



# RPG 던전 레벨 디자인

## 영원의 서리

최종수정일 2024.09.02  
작성자 조형민

# Contents



- ✓ 개요 ..... ...01 던전 정보 배경
- ✓ 던전 ..... ...02 진행 과정 세부설명
- ✓ 몬스터 ..... ...03 몬스터 정보 스킬

던전 정보- 배경 설정- 던전 컨셉- 세부 정보

개요

# 01

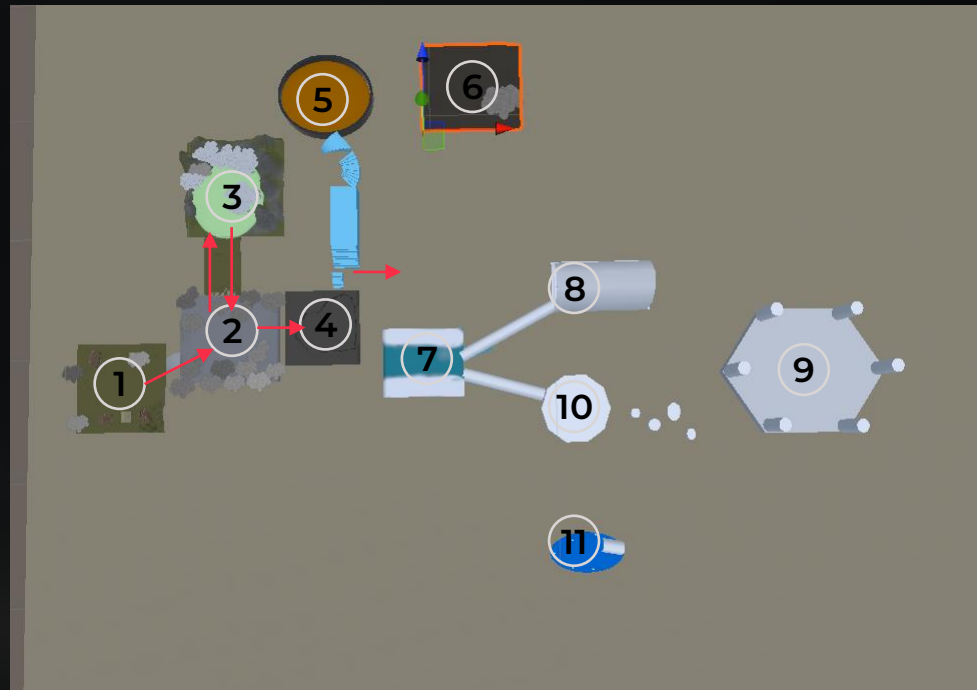
CHAPTER





## 던전 정보

이름	영원의 서리
장르	핵앤슬래시 느낌의 액션 MMORPG
입장 인원	4인
던전 특징	필드에서 분리된 폐쇄형 던전
예상 플레이 타임	1. 마을 20초 2. 진입로 1 30초 3. 진입로 2 40초 4. 진입로 3 55초 5. 신전 외부 45초 6. 신전 내부 2분 5초 7. 잊혀진 기억 15초 8. 버려진 무덤 3분 9. 성전 7분 10. 혼돈의 중심 3분 11. 심연 6분 총 24분 30초



## 기획의도

- 던전에 잠입하면서 난관들을 헤쳐나가고 마을에서부터 몬스터를 배치해 전체적인 분위기를 조성
- 로스트아크, 디아블로의 쿼터뷰, 핵앤슬래시 스타일을 상정하여 구상

## 배경 설정

몇 년 전, 하늘에서 수많은 별이 추락했다. 이 별들의 추락이 어떤 영향을 줄지는 아무도 알 수 없었다. 시간이 흐르면서 별이 떨어진 곳에서 알 수 없는 변화를 일으키기 시작했습니다. 별이 추락한 후 이 땅에서 태어난 아이들은 특별한 힘을 가지게 되었지만 알게된 것 오랜 후다.

아이들이 자라면서 점점 더 별이 추락한 장소로 이끌리는 듯한 느낌을 받기 시작했고, 이들은 '별의 아이들'로 불리며, 일부 사람들은 이들을 구원자로, 다른 사람들은 저주받은 괴물로 인식했습니다. 그렇기에 그들의 힘은 축복인 동시에 저주로 여겨졌습니다.

시간이 지나면서 별의 아이들은 자신들이 별에게 이끌려 운명에 따라 살아가야 한다는 것을 깨닫게 되었다. 별이 추락한 지 몇 년이 지난 후, 그곳에서 괴물들이 깨어나기 시작했고, 세상 곳곳을 돌아다니며 무차별적으로 사람들을 공격하기 시작했다.

별의 아이들은 자신의 의지와 상관없이 별의 존재들에게 이끌리게 되었고, 그 결과 쓸쓸히 죽어가거나 영원한 도망자의 삶을 살거나, 아니면 그 운명에 순응해 괴물들과 맞서 싸우게 되었다.

주인공은 별의 아이들 중 한 명으로, 자신의 운명을 받아들이고 괴물들과 맞서 싸우기를 선택한다. 그는 의뢰를 받아 이 마을로 찾아가게 되며, 그곳에서 자신의 운명과 마주하게 되고, 다른 별의 아이들의 운명을 마주하게 됩니다.

## 던전 컨셉

전체적으로는 어두운 분위기와 **이질감**이 드는 장소에 온듯한 느낌을 주기위해 어울리지 않는 느낌을 주도록 하겠습니다.

보스 룸과 가까워질수록 **이상기후**와 앞의 어두웠던 분위기와는 다르게 밝고 고요하게 하여 **대비**를 통해 위험성을 부각하겠습니다.



## 세부 정보



## 하크노 마을

- 1) 짐승 사체
- 2) 부서져 있는 문들과 비명소리  
-마을의 사건 암시



## 진입로 1

- 1) 마을에서 이어지는 곧 무너질 것 같은 돌다리
- 2) 나무와 돌이 많은 평지
- 3) 숲 속의 나무와 돌이 둘러싼 공터 형태
- 4) 다리 옆 핏빛으로 변해버린 강



## 진입로 2

- 1) 높이가 있는 절벽과 나무로 사방이 막혀있어  
되돌아 가야한다 -다른 길로 이동
- 2) 오른쪽 길이 큰 바위로 막혀있다



## 진입로 3

- 1) 주변을 둘러싼 철 울타리
- 2) 마법으로 막혀있는 신전으로 향하는 다리

## 세부 정보

## &gt; 신전 외부

- 1) 다른 세계에서 온듯한 이질적인 느낌
- 2) 공간이 일그러진듯한 노이즈가 일어나는 문(적 처치 시 사라짐)
- 3) 이상기후로 신전 주변만 검붉은 눈 사교도들이 배회
- 4) 공중에 5m가량 낮게 떠있는 신전

## &gt; 시간이 얼어붙은 곳

- 1) 나룻배를 타고 연주황빛 강을 이동 두 갈래의 어두운 얼음동굴 길
- 2) 기분 나쁠 만큼 밝고 얼음 기둥과 거울
  - 어두웠던 분위기와 대비

## &gt; 신전 내부

- 1) 굴러다니는 뼈, 시체, 용병의 것으로 보이는 갑옷
- 2) 바닥에 흩뿌려진 혈흔 / 기도중인 사교도
- 3) 저승처럼 스산한 분위기(입김이 나옴, 서리가 가득한 벽면, 영혼)
  - 신전 안에서 사람들이 제물로 바쳐졌다
- 4) 끝이 가늠 되지 않는 높은 천장(안개로 가려짐)-미지의 공간



## 세부 정보



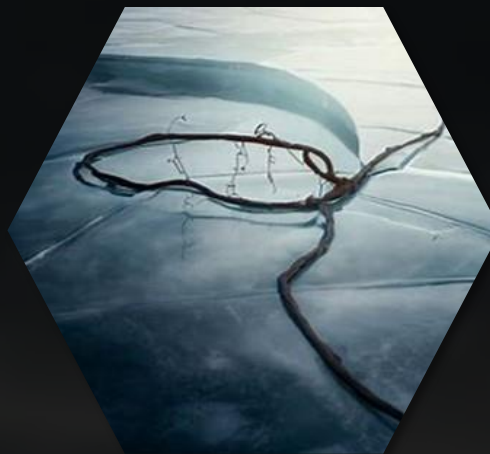
## &gt; 진입로 1

- 1) 가는 길이 터널처럼 사방이 막혀있다
- 2) 레버를 당기면 나오는 숨겨진 길
- 3) 동굴 사방에 얼음이 가득함
- 4) 입구가 일렬로 들어가야 하는 좁은 터널처럼 이어져있음



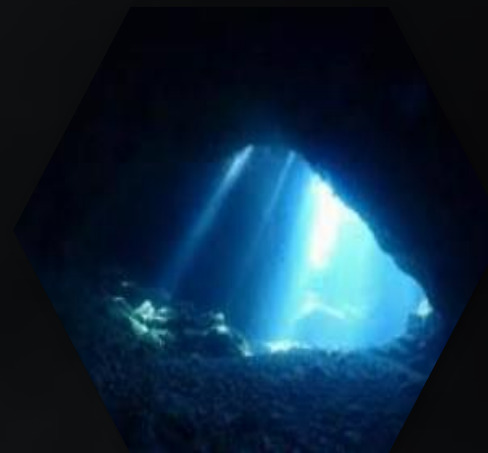
## &gt; 성전

- 1) 거대한 얼음 기둥과 거울
- 2) 상단부에 놓여있는 보스의 조각상
- 3) 왕좌에 앉아있는 보스  
-새하얗고 신성한 장소



## &gt; 진입로 2

- 1) 탁 트인 사방
- 2) 물 위에 떠있는 균열이 가 있는 얼음판에 얹혀있는 식물  
-부서질 것 같은 느낌 암시



## &gt; 심연

- 1) 연주황빛 색의 내부가 보이지 않는 탁한 물  
-보이지 않는 위협으로 위험한 느낌 조성
- 2) 정체를 알 수 없는 식물과 미라처럼 변한 시체, 거대한 뼈
- 3) 내부에 호흡 가능 공간, 효과를 주는 식물
- 4) 수초와 거미줄, 다른 용병과 사고도 사체, 보스가 있는 해저 동굴이 있다



진행 방식

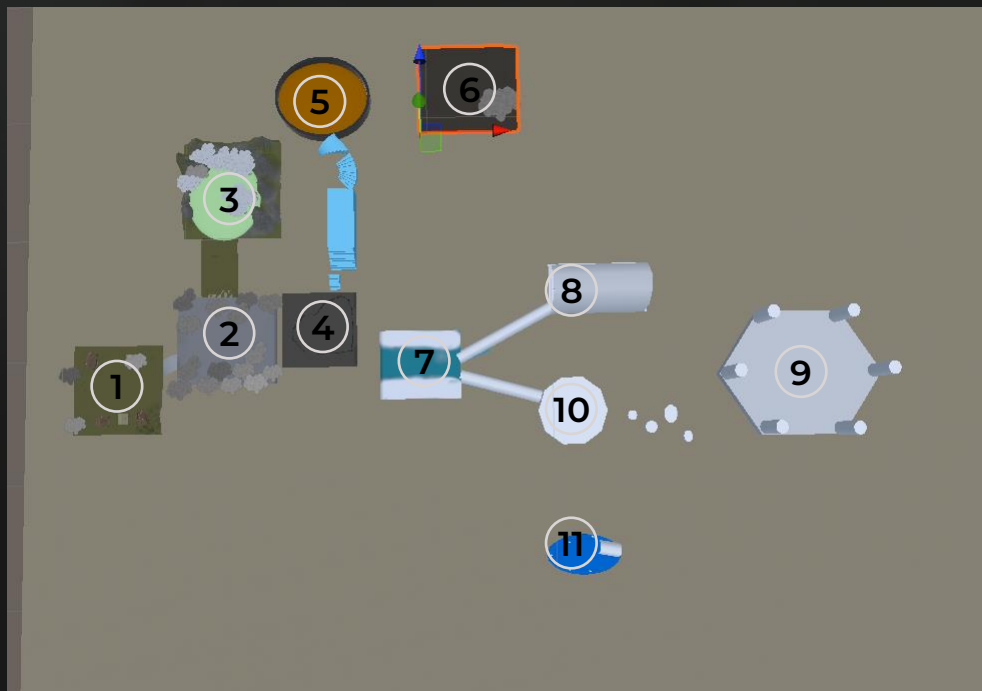
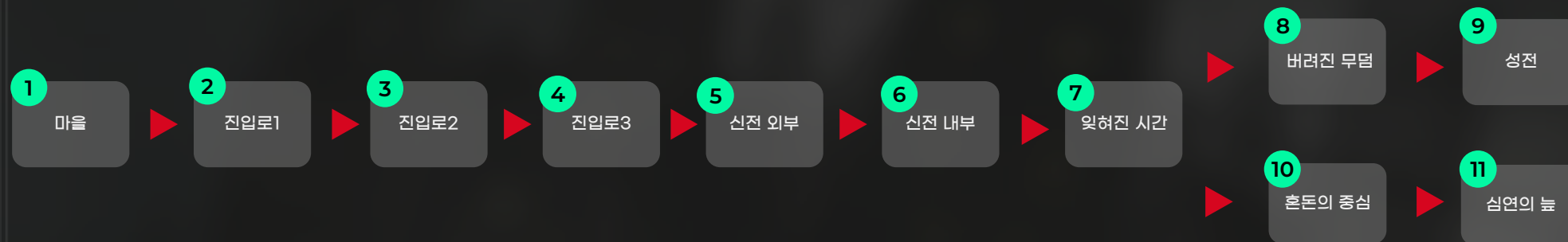
던전

# 02

CHAPTER



## 진행 방식 : 영원의 서리



## 하크노 마을



배경

- 으스스한 분위기 사람의 흔적이 느껴지지 않는 마을
- 나무로 지어진 작은 오두막
- 불에 타 잿더미가 된 집과 훼손된 문과 울타리
- 사체를 뜯어 먹고 있는 변이체와 비명소리
- 흙과 먼지가 묻어있는 허름한 복장의 마을 주민
- 진입로 1로 향하는 강 위의 곧 무너질 것 같은 돌 다리
- 잔해더미로 막힌 길
- 맵 크기 90x100
- 플레이 타임 20초 이동 6초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	변이체	일반	7	14초



몬스터

- 변이체- 짐승처럼 날카로운 손톱과 이빨, 부패한 신체, 휘어버린 등에 두개의 팔이 튀어나와있다

## 기획의도

- 던전의 첫 부분인 만큼 분위기를 조성하고 어떠한 일이 일어났다는 걸 추측
- 비교적 약한 몬스터를 배치해 빠르게 다음 관문으로 진행할 수 있도록 하였음

## 진입로 1



## 배경

- 물에는 뾰족한 이빨과 뼈가 보이는 물고기
- 덩굴로 막혀있는 출구
- 의식을 진행중인 사교도 무리와 피의 마법진
- 철창에 갇힌 주민들
- 입구를 막고 있는 변이체
- 맵 크기 80x70
- 플레이 타임 30초 이동 5초

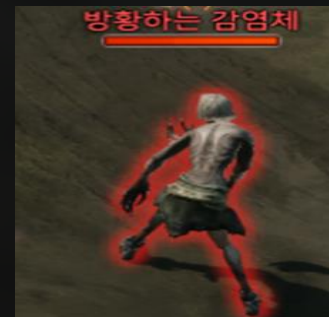
## 컷신

잡혀온 주민들이 변이체로 변함 6초



## 배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	변이체	일반	4	8초
	사교도	일반	6	13초
	미쳐 버린 주민	일반	3	4초



## 몬스터

- 변이체, 사교도, 미쳐버린 주민

## 기획의도

- 파괴 가능한 날카로운 덩굴을 배치해 가야 할 길을 제시
- 마을에 있던 주민들과 의식을 보여줌으로 스토리 진행에 도움



## 진입로 2



배경

- 진입로 2로 향하는 길은 올라가는 길
- 점점 보이지 않는 주민들
- 올라가는 길에 **손찰**을 들고 있는 사교도 문양이 새겨진 돌 제단-파괴 시 분신 약화 막혀있던 길 열림(모든 적 처치 시 문양이 새겨진 열쇠 획득)
- 맵 크기 80 80
- 플레이 타임 34초 이동 6초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	변이체	일반	2	4초
	사교도	일반	4	9초
	사교도 마법사	일반	5	11초
	역병체	정예	3	10초



몬스터

- 사교도, 사교도 마법사, 변이체

## 기획의도

- 원거리 몬스터의 배치로 처치 우선 순위를 높임 모든 몬스터 처치 시 진입로3 열쇠 획득 가능하기에 난이도를 쉽게 구상
- 제단을 통해 길을 막고 파괴 시 입구가 열리도록 하여 모든 몬스터를 처치하도록 함

## 진입로 3



배경

- 진입로 2에서 얻은 열쇠로 문을 열 수 있음
- 열쇠로 문을 연 후 거대 박쥐(문지기)가 깨어남 -진입로3의 문지기 처치
- 뒤틀린 계단에 침입자를 막기위한 트랩
- 돌로 만들어진 계단
- 맵 크기 60 60
- 플레이 타임 55초 이동 15초

## 컷신

진입 시 의식이 실패해 적이 살상자로 변하는 모습  
10초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	거대 박쥐	정예	2	10초
	살상자	네임드	1	45초



몬스터

- 거대 박쥐: 거대한 얼음의 박쥐
- 살상자

## 기획의도

- 중간보스를 배치해 위압감을 주고 상태이상과 장판형 공격을 대처할 수 있게 했다.
- 신전외부로 가는 길에 트랩을 설치해 단순히 이동하지 않고 신중한 이동을 요함.

## 신전 외부



배경

- 일그러져있는 거대한 성벽 막혀있다
- 시간을 알 수 없을 정도로 항상 밝고 음침한 분위기
- 공중에 떠있는 신전이 보인다
- 문양이 새겨진 돌 제단
- 맵 크기 70 60
- 플레이 타임 45초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	심문관	정예	4	20초
	사교도	일반	5	11초
	사교도 마법사	일반	7	14초



몬스터

- 심문관 사교도, 사교도 마법사,

## 기획의도

- 많은 몬스터를 배치해 보스와의 전투 암시
- 이전 지역에서 중간보스를 해치우고 왔기때문에 정예 몬스터를 적절히 배치해 난이도를 조절

## 신전 내부



배경

- 변이에 실패한 시체
- 떨어져 있는 팔과 무수히 많은 손톱자국
- 묘비와 촛불 /피를 흡수하는 거대한 나무 한 그루
- 다른 공간으로 향하는 계단과 길 (갈수없음)
- 맵 크기 80 70
- 플레이 타임 2분 5초

### 컷신

의식을 실패해 주민들이 변이체로 변함  
7초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	심문관	정예	5	25초
	사교도 마법사	일반	10	20초
	분신	분신	1	1분 20초



몬스터

- 실리나스의 분신
- 사교도 마법사, 심문관

## 기획의도

- 파괴가능한 뼈와 시체를 배치해 행동반경을 제약
- 보스의 분신을 배치해 패턴을 어느정도 숙달할 수 있게 도움

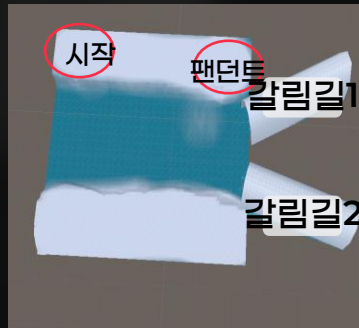


## 잊힌 기억



배경

- 밝지만 사람 하나 없어 **으스스**한 분위기
- 사방이 얼음 덩어리와 얼어 붙은지 오래 되어 보이는 사람들이 가득하다
- 얼음벽에 핏자국이 남아있다
- 시간이 멈춘 것 같이 고요하다
- 가족사진이 들어있는 흙집 난 팬던트가 땅에 떨어져있다
- 얼음으로 이루어진 노가 있는 나룻배
- 맵 크기 65 42
- 플레이 타임 15초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
X				



퀘스트

갈림길2

- 던전 1회 완료 후 갈림길 2 개방
- 남겨진 자들의 구원:갈림길 2로 향한 후 적처치

## 기획의도

- 던전 클리어 후 숨겨진 사이드 스토리로 몰입감을 주고 새로운 플레이 경험을 주려고했다.

## 버려진 무덤



배경

- 주변이 **얼음**으로 막혀있는 **동굴**
- 갈림길 뒤 레버를 통해 숨겨진 통로 발견
- 맵 크기 40 80
- 플레이 타임 3분

### 컷신

입장 시 중앙에 거대한 얼음에 갇혀있는 아이의 모습 5초  
모든 적 처치 시 얼음이 균열이 가고 깨지면서 버려진 아이가 등장 10초



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	기사	일반	6	15초
	기사 단장	엘리트	2	15초
	버려진 아이	일반	1	2분 30초



몬스터

- 기사단장, 얼어붙은 기사, 버려진 아이

### 기획의도

- 배경 스토리의 인물을 몬스터로 배치해 몰입을 돕는다.
- 상호작용을 통해 숨겨진 길을 발견해 찾아가도록 했다.

## 성전



배경

- 거대한 얼음 기둥과 거울이 존재하며 입장 시 통로가 막히며 안에 갇힌다
- 높은 천장, 얼음수정, 중앙에 보스의 **조각상**이 놓여져 있고
- 조각상 파괴 시 2초 뒤 쓰러지며 주변에 데미지
- 맵 크기 130 115
- 플레이 타임 7분

## 컷신

실리나스가 상단의 왕좌에 앉아있는 모습 3초

## 기획의도

- 지형지물에 영향을 받고 같은 위치에 있을 수 없게 기믹을 추가
- 클리어 시 던전이 무너짐으로 처치했다는 몰입감



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	거울 박쥐	일반	18	36초
	기사 단장	엘리트	6	42초
	실리나스	보스	1	5분 42초



몬스터

- 실리나스 기사단장 거울박쥐

## 기믹

붉은 얼음으로 소환수를 생성한다  
얼음당 3마리 씩 소환 최대 9마리 존재  
소환수는 동시에 생성된다  
45초마다 랜덤한 위치에 얼음 파편이 떨어진 다

## 혼돈의 중심



배경

- 탁 트여있는 시야
- 갈림길 뒤 위태로운 발판이 놓여있다
- 맵 크기 55 53
- 플레이 타임 3분

### 컷신

입장 시 융합체가 높은 곳에서 떨어지며  
몬스터들을 처치 15초  
클리어 시 덩굴과 식물이 얹혀있던 발판이 부  
서지며 추락하는 10초  
유저의 조작을 막고 컷 씬 종료 시 까지 무적



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	사교도	일반	9	-
	심문관	정예	3	-
	사교도 마법사	일반	4	-
	융합체	네임드	1	3분



몬스터

- 사교도, 심문관, 사교도 마법사, 융합체

## 기획의도

- 탁 트인 시야로 갈 길을 제시해줌
- 균열이 가 있는 얼음판으로 추락할지 모른다는 긴장감 유발



## 심연의 늪



배경

- 상호작용이 가능한 식물
  - 덩굴과 거미줄로 묶여있는 시체
  - 맵 크기 80 50
  - 플레이 타임
- 정보
- 길게 늘어뜨려 진 식물-2초 동안 속박
- 방울-3초간 20% 둔화
- 넓적한 잎-숨 게이지 20% 상승
- 해초-10초간 방어력 10% 증가
- 범위 버프2m 반경 1m 디버프
- 접촉 시 적용
- 공기방울 1m

### 기획의도

- 게이지를 적절히 활용 시 리스크를 감수하고 버프처럼 사용가능
- 환경을 적절히 활용해 클리어 시간 단축에 용이



배치

아이콘	이름	등급	마리	소요 시간
	플로스	보스	1	6분



몬스터

- 플로스

### 기믹

- 공간을 벗어나면 지속적으로 **게이지** 감소
- **숨 게이지**는 1분 동안 유지되며 모든 게이지가 없으면 공이속이 감소하며, HP가 지속적으로 감소
- **조바심** 숨 게이지가 모두 사라지고
- 2초간 버프 이동속도 15% 증가
- **발악** 숨 게이지가 모두 사라지고 3초당 hp 3%씩 감소하며 공이속 25% 감소, 공격력 30% 증가

일반 몬스터-정예-엘리트-소환수-네임드-보스

몬스터


# 03

CHAPTER


스킬 전투 페이즈





## 일반 몬스터 정보

미쳐버린 주민	등장 위치	진입로 1
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 초점이 없는 눈 혹은 묻은 너덜너덜한 옷</li> <li>• 피 묻은 상처 투성이 손</li> </ul>
	타입	인간
	공격 타입	근거리/선공
	크기	1.2배



행동 모션	
대기	공포에 질려 머리를 부여잡고 덜덜 떨고있다
공격	주먹을 크게 2번 휘둘러 공격한다
피격	피를 흘리며 몸이 검게 변한다
사망	머리를 양손으로 붙잡고 고통스러워하며 바닥으로 쓰러진다

변이체	등장 위치	마을,진입로
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 짐승처럼 날카로운 손톱과 이빨</li> <li>• 부패한 신체</li> <li>• 휘어 버린 등을 찢고 나온 두 개의 팔</li> </ul>
	타입	불사
	공격 타입	근거리/선공
	크기	1.3배

행동 모션	
대기	몸을 부르르 떨고 무언가를 뜯어먹고있다
공격	적을 등 뒤의 양 팔로 잡아 이빨로 물어뜯는다
피격	몸이 붉어지며 피를 흘린다
사망	변이 된 몸통이 폭발하면서 토를 하고 쓰러진다

사교도	등장 위치	진입로, 신전, 혼돈의 중심	 소매에 숨겨지는 피 묻은 짧은 단도
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감은 눈과 뜯 눈의 대각선 문양이 새겨진 검은색 로브 장갑</li> <li>• 얼굴이 보이지 않음</li> </ul>	
	타입	인간	
	공격 타입	근거리/선공	
	크기	1.2배	


행동 모션	
대기	가슴 앞에 두 손을 모아 기도한다 무언가를 읊조리는 소리
공격	단도를 들고 어깨높이로 든 후 강하게 찌른다.
피격	피를 흘리며 몸이 검은색으로 변함
사망	신이시여를 외치며 무릎을 꿇은 후 앞으로 고꾸라진다

사교도 마법사	등장 위치	진입로, 신전, 혼돈의 중심	 나무 소재의 구부러진 지팡이
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감은 눈과 뜯 눈의 대각선 문양이 새겨진 검은색 로브 장갑</li> <li>• 얼굴이 보이지 않음</li> </ul>	
	타입	인간	
	공격 타입	원거리/선공	
	크기	1.2배	

행동 모션	
대기	가슴 앞에 두 손을 모아 기도한다 무언가를 읊조리는 소리
공격	지팡이를 어깨높이로 든 후 주문을 외워 상대방 쪽을 가르키며 발사한다
피격	피를 흘리며 몸이 검은색으로 변함
사망	신이시여를 외치며 무릎을 꿇은 후 앞으로 고꾸라진다








거울 박쥐	등장 위치	성전
	<b>외형</b>	• 빛이 반사될 정도로 반짝거리고 얼음으로 만들어짐
	<b>타입</b>	물질
	<b>공격 타입</b>	근거리/선공
	<b>크기</b>	0.5배

행동 모션	
<b>대기</b>	벽에 뒤집어져 매달려있다
<b>공격</b>	적에게 빠르게 날아가 몸을 부딪힌다
<b>피격</b>	몸에서 얼음 조각이 떨어진다
<b>사망</b>	형체가 바스라지며 가루가 되어 흩날린다



## 정에 몬스터 정보

얼어붙은 기사	등장 위치	버려진 무덤	 얇고 긴 한손검
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서리가 끼있는 판금 갑옷</li> <li>• 얼어붙은 날카로운 칼</li> </ul>	
	타입	물질	
	공격 타입	근거리/선공	
	크기	1.4배	



행동 모션	
대기	칼을 양손으로 잡은채 아래로 두고 서있다
공격	한손으로 칼을 잡고 위로 들고 아래로 강하게 뻗는다
피격	갑옷이 불꽃이 일며 부서진다
사망	몸이 녹아내리고 투구만 남는다

역병체	등장 위치	진입로2
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 짐승처럼 날카로운 손톱과 이빨</li> <li>• 부패하고 부풀어오른 신체</li> <li>• 휘어버린 등을 찢고나온 두 개의 팔</li> </ul>
	타입	불사/물질
	공격 타입	근거리/선공
	크기	1.3배

행동 모션	
대기	몸을 부르르 떨고 무언가를 뜯어먹고있다
공격	적에게 달려가 몸을 떨다가 2초 뒤 폭발한다
피격	몸이 붉어지며 피를 흘린다
사망	변이 된 몸통이 폭발하면서 토를 하고 쓰러진다



사교도 심문관	등장 위치	진입로	 쇠로 된 막대기 끝에 뾰족한 철구
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감은 눈과 뜬 눈의 대각선 문양이 새겨진 하얀색 로브 장갑</li> <li>• 얼굴이 보이지않음</li> </ul>	
	타입	인간	
	공격 타입	근거리/선공	
	크기	1.2배	

행동 모션	
대기	가슴 앞에 두손을 모아 기도한다 무언가를 읊조리는 소리
공격	철퇴를 어깨 높이로 든 후 후려친다
피격	몸을 뒤로 젖히며 살짝 밀린다
사망	신이시여를 외치며 무릎을 꿇은 후 앞으로 고꾸라진다


거대박쥐	등장 위치	진입로	 넓직한 돌기둥 중앙에 문양이 새겨져있음
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빛이 반사될 정도로 반짝거리고 얼음으로 만들어짐</li> <li>• 문양이 새겨진 넓직한 돌위에 있음</li> </ul>	
	타입	물질	
	공격 타입	근거리/선공	
	크기	1.7배	

행동 모션	
대기	석상위에 날개를 접고 앉아있다
공격	적에게 강하게 날갯짓 하며 몸으로 부딪힌다
피격	몸에서 얼음 조각이 떨어진다
사망	형체가 바스라지며 가루가 되어 흩날린다


## 엘리트 몬스터 정보

기사단장	등장 위치	버려진 무덤, 성전		행동 모션	
	외형	<ul style="list-style-type: none"><li>• 서리가 끼있는 판금 갑옷</li><li>• 얼어붙은 날카로운 칼</li></ul>		대기	방패를 아래로 두고 서있다
	타입	물질		공격	한손으로 칼을 잡고 위로 들고 아래로 강하게 뱀다
	공격 타입	근거리/선공		피격	한손으로 방패를 들고 방어한다
	크기	1.4배		사망	몸이 녹아내리고 투구만 남는다
			얇고 긴 한손검		

## 소환수 정보

천사	등장 위치	성전
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>얼음 덩어리로 창조된 천사 모양의 석상</li> <li>손에 얼음 수갑이 채워져있음</li> </ul>
	타입	인간
	공격 타입	중거리/선공
	크기	1.2배



행동 모션	
대기	차가운 한기를 짧게 내뿜는다
공격	입에서 차가운 한기를 내뿜어 공격한다
피격	얼음 조각이 떨어지며 겹게 변한다
사망	얼음이 녹아내려 물이 되어 사라진다

새끼 거미	등장 위치	심연의 늪
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>작지만 날카로운 앞 다리와 독니를 가지고있다</li> <li>몸통위로 식물이 뒤덮고있다</li> </ul>
	타입	곤충
	공격 타입	근거리/선공
	크기	0.4배

행동 모션	
대기	실에 거꾸로 매달려있는다
공격	거미줄로 빠르게 이동하여 독니로 깨문다
피격	피를 흘리며 몸이 빨개진다
사망	배를 뒤집고 쓰러진후 사체를 남긴다



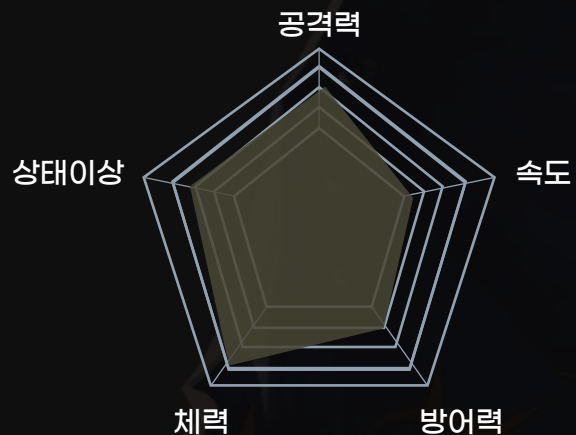
## 네임드 몬스터 정보

살상자	등장 위치	진입로 3	
	외형	<ul style="list-style-type: none"><li>• 녹아 내린 피부</li><li>• 시체들이 불완전하게 융합되어 틈이 있다</li><li>• 돌출 된 장기 몸의 일부분이 떨어진다</li><li>• 팔과 입 등 남아있는 사람의 형태</li></ul>	
	타입	악마	
	공격 타입	근거리/선공	울퉁불퉁하게 둔기 모양으로 변형된 팔
	크기	1.6배	

행동 모션	
대기	닫혀지지 않는 입으로 헉헉 거리며 침을 흘린다
공격	손의 살점을 뭉쳐 둔기 형태로 만든 후 내려찍는다
피격	꾸르륵 소리를 내며 오염된 피를 흘리고 몸에 있는 형태들이 쩡그린다
사망	몸이 떨어져나가며 3초 뒤 울룩불룩하며 몸이 폭발하며 보라색 액체를 남기고 사라짐

## 기획의도

의식을 실패해 불완전하게 등장한 몬스터,  
오염과 기괴함을 컨셉으로 기획했습니다  
공격력 체력이 높고 방어력이 낮음



## 살상자 : 스킬 정보 ①

캐스팅/쿨타임	0.9초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선	스킬 계수	160%
공격 타입	물리	기타	그랩



배 속에서 뿔쭈는 팔을 날려 보스의 앞 2m로 끌고온다  
(오버워치 로드호그의 그랩과 유사)  
일직선 사거리 9m 범위 0.9m  
속도 10m/s

### 스킬 예시



캐스팅/쿨타임	1초/sec-	버프/디버프	디버프-중독,둔화
타겟	랜덤 가까운 1인 지정	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선,원형	스킬 계수	240%
공격 타입	마법	기타	장판



배가 부풀어 오르며 입과 몸의 입에서 오염된 피를 적을 따라다니며  
4초 동안 내뿜는다 피격 시 2초 동안 2m 원형의 독 장판(20% 둔화)이 생성  
사거리 6m 범위 1m 중독제외 스킬 계수 240%  
(10초간 중독 1초마다 공격력의 15% 지속 피해)  
ㄱ

### 스킬 예시



## 살상자 : 스킬 정보 ②

캐스팅/쿨타임	2초/sec-	버프/디버프	공포
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	● 원형	스킬 계수	250%
공격 타입	물리	기타	-




몸을 조금 움츠렸다가 펴면서 고통에 찬 비명을 질러 공포에 빠뜨린다  
범위 보스 주변 4m  
(공포:2초 동안 몬스터의 반대방향으로 도망침)

스킬 예시



## 네임드 몬스터 정보

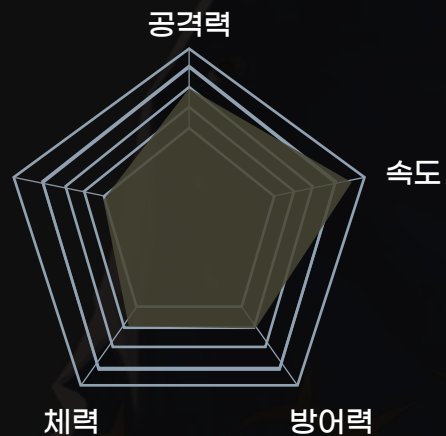
버려진 아이 리안	등장 위치	버려진 무덤
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>피 눈물을 흘리며 등 뒤의 피 결정이 돌아있음</li> <li>몸의 모든 부분이 날카로운 얼음</li> </ul>
	타입	악마
	공격 타입	근거리/선공
	크기	1.2배

행동 모션	
대기	얼어붙어 있다가 얼음이 부서지며 깨어난다
공격	손을 날카로운 드릴형태로 변형시켜 0.75초동안 때린다
피격	눈을 감고 피를 흘린다
사망	무릎을 감싸며 웅크리며 쓰러진다 (태아자세)

## 기획의도

불운으로 마을에서도 버려졌던 아이인 만큼  
날카롭지만 아이 같은 면을 부각하며  
피와 얼음의 컨셉 공격력,속도가 높아 위협적  
hp는 낮은 편

상태이상



# 버려진 아이 : 스킬 정보 ①

캐스팅/쿨타임	0.9초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 원+부채꼴	스킬 계수	155%
공격 타입	물리	기타	-



몸을 웅크려 가시로 주변을 공격  
범위 3m \* 부채꼴 70도

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	0.8초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 반원	스킬 계수	200%
공격 타입	물리	기타	-



손을 힘차게 아래로 내린 후 결정검으로 만들어  
빠른 속도로 8회 1.5초 동안 휘두른다  
1회 당 20% 마지막 공격 60% 계수 200%  
범위 4m\* 180도

스킬 예시





캐스팅/쿨타임	1.4초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선	스킬 계수	120%
공격 타입	물리	기타	돌진 후 플레이어 유도




몸을 둥글게 말아 빠르게 일직선으로 돌진한후 되돌아온다  
범위 7m\*2.5 돌아올 때 피해 150%  
계수 270% 속도 11m/s

스킬 예시



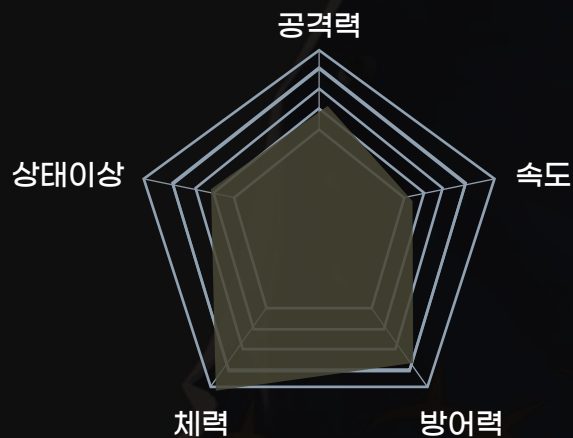
## 네임드 몬스터 정보

융합체	등장 위치	혼돈의 중심
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>거대한 나무를 든 거인</li> <li>썩썩 갈라지고 거친 피부</li> <li>여러 명의 목소리가 들린다</li> </ul>
	타입	악마
	공격 타입	근거리/선공
	크기	1.8배

행동 모션	
대기	앉은채로 양손으로 귀를 막고 있다
공격	나무를 양손으로 들고 휘두른다
피격	피를 흘리며 몸이 빨강게 변한다
사망	심장을 부여잡고 괴성을 지른후 엎어진다

## 기획의도

자아분열로 통제불가 거대한 거인  
시전 속도가 느린 편 위험적인 cc존재  
공격력,방어력,HP가 높은 편.



캐스팅/쿨타임	0.6초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 부채꼴	스킬 계수	110%
공격 타입	물리	기타	넉백



나무를 오른쪽 갈비뼈 쪽으로 젖힌 후 양손으로  
오른쪽에서 왼쪽으로 휘두른다  
범위 5m 45도

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	1초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선,원	스킬 계수	150%/180%
공격 타입	물리	기타	마지막 피격시 에어본



나무를 머리위에 든 후 땅에 3번 내려찍는다  
일직선 일직선 원형 6m/6m/2m  
계수 150%/마지막 180%

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	2초/sec-	버프/디버프	디버프-기절
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	● 원형	스킬 계수	160%/200%
공격 타입	물리	기타	기절





다리를 살짝 굽혀 힘을 모은후 연속으로 2번 점프한다  
로스트아크 헬가이아,마우르그 점프패턴 유사  
반지를 2.5m 피격 시 3초간 기절

스킬 예시



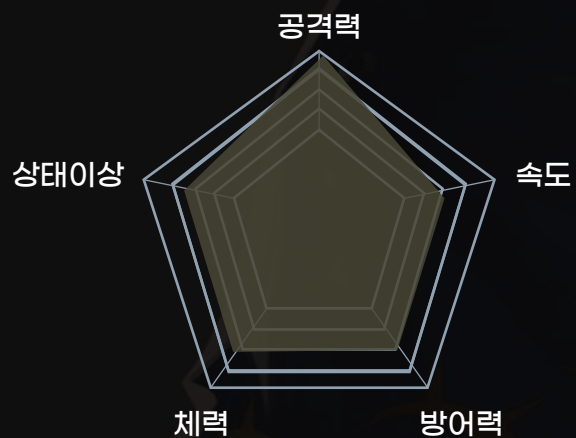
## 보스 몬스터 정보

실리나스	등장 위치	성전	 거울 뒷면에 꼼짝하게 일그러진 사람의 얼굴
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 감긴 눈에 표정이 없고 거울을 들고 있음</li> <li>• 창백하면서 푸른 피부</li> <li>• 천 소재의 옷을 입고있다</li> </ul>	
	타입	악마	
	공격 타입	원거리/선공	
	크기	1.7배	

행동 모션	
대기	거울에서 손이 나와 아래로 후려친다
공격	거울을 들고 영혼이 빠져나오며 공격한다
피격	피를 흘리며 몸이 검게 변한다
사망	거울이 금이 가고 몸에 균열이 생기며 흘러내린다

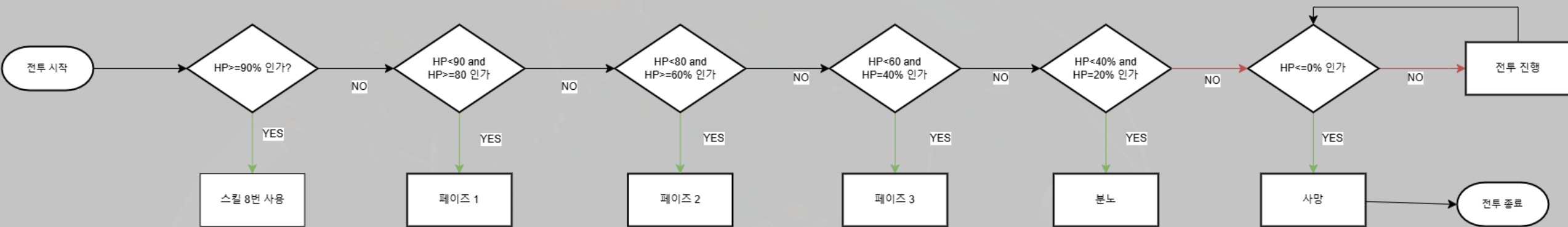
## 기획의도

나르시즘적, 자신을 신격화  
 거울과 얼음, 차원 컨셉  
 높은 공격력과 긴 사정거리  
 낮은 방어력과 평균 HP





## 실리나스 : 전투 페이지즈



순번	검사	결과	처리
1	HP가 90이상인지 확인	HP >= 90	Skill 8 사용
		아니다	다음 절차 진행
2	HP가 90보다 작고 80이상인지 확인	HP < 90% and HP >= 80%	페이지 1 Skill 1,2,3
		아니다	다음 절차 진행
3	HP가 80보다 작고 60이상인지 확인	HP < 80 and HP >= 60%	페이지 2 Skill 1,2,4,5
		아니다	다음 절차 진행
4	HP가 60보다 작고 40인지 확인	HP < 60 and HP = 40%	페이지 3 Skill 1~5,7
		아니다	다음 절차 진행
5	HP가 40보다 작고 20인지 확인	HP < 40% and HP = 20%	분노 Skill 6 모든 스킬 사용
		아니다	다음 절차 진행
6	HP가 0보다 작거나 같은지 확인	HP <= 0%	사망
		아니다	다음 절차 진행

스킬	
스킬1	날카로운 얼음 파편을 발사한다
스킬2	7초 동안 출혈 상태로 만드는 얼음 가시를 소환한다
스킬3	출혈 시 피의 가시를 생성한다
스킬4	얼음 박쥐 떼를 소환해 폭발시킨다
스킬5	힘을 방출해 행동불능 상태로 만든다
스킬6	분노하여 강화된 스킬1~4를 사용한다
스킬7	차원을 열어 거대한 무기를 소환해 공격한다
스킬8	붉은 얼음을 생성해 소환수를 소환한다

분신의 경우 Skill 1,2,4를 사용하고  
20% 약한 데미지와 HP=70%가 되면 종료된다

## 실리나스 : 스킬 정보 ①

캐스팅/쿨타임	0.2초/sec-	버프/디버프	둔화
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선	스킬 계수	150%
공격 타입	마법	기타	분열



거울을 가슴높이로 든후 날카로운 얼음 파편을 일직선으로 발사한다

최대 9m 피격, 최대 사거리에서 세 방향으로 분열

범위 초기 9m 이후 4m /폭 0.8m

분노 상태:분열하지않고 일직선이 아닌 세 방향으로 날린다 계수가 175%상승

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	0.7초/sec-	버프/디버프	출혈
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선	스킬 계수	180%
공격 타입	마법	기타	출혈



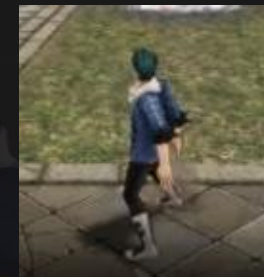
발을 들어 바닥에 내려찍어 일직선으로 얼음 가시를 소환한다

6m 폭 1m

7초 동안 출혈 유발/ (출혈 0.5초마다 체력의 0.6%데미지) 8.4%

사거리 10m 분노 상태:가시가 2회 생성

스킬 예시



## 실리나스 : 스킬 정보 ②

캐스팅/쿨타임	즉시/sec-	버프/디버프	-
타겟	출혈 상태 적	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 원형	스킬 계수	120%
공격 타입	마법	기타	출혈 시 사용



손바닥을 보이며 위로 살짝 들어올린다

출혈 시 4초 동안 상대 위치에 데미지를 주는 피의 가시가 생성  
(출혈상태가 아닐 경우 사용하지 않는다) 반지름 1m 장판 범위 표시

1초 후 피의 가시가 솟아오름

분노 상태:피의 가시 대신 3초 동안 피의 장판이 생성 2m 초당 70% 데미지

캐스팅/쿨타임	1초/sec-	버프/디버프	디버프-받는 피해
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선 원형	스킬 계수	200%
공격 타입	마법	기타	-



머리를 앞으로 기울이며 손바닥 위로 숨결을 뿜어

얼음 박쥐 떼를 소환해 폭발시킨다

범위 1.2m 사거리 8.5m\* 1m

분노 상태: 피격 시 받는 피해가 10초동안 10% 증가한다

캐스팅/쿨타임	1초/sec-	버프/디버프	디버프-행동불능
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	■ 세 방향	스킬 계수	-
공격 타입	마법	기타	무적



거울을 오른손에서 왼손으로 돌리며 거울을 뒤집은 후 발사한다  
 피격 시 5초 동안 무적상태와 행동 불능 상태로 만들  
 사거리 3m 범위 폭 0.5

캐스팅/쿨타임	1.3초/sec-	버프/디버프	자가버프
타겟	-	타격 타입	-
공격 범위	-	스킬 계수	-
공격 타입	-	기타	스킬강화



한손으로 화난 표정의 가면을 만들어 장착한다  
 분노 시 스킬을 강화한다  
 (1. 얼음 파편을 세방향으로 쏜다, 2. 가시가 2회 생성,  
 3. 가시대신 장판이 생성, 4.받는 피해 증가 디버프가 생긴다)

## 실리나스 : 스킬 정보 ④

캐스팅/쿨타임	5초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선, 원형	스킬 계수	-
공격 타입	마법	기타	



손을 머리위로 뺐은 후 손바닥으로 가로로 일직선(낮) 혹은 아래(철퇴)로 긋는다  
범위를 표시해 준 후

다른 차원을 열어 거대한 무기를 소환해 공격한다(낮, 철퇴)

낮: 8초 후 일직선으로 거대한 낮이 지나간다 -즉사 범위 폭 6m 사거리 135m  
(맵의 범위)

철퇴: 5초후에 공중에서 거대한 무기가 떨어진다-300% 반지를 5m 원형

캐스팅/쿨타임	0.5초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	-
공격 범위	-	스킬 계수	-
공격 타입	마법	기타	소환



실리나스가 1초동안 사라졌다가 등장한다

붉은 얼음 세 곳에서 문양이 새겨진 소환수를 3마리씩 총 9마리 소환한다

패턴 성공 시 붉은 얼음과 소환수 사라짐


소환수 계수 130%

실패 시 강화된 소환수가 등장한다 강화 소환수 공격속도 이동속도 10% 증가및  
공격에 2초간 15% 둔화 유발

문양:눈꽃 문양,감긴 눈 문양,겹친 마름모 모양



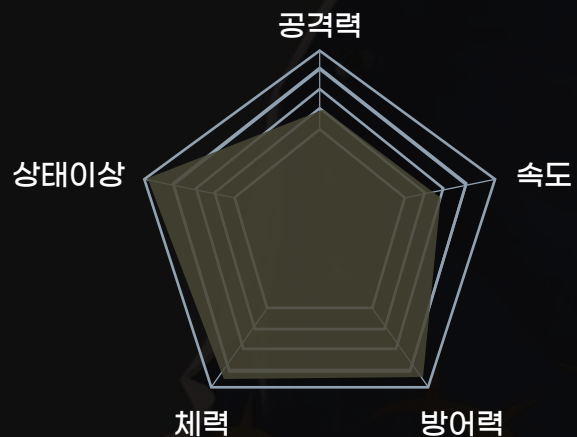
## 보스 몬스터 정보

플로스	등장 위치	심연의 늪
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 덩굴과 식물로 뒤덮힌 하반신의 거대한 거미</li> <li>• 하반신과 식물로 연결된 상반신</li> <li>• 꽃과 잎들이 가득한 식물형 기생 몬스터</li> </ul>
	타입	식물
	공격 타입	복합/선공
	크기	1.78배

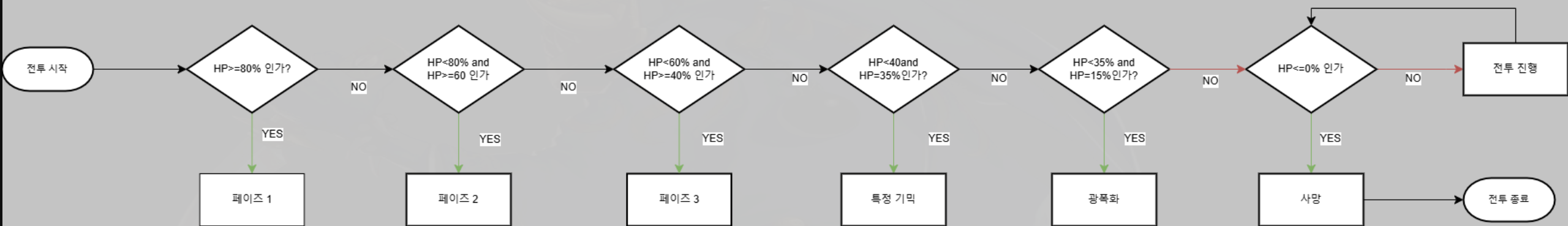
행동 모션	
대기	상태를 확인하듯 손으로 다리를 매만진다
공격	거미의 뾰족한 앞 다리로 2번 베어내어 공격
피격	피를 흘리며 검게 변한다
사망	숙주와 플로스가 분리되어 부식 된 후 소멸한다

## 기획의도

동충하초를 모티브  
거대한 거미의 능력과 식물 컨셉  
방어력과 HP가 높고 많은 상태이상  
평범한 공격력



# 플로스 : 전투 페이지즈



순번	검사	결과	처리
1	HP가 80이상인지 확인	HP >= 80	페이지 1 (Skill 1,2,3)
		아니다	다음 절차 진행
2	HP가 80보다 작고 60이상인지 확인	HP < 60% and HP >= 40%	페이지 2 (Skill 1~3,5)
		아니다	다음 절차 진행
3	HP가 60보다 작고 40이상인지 확인	HP < 60 and HP >= 40%	페이지 3 (Skill 1~7)
		아니다	다음 절차 진행
4	HP가 40보다 작고 35인지 확인	HP < 40 and HP = 30%	특정 기믹
		아니다	다음 절차 진행
5	HP가 35보다 작고 15인지 확인	HP < 35% and HP = 15%	광폭화
		아니다	다음 절차 진행
6	HP가 0보다 작거나 같은지 확인	HP <= 0%	사망
		아니다	다음 절차 진행

스킬	
스킬1	거미줄을 발사한다
스킬2	폭발하는 씨앗을 심어 넣는다
스킬3	새끼 거미 8마리를 소환한다
스킬4	거미줄을 뿜어 앞으로 끌어당긴다
스킬5	덩굴로 적을 붙잡아 힘을 모아 움켜쥔다
스킬6	양손의 덩굴을 땅에 넣어 잡은 후 힘을 모은 후 폭발시킨다
스킬7	양분을 빼앗는 덩굴을 방출한다
기믹	
기믹	덩굴을 마구 내보내며 이로운 식물을 없애고 공기방울 두 곳을 랜덤하게 막는다

캐스팅/쿨타임	0.8초/sec-	버프/디버프	디버프-둔화
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 부채꼴	스킬 계수	105%
공격 타입	마법	기타	-



거미줄을 부채꼴 모양으로 발사한다

3초간 30% 둔화

범위 4m 45도 13m/s

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	1.2초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 도넛, 원형	스킬 계수	100%/160%
공격 타입	마법	기타	잠시후 광역 폭발



플로스가 땅으로 파고든 후 나오면서 3초 뒤 폭발하는 씨앗을 심어놓는다

첫타 100% 폭발피해 160% 폭발 범위 3m

폭 2.5m 간격 1.25m

(스타크래프트 렐커와 비슷한 모션)



캐스팅/쿨타임	즉시/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	-
공격 범위	-	스킬 계수	-
공격 타입	마법	기타	소환



새끼 거미떼 8마리 소환

보스 주변 1m 생성

새끼 거미 계수 105% 10%확률로 3초간 마비 상태

캐스팅/쿨타임	1초/sec-	버프/디버프	그랩
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 원형	스킬 계수	115%
공격 타입	마법	기타	그랩



상체를 뒤로 기울였다가 거미줄을 뿜어 앞으로 끌어온다

범위 반지름 3m/ 내부 2m 제외

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	1.5초/sec-	버프/디버프	-
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 원형	스킬 계수	190%
공격 타입	마법	기타	-



상반신의 덩굴로 적을 붙잡아 움켜쥔 후 2초간 힘을 모아 큰 데미지  
사이퍼즈 피터 스킬과 유사  
범위 4m

스킬 예시



캐스팅/쿨타임	3초/sec-	버프/디버프	흡혈
타겟	-	타격 타입	범위 타격
공격 범위	 일직선	스킬 계수	200%
공격 타입	마법	기타	-



양 손의 덩굴을 땅에 박아 넣은 후 양분을 빼앗는 파도를 방출  
피해량의 15% 회복  
사이퍼즈 미아 스킬과 유사  
범위 6m\*4.5m 사거리 14m 6m/s

스킬 예시







**영원의 서리**

**끝까지 읽어주셔서 감사합니다**