



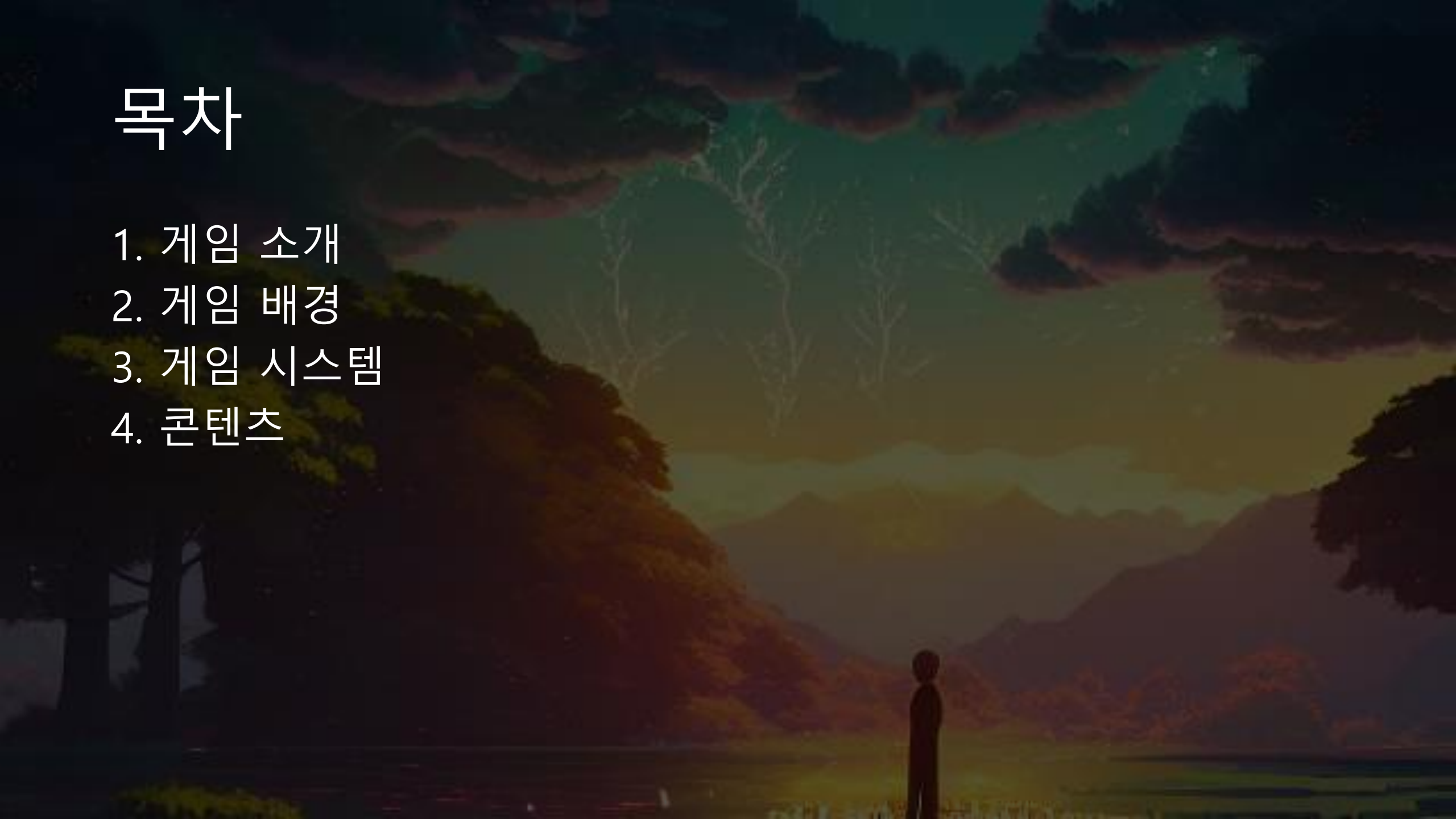
Agent of Throne

레벨 디자인



목차

1. 게임 소개
2. 게임 배경
3. 게임 시스템
4. 콘텐츠



1. 게임 소개

이 게임은 수집형 턴제 모바일 게임으로 뽑기를 통한 몬스터 획득과 던전을 깨면서 얻는 재화 및 아이템들로 본인의 몬스터를 강화할 수 있다. 또한 본인의 몬스터들로 다른 유저나 다른 정령 길드와 싸우는 아레나 플레이도 가능하다.



2. 게임 배경

초대 정령의 군주 더 원의 지배하에 4가지의 정령으로 나뉘어져 고대의 정령의 땅에는 매우 평화롭고 풍성한 자원과 생명이 가득했다. 평화로운 긴 세월이 지나 초대 정령 군주 더 원이 다음 계승할 정령 군주를 뽑기 위해 각 원소들의 정령 왕들에게 계시를 내렸다.

“내 뒤를 이을 정령 군주는 각 원소에서 인간의 대리인을 찾아 모든 정령왕을 평정하는 원소술사에게 내리겠노니...”

불의 정령왕 이프리트, 물의 정령왕 엘퀴네스, 흙의 정령왕 트로웰, 바람의 정령왕 실피드는 본인의 원소와 어울리는 인간을 찾기 시작했고, 다음 군주의 계승 시험이 시작된다...

평화롭지만 항상 바쁜 일정을 보내고 있는 당신... 당신은 잠이 들기 직전 이상한 소리를 듣게 되고 정신을 차려보니 어두운 곳에서 이상한 형체를 한 무언가가 당신을 부르고 있었다. 그 소리를 향해 갔으나 거기엔 5가지의 문만 있었고 한마디의 말이 더 들렸다.

“각 색의 문들은 색에 맞는 원소의 정령 왕과 계약을 진행 할 수 있는 문입니다. 다만 한가지의 문은 누구와도 계약을 안 할 수 있습니다. 원소의 정령왕과 계약을 해, 해당 정령의 왕을 정령 군주로 만들어 주시면, 그대가 원하는 어느것 이든 들어줄 것입니다. 그것이 세계가 정한 변하지 않는 계약입니다.”

A person stands on a grassy hill, looking out over a vast landscape. In the background, there are mountains and a sunset sky with orange and yellow hues. The sky is filled with clouds, and the sun is setting behind the mountains, creating a warm glow. The person is standing on a grassy hill, looking out over the landscape. The overall scene is peaceful and scenic.

3. 게임 시스템

- 1. 정령 계약
 - 1.1 계약 효과
 - 1.2 해당 정령왕
 - 1.3 속성관의 관계
 - 1.4 정령 속성 특징
- 2. 몬스터
 - 2.1 몬스터 등급 및 획득
 - 2.2 몬스터 스킬
 - 2.3 몬스터 각성
 - 2.4 몬스터 능력치
- 3. 아이템
 - 3.1 아이템 종류
 - 3.2 아이템 등급
 - 3.3 아이템 획득
 - 3.4 아이템 강화

3.1 게임시스템 - 정령 계약

3.1.1 계약 효과

- 플레이어는 본인이 원하는 하나의 속성의 정령왕과 계약 할 수 있다.
 - 다만 플레이어가 원하면 어떠한 속성과도 계약을 안 할 수 있다.
- 각 속성과 계약 시 몬스터를 계약한 속성과 같은 속성으로 각성할 시 해당 몬스터의 능력치들이 5% 증가한다.
- 계약을 안 할 시, 모든 각성이 안된 몬스터들의 능력치가 3%증가한다.
 - 해당 몬스터를 어떠한 속성으로 각성 할 시 능력치 증가 버프는 사라진다.
- 계약을 안 하는 플레이어들은, 길드전에서 제 3자의 길드인 용병 길드에 속하여 다른 정령 길드의 용병으로 행동 할 수 있다.

3.1 게임시스템 - 정령 계약

3.1.2 속성 별 계약하는 정령왕



불의 정령왕
이프리트



물의 정령왕
엘퀴네스



바람의 정령왕
실피드



땅의 정령왕
트로웰

참조 이미지 : 컴투스 게임 - 서머너즈워 천공의 아레나 몬스터

3.1 게임시스템 - 정령 계약

3.1.3 속성관의 관계

→ 입히는 피해 0.7배

→ 입히는 피해 1.3배



3.1 게임시스템 - 정령 계약

3.1.4 정령 속성 특징

- 땅 속성 : 대부분 강력한 방어형 스킬과 데미지 감소 스킬 등을 들고 있다.
- 불 속성 : 강력한 공격형 스킬 또는 트루데미지를 주는 스킬들을 보유하고 있다.
- 바람 속성 : 적의 몬스터들이나 게임 판도의 영향을 줄 수 있는 디버프나 플레이어의 몸들에게 버프를 주는 스킬들이 있다.
- 물 속성 : 아군 몬스터에게 힐을 하거나 이로운 버프를 줄 수 있는 스킬들이 있다.

3.2 게임시스템 - 몬스터

3.2.1 몬스터 등급 및 획득

- 몬스터의 등급에는 별 1 ~ 4개까지 존재한다.
- 몬스터 들의 별에 따라 기본 능력치의 수치가 다르다.
- 뽑기나 획득으로 얻은 몬스터의 태생 등급은 1~3이고, 특정한 몬스터를 제외한 몬스터 들은 전부 별 4까지 육성이 가능하다.
- 뽑기 확률

등급	확률
별1개	90%
별2개	9%
별3개	1%

3.2 게임시스템 - 몬스터

3.2.2 몬스터 스킬

- 모든 몬스터는 기본으로 2개의 스킬을 갖고 있다.
- 1번째 스킬은 별도의 쿨타임이 없는 기본 스킬이다.
- 2번째 스킬은 해당 몬스터에 어울리고 쿨타임이 존재하는 스킬이다.
- 몬스터를 각성 시 3번째 스킬을 얻게 된다.
- 3번째 스킬은 해당 속성에 맞는 효과와 능력을 지니고, 쿨타임을 갖는 스킬이다.
- 스킬에는 액티브/패시브 두 종류의 스킬이 존재한다.

3.2 게임시스템 - 몬스터

3.2.2 몬스터 스킬

- 몬스터마다 스킬의 레벨을 특정 재화를 통해 올릴 수 있다.
- 스킬을 올릴 시 기존에 있는 쿨타임, 힐의 양, 디버프 확률, 데미지 증가, 버프 턴 증가 등등 이러한 효과를 증폭시킬 수 있다.

(예시 : 컴투스 서머너즈워 천공의 아레나)



3.2 게임시스템 - 몬스터

3.2.3 몬스터 각성

- 모든 몬스터들은 재화로 원하는 속성으로 각성 할 수 있다.
- 각성 시 해당 몬스터가 속성에 맞는 색과 외형이 변화한다.
- 각성하는 속성들 마다 다른 스킬이 생긴다.
- 몬스터를 각성 시 본인이 계약한 속성으로 각성 할 시 해당 몬스터는 5%의 추가 능력치를 받는다.

각성 시 추가 스킬 예시)

슬라임	3번째 스킬 이름	3번째 스킬 설명
물속성	유연한 물체	다양한 회복가능한 슬라임 조각들을 아군에게 부착하여 아군의 체력을 30% 회복한다.(쿨타임 : 4턴)
불속성	발화성 물체	쉽게 타오르는 슬라임 조각들을 적 모두에게 던져 피해를 입힌다.(쿨타임 : 2턴)
바람속성	가벼운 물체	본인의 슬라임 조각을 여럿으로 나뉘어 더 빠른 행동으로 본인의 공격속도를 증가 시킨다. (쿨타임 3턴)
땅속성	부서지지 않는 물체	받는 피해가 15% 감소한다. (패시브 스킬)

3.2 게임시스템 - 몬스터

3.2.3 몬스터 능력치

- 모든 몬스터들은 4개의 능력치를 갖고 있다. 체력, 공격력, 방어력, 공격속도
- 체력 : 몬스터들의 체력 수치임으로, 0이 되면 해당 던전 및 스테이지에서는 사용이 불가능해진다.
- 방어력 : 몬스터들의 방어 수치임으로, 적이 공격할 때 방어력의 수치에 맞게 데미지가 감소해지고 그 감소한 데미지로 몬스터의 체력이 준다. 0일 경우 적의 스킬 데미지 그대로 체력이 깎인다.
- 공격력 : 몬스터들의 공격 수치임으로, 스킬의 피해 계수, 상대하는 몬스터의 방어력 계수와 작용하여 상대 몬스터의 체력을 깎는다.
- 공격속도 : 몬스터들의 공격 속도 수치임으로, 해당 던전에서 속도가 빠를 수록 턴을 먼저 획득한다.

3.3 게임 시스템 - 아이템

3.3.1 아이템 종류

1. 게임 화폐 : 정령석, 정신력, 스테미나, 왕의 숨결, 마나석

정령석 : 찬란한 뽑기(고급 뽑기)나 행동력을 추가 할 수 있는 유료 재화

정신력 : 던전이나 시나리오를 입장 가능하게 하는 재화

스테미나 : 아레나 입장에 사용하는 재화

왕의 숨결 : 정령전에서 행동할 때 쓰는 재화

마나석 : 아이템 강화나 빛나는 뽑기(일반 뽑기)에 사용하는 무료 재화

2. 아이템 : 반지

반지 : 해당 몬스터에게 착용해 특정 능력치를 강화해주는 아이템

3. 소비 재화 : 속성석, 초월석, 스킬 강화석

속성석 : 몬스터를 각성하게 해주는 재화

초월석 : 해당 아이템(반지)에 부가적인 능력치를 추가하는 재화

스킬 강화석 : 몬스터의 스킬 레벨을 올려주는 재화

3.3 게임 시스템 - 아이템

3.3.2 아이템 등급

1. 속성석에는 하급, 중급, 고급 속성석으로 3등급으로 존재한다.
2. 아이템 류 반지는 일반 반지, 빛나는 반지, 찬란한 반지, 위대한 반지로 4등급이 존재한다.
3. 반지와 속성석은 던전과 시나리오 필드마다 다 다르게 획득 할 수 있다.
4. 아이템 류 반지는 등급이 높을 수록 더 좋은 수치와 강화 시 더 높은 추가 수치를 얻는다.

공격력 반지	1강	2강	3강
일반 반지	공격력 + 10	공격력 + 11	공격력 + 12
빛나는 반지	공격력 + 20	공격력 + 22	공격력 + 24
찬란한 반지	공격력 + 30	공격력 + 33	공격력 + 36
위대한 반지	공격력 + 40	공격력 + 44	공격력 + 48

(아이템 등급별 수치 변경 예시)

3.3 게임 시스템 - 아이템

3.3.3 아이템 획득

1. 속성석

- 1.1 속성석은 각 시나리오에 맞는 속성의 속성석을 얻을 수 있다.
- 1.2 해당 시나리오의 난이도에 따라 하급, 중급, 고급의 속성석을 얻을 수 있다.

2. 아이템 : 반지

- 2.1 하나의 던전에서는 하나의 옵션만 나오는 반지를 얻을 수 있다.
- 2.2 던전의 난이도에 따라 일반, 빛나는, 찬란한, 위대한 반지를 얻을 수 있다.

3. 초월석

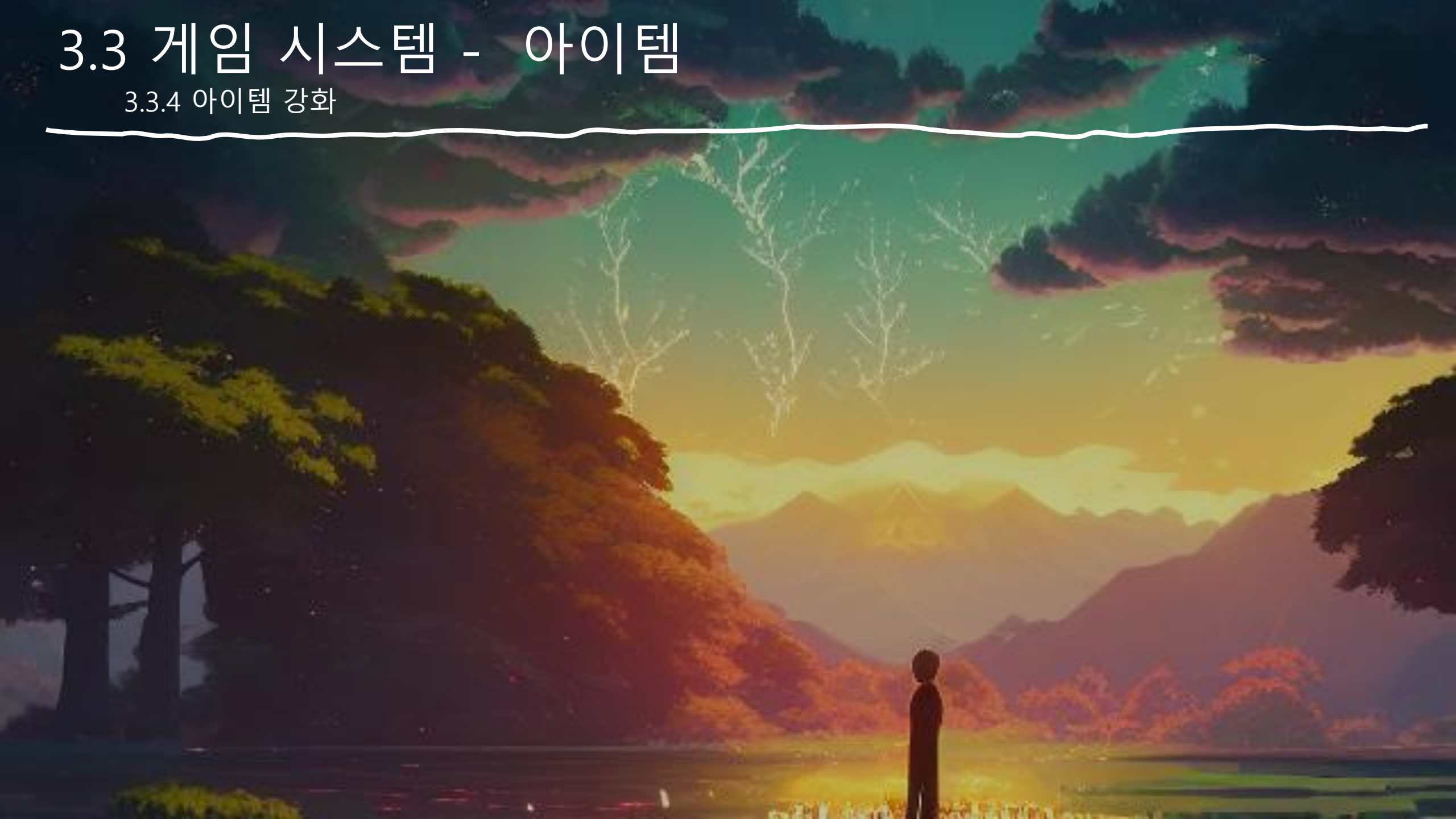
- 3.1 정령전을 플레이하여 승, 패에 따라 포인트를 얻고 해당 포인트로 원하는 수치의 초월석을 구매할 수 있다.

4. 스킬 강화석

- 4.1 아레나를 플레이하여, 1번째 스킬, 2번째 스킬, 3번째 스킬 강화석을 구매 할 수 있다.

3.3 게임 시스템 - 아이템

3.3.4 아이템 강화



4. 콘텐츠

시나리오

던전

아레나

정령전

4. 콘텐츠

시나리오

몬스터를 각성 시킬 수
있는 속성석을 획득 할
수 있다.

던전

던전을 돌아 아이템
을 얻을 수 있다.

아레나

아레나로 포인트를
모아 몬스터의 스킬
레벨을 올릴 수 있
는 .

정령전

정령전을 통해 속성
석, 스킬 레벨석, 초
월석, 아이템을 얻을
수 있다.

4. 콘텐츠

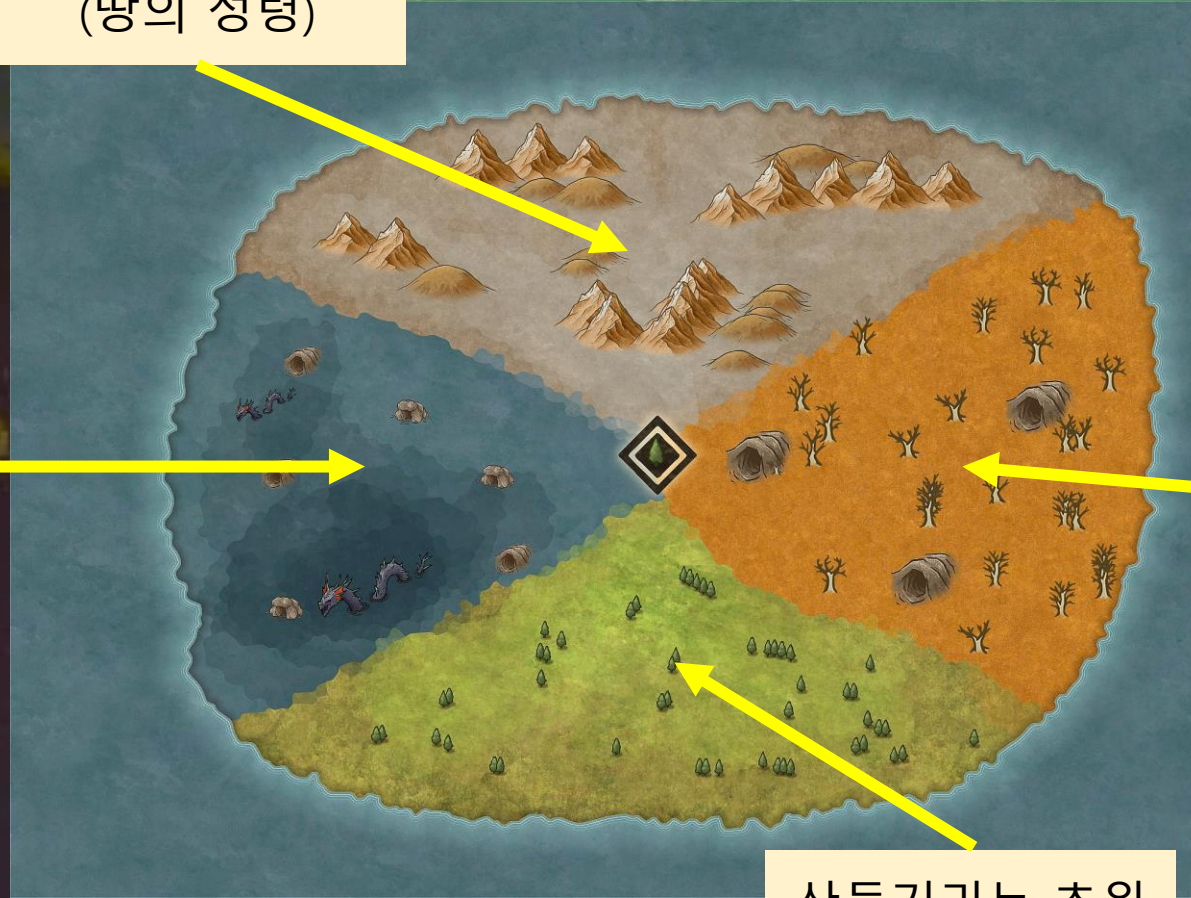
시나리오 맵

거대한 울림의 땅
(땅의 정령)

넘실대는 바다
(물의 정령)

타오르는 숲
(불의 정령)

산들거리는 초원
(바람의 정령)



4. 콘텐츠

시나리오 순서

1. 시나리오의 첫 순서는 플레이어가 계약한 정령의 필드에서 시작한다.
2. 시나리오의 진행 방향은 아래와 같다.

계약한 속성	시나리오 방향
불	불 -> 바람 -> 땅 -> 물
물	물 -> 불 -> 바람 -> 땅
바람	바람 -> 땅 -> 물 -> 불
땅	땅 -> 물 -> 불 -> 바람



4. 콘텐츠

시나리오 난이도



4. 콘텐츠

던전



4. 콘텐츠

아레나



4. 콘텐츠

정령전

