

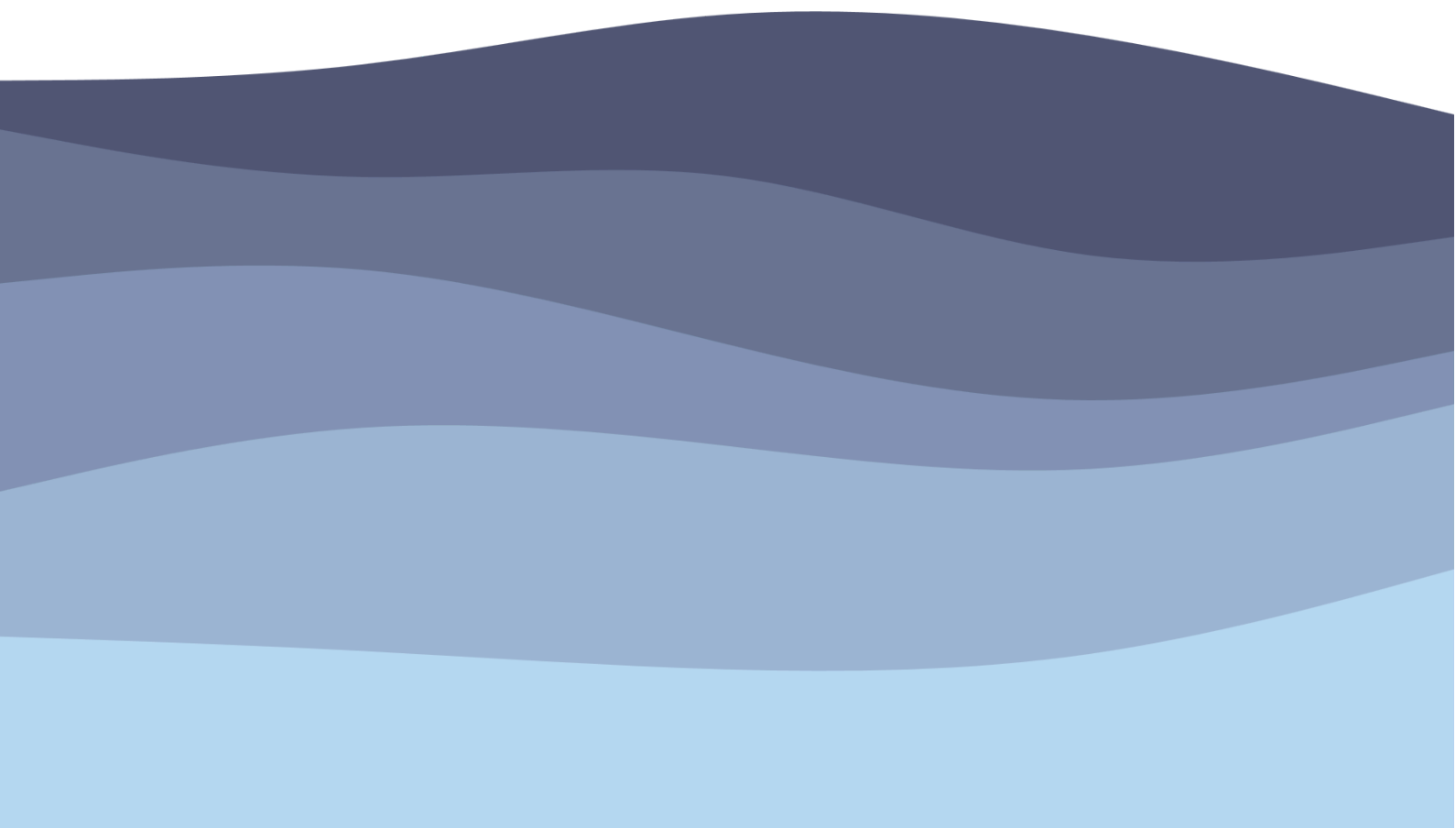
던전 런 프로젝트

1차 빌드 이후 개발 방향 제안

V.1.0.0

2025.07.24

작성: 고예린



히스토리

버전	작성 날짜	변경 내용
1.0.0	2024.07.24	최초 작성

목차

1. 기존 개발 방향성	3
1.1 초반은 쉽게, 후반은 어렵게	3
1.2 전체적인 흐름 고려	3
2. 피드백 확인	3
2.1 피드백 검토	3
2.2 피드백을 통해 제시된 과제 종합	4

1. 기존 개발 방향성

1.1 초반은 쉽게, 후반은 어렵게

1.1.1 스테이지 별 몬스터 등장 유형 분리

[기존] 스테이지 데이터 테이블을 통해 스테이지 별 등장 몬스터, 맵 이벤트 등을 세분화

[개선] 초반 스테이지에 맵 이벤트 적용, 등장 몬스터를 좀 더 늘려 게임의 속도감 및 긴장감 가속화

1.1.2 체력을 이용한 스케일링

- 등장 몬스터가 다양해진 만큼 몬스터 강화 요소는 **체력 1가지로만 고정하는 방향으로 결정**

- 공격력 등 부가 요소가 들어갈 경우: 처음부터 다양한 몬스터에 대처하면서 성장해야 함.

→ 부담 요소로 작용할 것을 우려

1.2 전체적인 흐름 고려

[기존] 인게임 플레이를 통해 발생할 서브 콘텐츠의 역할 자체에 집중함

[개선] 인게임 플레이의 재미 로직 재점검, 그 이후 서브 콘텐츠의 역할 기능을 고려

2. 피드백 확인

2.1 피드백 검토

2.1.1 피드백

피드백	대응 및 개선
'쫓기는 런게임' 컨셉 미표현: 실제 추격 긴장감이 없음. 속도감/액션 표현 부족	시각적 피드백 (이펙트, 사이드 벽 스크롤링 등)으로 해소될 것으로 기대
변칙성 부족: 인 게임 플레이에서 변칙성이 너무 부족함.	→ 웨이브 개선, 맵 이벤트 개선으로 해소될 것으로 기대

2.1.2 개선 제안

피드백	대응 및 개선
사이드 몬스터 제거 < 오히려 방해됨	추가 질의 응답을 통해 의도는 전달됨. 그러나 예시와 view 가 다른 상황에서 연출에 대한 과제 제시됨. 이에 대해 연출을 개선하는 방향
플레이어 피격 시, 뒤에서 추격하던 몬스터들이 상단으로 침투해오는 연출, 기믹 필요	기존에 추격 패널티에서 고려된 상황이었으나, 피격 시에 발생할 연출 추가 기획
변칙성 요소 추가: 현재 게임의 구성을 보면, 슈팅게임 구성, 1945류 벨트스크롤 형태와 유사함. 이런 비슷한 게임류를 기획자들이 잘 분석하여, 게임의 재미 방향성을 다시 해석해볼것. 예) 맵 패턴 변화, 아이템 사용 전략, 장애물 등	좀 더 핵앤슬래시 재미를 살리기 위한 웨이브 다각화 고려; @이동혁(기획) + 다양한 몬스터를 초반에 제시되게 해서 학습 곡선을 앞당김
런게임이 재미있는 이유에 대해 기획자 관점에서 재정의할 것	이후 개선 기획에서 핵심 의제로 산정

2.1.3 개발 리소스 배분 이슈

피드백	대응 및 개선
뒤끝 랭킹 서버 API 활용은 현재 과제 목적(프로토타입)에 부적절	‘1차 빌드’의 의의가 ‘프로토타입’임을 반영하지 못함. 추후에는 인게임 플레이를 더 중점적으로 제시.
UI 및 로비 퀄리티보다는 기본 플레이 완성도가 우선 > 시간과 리소스를 '플레이 코어'에 집중할 것	UI 백본 작업 중 depth 에 대한 오해로 깊은 depth 로 작업된 작업물이 반영되어서 발생한 문제. 이후에는 UI 백본 작업을 기반으로 기능 구현에 좀 더 중점적으로 작업

2.2 피드백을 통해 제시된 과제 종합

2.2.1 변칙성 및 긴장감 해결

- 1) 추격 게이지 패널티를 맵 이벤트의 발생 트리거로 변경하여 맵 이벤트를 개선
 - a. 일정 내에 개발할 수 있는 범위이자 현 단계에서의 과제 해소 수단으로 작용
- 2) 웨이브 구성 및 등장에 대한 개선으로 학습 곡선을 강화시키고 긴장감 부여
 - a. 뱀서라이크 + 핵 앤 슬래시 장르의 재미를 강화

2.2.2 콘셉트와 UX 저해의 균형

- 1) 옆 쪽의 몬스터 벽을 개선
 - a. 같이 스크롤링 되거나, 피격 시에만 등장하는 ‘이펙트’가 되는 방향 고려
 - b. 필수적인 비주얼 콘셉트이나 제시 방식을 변경
- 2) 피격, 몬스터를 놓칠 때의 연출 추가 기획