

던전 피드백

Team. ILR

- | | |
|------|--|
| 기획 | 강병민 [총괄] 우윤아 [아트] |
| 프로그램 | 박상연 |
| 아트 | 김주현 [메인캐릭터] [이펙트] 신유진 [몬스터] 최형규 [몬스터] 조선예 [배경] 원은영 [오브젝트] [일러스트] 나진호 [UI] |
| 사운드 | 강병민 |

I 01. 게임 개요

- 1) 게임 소개
- 2) 핵심 요소
- 3) 게임 비교
- 4) 게임 강점

I 02. 게임 세계

- 1) 배경 세계
- 2) 핵심 스토리

I 03. 게임 구성요소

- 1) 캐릭터
- 2) 장치
- 3) 스테이지
- 4) 능력

I 04. 게임 시스템

- 1) 전투 시스템
- 2) 레벨 시스템
- 3) 회귀 시스템

I 05. UI

- 1) 개요
- 2) 게임 외 UI
- 3) 게임 내 UI

I 06. 데이터 정의&밸런싱

- 1) 개요
- 2) 게임 구성요소

I 07. 레벨 디자인

- 1) 개요
- 2) 카메라
- 3) 맵

..... 1) 게임 소개

..... 2) 핵심 요소

..... 3) 게임 비교

A. 아이작의 번제

B. 궁수의 전설

..... 4) 게임 강점

A. 스타일리쉬 플레이!

B. 충격의 반전 스토리!

C. 내 입맛대로 성장!

게임 개요

게임의 전체적인 개요를 설명.

몬스터와 전투! 캐릭터의 성장!



엔터 더 건전

던전을 탐색하며 게임을 완성시켜라!

로그라이크 특성의 게임진행과 RPG 특성의 성장시스템을 결합하여
던전 탐색과 성장의 재미를 함께 느낄 수 있도록 의도

| 분류 | 내용 |
|-----------|---|
| 게임 타이틀 | 던전피드백 |
| 장르 | 2D로그라이크 슈팅액션RPG |
| 타겟 | 10~20대 인디게임 유저 + 스트리머 |
| 시점 | 탐류 |
| 플랫폼 | PC(Windows) |
| 세계관 | 신이 만든 게임을 테스트하여 게임을 완성시키고 게임의 명예를 되찾는다. |
| 예상 플레이 타임 | 1시간 내외 |

총과 칼을 변경하며 전투!

전투가 일정하지 않고 **항시 무기를 변경**해가며 유저의 현재 상황과 플레이스타일에 맞게 **자유자재로 전투**할 수 있습니다.



능력을 직접 선택하여 성장!

플레이어 캐릭터가 레벨 업을 하게 되면 유저가 **원하는 능력치**를 **직접 선택**하여 캐릭터를 성장시킬 수 있습니다.

클리어 후 다시 플레이!

유저가 게임을 클리어하게 되면 같은 테마의 스테이지가 **스토리 진행**과 **어려워진 난이도**로 유저를 다시 맞이합니다.



A. 아이작의 번제



| 분류 | 내용 |
|--------|----------------------------------|
| 게임 타이틀 | 아이작의 번제: 리버스 |
| 장르 | 2D로그라이크 탐류 슈팅 |
| 플랫폼 | PC, PS4 |
| 특징 | 눈물을 발사해 전투하는 컨셉 아이템을 획득하여 성장. |

B. 궁수의 전설



| 분류 | 내용 |
|--------|---|
| 게임 타이틀 | 궁수의 전설 |
| 장르 | 3D로그라이크 슈팅액션RPG |
| 플랫폼 | Android, iOS |
| 특징 | 유저가 선택한 무기로 전투하는 컨셉 랜덤으로 등장하는 능력을 선택하여 성장. |

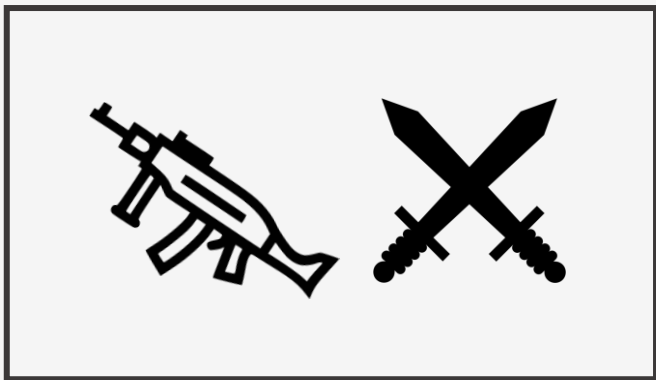
A. 아이작의 번제

| 분류 | 내용 |
|------|--|
| 공통점 | 1. 전체적인 전투 진행흐름 메커닉. |
| 차이점 | 1. 2가지의 무기를 활용한 전투. |
| 참고점 | 1. Room to Room 전투 진행흐름 2. 오브젝트, 보스 레벨 디자인 3. 카메라 앵글 컨트롤 |
| 개선사항 | 1. 캐릭터 4방향 → 캐릭터 8방향 조작감 개선 2. 아이템의 과도한 성능 편차에 의한 아이템 의존도 개선 → 레벨 시스템 도입 → 밸런싱 완화 + 아이템 의존도 감소 |

B. 궁수의 전설

| 분류 | 내용 |
|------|--|
| 공통점 | 1. 레벨 시스템 메커닉 |
| 차이점 | 1. 캐릭터 조작 방식 2. 2가지의 무기를 활용한 전투. 3. 스테이지 방의 구조 |
| 참고점 | 1. 몬스터 공격패턴 디자인 2. 레벨 시스템 성장요소 콘텐츠 3. 전체적인 전투 밸런싱 |
| 개선사항 | 1. 캐릭터 공격 시 필수적으로 정지 해야하는 조작감 개선 2. 아래에서 위로만 향하는 단조로운 진행을 4방향으로 개선 3. 게임 내 스토리 진행요소로 유저들의 몰입감 개선 |

A. 스타일리쉬 플레이!



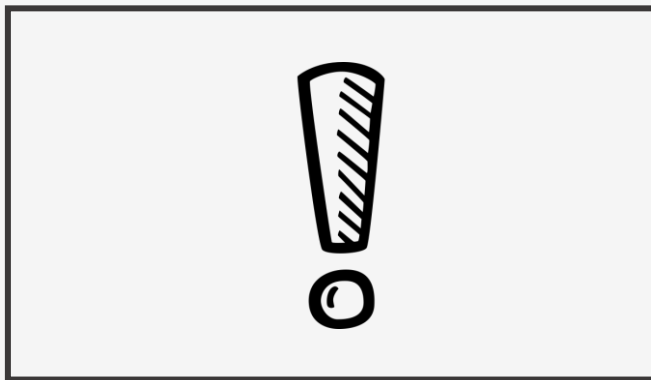
A.1 조작으로 인한 플레이의 다양성

실시간으로 무기를 변경하여 **전투의 재미를 극대화.**

A.2 숙련된 게이머 양성

조작을 능숙하게 익힌 유저는 보다 수월하게 게임을 진행할 수 있어 **성취감 상승+ 하드게이머 양성 기대.**

B. 충격의 반전 스토리!



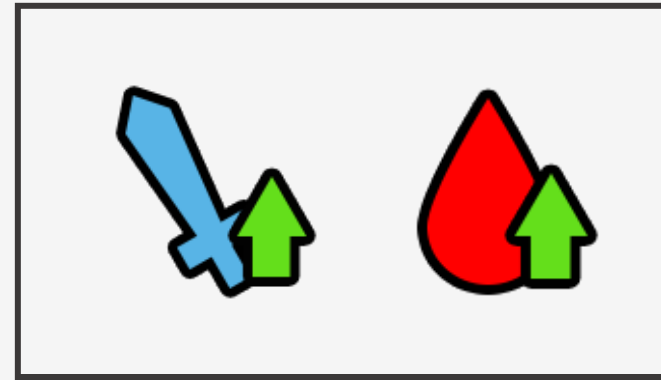
B.1 간접적인 스토리 진행

유저가 스스로 주변 연출을 인식하고 유추하여 스토리를 파악, 후반부 **클라이맥스로 반전을 연출.**

B.2 반전의 스토리로 팬층 양성

반전의 스토리로 유저들에게 각인.
캐릭터의 매력에 빠져 **팬층 양성 및 굿즈 판매 기대.**

C. 내 입맛대로 성장!



C.1 성장시킬 능력을 직접 선택

레벨 시스템 도입으로 플레이어의 취향에 맞는 캐릭터를 육성시켜 **보상에 대한 만족감 극대화.**

C.2 다회플레이 유도

랜덤으로 등장하는 능력을 선택하여 성장하는 시스템으로 플레이어가 여러 테크트리를 시도할 수 있도록 유도하여 **다회플레이 기대.**

..... 1) 배경 세계

..... 2) 핵심 스토리

게임 세계

게임의 세계관과 스토리의 개요.

- 시놉시스

2022년 어느 날 게임의 신이 하나의 게임을 제작하였고 순조롭게 진행되고 있었다..

그런데 이유를 알 수 없는 갑작스런 버그로 게임이 난장판이 되었고 신은 골머리를 앓던 와중

소문으로만 듣던 재야의 게임 고수 이안을 찾아 도움을 요청한다

스팀 평생 무료 이용권을 제공한다는 조건으로 신을 도와 테스트를 진행하게 되는데..

- 1회차 시나리오

순조롭게 게임을 테스트하며 버그를 잡아낸 이안 마지막 보스까지 격파한 후 끝난줄 알았으나 버그가 다시 생겨나고 이안은 버그를 다시 잡기 위해 시간을 되돌려 게임을 다시 테스트하게된다.

- 2회차 시나리오

1회차와 같이 두 번째 마지막 보스까지 격파하며 버그를 잡아낸 이안이 버그의 중심핵을 발견하게 되고 그 버그는 신의 몸 속으로 옮겨 들어가 기생하게 되었다 신의 몸이 온통 버그로 잠식당한 채 신은 제멋대로 시간을 돌려 3회차 게임을 실행해버린다.

- 3회차 시나리오

게임을 진행해 나가고 있는 이안은 최종보스가 다름아닌 버그에 잠식당한 신인 것을 확인하고 신 안의 버그를 퇴치하려한다. 버그를 퇴치하면 게임의 신도 죽는다고 하지만 이안은 버그를 퇴치하고 만다. 그러나 게임의 신도 신. 신은 기적적으로 부활하고 게임이 정상화 된다. 이안은 스팀평생무료이용권을 얻은 뒤 무사히 발매된 신의 게임을 플레이한다.

..... 1) 캐릭터

- A. 플레이어 캐릭터
- B. 몬스터 캐릭터

..... 4) 능력

- A. 능력 개요
- B. 캐릭터 고유능력
- C. 무기능력

..... 2) 장치

- A. 아이템 오브젝트
- B. 지물 오브젝트

..... 3) 스테이지

- A. 스테이지 요소
- B. 방 요소

게임 구성요소

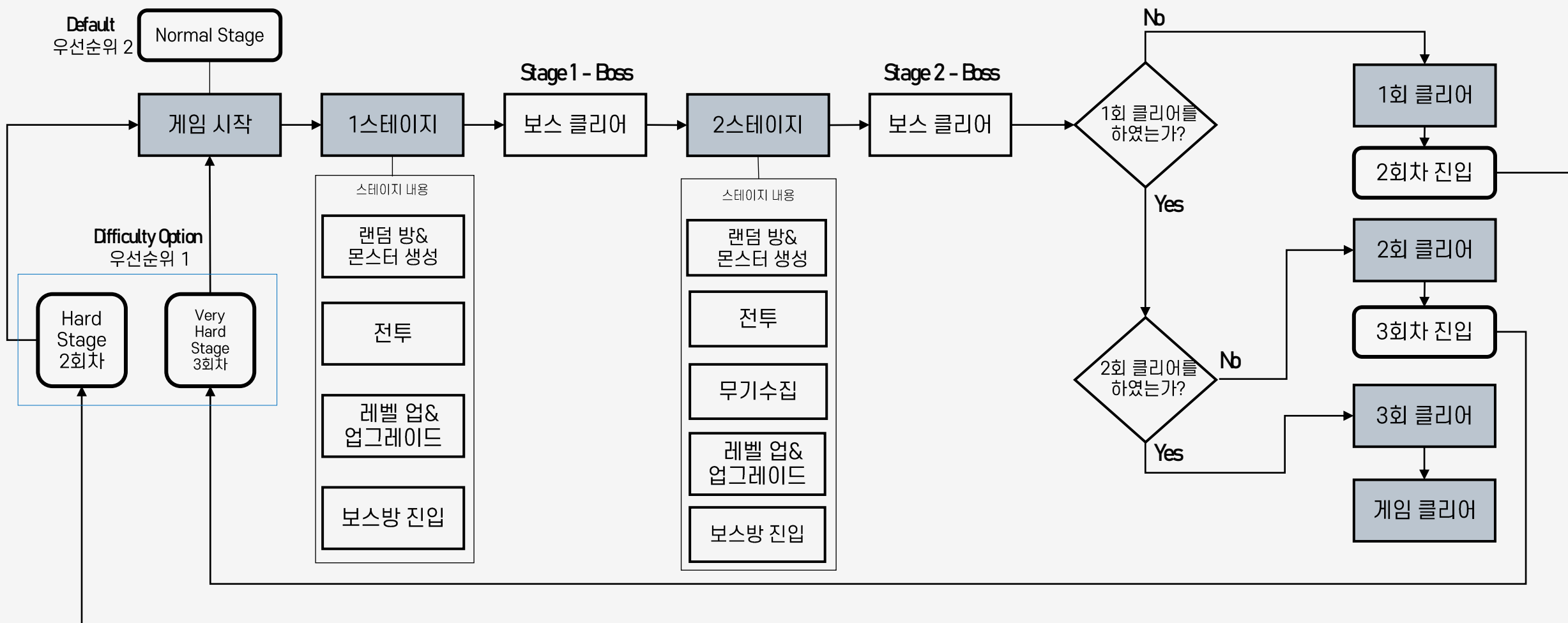
게임 내 구성요소에 대한 모든 것.

게임 플레이

A. 전체 진행흐름

: 게임 시작부터 게임 종료까지의 과정.

- 전체 흐름도



캐릭터

A. 플레이어 캐릭터

: 캐릭터 컨셉.



Concept ▼

| 분류 | | |
|----|--------------------------------|--------------------------------|
| 이름 | 송 이안 인게임에서는 “이안“ 으로 표시 | |
| 나이 | 21 | |
| 개요 | 던전 피드백의 플레이어 캐릭터 / 주인공 | |
| 성별 | 언급X | |
| 외관 | 머리 | 베이지색의 단발 콩지머리, 검은 눈은 약간의 고양이상. |
| | 의상 | 검은 목티와 흰 바지 위 기장이 짧은 민트색 자켓 |
| 특징 | 게임플레이의 어려움이 없어 감정, 표정의 변화가 없다. | |
| 모션 | 기본 스탠딩, 총기 발사, 단검 공격, 달리기 | |

캐릭터

A. 플레이어 캐릭터

: 캐릭터 디테일.

In Game ▼

| 이미지 | | 분류 | | | |
|----------|----|----------|------------------|---------------|---|
| | | 파일명 | Character_Player | | |
| | | 범위 | 지형 충돌 범위 | 250px * 130px | |
| | | | 공격 피격 범위 | 230px * 120px | |
| | | 최대 레벨 | 30 | | |
| | | 이동 속도 | 2.0f | | |
| | | 체력 | 100 | | |
| | | 전투 애니메이션 | | | |
| 권총 | 샷건 | | | 돌격소총 | 칼 |
| ID: yian | | | | | |

캐릭터

A. 플레이어 캐릭터

- A.1 플레이어 기본 규칙

- 플레이어는 기본무기인 **권총과 칼**을 가지고 시작한다.

: 별도의 아이템 획득 없이, 게임 시작 후 권총과 칼을 곧바로 사용할 수 있다.

- 플레이어는 **체력 수치**를 갖는다.

: 몬스터에게 공격을 받을 경우 몬스터의 공격력 수치만큼 체력이 감소하고 체력 아이템을 획득하면 증가값 만큼 체력이 증가한다, 체력이 0이 될 경우 플레이어는 사망 후 게임오버 처리된다.

- 플레이어는 **경험치 수치**를 갖는다.

: 게임 시작 후 0의 경험치를 가지고 시작하며, 방 안의 몬스터를 모두 처치한 경우 정해진 값의 경험치를 얻을 수 있다.

얻은 경험치량이 레벨 업 조건을 달성하면, 캐릭터는 레벨 업 하며 경험치 수치가 초기화되고 레벨 업 조건 달성 경험치량이 증가한다.

캐릭터

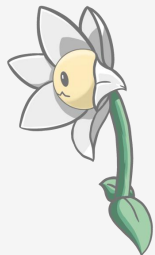
B. 몬스터 캐릭터

: 플레이어의 적

- 몬스터의 종류

: 몬스터의 종류는 총 3가지로 **일반몬스터**, **주 몬스터**, **보스몬스터**가 있다.

: 페인시드



일반몬스터

: 마일드울프



주 몬스터

: 아마레



보스 몬스터

| ID | 1 | 2 | 3 |
|-----|---------------------------------|--|-------------------------------|
| 분류 | 일반몬스터 (Class_Normal_Monster) | 주 몬스터 (Class_Main_Monster) | 보스몬스터 (Class_Boss_Monster) |
| 특징 | 일반적인 몬스터. | 일반몬스터에 비해 강하고 아이템을 드롭 하는 몬스터. | 하나의 스테이지를 대표 하는 몬스터. |
| 난이도 | 낮음 | 중간 ~ 높음 | 높음 ~ 매우 높음 |
| 회차 | X | 다음 회마다 난이도 증가 | 다음 회마다 난이도 증가 |

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.1 몬스터 기본규칙

- 몬스터는 플레이어에게 **적대적**이다.

: 모든 몬스터는 플레이어에게 **공격함으로써 체력 수치를 감소**시킬 수 있다.

또한 **플레이어를 추적, 추격하는 특성**을 가진다.

- 몬스터는 **다른 방으로 이동할 수 없다**

: 하나의 방에서 생성된 몬스터는 해당 방에서 **다른 방으로 이동할 수 없다**.

- 몬스터는 **특성에 따라 지물 오브젝트의 영향**을 다르게 받는다

: 모든 몬스터는 **가시 오브젝트의 피해를 받지 않으며** 특성에 따라서 지물오브젝트를 **통과하거나 우회**해서 플레이어를 추격한다.

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.2 일반몬스터



ID: ms_11101

| 분류 | | | |
|----------|----------------------------|-----------|------|
| 파일명 | Character_Monster_Painseed | | |
| 범위 | 지형 충돌 범위 | 0px * 0px | |
| | 공격 피격 범위 | 120 * 200 | |
| | 추격 범위 | 0.0f | |
| 체력 | 15 | 공격력 | 10 |
| 이동속도 | 0.0f(고정형) | 탄막속도 | 0.3f |
| 등장 스테이지 | 1회차&1스테이지 | 난이도 | ☆ |
| 전투 애니메이션 | | | |

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.2 일반몬스터



ID: ms_11102

| 분류 | | | |
|----------|--------------------------|---------------|-----------|
| 파일명 | Character_Monster_Weasel | | |
| 범위 | 지형 충돌 범위 | 250px * 130px | |
| | 공격 피격 범위 | 250px * 130px | |
| | 추격 범위 | 맵 전체 | |
| 체력 | 30 | 공격력 | 15 |
| 이동속도 | 2.0f | 탄막속도 | 0.0f(근접형) |
| 등장 스테이지 | 1회차&1스테이지 | 난이도 | ★☆☆ |
| 전투 애니메이션 | | | |

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.2 일반몬스터



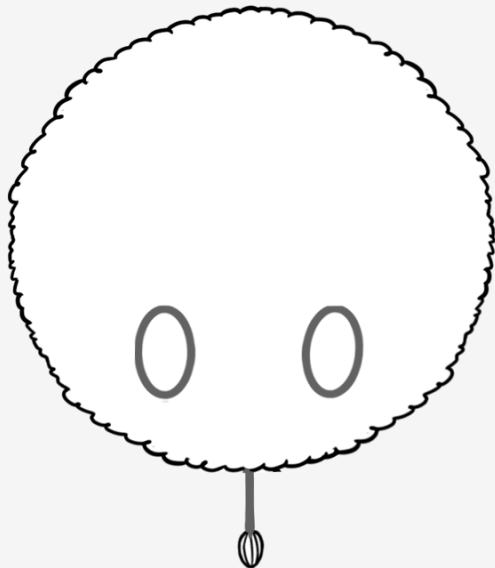
ID: ms_11103

| 분류 | | | |
|----------|------------------------|---------------|-----------|
| 파일명 | Character_Monster_Frog | | |
| 범위 | 지형 충돌 범위 | 200px * 120px | |
| | 공격 피격 범위 | 200px * 120px | |
| | 추격 범위 | 맵 전체 | |
| 체력 | 30 | 공격력 | 10 |
| 이동속도 | 5.0f / 3s 마다 | 탄막속도 | 0.0f(근접형) |
| 등장 스테이지 | 1회차&1스테이지 | 난이도 | ★★ |
| 전투 애니메이션 | | | |

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.2 일반몬스터



ID: ms_11104

| 분류 | | | |
|----------|------------------------|---------------|-----------|
| 파일명 | Character_Monster_Frog | | |
| 범위 | 지형 충돌 범위 | 200px * 120px | |
| | 공격 피격 범위 | 200px * 120px | |
| | 추격 범위 | 맵 전체 | |
| 체력 | 30 | 공격력 | 10 |
| 이동속도 | 5.0f / 3s 마다 | 탄막속도 | 0.0f(근접형) |
| 등장 스테이지 | 1회차&1스테이지 | 난이도 | ★★ |
| 전투 애니메이션 | | | |

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.2 주 몬스터



ID: ms_21101

| 분류 | | | |
|----------|---------------------------|---------------|------------|
| 파일명 | Character_Monster_Wolf_01 | | |
| 범위 | 지형 충돌 범위 | 220px * 280px | |
| | 공격 피격 범위 | 230px * 285px | |
| | 추격 범위 | 맵 전체 | |
| 체력 | 55 | 공격력 | 15 |
| 이동속도 | 1.0f | 탄막속도 | 0.0f (즉발형) |
| 등장 스테이지 | 1회차&1스테이지 | 난이도 | ★★ |
| 전투 애니메이션 | | | |

캐릭터

B. 몬스터 캐릭터

- B.2 주 몬스터



ID: ms_21102

| 분류 | | | |
|----------|---------------------------|---------------|------------|
| 파일명 | Character_Monster_Boar_01 | | |
| 범위 | 지형 충돌 범위 | 230px * 280px | |
| | 공격 피격 범위 | 240px * 290px | |
| | 추격 범위 | 맵 전체 | |
| 체력 | 70 | 공격력 | 20 |
| 이동속도 | 5.0f / 3s 당 | 탄막속도 | 0.0f (근접형) |
| 등장 스테이지 | 1회차&1스테이지 | 난이도 | ★★★ |
| 전투 애니메이션 | | | |

장치

A. 아이템 오브젝트

: 플레이어가 획득할 수 있는 보상아이템.

- 아이템 종류

:아이템의 종류는 총 2가지로 **무기 아이템**, **즉발성 아이템**이 있다.

: 라이플


무기 아이템

: 체력아이템


즉발성 아이템

| ID | 1 | 2 |
|-------|---|--|
| 분류 | 무기아이템(Class_Item_Weapon) | 즉발성아이템(Class_Item_Prompt) |
| 특징 | 플레이어가 전투 시 지속적으로 사용하는 아이템 레벨을 높여 성능을 업그레이드 시킬 수 있음 | 범위 내로 플레이어가 진입 시 아이템에 해당하는 효과가 자동으로 발동됨. |
| 등장 조건 | 보스 몬스터, 주 몬스터 처치 시 확률적으로 등장. | 주 몬스터 처치 시, 파괴오브젝트를 파괴 시 등장. |

A. 아이템 오브젝트

- A.1 무기 아이템 기본 규칙

- 무기 아이템을 습득하면 **기존 무기는 버려진다.**

: 새로운 무기를 얻으면 **기존에 장착 되어있던 무기는 버려지고 무기능력의 업그레이드 수치 또한 초기화**된다.

- 한 번 얻은 무기아이템은 **다시 등장하지 않는다.**

: 플레이어가 즉발성 아이템을 바로 획득하지 않더라도, **해당 스테이지에 있다면 사라지지 않는다.**

단, 플레이어가 획득하지 않은 상태에서 **다음 스테이지로 넘어가게 될 경우** 이전 스테이지에 있던 아이템은 획득할 수 없다.

장치

A. 아이템 오브젝트

- A.2 무기 아이템



ID: wp_01

| 분류 | |
|---------------|--|
| 파일명 | Item_Weapon_Pistol |
| 획득 범위 | 0.0f |
| 설명 | 게임 시작 시 사용하는 무기로 업그레이드 성능변화폭이 커, 게임의 재미를 붙이기 쉽게 설계. |
| 등장 조건 | 시작 시 플레이어가 가지고 시작한다. |
| 애니메이션 &이펙트 | |

장치

A. 아이템 오브젝트

- A.2 무기 아이템



ID: wp_02

| 분류 | |
|-------------|---|
| 파일명 | Item_Weapon_Shotgun |
| 획득 범위 | 0.5f |
| 설명 | 게임 초중반에 얻을 수 있는 무기로 업그레이드 효율과 성능이 그저 그런 수준. |
| 등장 조건 | 주 몬스터, 보스몬스터를 처치하였을 때 일정 확률로 획득 |
| 애니메이션 & 이펙트 | |

장치

A. 아이템 오브젝트

- A.2 무기 아이템



ID: wp_03

| 분류 | |
|---------------|---|
| 파일명 | Item_Weapon_Rifle |
| 획득 범위 | 0.0f |
| 설명 | 게임 후반에 얻는 최종 무기로 업그레이드가 다수 필요하고, 최대 업그레이드 시 가장 강력한 무기이다. |
| 등장 조건 | 플레이어가 샷건으로 플레이 중 주 몬스터, 보스몬스터를 처치하였을 때 |
| 애니메이션 &이펙트 |  |

A. 아이템 오브젝트

- A.3 즉발성 아이템 기본규칙

- 즉발성 아이템은 **단일성 아이템**이다.

: 즉발성 아이템은 정해진 **단 하나의 효과**를 가지며, 플레이어가 **아이템 범위 내**로 들어오면
즉시 효과를 주고 사라진다.

- 즉발성 아이템은 **획득하지 않아도 사라지지 않는다.**


: 플레이어가 즉발성 아이템을 바로 획득하지 않더라도, **해당 스테이지에 있다면 사라지지 않는다.**

단, 플레이어가 획득하지 않은 상태에서 **다음 스테이지로 넘어가게 될 경우** 이전 스테이지에 있던 아이템은 획득할 수 없다.

장치

A. 아이템 오브젝트

- A.4 즉발성 아이템

| 이미지 | 분류 | |
|--|-------|-----------------------------------|
|  | 파일명 | Item_Prompt_Heal |
| | 획득 범위 | 0.5f |
| | 효과 | HP +15 |
| | 설명 | 플레이어 캐릭터의 체력을 올려준다 |
| | 등장 조건 | 주 몬스터 처치 시, 파괴오브젝트 파괴 시 일정 확률로 획득 |

장치

B. 지물 오브젝트

: 플레이어에게 영향을 주는 오브젝트.

- 지물 오브젝트의 분류

: 지물 오브젝트는 속성에 따라 3가지로 분류된다.



블록 오브젝트



파괴 오브젝트



함정 오브젝트

| ID | 1 | 2 | 3 |
|----|-----------------------|--|---------------------|
| 분류 | 블록오브젝트(Object_Block) | 파괴오브젝트(Object_Destroy) | 함정오브젝트(Object_Trap) |
| 특징 | 플레이어와 특정 몬스터의 이동을 방해. | 플레이어의 이동을 방해하고, 오브젝트의 체력값만큼 공격받을 경우 파괴됨 일정 확률로 즉발성 아이템이 드롭됨. | 범위 내의 플레이어에게 피해를 줌 |

장치

B. 지물 오브젝트

- B.1 벽 오브젝트(Block)

| 이미지 | 파일명 | 사이즈 | 역할 |
|---|----------------------|---------------|---|
|  | Object_Block_Rock_00 | 250px * 250px | 플레이어, 지상몬스터의 이동 방해 및 탄막공격 무력화 |
|  | Object_Block_Rock_01 | 250px * 250px | 플레이어, 지상몬스터의 이동 방해 및 탄막공격 무력화 |
|  | Object_Block_Rock_02 | 250px * 250px | 플레이어, 지상몬스터의 이동 방해 및 탄막공격 무력화 |
|  | Object_Block_Rock_03 | 250px * 250px | 플레이어, 지상몬스터의 이동 방해 및 탄막공격 무력화 |

장치

B. 지물 오브젝트

- B.2 파괴오브젝트(Destroy)

| 이미지 | 파일명 | 사이즈 | 역할 | 드랍아이템 | |
|---|------------------------|---------------|----------------------------|--------------------------|--------|
|  | Object_Destroy_Wood_00 | 250px * 250px | 플레이어의 전투 분위기 환기, 아이템 드랍 | Item _Prompt _Heal | 10% 드랍 |
|  | Object_Destroy_Wood_01 | 250px * 250px | 플레이어의 전투 분위기 환기, 아이템 드랍 | Item _Prompt _Heal | 10% 드랍 |

장치

B. 지물 오브젝트

- B.2 피해오브젝트(Damage)

| 이미지 | 파일명 | 사이즈 | 역할 |
|---|---------------------|---------------|----------------------------------|
|  | Object_Trap_Bush_00 | 250px * 250px | 플레이어 이동 방해 및 체력 감소, 몬스터 이동 방해 |
|  | Object_Trap_Bush_01 | 250px * 250px | 플레이어 체력 감소 |

스태이지

A. 스테이지 요소

: 스테이지는 일반방, 주 몬스터방, 보스방을 한 그룹으로 구성.

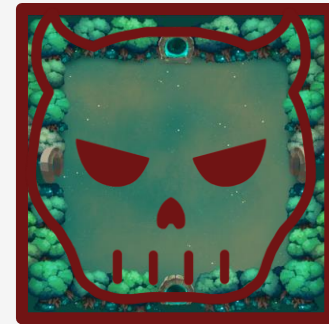
- A.1 스테이지 구성



일반방



주 몬스터방



보스방

| ID | 1 | 2 | 3 |
|----|---|---|---|
| 분류 | 일반방 (Stage00_NormalRoom00) | 주 몬스터방 (Stage00_MainMonsterRoom00) | 보스방 (Stage00_BossRoom00) |
| 의도 | 일반몬스터와 주 몬스터가 결합하여 등장, 플레이어가 보통의 난이도로 플레이. | 주 몬스터가 다수 등장, 스테이지당 1개만 존재 플레이어가 어려운 난이도로 플레이. | 보스몬스터와 1:1 전투, 스테이지당 1개만 존재 플레이어가 매우 어려운 난이도로 플레이. |

A. 스테이지 요소

- A.2 스테이지 규칙

- 보스방을 클리어하면 다음 스테이지로 진행할 수 있다.

: 플레이어가 보스몬스터를 처치하여 보스방을 클리어하면 다음 스테이지로 진행할 수 있습니다.

- 스테이지를 모두 클리어하면 회귀할 수 있다.

: 플레이어가 모든 스테이지를 클리어하면 회귀시스템이 작동되고 난이도 높은 스테이지를 플레이 할 수 있게 됩니다.

- 방의 구조는 랜덤으로 생성된다.

: 플레이어가 처음 게임을 시작하면 방의 구조가 랜덤 알고리즘에 의해 생성된다.

B. 방 요소

- B.1 방 구성



| 구성요소 | | | |
|------|---|--|-----------------------------------|
| | ① 스테이지00_벽 (Stage00_Wall) | ② 스테이지00_문 (Stage00_Door) | ③ 스테이지00_바닥 (Stage00_Floor) |
| 정의 | 막혀있는 공간. | 다음 방으로 이동할 수 있는 공간. | 플레이어가 이동, 전투 를 할 수 있는 공간. |
| 규칙 | 플레이어가 벽과 충돌 시 벽 방향의 이동 제한 . | 플레이어가 전투 종료 후 해당 공간에 진입 할 시 다음 방 이동 . | 플레이어는 해당 공간에서 자유롭게 이동 가능 . |

B. 방 요소

- B.2 방 규칙

- 전투가 시작되면 **종료 전까지 방 이동이 불가**하다.

: 플레이어는 새로운 방에 진입하였을 때 **몬스터를 모두 처치해야만 다음 방으로 진행**할 수 있다.

- 전투가 **종료된 후** 경험치를 획득할 수 있다.

: 플레이어가 처치한 몬스터의 경험치는 **모든 몬스터를 처치하고 전투가 종료**되어야 얻을 수 있다.

- 방의 구조는 **랜덤으로 생성**된다.

: 플레이어가 처음 게임을 시작하면 방의 구조가 **랜덤 알고리즘에 의해 생성**된다.

B. 방 요소

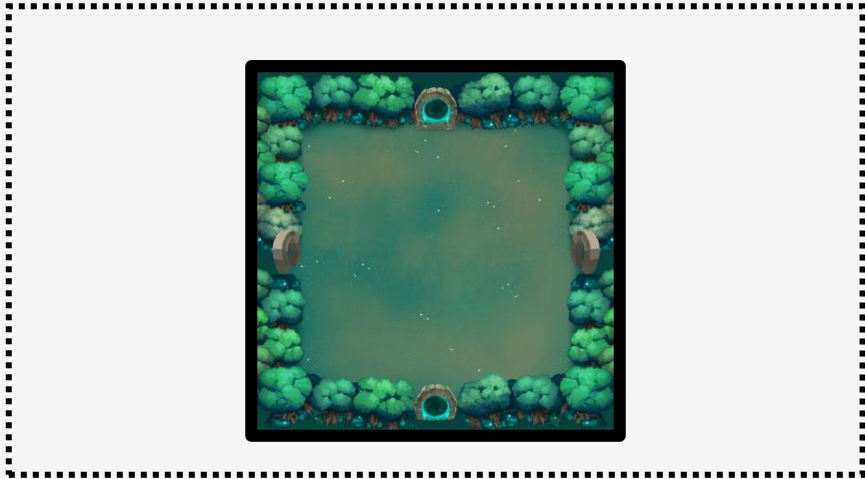
- B.3 일반방

- 기획의도

: 플레이어가 스테이지, 게임플레이에 **적응하며 진행할 수 있도록 의도.**

- 난이도

: 일반몬스터와 주 몬스터 **두 종류의 몬스터를 모두 공개**하여 대략적인 **난이도**를
파악할 수 있도록 설계.



| 내용 | | | |
|---------------|-------------------|---------|---------|
| 특징 | 일반몬스터와 주 몬스터가 등장. | | |
| 스테이지별 방 개수 | Stage01 | Stage02 | Stage03 |
| | 25개 | 50개 | 75개 |
| 평균 유닛 수 | 일반몬스터 | | 주력몬스터 |
| | 3~10마리 | | 1~5마리 |
| 평균 경험치량 | 1회차 | 2회차 | 3회차 |
| | 20xp | 30xp | 40xp |

B. 방 요소

- B.4 주 몬스터방

- 기획의도

: 일반방에 비해 높은 난이도로 설계하여 플레이어가 보스방에 들어가기 전 긴장감을 조성하기위한 의도.

- 찬스방

: 주 몬스터는 플레이어에게 가장 큰 보상인 무기아이템을 드랍하기 때문에 성장이 미비하거나 숙련된 플레이어를 위한 **보상의 기회를 제공.**

- 난이도

: 주 몬스터가 다수 등장하여 무기아이템을 드랍할 확률이 높은 만큼 설계에 따라 보스전투와 난이도가 비슷하거나 더 높은 경우도 발생할 수 있음.



| 내용 | | | |
|---------------|---------------|------|-------|
| 특징 | 주 몬스터가 다수 등장. | | |
| 스테이지별 방 개수 | All Stage | | |
| | 1개 | | |
| 평균 유닛 수 | 주 몬스터 | | |
| | 6~15마리 | | |
| 평균 경험치량 | 1회차 | 2회차 | 3회차 |
| | 40xp | 70xp | 100xp |

B. 방 요소

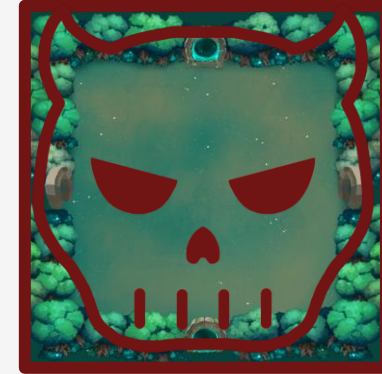
- B.4 보스방

- 기획의도

: 스테이지의, 보스와 1:1 전투이므로 몬스터의 다양한 공격패턴을 이용하여 전투진행, 가장 긴장감이 고조되는 클라이맥스 연출을 의도.

- 난이도

: 몬스터 중 가장 강력한 컨셉이므로 다양한 공격패턴을 제작하여 난이도를 상승시킴.



| 내용 | | | |
|---------------|---------------|-------|-------|
| 특징 | 보스몬스터와 1:1 전투 | | |
| 스테이지별 방 개수 | All Stage | | |
| | 1개 | | |
| 유닛 수 | 보스몬스터 | | |
| | 1마리 | | |
| 평균 경험치량 | 1회차 | 2회차 | 3회차 |
| | 50xp | 100xp | 200xp |

능력

A. 능력 개요

- 기획의도

: 두 가지 특성의 능력을 고민하여 선택할 수 있도록 의도.

- 능력 : 플레이어는 레벨 업하면 제시된 능력을 선택하여 캐릭터를 성장 시킬 수 있다.

- 종류 : 능력의 종류는 크게 2가지로 캐릭터 고유능력과 무기 능력이 있다.



| ID | 1 | 2 |
|----|--|---|
| 분류 | 캐릭터 고유능력(PlayerAbility) | 무기 능력(WeaponAbility) |
| 특징 | 플레이어의 최대체력, 이동속도, 습득경험치량을 증가시킨다, 게임이 종료될 때까지 지속. | 플레이어의 공격력, 공격속도, 사격정확도를 증가시킨다. 무기를 교체할 경우 모든 능력치가 초기화됨. |
| 성능 | 무기 능력에 비해 성능이 좋지 못함. | 캐릭터 고유능력에 비해 성능이 뛰어남. |

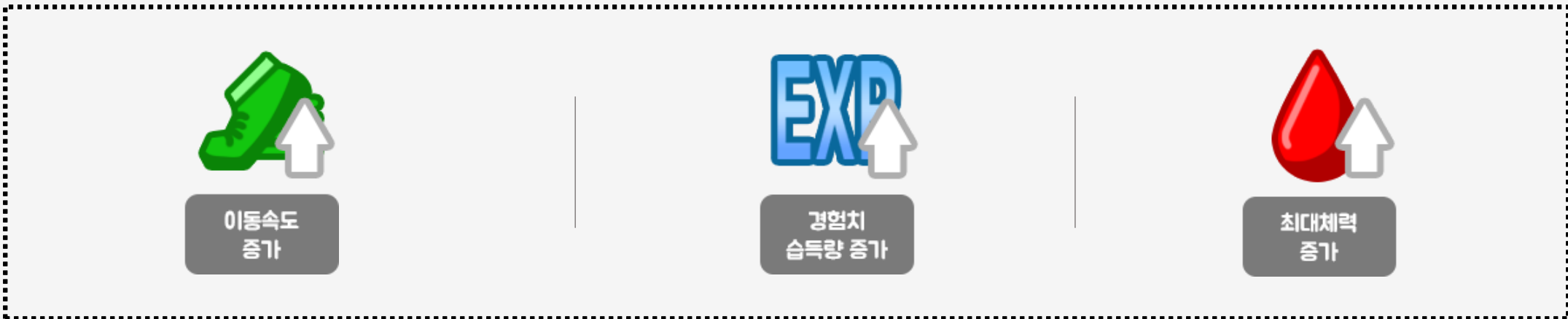
B. 캐릭터 고유능력

- 기획의도

: 플레이어가 **안정적인 플레이를 지향**하는 경우 선택하도록 의도.

- 특성

: 안정적인 플레이가 가능하지만 고유능력만 업그레이드 시
후반부 게임의 난이도가 증가.



| ID | 1 | 2 | 3 |
|----|---------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 분류 | 이동속도(Ability_MoveSpeed) | 경험치습득량(Ability_EXP) | 최대체력(Ability_HealthPoint) |
| 특징 | 플레이어의 이동속도 를 증가시킴. | 플레이어의 습득경험치량 을 증가시킴. | 플레이어의 최대 체력 을 증가시킴. |

C. 무기 능력

- 기획의도

: 플레이어가 **공격적인 플레이를 지향하는** 경우 선택하도록 의도.

- 특성

: 캐릭터 고유능력에 비해 성능과 효율이 우수하지만 무기 교체 시
업그레이드 수치가 초기화 된다는 **리스크**가 존재함.



| ID | 1 | 2 | 3 |
|----|--------------------------|---------------------------|-------------------------|
| 분류 | 공격력(Ability_AttackPower) | 공격속도(Ability_AttackSpeed) | 사격정확도(Ability_accuracy) |
| 특징 | 무기의 데미지 가 증가. | 공격 사이의 간격 이 짧아짐. | 플레이어의 사격각도 가 감소. |

..... 1) 전투시스템

A. 전투 진행

B. 캐릭터 조작

..... 2) 레벨시스템

..... 3) 회귀시스템

게임 시스템

던전피드백만의 특별한 시스템.

전투시스템

A. 전투 진행

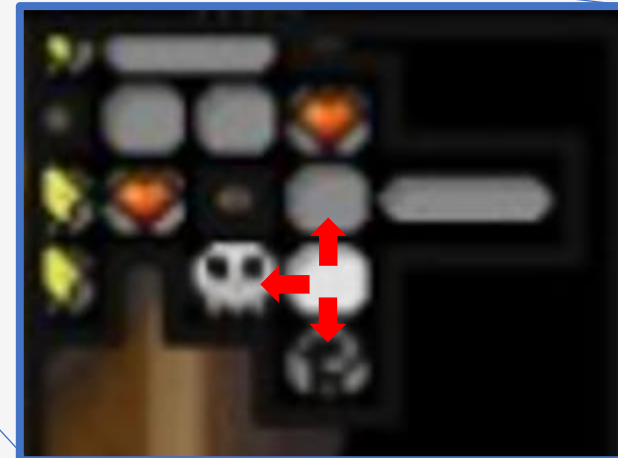
- 기획의도

: 기본적인 진행은 Room to Room 방식의 로그라이크 장르 특성을 따라간다.



: 아이작의 번제: 리버스

미니맵 ▼



방에서 방으로.

A. 전투 진행

- A.1 전투 진행 규칙

- 플레이어는 전투가 시작되면 **종료되기 전까지 방 이동이 불가능하다.**

: 몬스터를 모두 처치하고 경험치를 획득한 뒤 방 이동이 가능하다.

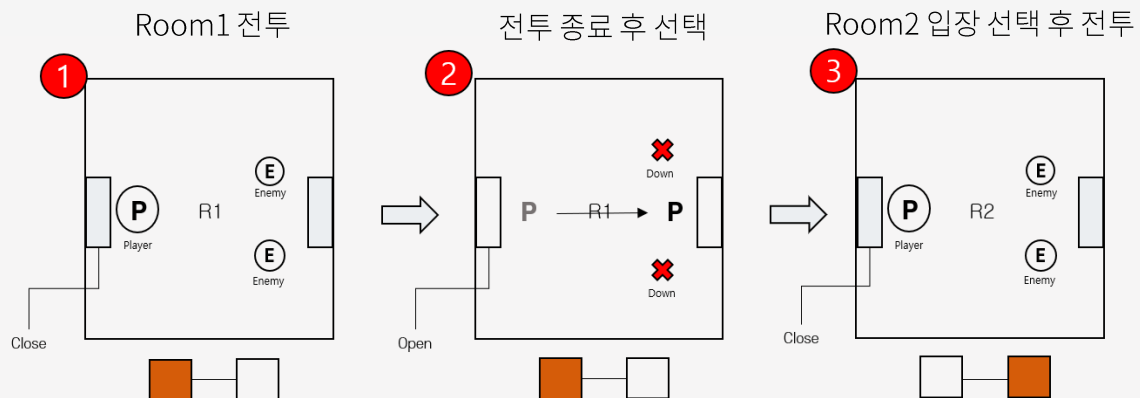
- 플레이어는 전투가 **종료된 방은 자유롭게 이동**할 수 있다.

: 한 번 클리어된 방은 전투가 시작되지 않는다.

A. 전투 진행

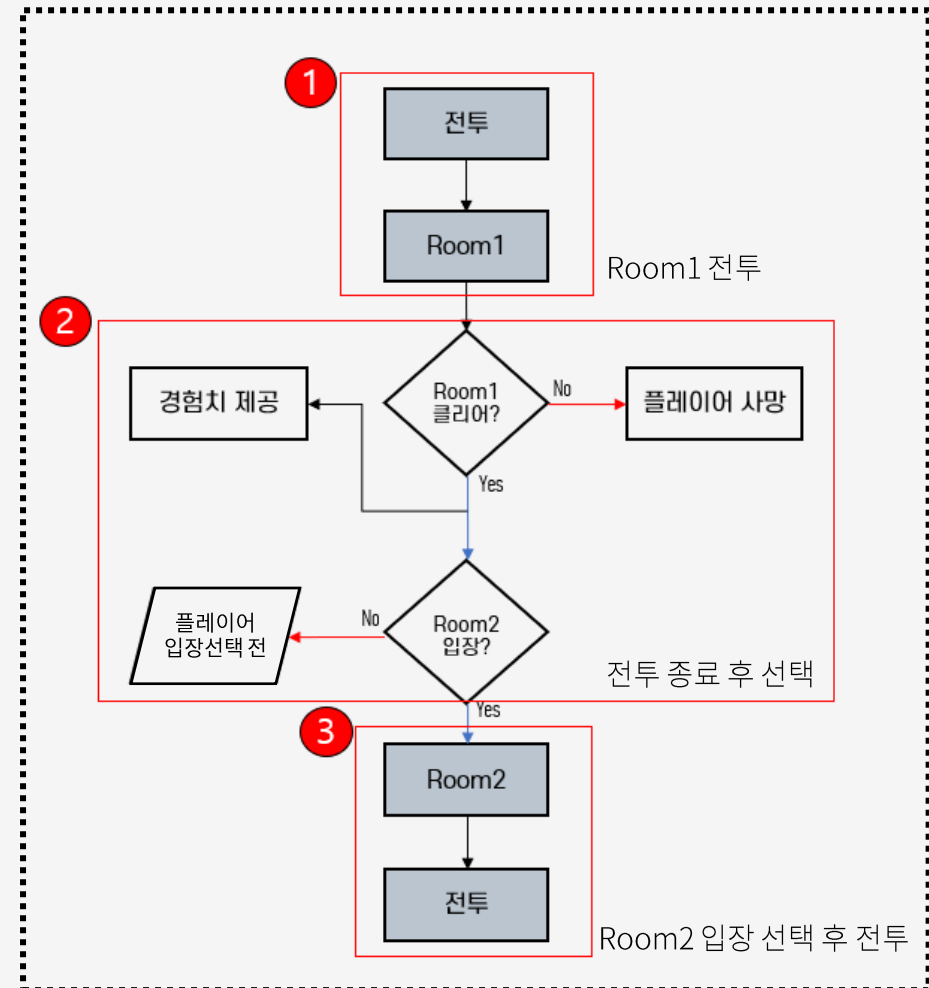
: 전투 진행 플로우

- 전투 진행 플로우 차트



- 부가 설명

| 번호 | 설명 |
|----|------------------------------------|
| ① | 플레이어가 [Room1] 입장 → 적 스폰 → 전투 시작 |
| ② | [Room1] 클리어 후 플레이어 선택 상태 |
| ③ | 플레이어가 [Room2] 입장 선택 → 적 스폰 → 전투 시작 |



B. 캐릭터 조작

: 플레이어 캐릭터의 움직임.

- B.1 플레이어 조작 규칙

- 플레이어는 **항시 총과 칼을 변경**하며 전투할 수 있다.

: [Q],[W]키 위에 위치하는 [1]번 키로 총과 [2]번 키로 칼을 **실시간으로 변경**하며 전투할 수 있다.

- 플레이어는 **8방향으로 이동과 공격을 행동**할 수 있다

: [W], [A], [S], [D]키의 4방향 + [WA], [WD], [SA], [SD] 4방향 = **8방향의 이동**
 [↑], [←], [↓], [→]키의 4방향 + [↑ ←], [↑ →], [↓ ←], [↓ →] 4방향 = **8방향의 공격**

- 플레이어는 **이동과 공격을 동시에 행동**할 수 있다.

: [W], [A], [S], [D]키로 이동과 [↑], [←], [↓], [→]키의 조합으로 **이동과 공격을 병행하여** 행동할 수 있다.

8방향 예시 ▼



조작키 ▼

| 분류 | 내용 | | | |
|--------|---------------|-----|-----|-----|
| 방향 | 상 | 하 | 좌 | 우 |
| 이동 | [W] | [S] | [A] | [D] |
| 공격 | [↑] | [↓] | [←] | [→] |
| 무기 | 총 | | 칼 | |
| 활성화 | [1] | | [2] | |
| 무기습득 | [E] | | | |
| 일시정지 | [TAB] , [ESC] | | | |
| UI INT | [MOUSE1] | | | |

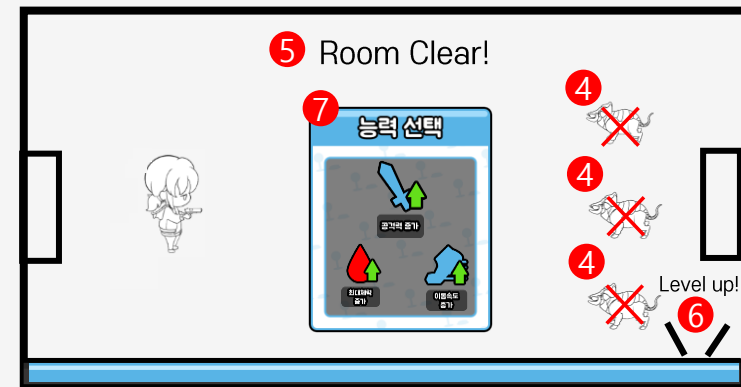
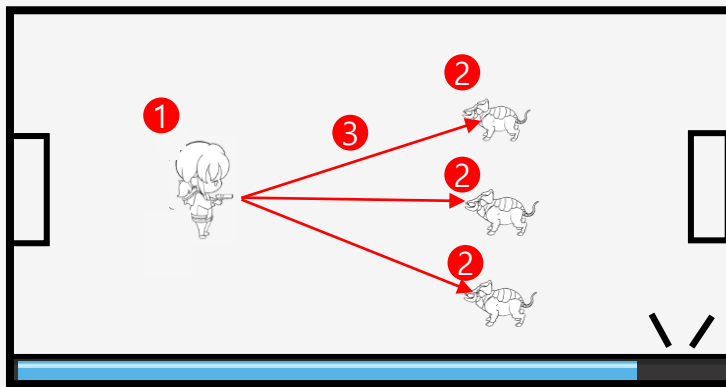
- 개요

: 전투를 진행하며 플레이어가 직접 능력을 선택하여 성장할 수 있는 시스템.

- 기획의도

: 플레이어가 능력을 선택하여 업그레이드를 할 수 있다는 점에서
유저의 성향에 따라 원하는 전투 전략을 채택.

레벨시스템 과정



① 플레이어 입장 ② 몬스터 생성 ③ 전투 시작 ④ 모든 몬스터 처치 ⑤ 전투 완료 ⑥ 경험치 획득 ⑦ 능력 업그레이드 선택

- 개요

: 플레이어가 모든 스테이지를 클리어했을 때 게임이 끝나지 않고 다시 반복.

- 기획의도

: 개발시간에 비해 효율적으로 플레이타임을 늘리는 목적.

게임의 스토리와 난이도를 변화시켜 플레이어가 게임을 장시간 즐길 수 있도록 의도

- 회귀시스템 특징

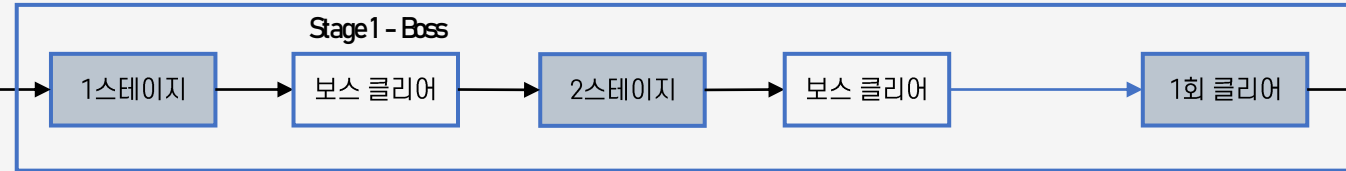


- 회귀시스템 전개도

스테이지 전개



Difficulty: **Normal**



2회차 진입 입력

Difficulty: **Hard**

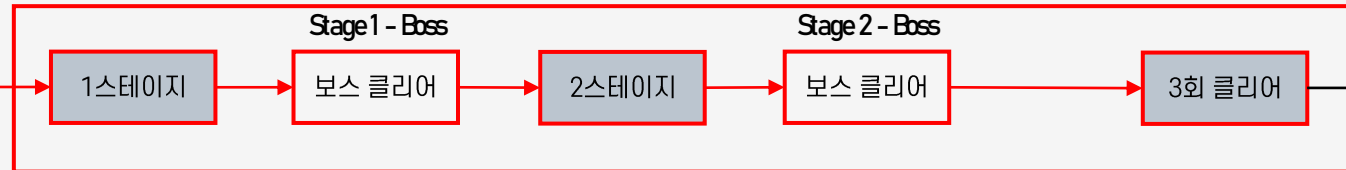
2회차



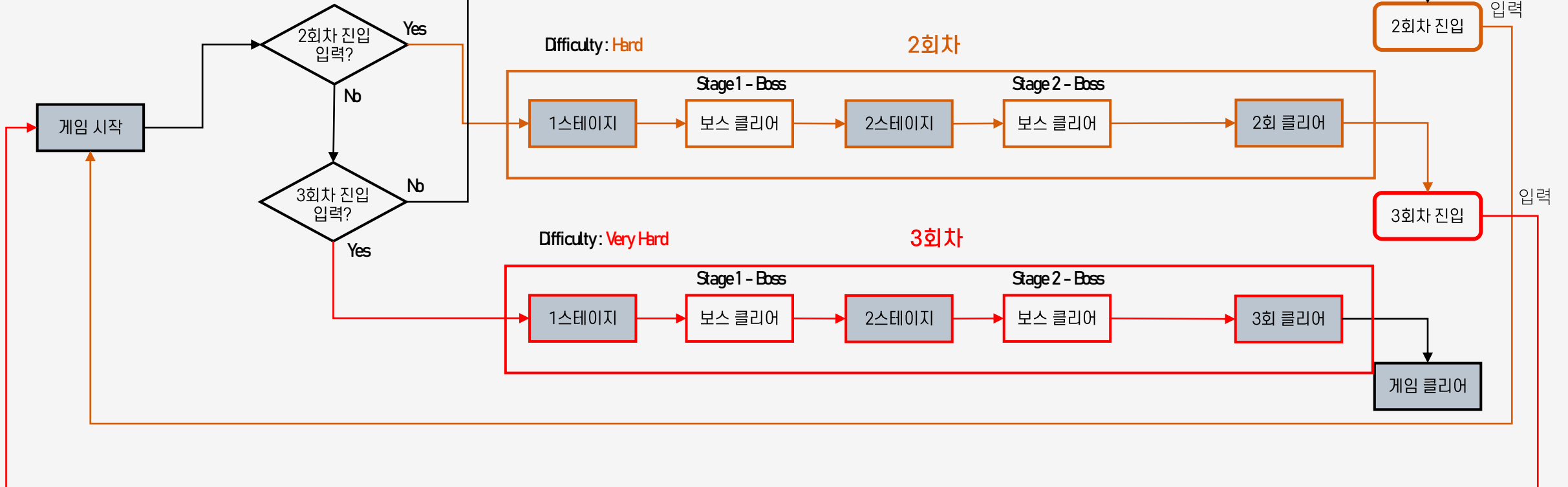
3회차 진입 입력

Difficulty: **Very Hard**

3회차



게임 클리어



..... 1) 개요

A. 플로우차트

..... 2) 게임 외 UI

A. 시작화면

B. 메인화면

C. 상점

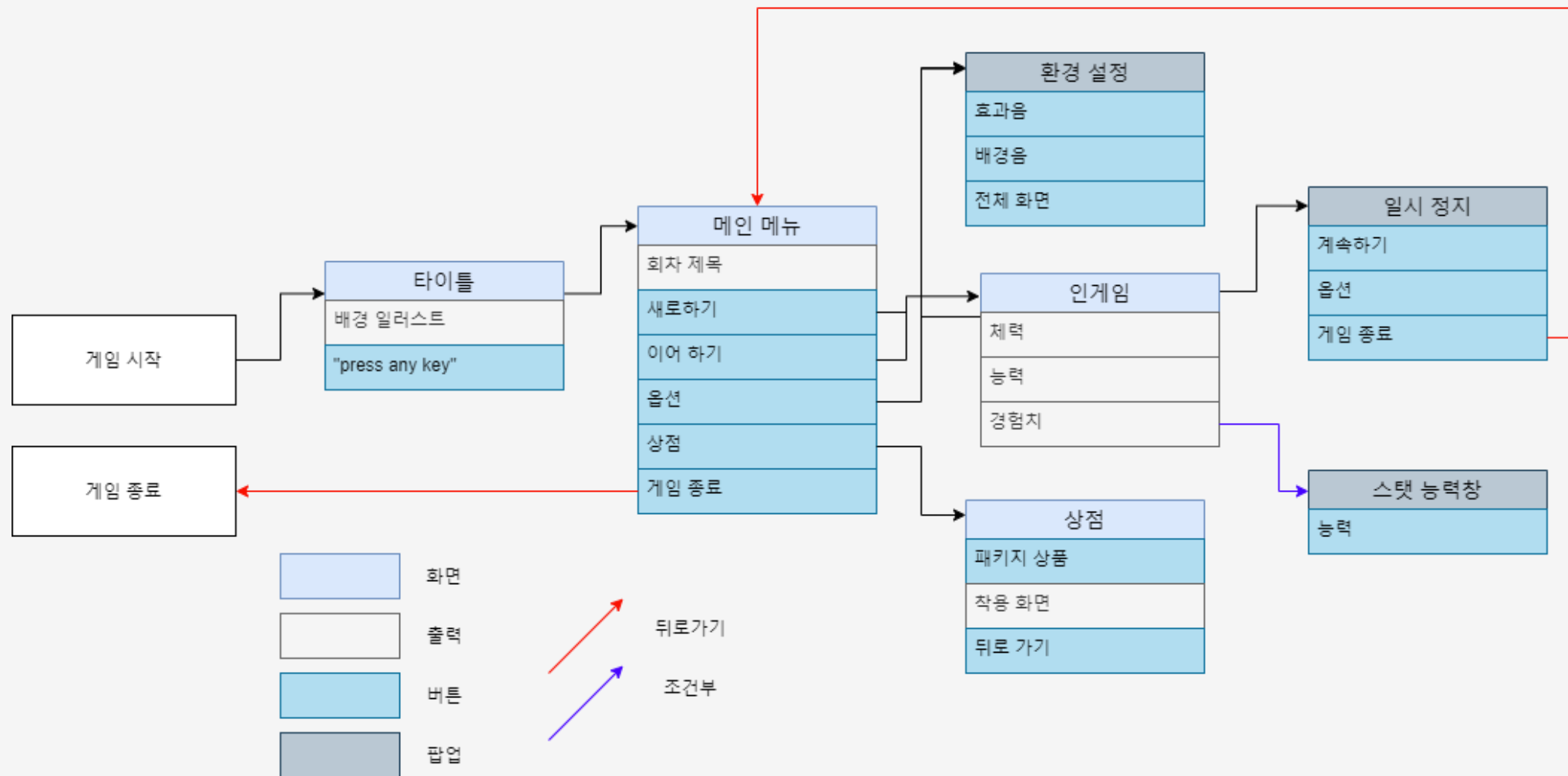
..... 3) 게임 내 UI

UI

유저와의 상호작용에 관한 모든 것.

개요

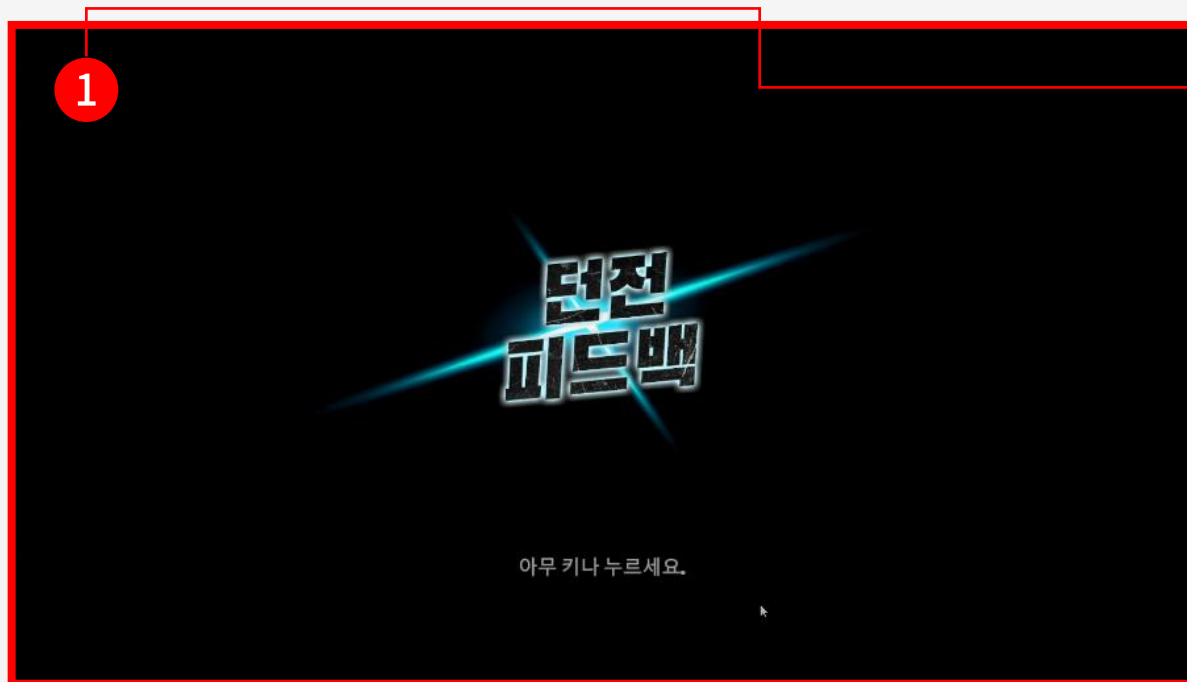
A. UI플로우차트



A. 시작화면

- 기획의도

: 플레이어는 게임을 실행시키자마자 바로 이 게임의 분위기를 느낄 수 있고
강렬한 인상을 주어 유저의 마음을 사로잡아 게임을 플레이를 해보고 싶도록 제작.



1

- 아무 곳이나 클릭 또는 아무 키나 눌렀을 때 메인화면으로 넘어감.

임시로 제작된 버전입니다.

B. 메인화면

- 기획의도

: 속성이 다른 버튼끼리 나누고 배경과 글을 통해 유저가 몇 회차 몇 스테이지인지를 파악할 수 있다.

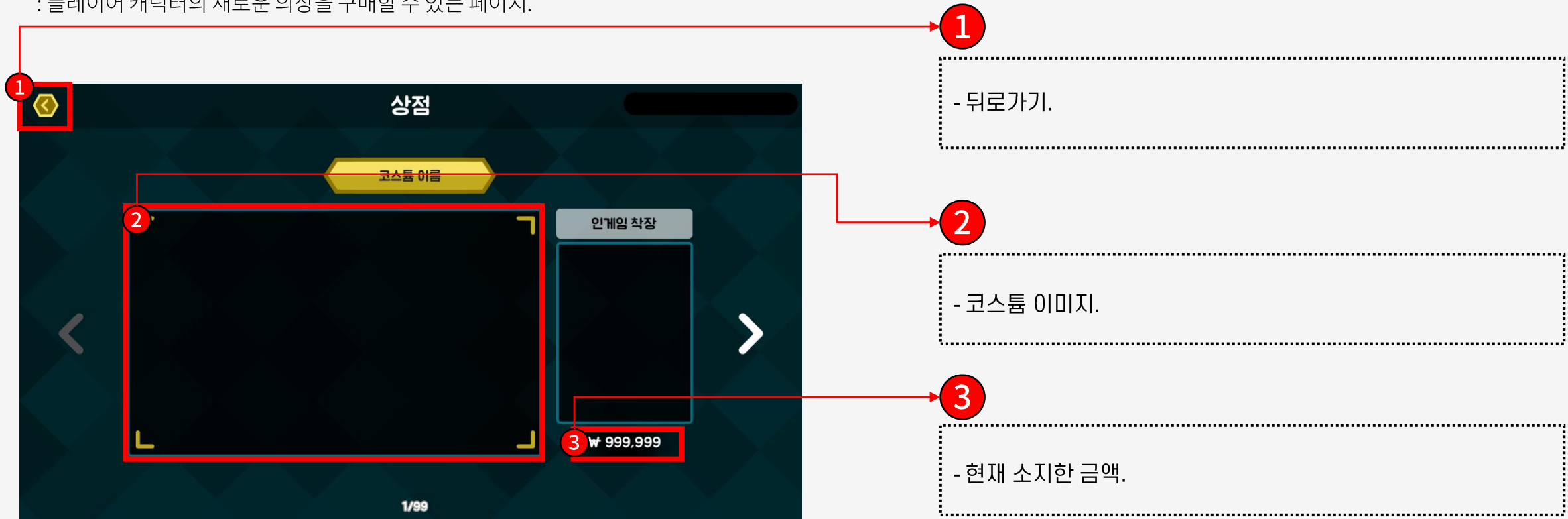


임시로 제작된 버전입니다.

C. 상점

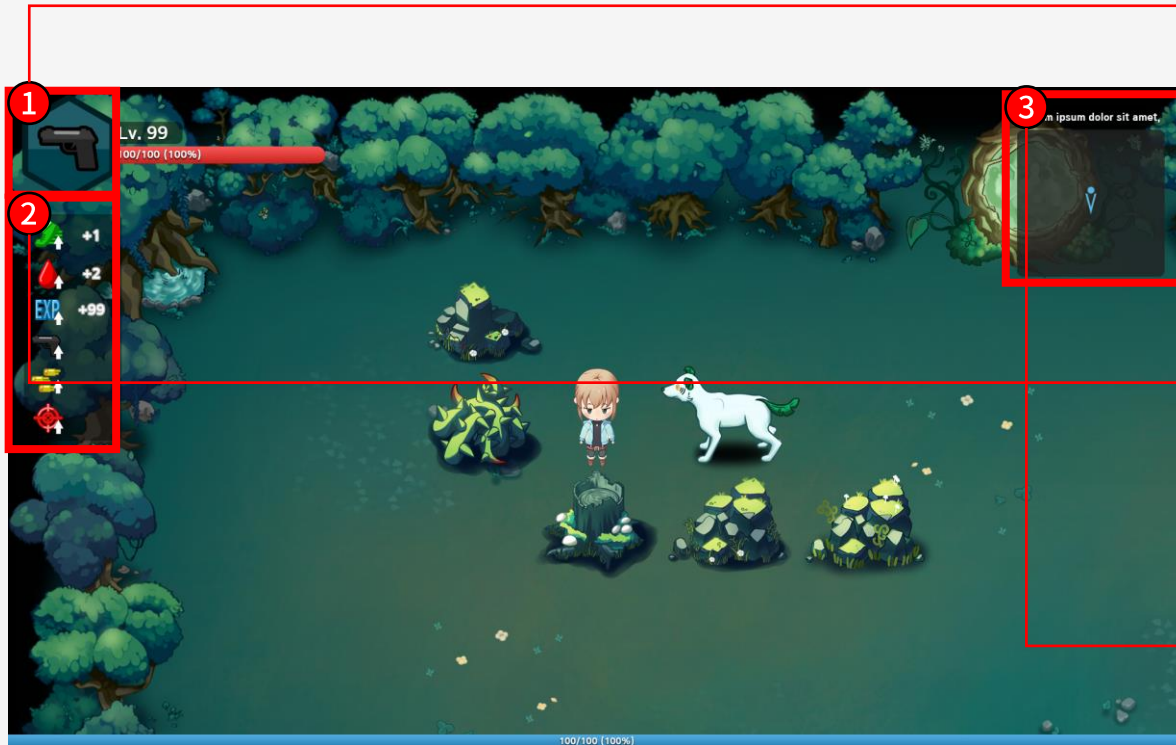
- 기획의도

: 플레이어 캐릭터의 새로운 의상을 구매할 수 있는 페이지.



- 기획의도

: 인게임에서 플레이어에게 보여주는 정보창.



1

- 현재 무기 착용상태 정보.

2

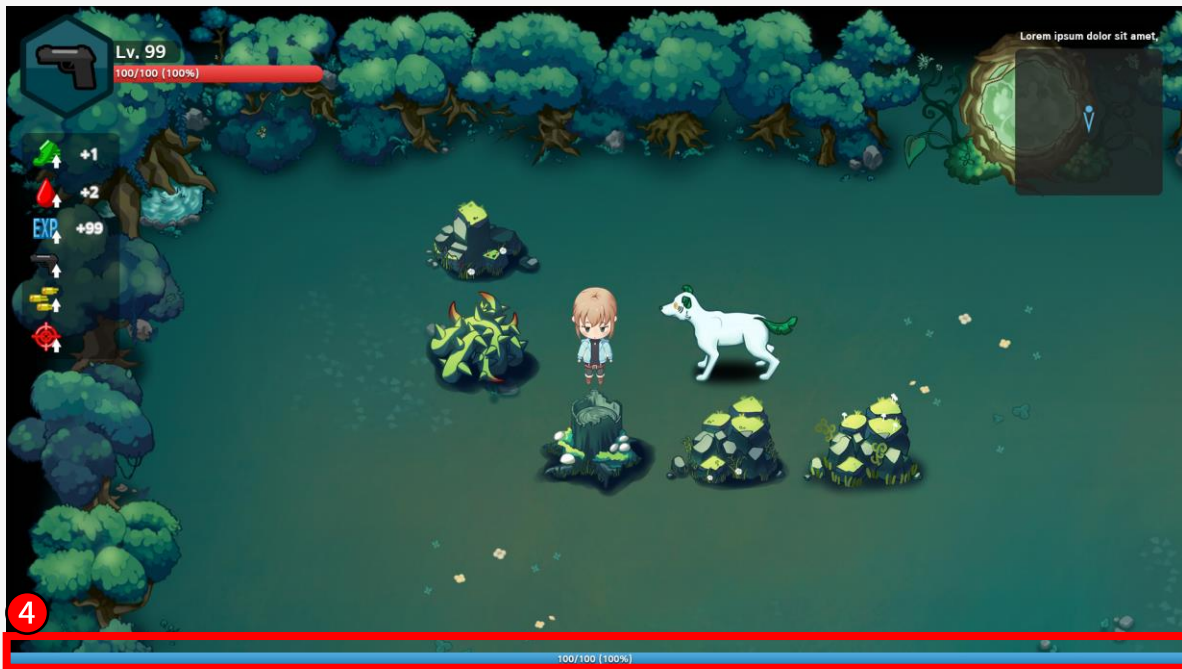
- 능력 업그레이드 정보.

3

- 미니맵 정보.

- 기획의도

: 인게임에서 플레이어에게 보여주는 정보창.

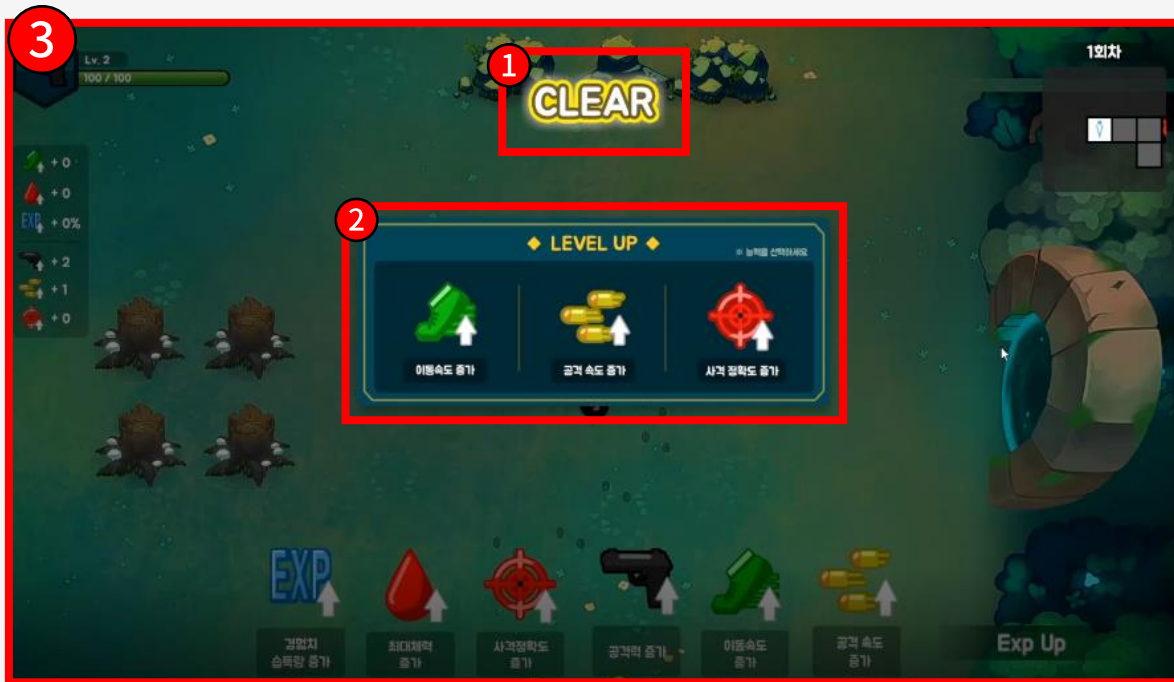


4

- 경험치 정보 창

- 기획의도

: 인게임에서 플레이어에게 보여주는 정보창.



1

- 방 클리어 알림

2

- 능력 선택창 UI

3

- 시간 정지 및 밝기 감소

..... 1) 데이터 명명 규칙

..... 2) 게임 구성요소

A. 캐릭터

B. 스테이지

C. 장치

D. 능력

..... 3) 데이터 관계도

데이터 정의

게임 데이터의 정보를 규정.

- 기획 의도

: 개발자와의 소통, 특히 **프로그래머와 소통**하고 **프로그래머가 보기 쉽게 데이터를 정리**하여 효율적으로 다룰 수 있도록 규칙을 정함.

대분류 목록 ▼

| 분류 | KR_분류 | EN_분류 |
|----|---------|------------|
| 목록 | 유저인터페이스 | UI |
| | 애니메이션 | Animation |
| | 캐릭터 | Character |
| | 음향 | Sound |
| | 오브젝트 | Object |
| | 배경 | Background |
| | 효과 | Effect |
| | 스텝 | Status |
| | 능력 | Ability |
| | 아이템 | Item |

표기법 사용 기준 ▼

| 분류 | 스네이크 | 카멜 |
|----|-----------------|-----------------------|
| 기준 | 1. 분류를 나눌 때 사용. | 1. 두 단어를 나열해야 할 때 사용. |

- 파일명은 **스네이크 표기법**과 **카멜 표기법**을 병행하여 사용한다.

: ex) [S]Animation_Player_[C]Knife_Attack_RightUp

- **대분류_중분류_소분류_이름**의 포맷을 갖는다. 단, 소분류는 생략할 수 있다.

: ex) [大]Animation_[中]Player_[小]Knife_Attack_[N]RightUp



- **준말**을 사용하지 않는다.

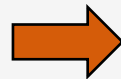
: ex) Ani → **Animation** Cha → **Character** Obj → **Object**

A. 캐릭터

- A.1 캐릭터 움직임

- 캐릭터는 **상반신**과 **하반신 애니메이션의 조합**으로 구현된다.
- : 플레이어가 이동과 동시에 공격을 행동할 수 있도록 상체와 하체를 분리.





| 분류 | Animation_Player_Bottom _MoveRight | Animation_Player_ Rifle_Attack_RightDown |
|-------|--|---|
| 애니메이션 |  |  |



A. 캐릭터

- A.1 캐릭터 움직임

: 캐릭터 행동 4가지

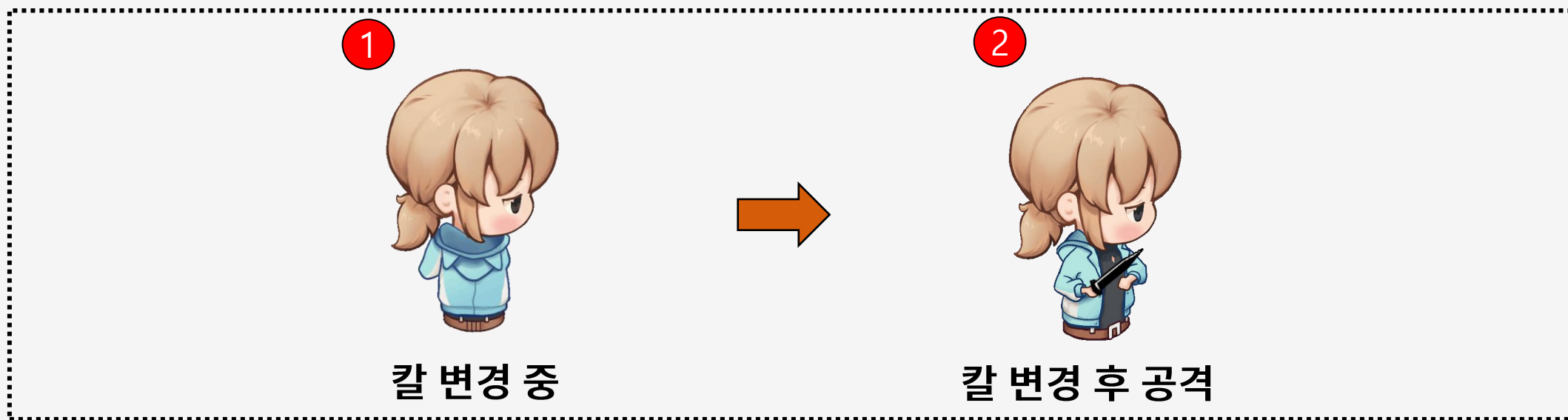
| 분류 | Animation_Player_Knife_Attack_Right | Animation_Player_Handgun_Attack_Right | Animation_Player_Shotgun_Attack_Right | Animation_Player_Rifle_Attack_Right |
|----|--|--|---|---|
| 무기 |  <p>칼</p> |  <p>권총</p> |  <p>샷건</p> |  <p>소총</p> |

게임 구성요소

A. 캐릭터

- A.1 캐릭터 움직임

: 칼 무기 사용 설명.



| | 이동 | 공격 |
|---|----------|-----------|
| 1 | 자유 | 1초간 공격불가 |
| 2 | 1초간 이동불가 | 공격 즉시 데미지 |

A. 캐릭터

- A.2 캐릭터 스탯

: 캐릭터 고유능력과 무기능력.

고유 능력 ▼

| EN_분류 | KR_분류 | 설명 |
|---------------------------|------------------|------------------------------|
| Status_Player_HealthPoint | 플레이어 체력 | 플레이어의 생명포인트, 이 수치가 0이되면 패배 |
| Status_Player_UsingWeapon | 플레이어 현재 무기 | 플레이어가 현재 사용하고 있는 무기의 스탯 |
| Status_Player_Move_Speed | 플레이어 이동 속도 | 시간에 따른 플레이어 위치 변화 값 |
| Status_Player_Exp_Amount | 플레이어 경험치 획득량 | 클리어 방 당 플레이어가 얻는 경험치 획득량 |
| Status_Player_Exp_Total | 플레이어 경험치 레벨 업 조건 | 플레이어가 레벨 업을 하기 위한 경험치량 획득 조건 |

연동

무기 능력 ▼

| EN_분류 | KR_분류 | 설명 |
|----------------------------|----------|------------------------------|
| Status_Weapon_Power | 무기 공격력 | 몬스터의 체력을 감소시키는 플레이어의 무기 데미지. |
| Status_Weapon_AttackSpeed | 무기 공격속도 | 공격과 다음 공격 사이의 간격. |
| Status_Weapon_AccuracyFire | 무기 사격정확도 | 무기의 집탄율 |

게임 구성요소

A. 캐릭터

- A.2 캐릭터 스텟

: 캐릭터 고유능력과 무기능력.

고유 능력 ▼

| EN_분류 | KR_분류 | 자료형 | 기본값 | 최소값 | 최대값 | 레벨 상승치 | 최대 레벨 |
|---------------------------|------------------|-------|--------|--------|--------|--------|-------|
| Status_Player_HealthPoint | 플레이어 체력 | Int | 100 | 0 | 999999 | +10 | 10 |
| Status_Player_Move_Speed | 플레이어 이동 속도 | Int | 8 | 8 | 13 | 1 | 5 |
| Status_Player_Exp_Amount | 플레이어 경험치 획득량 | Float | * 1.0f | * 1.0f | * 5.0f | +1.0f | 5 |
| Status_Player_Exp_Total | 플레이어 경험치 레벨 업 조건 | Int | 100 | 100 | 1000 | 15 | # |

무기 능력 ▼

| EN_분류 | KR_분류 | 자료형 | 기본값 | 최소값 | 최대값 | 레벨 상승치 | 최대 레벨 |
|----------------------------|----------|-------|----------------|-----|-----|--------|-------|
| Status_Weapon_Power | 무기 공격력 | Int | 총기마다 각각 값이 다름. | | | | |
| Status_Weapon_AttackSpeed | 무기 공격속도 | Float | | | | | |
| Status_Weapon_AccuracyFire | 무기 사격정확도 | Int | | | | | |

B. 무기

: 권총 무기 능력

- 기획 의도

: 게임 입문에서의 재미를 유도하기 위해 업그레이드 계수 폭을 높여
유저에게 성장의 재미를 주어야하는 역할을 가진 총.



ID: wp_01

| EN_분류 | KR_분류 | 자료형 | 기본값 | 최소값 | 최대값 | 업그레이드 상승치 | 최대 레벨 |
|----------------------------|----------|-----------|------|---------|---------|--------------|----------|
| Status_Weapon_Power | 무기 공격력 | Int | 1 | 1 | 10 | 1 | 5 |
| Status_Weapon_AttackSpeed | 무기 공격속도 | Int/Float | 0.5f | 0.15f | 0.5f | -0.035f | 10 |
| Status_Weapon_AccuracyFire | 무기 사격정확도 | Int/Float | 342 | 342(고정) | 342(고정) | * 3.6f | 1 |

B. 무기

: 샷건 무기 능력

- 기획 의도

: 업그레이드된 기존 무기를 사용할 것인지, 업그레이드가 되어있지 않은 상위 무기를 사용할 것인지 유저가 고민하여 선택할 수 있도록 의도.



ID: wp_02

| EN_분류 | KR_분류 | 자료형 | 기본값 | 최소값 | 최대값 | 업그레이드 상승치 | 최대 레벨 |
|----------------------------|----------|-----------|-------|------|-------|--------------|----------|
| Status_Weapon_Power | 무기 공격력 | Int | 5 | 5 | 25 | 5 | 5 |
| Status_Weapon_AttackSpeed | 무기 공격속도 | Int/Float | 1.71f | 0.5f | 1.71f | -0.143f | 10 |
| Status_Weapon_AccuracyFire | 무기 사격정확도 | Int/Float | 180 | 180 | 342 | * 3.6f | 4 |

B. 무기

: 소총 무기 능력

- 기획 의도

: 최종 상위 무기로 무기의 기본 성능을 낮추고 업그레이드 효율을 높여
유저가 어려워진 난이도를 극복하여 얻는 보상을 극대화.



ID: wp_02

| EN_분류 | KR_분류 | 자료형 | 기본값 | 최소값 | 최대값 | 업그레이드 상승치 | 최대 레벨 |
|----------------------------|----------|-----------|-------|-------|-------|--------------|----------|
| Status_Weapon_Power | 무기 공격력 | Int | 2 | 2 | 16 | 1 | 5 |
| Status_Weapon_AttackSpeed | 무기 공격속도 | Int/Float | 0.17f | 0.08f | 0.17f | -0.01f | 9 |
| Status_Weapon_AccuracyFire | 무기 사격정확도 | Int/Float | 288 | 288 | 342 | * 3.6 | 15 |

C. 장치

| EN_분류 | KR_분류 | 설명 |
|----------------|--------|------------------------------------|
| Object_Block | 블록오브젝트 | 오브젝트가 존재하는 곳에 플레이어, 일부 몬스터의 이동을 제한 |
| Object_Trap | 함정오브젝트 | 오브젝트 범위 내에 플레이어가 존재하는 경우 피해를 입힘. |
| Object_Destroy | 파괴오브젝트 | 블록오브젝트의 역할을 하지만 공격할 경우 파괴됨. |

| EN_분류 | KR_분류 | 종류 | 크기 | 데미지 | 체력 | 드랍아이템 |
|----------------|--------|----|---------------|-----|----|------------------|
| Object_Block | 블록오브젝트 | 7 | 250px * 250px | - | - | - |
| Object_Trap | 함정오브젝트 | 1 | 250px * 250px | 10 | - | - |
| Object_Destroy | 파괴오브젝트 | 2 | 250px * 250px | - | 10 | Item_Prompt_Heal |

D. 능력

▼ 캐릭터 고유능력

| ID | 1 | 2 | 3 |
|-------|-------------------------|---------------------|-------------------------------|
| 분류 | 이동속도(Ability_MoveSpeed) | 경험치습득량(Ability_EXP) | 최대체력(Ability_HealthPoint) |
| 최대 레벨 | +5 | +5 | +999 |
| 성장 계수 | +1.0 | *1.2xp | $(x * 10) / x = \text{현재 레벨}$ |

▼ 무기 능력

| ID | 1 | 2 | 3 |
|-------|--------------------------------------|---|-----------------------------------|
| 분류 | 공격력(Ability_AttackPower) | 공격속도(Ability_AttackSpeed) | 사격정확도(Ability_accuracy) |
| 최대 레벨 | 권총 : +10 / 샷건 : +5 / 소총 : +7 | 권총 : +10 / 샷건 : +6 / 소총 : +10 | 권총 : 없음 / 샷건 : +10 / 소총 : +10 |
| 성장 계수 | 권총 : +1 / 샷건 : +5(총알 당 +1) / 소총 : +7 | 권총 : -0.035s / 샷건 : -0.143s / 소총 : -0.05s | 권총 : 없음 / 샷건 : 0.15f / 소총 : 0.15f |

..... 1) 개요

..... 2) 카메라

..... 3) 맵

레벨 디자인

게임 데이터의 정보를 규정.

- 레벨디자인 규칙

- 플레이어는 주어진 **모든 무기를 사용**할 수 있도록 한다.

: 플레이어는 **총과 칼 모두 사용할 수 있도록 유도**하여 레벨을 디자인한다.

- 플레이어가 **피할 수 없는 경우는 없다.**

: 몬스터의 공격, 맵 구조상 플레이어가 **필연적으로 데미지**를 받게되는 레벨은 없다.

- 플레이어 시야제한.

