

Yahtzee Balatro

Game Flow

플로우

스테이지 선택 -> 레벨 플레이 -> 상점 업그레이드 -> 스테이지 선택 -> 레벨 플레이 -> 상점 업그레이드

레벨 플레이

- 주사위 굴리기
- 주사위 락인 / 재굴림
- 락인 족보 제출
- 데미지 입히기
- 하트 -1 (하트 0이되면 게임 오버), 하트 추가구매 가능
- 레벨 클리어시 레벨 결과 정산

상점 업그레이드

- 소모품 구매
- 조커 구매
- 바우처 (하든패시브) 구매
- 가챠 패키지

주사위 숫자는 두 자리 내 무엇이든 될 수 있음



Gold : 8\$

시작하기 1-1



HP : 800

Reward : \$\$\$+

숫자 1 무효

스킵 : 보스 변경

곧 등장 1-2



HP : 2000

Reward : \$\$\$+

숫자 2 무효

스킵 : 랜덤 조커 획득

곧 등장 1-3



HP : 8000

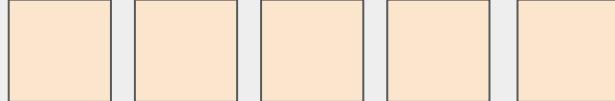
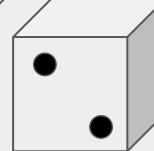
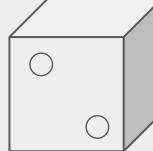
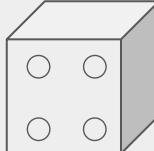
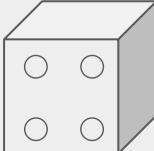
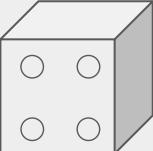
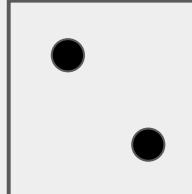
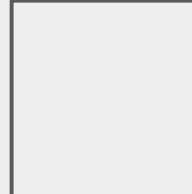
Reward : \$\$\$+

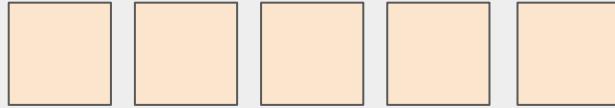
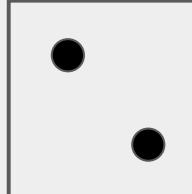
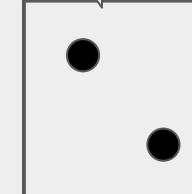
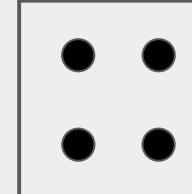
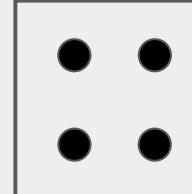
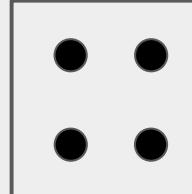
랜덤 숫자 무효

보스 몬스터!

스테이지
선택

		Enemy HP
	(주사위 눈 수)	x 10
Gold : 0		
Level 1		
보너스 족보: 스트레이트 x5		
패널티: 숫자 6 무효		

		Enemy HP				
		(주사위 눈 수)	x 10			
Gold : 0						
Level 1						
보너스 족보: 스트레이트 x5						
패널티: 숫자 6 무효						
						

		Enemy HP	
		(주사위 눈 수)	
Gold : 0			
Level 1			
보너스 족보: 스트레이트 x5			
패널티: 숫자 6 무효		<p>주사위 5개를 락인하여 족보 확정</p>	<p>FULL HOUSE 확정!</p>
		    	



Enemy HP

2 + 2 + 4 + 4 + 4

x 10(Full House)

Gold : 0

1

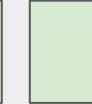
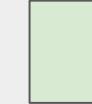
2

3

4

5

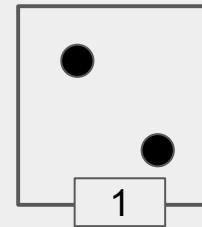
유물 / 조커
특수 콤보



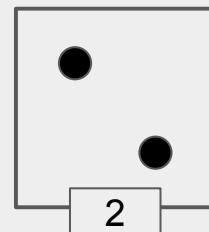
Level 1

보너스 족보:
스트레이트 x5

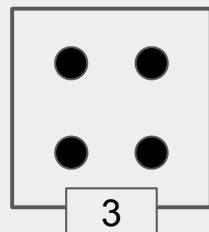
패널티:
숫자 6 무효



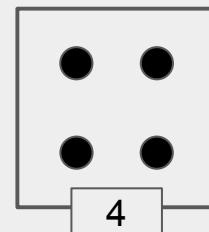
주사위
눈만큼 점수
추가



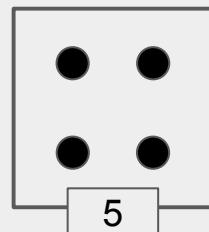
2



3



4



5



160 DMG !

Enemy HP

16

x 10

Gold : 0

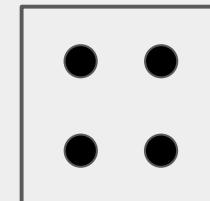
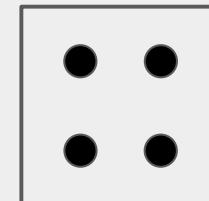
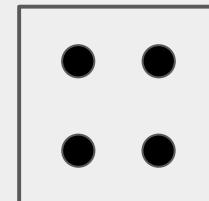
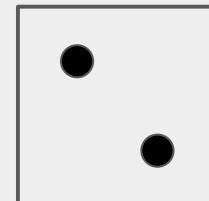
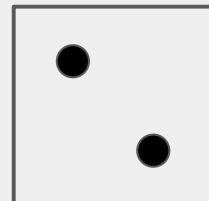
Level 1

보너스 족보:
스트레이트x5

패널티:
숫자 6 무효



160



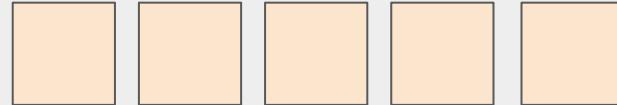


Enemy Defeated

0

0

Gold : 0 -> 8\$



Level 1 -> 2

Level Reward : \$\$\$\$\$

Overkill Reward : \$\$ (200%)

Remaining Heart (Attempt) : 1 -> \$

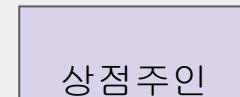
족보

- 하이 카드 : 아무 족보 없음
- 스트레이트 : 1~99 스트레이트
- 페어 : 1~99 페어
- 플러시 : 5+ 같은 문양 (스페이드, 다이아몬드, 하트, 클로버)
- 투 페어 : 페어 2개
- 풀 하우스 : 페어 + 트리플
- 스트레이트 플러시 : 스트레이트 5연속 + 같은 문양 5개
- 페어 플러시 : 페어 5연속 + 같은 문양 5개

Dice which contribute for condition gets to be activated

Name	Condition	Multiplier
High Dice	No condition, 1 highest dice can be activated from locked dice	0
Straight 3	3 numbers in a row	1
Straight 4	4 numbers in a row	2
Straight 5	5 numbers in a row	4
Pair	same 2 number	1
Two Pair	same 2 number x2	2
Triple	same 3 number	3
Full House	same 3 number + same 2 number	4
Four of a Kind	same 4 number	5
Yahtzee	same 5 number	30
Flush	same symbol	10
Yahtzee Flush	same symbol = same 5 number	50
Straight Flush	same symbol = 5 numbers in a row	50

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zzWYumeC1Wchsrc4TjeORvcRc8-54EtLPktBpskMVR0/edit?usp=sharing>



Gold : 8\$

하트
추가
25\$

주사위
구매
10\$

짝수
점수
6\$

숫자
3
1\$

숫자
5
2\$

숫자
패키지
5\$

유물

조커

소모품

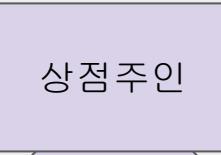
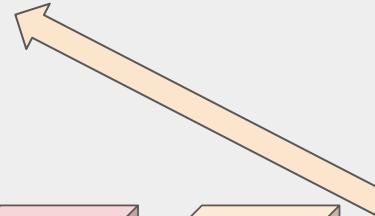
Restock

상점 나가기



Gold : 1\$

상점 나가기



상점주인



-1\$



Restock

아이템 리스트

패키지

- 소모품 / 조커 / 리소스를 제공하는 특수능력을 지닌 패키지 카드들
- 발라트로의 Tarot 및 Packs 들과 동일, 여러 개의 패키지 내용물 중 한 개 또는 두 개를 선택해 얻는다

조커

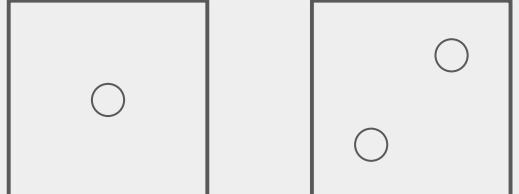
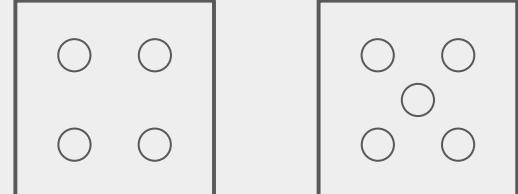
- 주사위의 눈을 증폭시키거나 기타 유리한 보너스를 제공하는 조커
- 총 5개가 존재하며 주사위를 락인하면 주사위 하나마다 최대 5개의 조커가 발동되며 최종 점수를 높인다

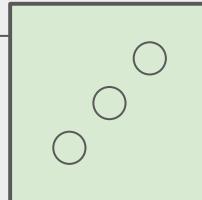
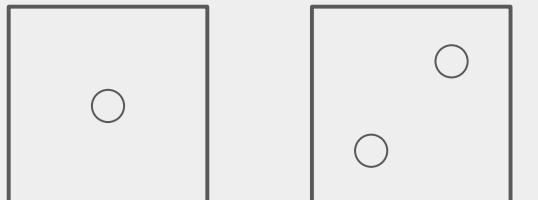
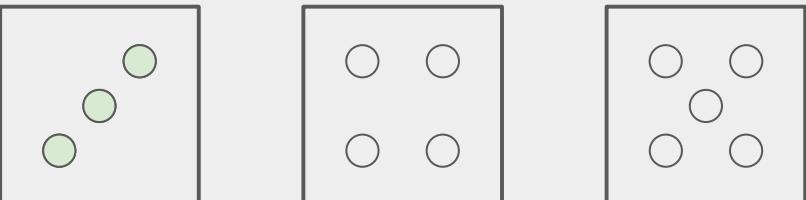
소모품

- 락-인된 주사위를 인챈트한다

유물 (바우처)

- 특별한 패시브 보너스 (상점 리를 X회 무료 / 상점 슬롯 증가 / 조커 슬롯 증가 / 스테이지 감소 등…)

		<p style="text-align: center;">Enemy HP</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> 68 (주사위 눈 수) x 30 (Full House) </div>
<p>Gold : \$\$\$\$\$</p>		
<p>Level X</p>		
<p>보너스 족보: 스트레이트x5</p>		<p>전투 도중 소모품 사용 가능, 전투중이 아닐 때 소모품 사용시 적 없이 주사위를 굴리고 인챈트할 면 선택.</p>
<p>패널티: 숫자 6 무효</p>		<p>소모품 사용시 락-인 된 주사위의 면에 인챈트 가능</p>
		

		<p style="text-align: center;">Enemy HP</p>
	<p style="text-align: center;">68 (주사위 눈 수)</p>	<p style="text-align: center;">$\times 30$ (Full House)</p>
<p>Gold : \$\$\$\$\$</p>		
<p>Level X</p>		
<p>보너스 족보: 스트레이트 x5</p>		
<p>패널티: 숫자 6 무효</p>		<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 소모품 사용시 락-인 된 주사위의 면에 인챈트 가능 </p>
		



Enemy HP

68 (주사위 눈 수)

x 10

Gold : \$\$\$\$\$



Level X

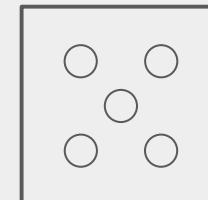
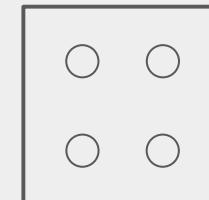
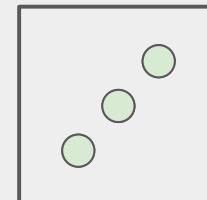
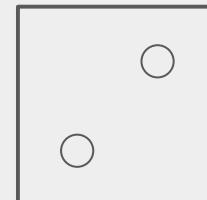
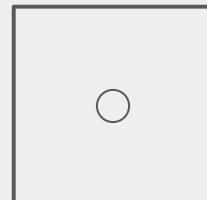
Large Straight x 10

보너스 족보:
스트레이트 x5

주사위 숫자를 즉시
변경하면서 족보 완성 가능

패널티:
숫자 6 무효

L Straight
확정!





Gold : \$\$\$\$\$

Level X

보너스 족보:
스트레이트x5

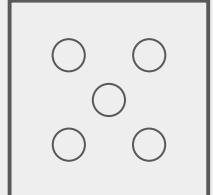
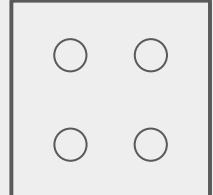
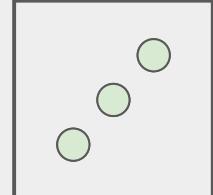
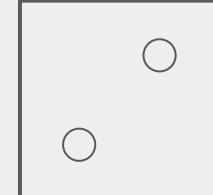
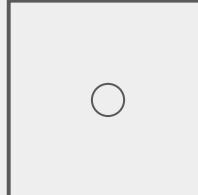
패널티:
숫자 6 무효

의문의
남자

어떤 보상을
원하나?

크고 위험한 보상

작고 안전한 보상



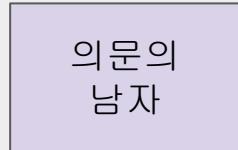
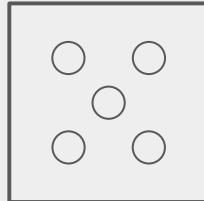


Gold : \$\$\$\$\$

Level X

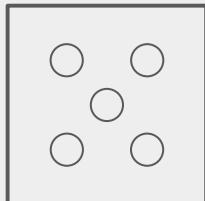
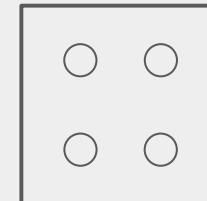
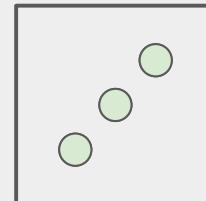
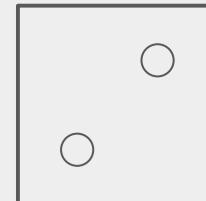
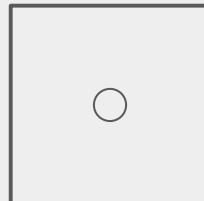
보너스 족보:
스트레이트x5

패널티:
숫자 6 무효



선택한 주사위를
굴려 윗면을
“5”로
변경할거야.

작고 안전한 보상 굴리기



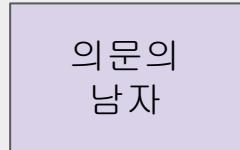
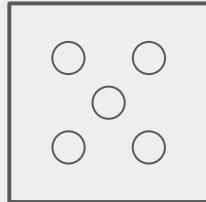


Gold : \$\$\$\$\$

Level X

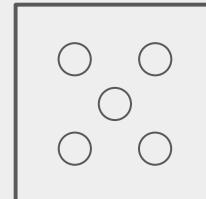
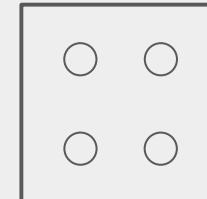
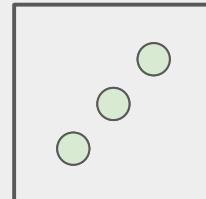
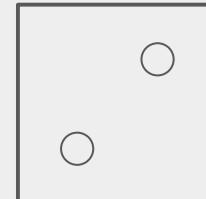
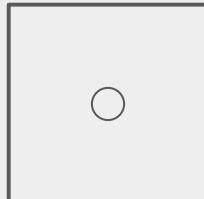
보너스 족보:
스트레이트x5

패널티:
숫자 6 무효



모든 주사위를
굴려 나온 모든
윗면을 “5”로
변경할거야.

크고 위험한 보상 굴리기



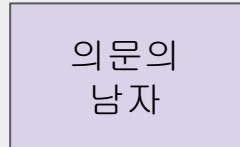
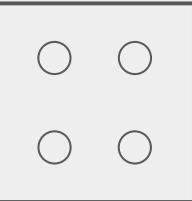


Gold : \$\$\$\$\$

Level X

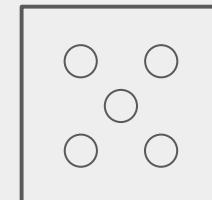
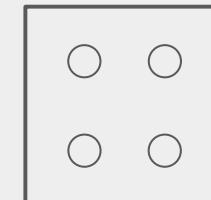
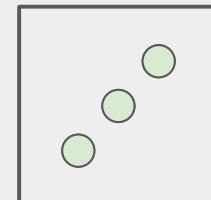
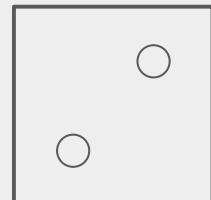
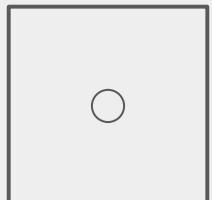
보너스 족보:
스트레이트x5

패널티:
숫자 6 무효



4이상 굴리기
성공시 10\$
실패시 주사위
모든 면 삭제

퀘스트 굴리기





Enemy HP

(주사위 눈 수)

Gold : 0

Level 1

풀하우스
보너스 족보:
하트 +1

플러시
패널티:
하트 -1

주사위 5개로 시작,
구매된 추가 주사위
1회용 주사위
등 새로운 주사위가 추가될 수
있다.



슬롯은 항상 5개이다.





Enemy HP

(주사위 눈 수)

(족보)

Gold : 0

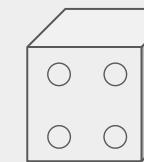
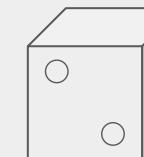
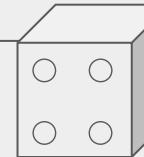
Level 1

풀하우스
보너스 족보:
하트 +1

플러시
패널티:
하트 -1



족보는 순간적으로 부여된 케스트
완수한다면 특별한 보상을 받는다.





Enemy HP

(주사위 눈 수)

(족보)

Gold : 0



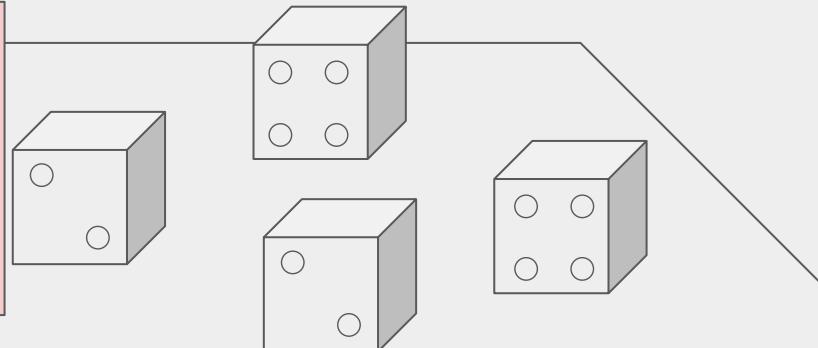
Level 1

스트레이트
패널티: 3턴
짝수 점수 감소

풀하우스
패널티: 1턴
숫자 6 무효

플러시
패널티: 2턴
족보 중복사용
불가

족보를 맞춰 패널티를 제거하거나,
긍정적인 효과를 추가할 수 있다.
효과는 일정 턴 후 사라진다.





Gold : 8\$

시작하기 1-1



HP : 800

Reward : \$\$\$+

숫자 1 무효

스킵 : 보스 변경

곧 등장 1-2



HP : 2000

Reward : \$\$\$+

숫자 2 무효

스킵 : 랜덤 조커 획득

곧 등장 1-3



HP : 8000

Reward : \$\$\$+

랜덤 숫자 무효

보스 몬스터!

스테이지
선택

족보 강화 및 타로 가챠

랜덤한 인챈트, 랜덤한 소모품, 랜덤한 조커, 랜덤한 족보 효율 강화...

각각 가챠 패키지

인챈트 가챠, 소모품 가챠, 조커 가챠, 족보 효율 가챠...

업적 UI

다음 블라인드를
선택하세요

라운드
점수



0 X 0

런
정보

핸드

4

버리기

2

\$4

옵션

앤티

1 / 8

라운드

0

포커 핸드

블라인드

바우처

스테이크

Lv.1

스트레이트 플러시

100 X 8

0

Lv.1

포 카드

60 X 7

0

Lv.1

풀하우스

40 X 4

0

Lv.1

플러시

35 X 4

0

Lv.1

스트레이트

30 X 4

0

Lv.1

트리플

30 X 3

0

Lv.1

투 페어

20 X 2

0

Lv.1

페어

10 X 2

0

Lv.1

하이 카드

5 X 1

0

0 / 2

뒤로

모든 블라인드 향상
블라인드 새로고침



40 / 40

보너스 게임

주사위를 던져서 개조하기

주사위를 던져서 보상을 받기

주사위 결과에 따라 패널티로 되기도 함

다양한 Encounters, 주사위 강화 및 변화의 기회들...

스테이지 선택 -> 슬더스 스타일 / 직선형 스타일

보너스 게임

선택지 제공, 주사위 굴리기

주사위 굴린 결과에 따라 다양한 인챈트

주사위 굴린 결과 값에 따라 다른 보상

메인 스크린

남은 도전 횟수

목표 점수

체력

골드

렐릭

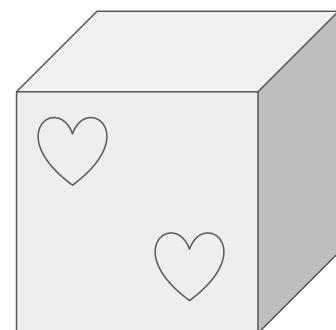
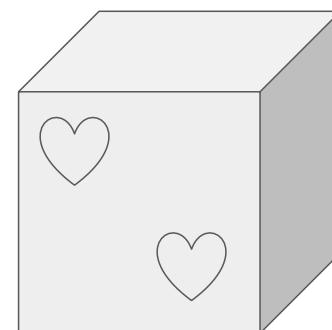
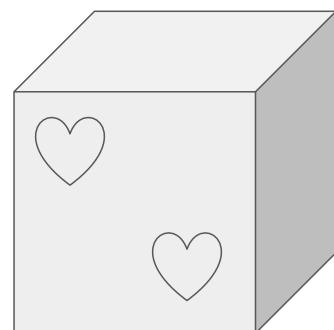
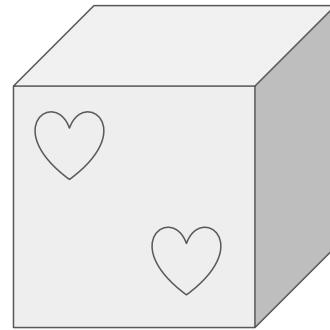
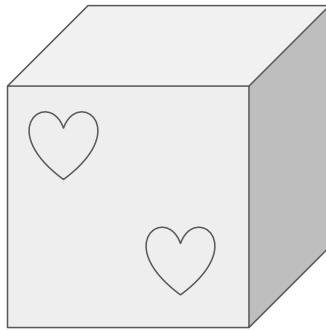
족보 / 보스 특수 조건

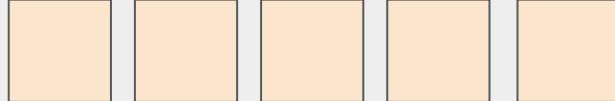
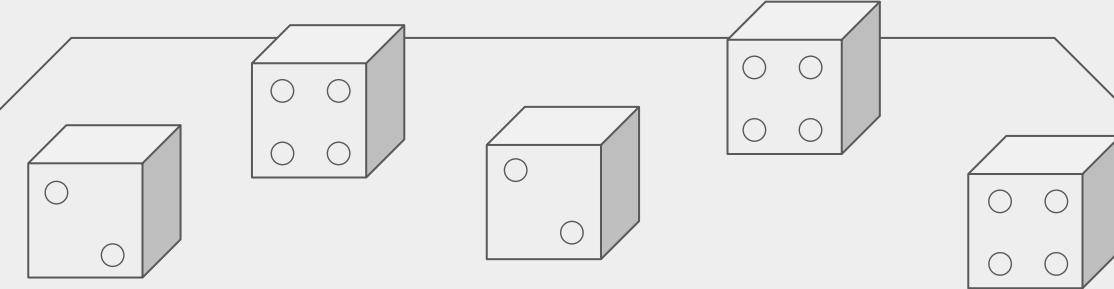
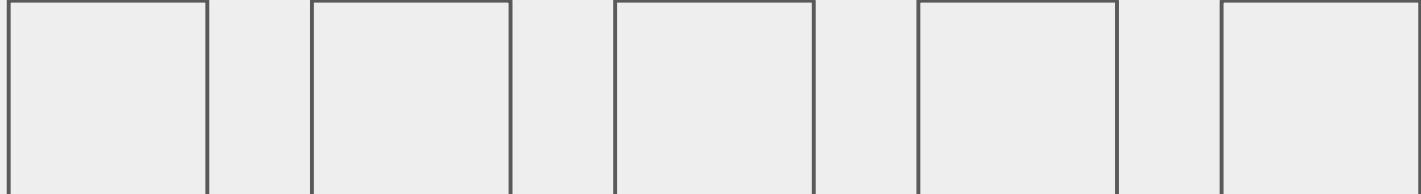
주사위 던지는 공간

주사위 던진 결과

오버플레이, 점수가 목표치를 초과 / 점수를 달성하고 남은 던지기 횟수가 있을때.

스다하크 4개 다이스로 시작.



		Enemy HP	
		(주사위 눈 수)	(족보)
Gold : 0			
Level 1			
보너스 족보: 스트레이트x5			
패널티: 숫자 6 무효			
			

레벨 디자인 재미요소

Stacking. 특정 조커, 특정 족보, 특정 다이스, 특정 락인 로케이션 업그레이드 키우기

Gold Farming. 조커, 스킵 보너스, 이자, 가챠를 통한 골드 파밍

Deck Control. 주사위 개수 확장 / 변수 압축

Risk Control. 위기시 사용할 여분의 자원, 플레이어 HP, 주사위

Combo Variation. 패널티/보너스 족보 연쇄, 턴제한, 보상, 진화

Pushing power limit. Endless mode, 랭킹, 기록, 보상

PvP contents. 같은 수의 레벨을 클리어한 다른 플레이어들과 전투

PvE contents. 똑같은 조건의 레벨에서 다수의 플레이어들과 점수경쟁

로드맵

출시 버전에 반드시 포함되어야 하는 것

출시에 필요한 피쳐들 리스트업

어떠한 에셋들이 필요한가

결과, 돈벌기, 스테이지 선택

승리 후 결산

승리 보상금 확인

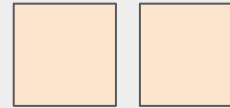
추가 보상금 보너스 (턴이 남았을때 죽이기, 공격의 총 데미지가 일정량 이상 초과)

퀘스트 조건 (특정 퀘스트를 완수해 퀘스트 보상을 받음)

Enemy HP

68 (주사위 눈 수)

x 30 (Full House)



Gold : \$\$\$\$\$



Enemy HP

(주사위 눈 수)



(족보)

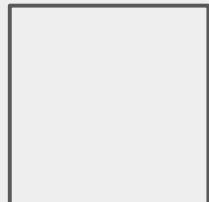


Gold : \$\$\$\$\$

Level 3

보너스 족보:
스트레이트 x5

패널티:
홀수 주사위 무효



던지기
2/3