

# # 전체 게임 기획서

## 1. 타이틀

: "Well-Done welding"

## 2. 주제

- : 용접왕의 삶에 갑작스럽게 나타난 던전들, 던전에서 쏠아치는 몬스터를 막기 위해선 직접 던전에 들어가 보스를 클리어하고, 던전을 용접해야만 한다. 삼을 발전시키고 도구와 무기를 제작하여 최종던전을 클리어하는 용접왕의 모험이다.
- : 던전의 몬스터 토큰 보상을 통해 마을을 발전시켜 강한 무기 또는 스페셜을 올려 던전 보스를 클리어하기 위한 도전을 진행한다. ↗ 최저등급 까지 제작 가능

## 3. 최종 목표

: 최종 던전을 클리어 하여 몬스터들로부터 마을이 안전해지는 것

## 4. 무대

- : 마을 → 게임 플레이의 중심이 되는 무대로, 이곳에서 다른 여러 무대로 이동하게 된다.  
→ 던전 플레이의 보상으로 주어지는 재화로 마을을 발전시켜 플레이어의 무기와 스페셜을 올리는 것이다
- : 대장간 → 용접왕의 집으로 무기제작이 가능하다 ↗ 게임 플레이에 따라 속성부여와 높은 등급을 제작할 수 있다.
- : 식당 → 던전 재화와 마을 재화를 동시에 사용하여 플레이어의 다음 던전 플레이사에 도움을 주는 스텟과 특성을 확장화 시킬 수 있다. (1회 지속형 버프)
- : 던전 → 불, 물, 풀, 번개, 바람 속성의 던전이 순서대로 생성되며, 마을이 최종 발전에 다다를 때 동시에 모든 던전 클리어 경력이 있다면 최종던전을 생성한다.  
→ 총 3층으로 이루어지며 층마다 보스방, 무기방, 에픽 몬스터방, 특성 방을 포함한 10~10의 방이 생성된다 → 이때 8의 지혜로, 레벨

→ 주로 던전의 속성과 같은 속성의 몬스터가 등장하지만 특정 방에서 확률적으로 다른 속성의 몬스터가 나올 수 있다. 또한 최종던전은 3개의 층의 속성이 모두 랜덤이다.

## 5. 등장 인물

메인: 용정왕(주인공)

서브: 마법사 → 시작시 뉴토리얼 부터 게임의 진행에 따라 해설요소가 필요한 시 등장

요리사 → 식당에서 스튜/특성 판매 뉴토리얼 진행시 등장 및 주인공이 구출

몬스터 }  
    · 보스 : 여러 기믹으로 무장하여 던전의 높은 난이도와 플레이어의 숙련도를 책임진다.  
    · 각 속성마다 3종류의 보스 존재  
    · 몬스터 : 0~2개의 기믹으로 구성된 몬스터로, 일반 방에서 나오며  
        크기와 스텟이 기존보다 높은 엘리트 몬스터도 존재

## 6. 시스템 흐름

전투법, 던전구성, 요리사 구출  
↗

: 마을 → 스토리 뉴토리얼 (기본 스토리 진행 및 불린 오픈) → 불던 플레이 및 전투 뉴토리얼  
→ 마을 뉴토리얼 (대장간/식당/마을 방전 설명) → 물, 풀, 번개, 바람 던전 순으로 오픈 →  
마을 최종 방전 ↗ 모든 던전 클리어 → 최종 던전

: 재화 — 던전 재화 — 일반 소울 (몬스터 처치시 드롭)

— 속성 소울 (몬스터 처치시 확률 드랍) 속성별

— 보스 아이템 (보스마다 고유 아이템 드랍)

— 금화 (던전 내에서 사용되는 일회성 재화)

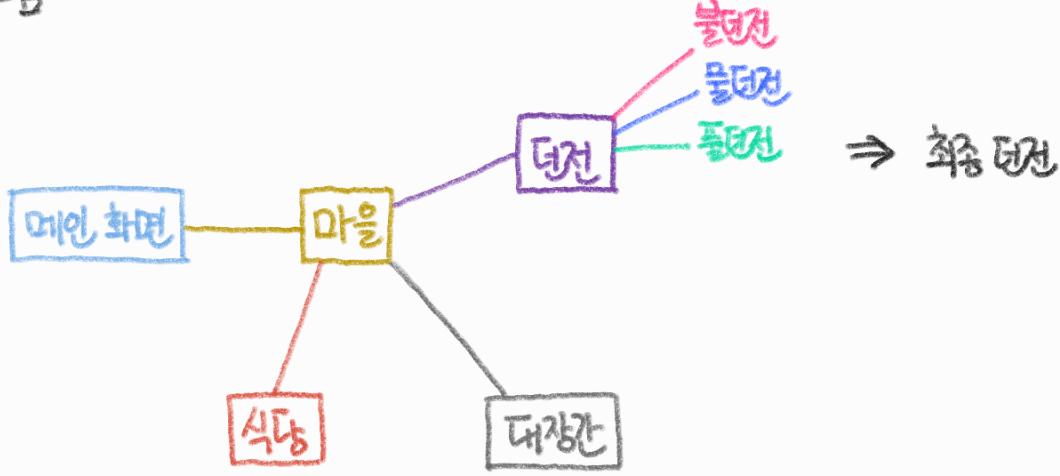
— 마을 재화 — 소울 불력 일반 소울 ↗ 에너지 불력

— 속성 불력 소울 불력 ↗ 속성 소울 ↗ 에너지 불력

— 에너지 불력 일반 소울 사용

: 자원 → 나무, 돌, 열매 등 마을 내에서의 활동을 통해 얻는 재화  
→ 건물 제작에 사용, 새로운 지형에 따른 새로운 자원, 식당 음식 제작에 사용

## 7. 조작 흐름



## 8. 기능

A. 자원 : 마을 내에서의 활동을 통해 채집/생산 가능한 재화

: 마을 내의 건물이 없는 공간에서 시간에 따라 확률적으로 자원이 랜덤화.

- 기본 채집 자원 → 나무/돌/열매/~~씨앗~~→농사용

- 생산 자원 → 나무판자/~~벽돌~~/밀/~~우유~~/계란  
가공 농사 목축

B. 던전 재화 : 던전에서 얻을 수 있는 재화

- 일반 소울 → 몬스터를 잡은 만큼 얻게되는 재화로, 던전 정산시에 지급

- 속성 소울 → 엘리트 몬스터, 보스를 잡을 시 추가적으로 얻게되는 재화로, 몬스터의 속성과 같은 속성의 소울을 얻게된다. 던전 정산시에 지급

- 보스 아이템 → 보스 처치시 얻게되는 재화로, 보스의 종류마다 얻는 재화가 다르다.  
던전 정산시에 지급

- 금화 → 던전 플레이 중에 사용되는 던전 내의 재화로, 몬스터를 잡거나 무기를 팔아서 얻을 수 있다.

→ 던전 내의 아이템 상자를 열거나, 상인으로부터 아이템과 특성을 사는 등의 구입 해외시 사용

↑ 다른 재화 : 마을 내에서 저자 또는 다른 서서 어제이드 등에 사는 재화

C. 농구 기구 : 농구 바구니 세트 20개를 구매하는 경우 사용하는 기구

소울 불격 → 일반 소울을 통해 제작되며 시설 제작과 무기 제작에 사용된다.

속성 불격 → 속성 소울을 통해 제작되며 무기에 속성을 부여할 때 사용된다.

에너지 불격 → 일반 소울을 통해 제작되는 재화로 모든 마을 활동에 필요한 재화이다  
이를 통해 제작의 대기시간 → 던전 플레이로 대체 가능  
제작의 난이도가 높을 수록 많은 소울이 필요하다.

D. 시설 : 각종 재화를 통해 플레이어 및 마을 발전을 위한 시설 제작/업그레이드 가능

1. 에너지 불격 생성기 : 일반 소울 → 에너지 불격  
: 업그레이드 할수록 효율↑  
: 마을에 단 1개만 존재, 청거 불가능  
: 마을 튜토리얼 진행 시 제작 없이 설치

2. 용광로 : 일반 소울 → 소울 불격  
: 업그레이드 할수록 효율↑  
: 마을에 단 1개만 존재

3. 속성 용광로 : 속성 소울 → 속성 불격  
: 업그레이드 할수록 효율↑  
: 마을에 단 1개만 존재

4. 제작기 : 기본 자원을 선택하면 그 자원이 제작된다.  
나무, 돌, 열매, 씨앗, 일반 소울, 속성 소울

5. 육장 : 던전 플레이 중 드롭게 얻는 가축을 통해 재화 생성

닭 → 달걀      소 → 우유

: 남는 가축을 이용하여 고기 제작      소아 닭 → 고기

6. 가공소 : 나무 → 나무판자

돌 → 벽돌

열매 → 와인

우유 → 치즈

7. 봉 : 원하는 작물을 선택할 수 있다.

씨앗 → 쌀

씨앗 → 밀

씨앗 → 열매

E. 마을 : 재화를 통해 땅을 넓히고, 시설을 설치하여 플레이어가 성장하는 곳

: 시설물이 있는 지역에 기본자원이 랜덤으로 생성된다. → 근처에서 물건을 통해  
채집 가능

: 시설을 설치 / 이동 / 철거가 가능하다

: 대장간 / 식당 / 던전으로 이동이 가능하다.

: 던전에서 마을로 복귀시 체력 = 1로 고정 → 식량큐를 통해 회복 가능

F. 던전 : 총 3층으로 구성되어 속성던전 일시 모든 층이 같은 속성으로 고정되고,

: 최종던전은 층마다 속성이 랜덤으로 결정된다.

: 층마다 일정갯수의 방으로 구성되며, 아이템방 / 엘리트 몬스터방 / 특성방 /  
보스방 / 상점방 / 일반 몬스터 방으로 구성되어 있다.

: 최종던전은 모든 층이 속성던전의 3층 랜덤으로 같은 속성이 두번 나올 수 있다.

: 플레이 중 죽거나, 던전 클리어시 던전 정산창으로 이동한다.

→ 던전 1회에 한해 지속

G. 식당 : 플레이어가 모은 재화로 스텟과 특성을 부여해주는 음식을 제작

: 식사큐에서는 스텟을 올려주는 음식 제작 2개 주목 가능, 변경 가능

: 후식에서는 특성을 올려주는 음료 제작 1개 가능, 변경 가능 등급에 따른 랜덤요소

→ 던전 1회에 한해 지속

H. 대장간 : 플레이어가 모은 재화로 무기를 제작 → 흑기등급까지 제작 가능  
원하는 속성 선택 가능

I. 플레이어 : 스텟 → 체력, 공격력, 이동속도, 공격 속도, 장전속도, 공격 범위

: 무기 2개 소지, 특성 최대 3개 가능

: 기본 생활작용 도구(용접기)를 이용하여 자원 파밍이 가능하다.

J. 무기 : 일반 / 고급 / 흑기 / 에픽 / 레전더리 등급으로 나눠져 있다.

: 도검류 / 창기류 / 캐논류 / 특수류 총 4종류로 나눠져 있다.

: 에픽과 레전더리 무기는 고유 특성 또는 스킬이 있다.

: 레전더리 70% 확률로 드롭

• 무기와나 스텟이 있다.

: 무기 사용이 가능하며 고체 또한 가능하다.

K. 특성 : 1단계 ~ 3단계 특성이 존재한다.

: 스텟이 아닌 게임 시스템의 변화를 주는 요소로 특성 3개가 모두 모인 상태에서 고체가 가능하다.

## 9. 제작 기획 구체화 일정

1차 : 스플래시 화면 제작

기간: 7/6 ~ 9/1

: 메인 화면 제작

: 플레이어 제작 → 무기, 특성, 스텟 구현

: 무기, 특성 목업

: 대장간 구현

: 식당 구현

2차

: 던전 목업

기간: 9/2 ~ 12/1

: 재화 제작

레벨 디자인

: 사설 제작

보스/ 몬스터 구상

: 마을 제작

3차

: 던전 제작

기간: 12/2 ~ 3/3

: 무기, 특성 구상

4차

: 무기, 특성 제작

기간: 3/4 ~ 6/29

: 뮤토리얼 제작

5차

: 최적화 작업

기간: 6/30 ~

: 테스트 실시

: 보완/수정 사안 기록

: 최종 완성