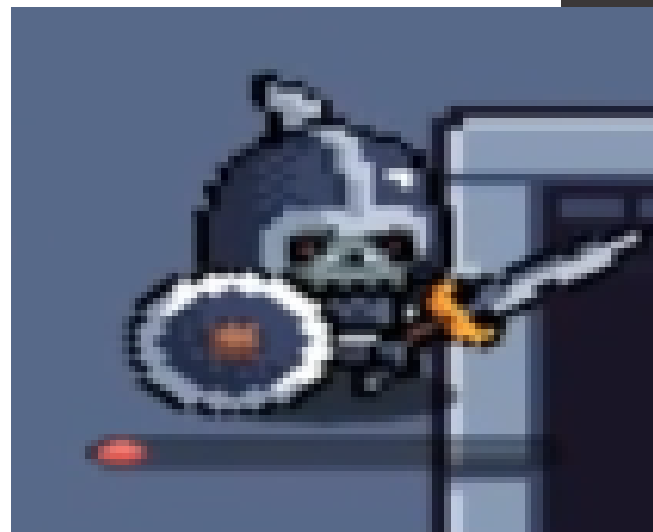
사망시 사망 애니메이션 진행후 삭제

한 맵당 총 3~6마리 정도의 몬스터 스폰

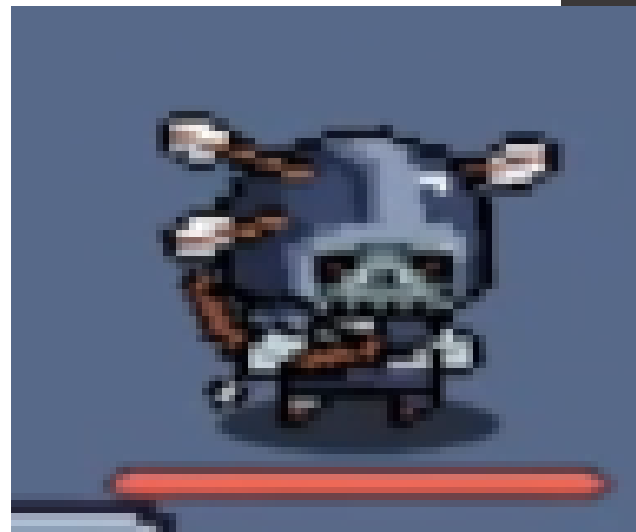
데이터 기획 의도 :

몬스터의 체력의 경우 전사기준 무기 장착시 3방에 죽도록 설계
궁수는 더 낮은 체력으로 설정하였지만 2방에는 죽지 않도록 설계

[2D 로그라이크 수치 정리.xlsx](#) - 몬스터 스텟 참조



해골 병사



해골 궁수



플레이어 패시브 스킬 기획

패시브 스킬 컨셉

총 7개의 패시브 스킬로
7대죄의 컨셉으로 진행

전반적으로 전투에 엄청 큰 영향을 미치지 않도록 플
레이어에 도움을 주는 정도로 기획

- 플레이어의 성장체감을 느낄 수 있는 정도

플레이어 레벨에 따라 스킬을 찍을 수 있도록 설계

스킬포인트를 사용할 수 있도록 마을 npc가 존재

스킬 컨셉과 수치들은 엑셀 파일로 정리

[2D 로그라이크 수치 정리.xlsx](#) - 패시브 스킬 시트



스킬 ui창

패시브 스킬

전부 7대죄의 컨셉에 최대한 맞도록 스킬 설계

Ex) 질투 = 팀원도 같이 피격 리스크
 먹보 = 흡혈 but 체력의 50퍼 아래이면 리스크

추가 스텟의 밸류가 좋으면 리스크 존재하도록 설계

교만	피격 당하지 않고 5회이상 공격시 쿨타임 @% 감소 및 공격력 @% 증가						
탐욕	추가 골드 획득						
색욕	최대 체력 @% 증가						
질투	회피율 @% 증가						
	피격시 팀원도 함께 같이 피격						
먹보	현재 체력의 @% 피해량 흡혈						
	체력의 50% 아래가 되면 피격데미지 30%증가						
분노	적에게 피격 시 슈퍼아머 시간 @초 증가						
	슈퍼 아머 시간동안 공격력 30% 증가						
나태	공격이 장전형식으로 변경						
	1회 공격후 3초간 공격불가						
	그 대신 @% 증가된 공격력으로 데미지						

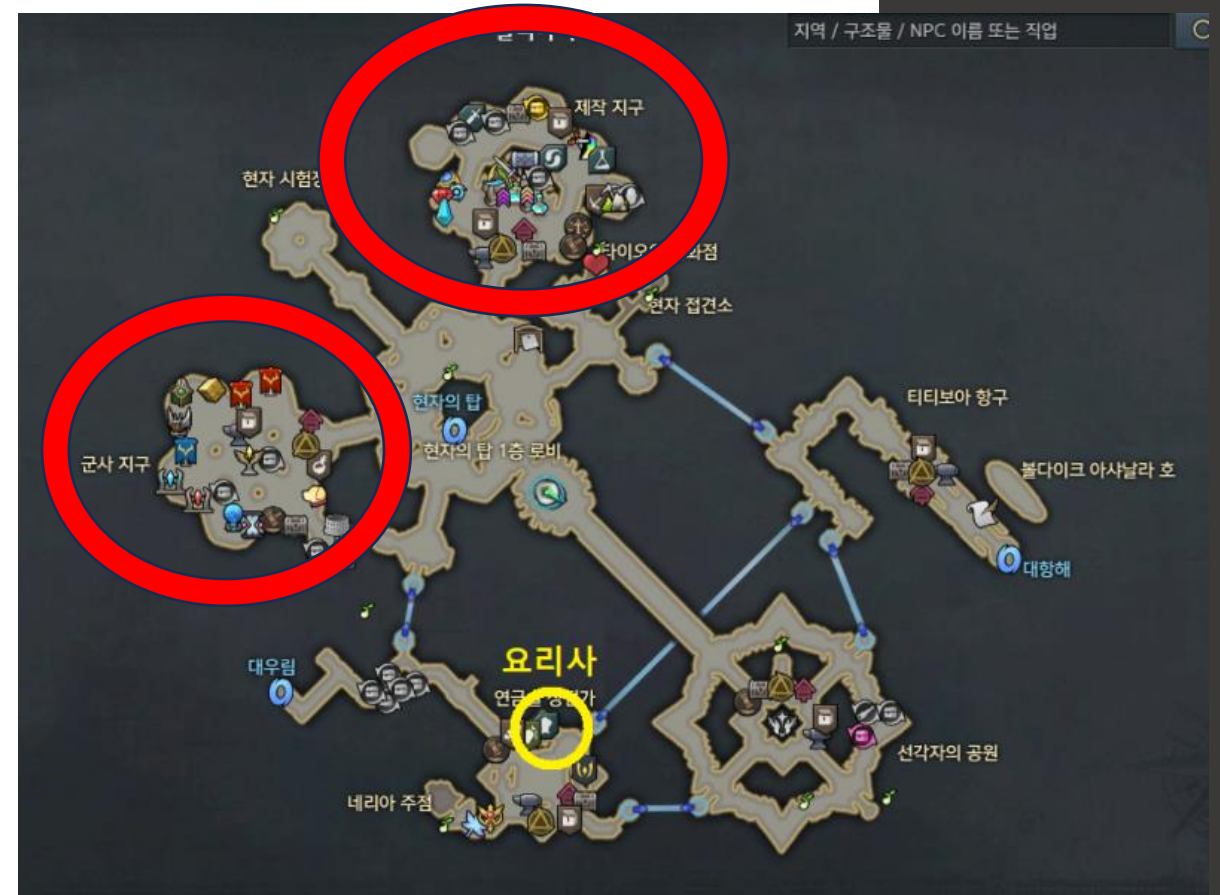


마을 컨셉 기획

마을 컨셉 개요

구조 : 던전 입구 - npc마을

마을의 구조는 던전 입장 전 파티를 꾸리기 위해 플레이어들이 모이는 장소와 Npc(스킬,상점)이 있는 구역으로 나뉘어 구성.



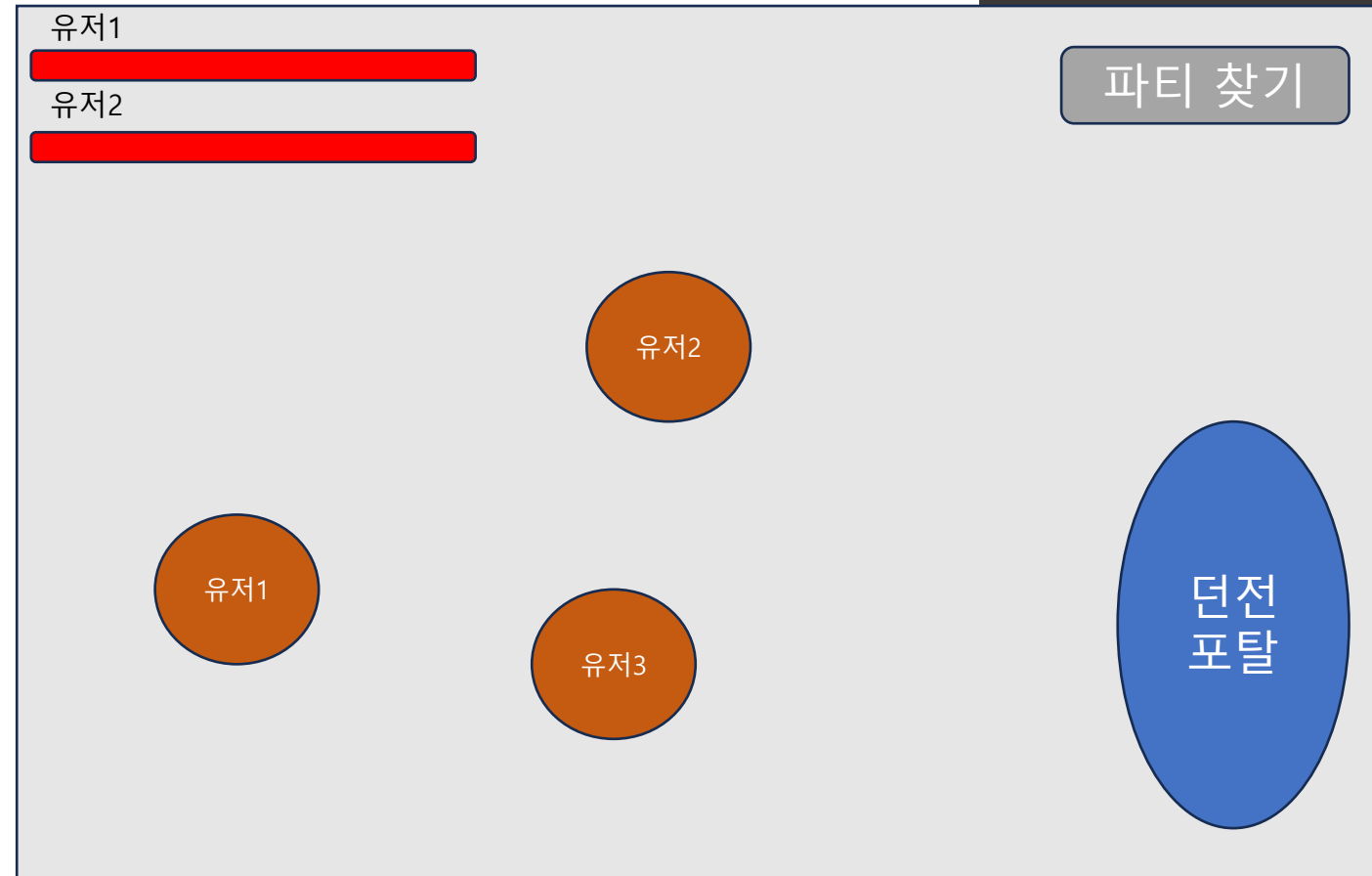
로스트아크 칼리나리의 제작지구와 군사지구

던전 입구

던전포탈에 트리거 되는 근처에 만들어야 할 것.

사람들끼리 모여서 파티를
구하게 하기위해 임의적으로 모여서 만드는
장소.

사람이 가장 많이 붐비는 장소(광장의 역할)



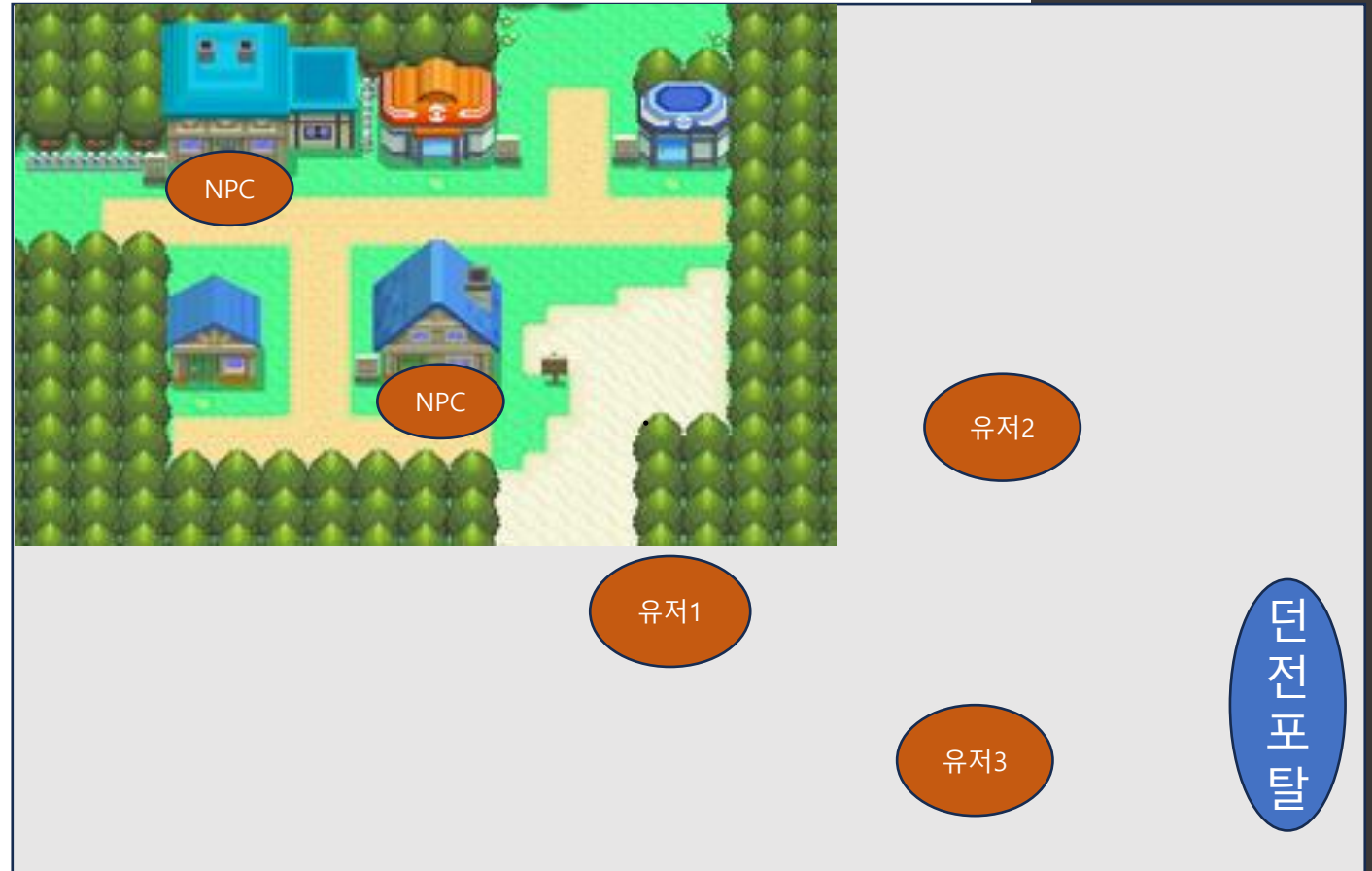
마을 컨셉

NPC구역 - 상점,스킬

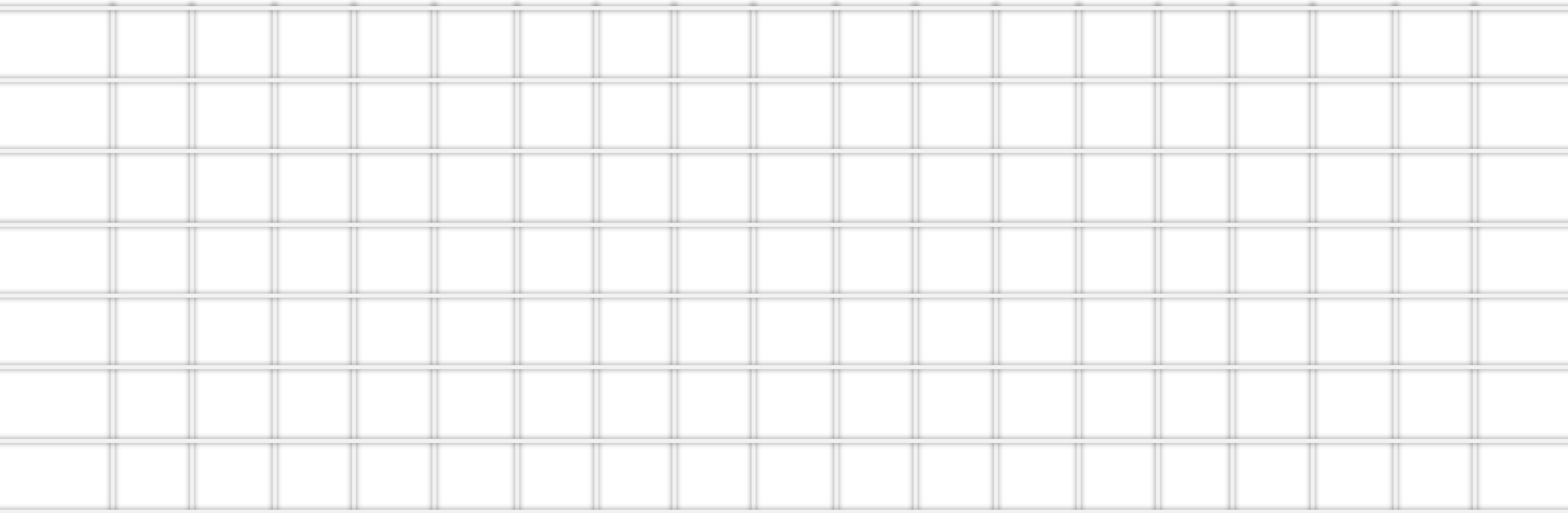
비교적 유저들이 많이 찾는 위치

쉽게 찾을 수 있는 곳에 위치
(던전 포탈과 반대쪽에 위치)

무기,스킬 NPC를 각각 건물 앞에 위치시킨다.
(식별 용이)

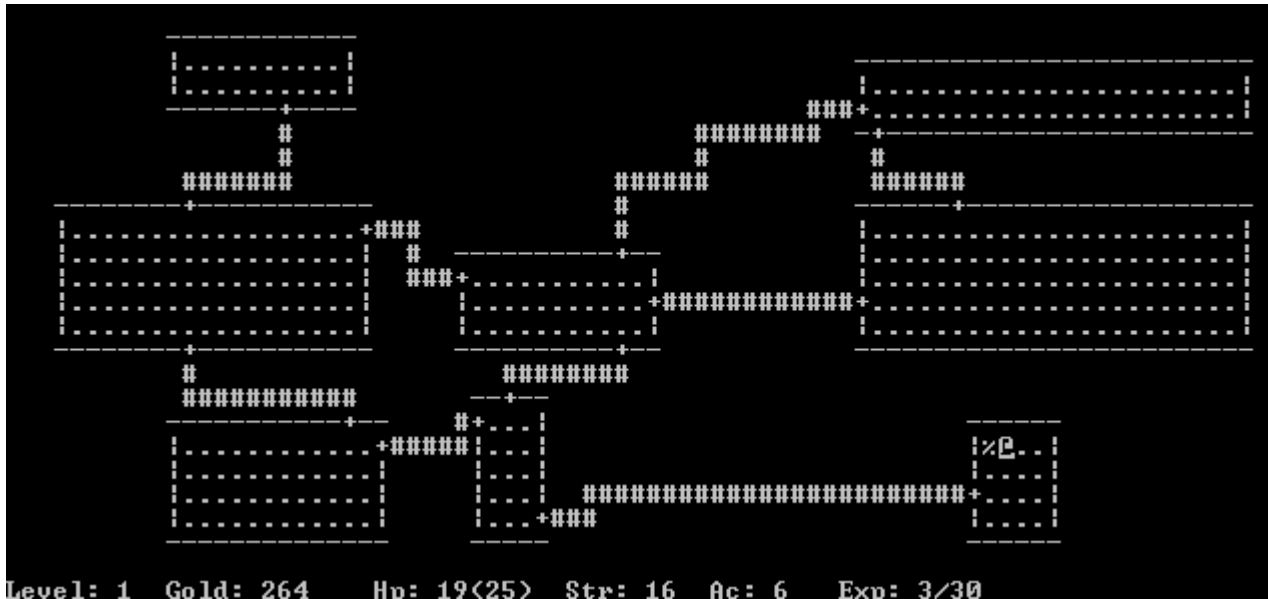


상상도



던전 기획

던전 개요



절차적 맵생성

로그라이크 특성상 같은 던전을 자주 플레이하게 됨.
절차적 맵생성을 사용해 같은 구조의 던전이 아니라, 매번 새로운 구조의 던전이 생성되게 하여 새로운 경험을 줄 수 있다.
플레이어 기준 맵의 끝방에 보스 던전을 생성하고
나머지 두 끝방에 이벤트 맵을 생성

맵은 총 4~5가지를 만들어두고 랜덤 생성.

던전 맵 컨셉



던전 맵 컨셉

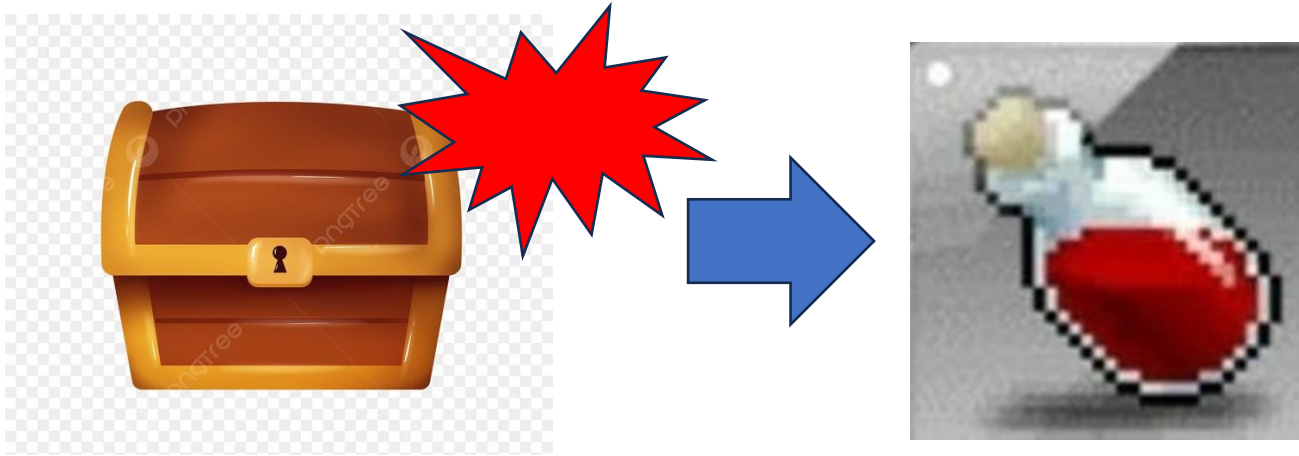
던전에는 몬스터가 5~6마리정도 배치

충격 감지가 되면 파괴되는 상자를 이용하여 맵 구성
상자가 파괴되면 확률로 인해 체력을 회복하는 하트가 드랍(50%)



이벤트맵 기획

이벤트 맵



파괴시 체력회복 드랍

이벤트맵이란

던전안에서 유저들이 플레이하다가 쉬는 쉼터같은 존재.

총 두가지 종류로 피를 회복할 수 있는 맵과 히든 상점을 만들어 획득한 아이템을 판매하거나 구매하는 맵을 만든다.

체력회복 맵은 보물 상자를 깨면 회복 하트가 나오는걸 이용해 상자가 많이 있는 맵을 제작.

이벤트 맵 - 상점

히든 상점

던전을 돌면서 얻은 아이템들을 팔아
아이템 칸을 비울 수 있다.

게임 오버시 모든 아이템이 날아가고
다시 시작되기에 골드화 할 수 있는 유일한 방법이기에 히든 상점 필요

히든 던전 내 히든 상인 npc에게 말을 걸면
마을 상점과 동일한 화면 출력하며

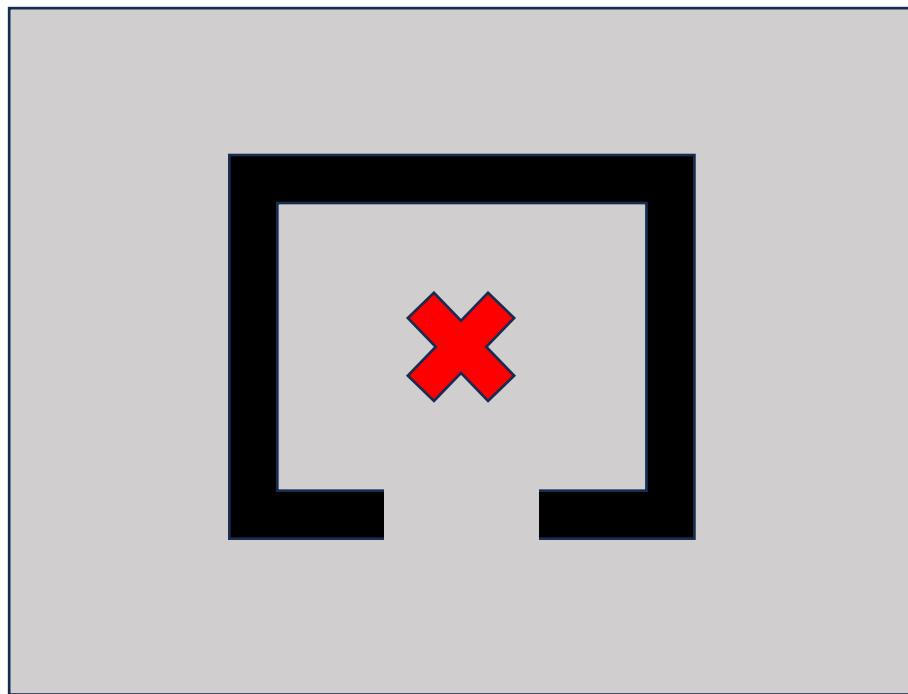
히든 상점은 일반 상점보다 높은 확률로 아이템이 등장

[2D 로그라이크 수치 정리.xlsx](#) - 무기 드랍 확률표 참고



상점 UI 참조 이미지

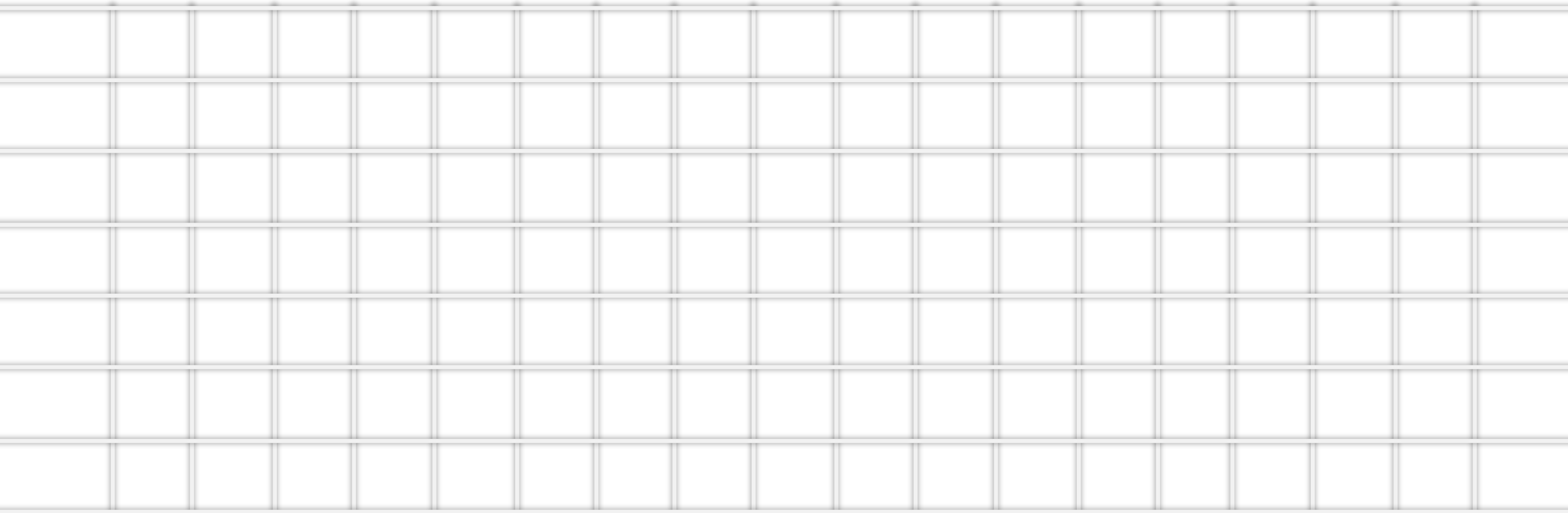
히든 상점 맵 구조



맵 예상 구조

이벤트 히든 상점 맵 구조

맵 정가운데에 NPC 배치
전체적으로 비밀스럽고 어두운 분위기의 타일을 사용



상점 기획

상점 기획 의도

던전 안에서 플레이하고 얻는 무기들과 재화들을 사용할 수 있는 사용처 필요.

이 게임의 가장 큰 성장경험 = 무기 등급

무기를 랜덤으로 뽑을 수 있는 상점이 기획 의도

플레이어 레벨이 오르면 오를수록 높은 등급의 확률 증가 => 플레이어의 노력이 허탈하게 느껴지지 않게 함.

Reroll 시스템을 넣음으로써 랜덤뽑기의 재미 부여

상점

상점

상점 시스템 : 마을 상점 npc와 던전내 상점 npc에 적용.

판매 금액에 관해서는 등급에 따라 전부 동일하게 적용.

상점에서 뜨는 무기의 등급 확률은 레벨에 따라 달라짐.

무기 종류는 확률 전부 동일.

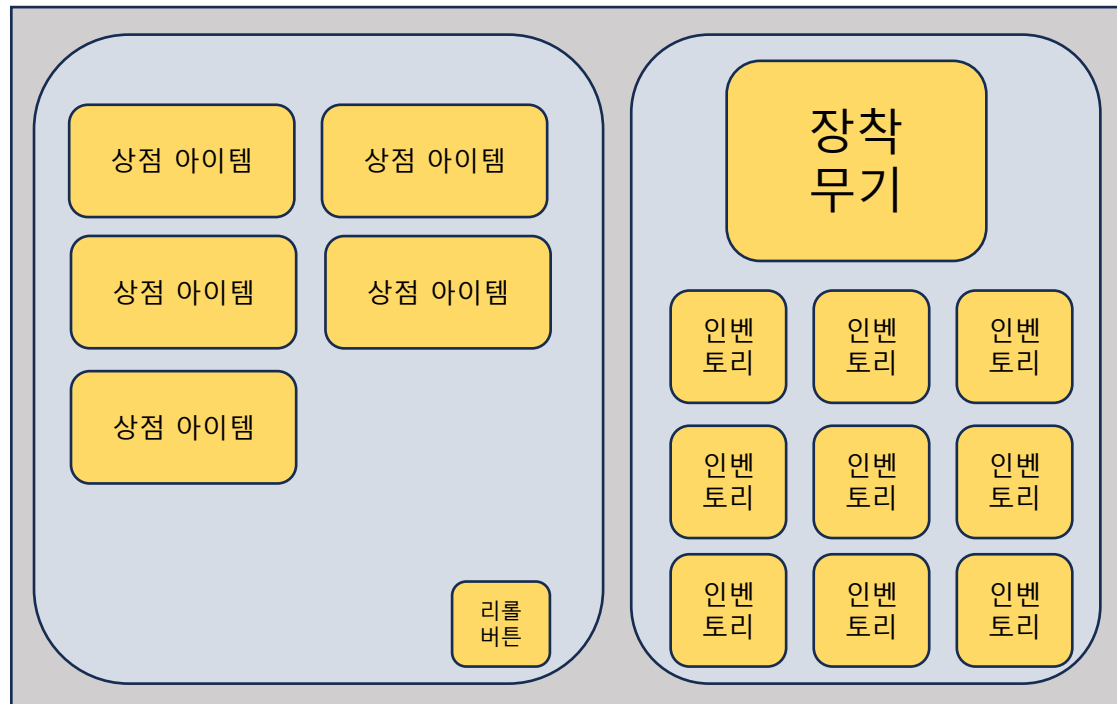
플레이어 직업에 맞춰서 플레이어 직업의 무기만 등장.

[2D 로그라이크 수치 정리.xlsx](#) - 무기 드랍 확률표 참조

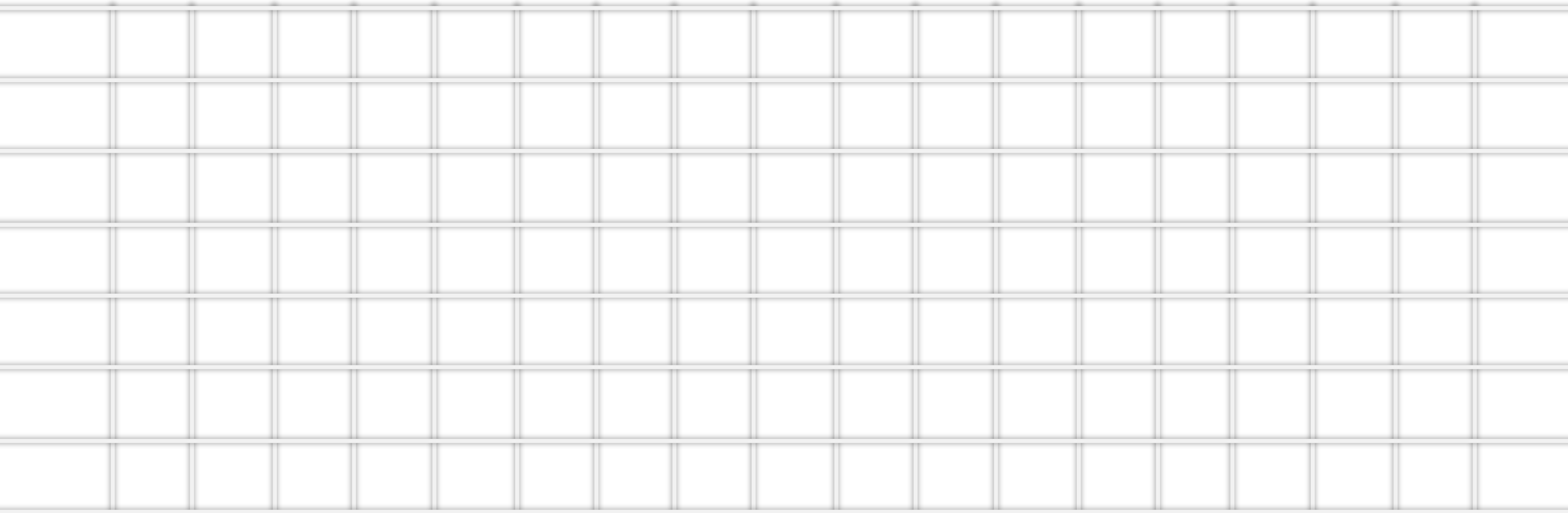


리롤 시스템

상점 UI



예상 UI



무기 기획

무기 기획 의도

무기 기획에 있어 등급을 나누는 것은 플레이어의 가장 큰 **성장 경험**을 느끼게 해줄 것.

특히, 레전더리 무기에 추가적인 스킬을 부여하고 플레이 하는 것은 이 게임을 플레이 하는 **목표**가 될 것.

또한 전설 무기들이 각각의 특색이 모두 달라서 전설 무기로 **플레이 스타일 변화** 기대.

Ex) 대거를 사용한다면 더 빠르고 신속한 플레이

또한 패시브 스킬과의 새로운 조합 기대.

Ex) 대거는 신속하고 공격 속도가 빠르기 때문에 "나태" 패시브 스킬과는 조합이 어울리지 않음.

근거리- 커먼

1. 클래식 대거 – 대거류 커먼 버전
Dagger_Bloodletter
2. 카타나 Sabre_Dandit King 00
3. 드래곤의 이빨 Dagger_Dragon Tooth00
4. 데몬소드 – 데몬소드 커먼류
Sword_Demon Metal 00A
5. 에메랄드 소드 Dagger_Sai 00



			1~10	
커먼		공격력	공속	추가 능력치
클래식 대거		3	7x	
카타나		4	4x	
드래곤의 이빨		5	6	이동속도 0.5
데몬 소드(커먼)		7	2x	
에메랄드 소드		5	5	체력 25

근거리 - 레어

1. 데몬 소드 - 커먼 데몬소드의 업그레이드 버전
Sword_Demon Metal 00B

2. 아이시클 사브레 - 얼음 속성 계열
Sabre_Shimmer 00

3. 스파이더 소드 - shortsword_spidersilk00

4. 러스트 소드 - 킹메이커 소드 전단계
Sword_rusted bonze 00

5. 블러드 대거 - 대거류 레어 무기
Dagger_bloodstone shard00



레어				
데몬 소드(레어)	15	2x		
아이시클 사브레	12	5x		
스파이더 소드	10	7회피율 5%		
러스트 소드	12	4체력 50		
블러드 대거	7	8이동속도 1		

근거리 – 레전더리

1. 데몬 소드 – 레어의 데몬소드의 업그레이드 버전
Sword_Demon Metal 00B

2. 그레이트 소드 – 성속성 느낌의 대검
Greatsword_golden dragon 00

3. 다크 갤럭시 대거 – 대거종류의 최고 레벨 대거
Dagger_dark galaxy 00

4. 아이시클 소드 – 파란스킬 계열
Greatsword_northern frost 00

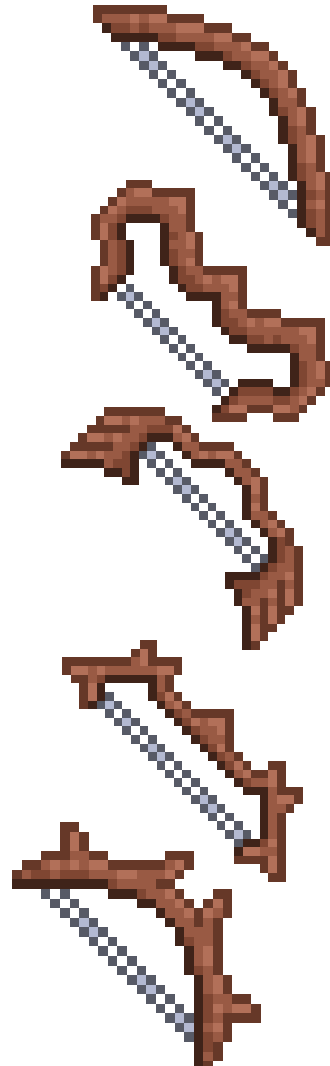
5. 킹메이커 – 화염스킬 계열
Sword sanguine heart 00



레전더리				
데몬소드(레전더리)		60	2 x	
그레이트 소드		99	1 x	
다크 갤럭시 대거		15	10 회피율 10%	
아이시클 소드		30	7 이동속도 2	
킹메이커		40	5 체력 100	

원거리- 커먼

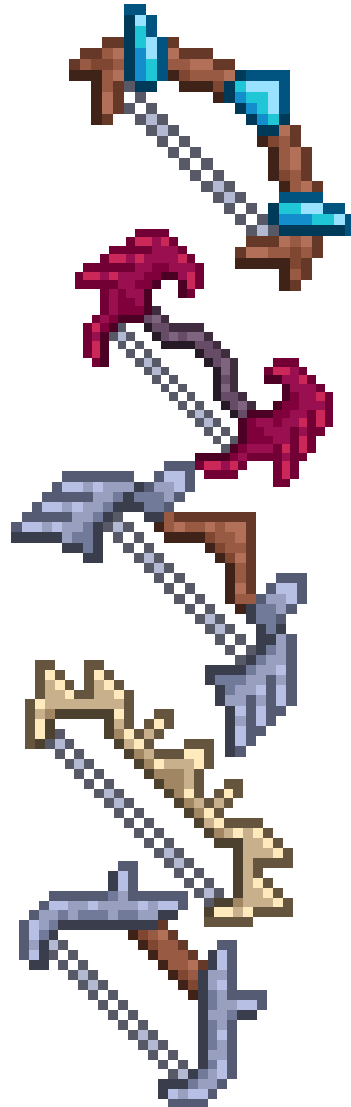
1. 우든 롱보우 bow_9
2. 우든 피닉스 보우 bow_32
3. 우든 윈드 보우 bow_27
4. 우든 컴파운드 보우 bow_21
5. 곡궁 bow_2



커먼				
우든 롱보우		5	5	체력 25
우든 피닉스보우		8	2x	
우든 윈드보우		4	7x	
우든 컴파운드보우		7	3x	
곡궁		6	6	이동속도 0.5

원거리- 레어

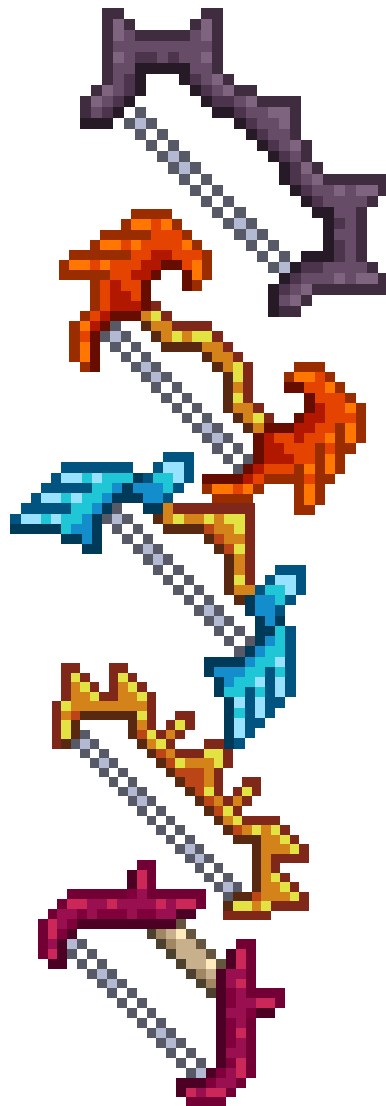
1. 아이시클 롱보우 bow_81
2. 피닉스 보우 bow_74
3. 아이언 윈드 보우 bow_45
4. 컴파운드 보우 bow_127
5. 철제 곡궁 bow_38



레어				
아이시클 롱보우		10		7 회피율 5%
피닉스 보우		15		2x
아이언 윈드보우		7		8 이동속도 1
컴파운드 보우		12		5x
철제 곡궁		12		4 체력 50

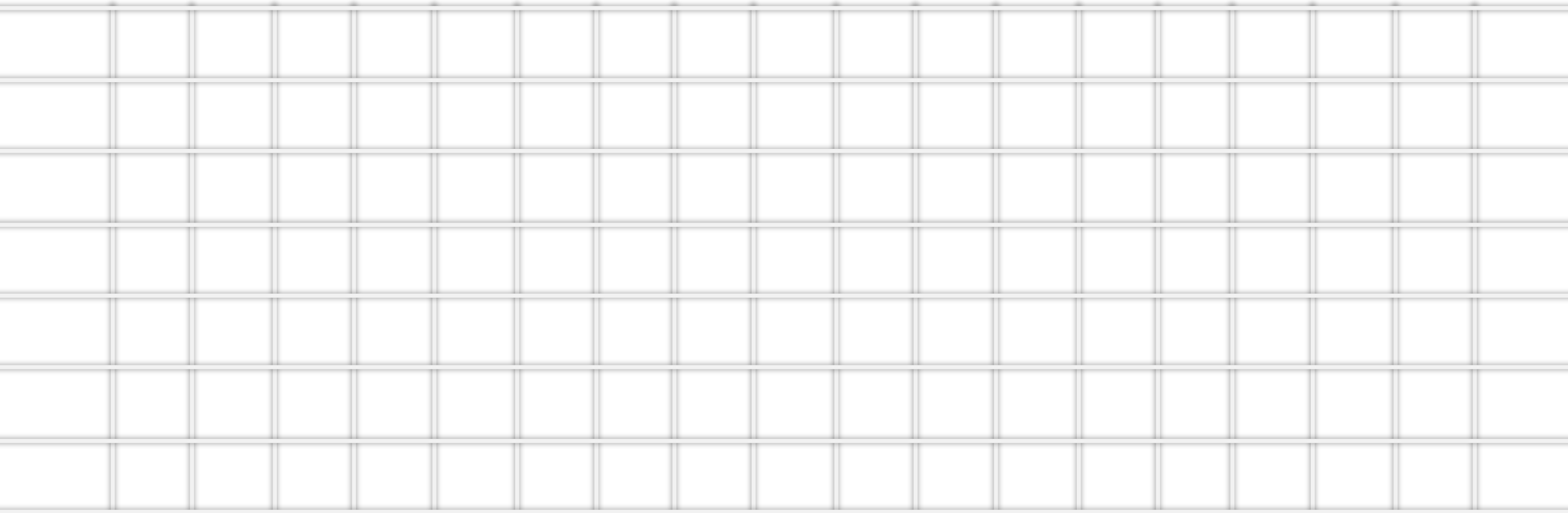
원거리- 레전더리

1. 다크 롱보우 Bow_216
2. 파이어 피닉스 보우 – 불속성 – Bow_346
3. 아이시클 윈드 보우 – Bow_381
4. 샤이닝 컴파운드 보우 – Bow_318
5. 패스파인더 – Bow_358



레전더리				
다크 롱보우	99	1x		
파이어 피닉스보우	60	2x		
아이시클 윈드보우	30	7 회피율 10%		
샤이닝 컴파운드보우	40	5 이동속도 2		
패스파인더	30	7 체력 100		

[2D 로그라이크 수치 정리.xlsx](#) - 무기종류 시트



무기 스킬 기획

근거리

근거리 – 레전더리

1. 데몬 소드 – 레어의 데몬소드의 업그레이드 버전
Sword_Demon Metal 00B



공격 방향으로 악마의 깨물기를 시전한다.
데미지의 200%

쿨타임 50초



아이콘

근거리

근거리 – 레전더리

2. 그레이트 소드 – 성속성 느낌의 대검
Greatsword_golden dragon 00



공격방향으로 큰 범위로 휘둘러서

데미지의 300% 데미지를 입힘.

쿨타임 1분



아이콘

근거리

근거리 – 레전더리

3. 다크 갤럭시 대거 – 대거종류의 최고 레벨 대거
Dagger_dark galaxy 00



보스 몬스터를 제외한 본인에게 가장 가까운 몬스터의 뒤로 이동하며 그 몬스터를 즉사시킨다.

쿨타임 30초



아이콘

근거리

근거리 – 레전더리

4. 아이시클 소드 – 파란스킬 계열
Greatsword_northern frost 00



파란 검기를 그리는 스킬 공격
검기에 닿은 적은 40%슬로우와 150%의 데미지

쿨타임 40초



아이콘

근거리

근거리 – 레전더리

5. 킹메이커 – 화염스킬 계열
Sword sanguine heart 00



본인에게 버프를 걸어
공격속도를 20초간 최대로 만들고
3타마다 100%의 추가타 화염이 나감.

쿨타임 1분

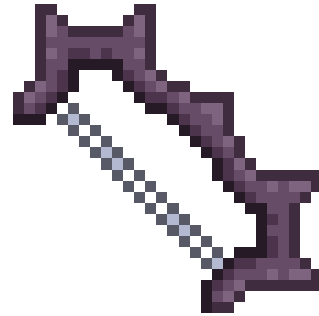


아이콘

원거리

원거리- 레전더리

1. 다크 롱보우 Bow_216



적에게 보라색 폭발을 일으켜 폭발 범위에 닿은 적에게 300% 데미지를 준다.

쿨타임 1분

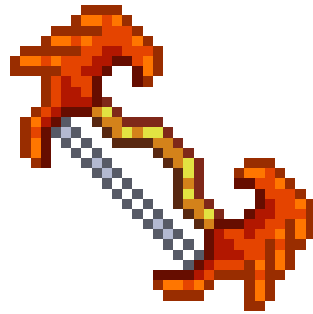


아이콘

원거리

원거리- 레전더리

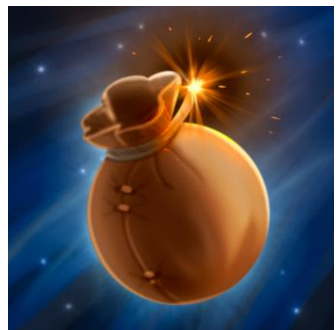
2. 파이어 피닉스 보우 – 불속성 – Bow_346



전방에 폭탄 화살을 날려 180% 데미지를 준다

폭탄 범위에 닿은적에겐 100%의 데미지를 준다.

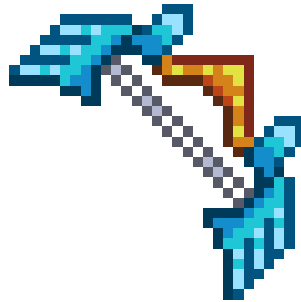
쿨타임 50초



아이콘

원거리- 레전더리

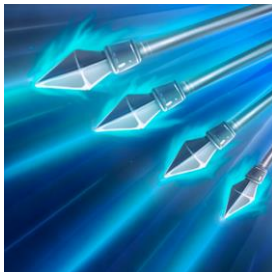
3. 아이시클 윈드 보우 – Bow_381



폭풍의시 – 제자리에서 상대방에게 무한으로 날리는 화살을 70%의 데미지로 쏜다.

제자리에서 움직이면 스킬이 멈추고 계속 누르고있다면 계속 날아간다.

쿨타임 x

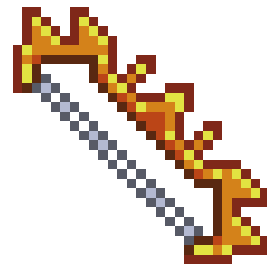


아이콘

원거리

원거리- 레전더리

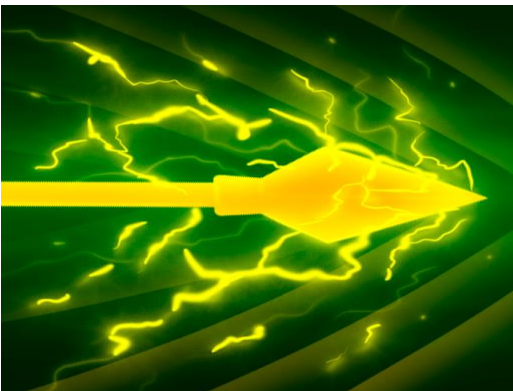
4. 샤이닝 컴파운드 보우 – Bow_318



전방으로 150% 데미지의 레이저를 쏜다.

쿨타임 40초

아이콘



원거리

원거리- 레전더리

5. 패스파인더 – Bow_358



본인에게 버프를 걸어
공격속도를 20초간 최대로 만들고
3타마다 100%의 추가타 화살이 나감.

쿨타임 1분



아이콘



보스 기획

골렘 보스

골렘 보스

던전의 마지막은 골렘 보스

높은 체력과

여러가지 기믹을 쓰며

중간에 웅크리며 무적패턴도 있는 보스

체력 30퍼에 히든 기믹이 존재

기획의도 :
최대한 많은 기믹을 통해 파티원들끼리의 호흡과
기믹 파훼를 하도록 함.



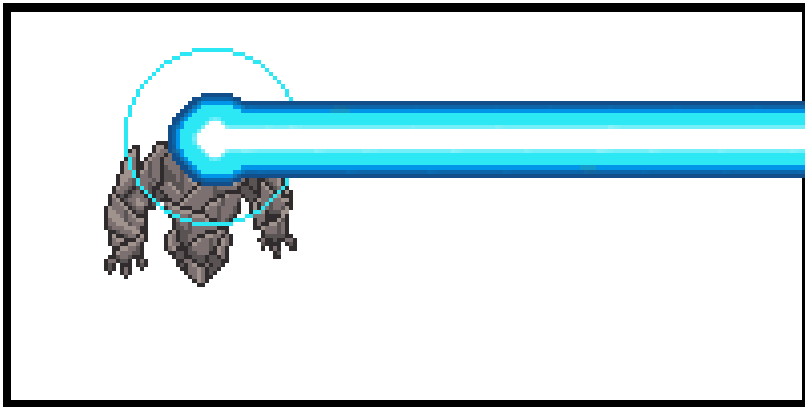
골렘 보스

골렘 보스

잘패턴 1. 얼굴이 파래지면서 파란 레이저를 x축으로 발사

x축에만 해당되는 공격

골렘의 200% 데미지를 입힘



골렘 보스

골렘 보스

잘패턴 2. 돌진후 팔로 째기

앞으로 도약하면서 상대방에게 팔로 째으며 데미지를 준다.

100%의 데미지



골렘 보스

골렘 보스

잘패턴 3. 로켓펀치

골렘이 앞으로 손을 뻗으며 자신의 팔을 날려보내 맞으면 데미지를 준다.

골렘의 150%의 데미지를 준다.



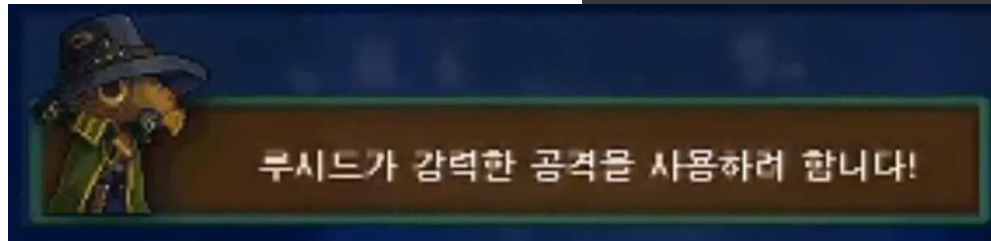
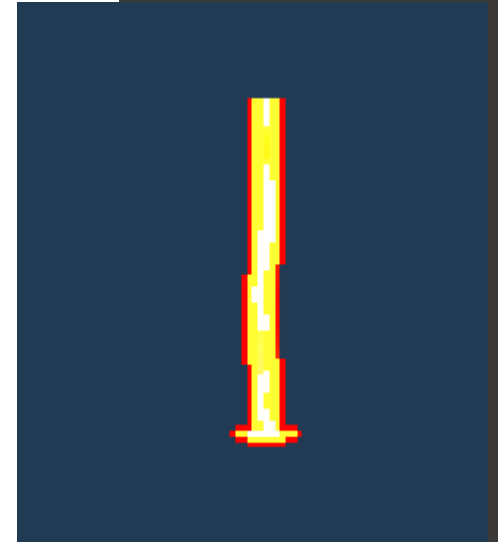
골렘 보스

골렘 보스

중간패턴 1. 강력한 레이저

온몸에 푸른빛이 돌면서

게임 보스 체력 아래에 강력한 레이저를 쏜다고 하며
랜덤 플레이어에게 맵 세로 전체 크기의 레이저를 쏜.
맞으면 즉사.



골렘 보스

골렘 보스

중간패턴 2. 아머강화

온몸이 강철처럼 빛나는 모션을 취하고

50퍼센트의 확률로 원거리 혹은 근거리 아이콘이 머리 위에 뜨고

그 머리 위에 뜬 아이콘의 직업은 공격 시 데미지를 받지 않는다.



원거리봉인 아이콘



근거리 봉인 아이콘

골렘 보스

골렘 보스

히든패턴 . 재단 부수기

체력 30퍼가 되면 골렘이 웅크리며 무적상태가 되고

머리 위에 빨간색 노란색 파란색중 한가지의 색이 뜬다.

플레이어는 맵의 4가지 기둥의 색을

보스가 띄운 색과 동일하게 바꾸면 보스의 무적이 해제된다.

2분간 이 패턴을 해결하지 못하면 플레이어 모두 즉사하게 된다.

