**게임 개요**

1. 장르 : 로그라이크, 던전 크롤러
2. 타겟 : 10~30대의 캐주얼 게임 유저
3. 존재 목적 : 무작위와 도전이 주는 긴장감 속에서 탐험과 도전을 통해 성취감을 주는 경험 제공 제공
   1. 개별목적
      1. 점진적으로 어려워지는 적과 환경을 극복하며 **도전의 성취감** 제공. - 도전, 성취
      2. 매번 새롭게 변화하는 랜덤 던전에서 발견의 즐거움과 **호기심을 자극 -** 무작위, 도전
      3. 매번 달라지는 게임 경험을 통해 **반복 플레이의 동기**와 지속적인 재미 제공. -무작위
4. 게임 특징
   1. 간단한 조작과 짧은 플레이 세션으로 접근성을 높인 로그라이크 게임.
   2. 매번 변화하는 랜덤 생성 던전과 다양한 이벤트(스토리, 퍼즐, 특수 아이템)를 통해 매번 새로운 플레이 경험 제공.
   3. 귀여운 고양이 캐릭터와 힐링되는 비주얼로 감성적 몰입감 극대화.
5. 핵심 게임 플레이
   1. 랜덤으로 생성되는 던전에서 다양한 몬스터와 이벤트 클리어.
   2. 아이템 수집과 성장 요소를 통해 캐릭터를 강화하며 점진적으로 도전 난이도 상승.
   3. 보스를 물리치고 최종 목표인 '집에 가기'를 달성하는 반복 플레이.
6. 인터페이스
   1. 직관적인 터치 기반 조작(이동 및 아이템 사용).
   2. 화면 우측 하단에 아이템 슬롯 배치로 실시간 아이템 활용.
   3. 단순하면서도 시각적으로 깔끔한 UI로 플레이에 집중 가능.
7. 아트 스타일
   1. 귀엽고 감성적인 2D 아트 스타일로 부드러운 색감과 따뜻한 분위기로 힐링 요소 강화.
8. 배경 설정
   1. 주인공인 고양이가 안전한 '집'으로 돌아가기 위해 위험과 도전이 가득한 던전을 모험.
   2. 매번 새로운 환경 속 곳곳에 숨겨진 아이템과 보상, 동료를 통해 고양이의 여정을 시험.
9. 던전 & 스토리 설정
   1. 던전은 랜덤으로 생성되는 방과 층으로 구성.
      1. 매 도전 다른 경험 가능
   2. 각 던전은 고유한 테마(숲, 폐허, 동굴 등)를 가지며 테마에 맞는 다양한 몬스터와 이벤트 등장.
      1. 던전을 진행할 수록 테마가 바뀌며 고양이가 집으로 가기 위한 여정을 나아가고 있다는 것을 알림
   3. 보스를 클리어하면 다음 테마의 던전으로 진행하며 점진적으로 난이도 상승.
      1. 점진적으로 어려워지는 난이도를 통해 도전과 탐험에 대한 욕구를 불러일으킴
10. 게임 진행 (게임 플레이 요소 도출)
    1. **던전 탐험:** 랜덤 생성 던전을 돌파하며 몬스터와 이벤트를 극복하고 던전을 탐험.
    2. **전투와 생존:** 몬스터를 처치하고, 체력 관리 및 아이템 사용으로 생존.
    3. **스킬 선택**: 캐릭터 선택으로 원하는 스킬과 레밸업시 랜덤으로 나오는 스킬을 선택해 캐릭터를 강화
    4. **보상 수집:** 수집요소와 몬스터를 처치해 아이템과 경험치를 획득하여 캐릭터를 강화.
    5. **보스 도전:** 각 스테이지의 마지막에는 보스 몬스터와 전투 도전
11. 플레이 그라운드 구성(레벨 디자인 요소 도출)
    1. 스킬 선택
    2. 점진적으로 확장되는 몬스터 패턴
       1. 몬스터 기믹이 어떤식으로 발전하는지 정의 필요
          1. 초반
             1. 느리고 약한 근접공격 몬스터 소수

슬라임, 좀비, 해골병사

* + - * 1. 느린 원거리 공격 몬스터 소수

엔트, 해굴궁수

* + - 1. 중반
         1. 근접 공격 몬스터 소수

오크, 폭발 좀비

* + - * 1. 빠른 원거리 공격 몬스터 소수

데빌아이(레이저 빔)

* + - 1. 후반
         1. 근접 공격 몬스터 다수
         2. 원거리 공격 몬스터 다수
         3. 특수 기술을 가진 몬스터 소수

돌진, 장판, 디버프 등 기술을 가진 몬스터

* 1. 맵 환경, 구조
     1. 이동 동선을 제한하는 방해물
        1. 부실수 있는 돌, 나무, 상자 등 수집 요소로 동선 개척
        2. 부실 수 없는 돌, 나무, 상자 등 배치 요소로 동선 제한
     2. 환경적 함정(가시 함정, 이동하는 톱 등)과 몬스터 배치로 긴장감 유지.
     3. 처음 함정의 난이도
        1. 일정 시간마다 반복 작동하는 가시 함정
        2. 일정 구간을 반복 이동하는 톱
        3. 중간 함정의 난이도
           1. 밟으면 작동하며 불이 나와 지속적 도트딜로 데미지를 주는 함정
           2. 밟으면 작동하며 몬스터 웨이브가 나오는 함정
        4. 최종 함정의 난이도
           1. 밟으면 작동하며 작동시 일정 시간동안 몬스터 디팬스를 해야하는 함정
  2. 랜덤 생성된 방과 복도 구조로 플레이어가 매번 다른 경로를 탐험
  3. 수집 요소, 이벤트 등 탐험 요소 추가.
     1. 수집요소
        1. 크래프팅 재료
           1. 돌, 나무, 철 등 던전 곳곳에 숨겨진 수집 요소
        2. 장착 아이템
           1. 플레이어의 능력치를 올려주는 아이템, 몬스터 처치 또는 오브젝트(상자)를 부숴 얻는 수집 요소
     2. 이벤트 1.

1. 테마와 몰입도 설계
   1. **테마:** '집으로 돌아가는 여정'이라는 감성적 이야기를 중심으로 설계.
   2. 귀여운 비주얼과 따뜻한 색감으로 힐링되는 분위기 제공.
   3. 반복되는 로그라이크 도전 속에서 성취감을 극대화.
2. 게임 목표
   1. **단기 목표**
      1. 첫 번째 던전 클리어 및 보스 처치.
      2. 새로운 아이템과 캐릭터 성장 요소 획득.
   2. **중기 목표**
      1. 다양한 테마 던전을 돌파하고 더 높은 난이도에 도전.
      2. 고유 보스 패턴을 학습하고 전투에서 승리.
   3. **장기 목표**
      1. 모든 던전 클리어 및 최종 목표인 '집으로 돌아가기' 달성.
      2. 최적의 아이템 조합과 플레이 전략을 통해 최고 기록 경신.
         1. 파티 던전으로 돌입 한 후 과거의 나의 기록을 이겨내는 무한 도전을 즐기게 됨.
3. 경험 도식화 1.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명