



**Snow Family Co., LTD**

Leading  
Games Business Company

서울시 금천구 가산동 60-21 IT미래타워 503 호

Tel : 010-4631-7403

E-mail: [snowman@snowfamily.co.kr](mailto:snowman@snowfamily.co.kr)  
<http://www.snowfamily.co.kr>

# 게임 소개

## 게임 특징

- 3D 그래픽 기반의 다중 사용자 온라인 RPG (MORPG)
- 강렬하고 호쾌한 실시간 액션과 타격감
- 직관적이고 단순한 조작 방식을 추구
- 끊임없이 내 캐릭터를 성장하도록 유도

## 사용자 / 시장

- RPG의 플레이 문법에 어느 정도 익숙한 게이머
- 성인 남성들에게 매력적인 콘텐츠  
: 8등신 캐릭터, 하드코어한 스타일
- 어둡고 진지한 느낌의 게임을 원하는 사용자들
- 사전 지식을 요구하지 않는, 익숙한 배경의 콘텐츠  
: 서양 중세 풍의 다크 판타지



## 수익 모델

- 강화가 필요한 요소들은 모두 성장 점수를 획득해서 레벨이 오르는 방식이다.  
: 캐릭터, 장비 아이템, 스킬
- 모든 스테이지는 제한적인 입장 횟수 또는 입장료를 소모한다.
- 게임 내 결제가 필요한 재화들을 사용해서, 더 많은 보상을 획득하거나 추가적인 플레이 기회를 제공할 수 있다.
- 게임 내 결제를 이용한 사용자들은 그 내역을 VIP 점수와 레벨로 관리한다.  
: 결제가 많을수록 더 많은 혜택

## 재미 요소

- 장발적인 게임 요소들  
: 아이템의 능력 속성이 무작위로 조합됨
- 연구심을 자극하는 요소들  
: 캐릭터의 각 스킬과 스킬 룬의 조합으로 인한 시너지
- 다중 사용자들과 협력하는 콘텐츠  
: 길드 전쟁, 월드 보스 공략전

## 개발 요소

- 출시 대상 플랫폼  
:  Android,  iOS
- 개발 환경  
: PC, Mac, Unity3D 엔진
- 예상 개발 비용  
: (인원)(명) × (1인당 평균 비용)(천만원) = (총 비용)(천만원)

# 게임 콘텐츠 요약

# 게임 플레이

종류	개인	단체	SNG 요소	무작위 요소
스토리 모드(일반)	✓			
스토리 모드(정예)	✓			
일일 던전	✓			
요일 던전	✓			
무작위 던전	✓			✓
초월 모드	✓			
숨겨진 던전	✓			✓
결투장	✓			
길드 던전		✓		
길드 전쟁		✓		
월드 보스 협공		✓		
수련장			✓	
용병 활동(가제)			✓	

# 수익 모델

종류	게임 플레이	인벤토리	스킬	상점	뽑기
스테이지 시작 버프	✓				
스테이지 도중 캐릭터 즉시 부활	✓				
스테이지 보상 한 번 더 뽑기	✓				
오브(Orb) 결제				✓	
골드(Gold) 구입				✓	
스테미너 구입				✓	
아이템 마법 부여				✓	
아이템 강화		✓			
아이템 강화레벨 초월		✓			
아이템 제작		✓			
보석 세공		✓			
장착한 보석 해제		✓			
스킬 강화			✓		
장착한 스킬 룬 해제			✓		
초월 모드 / 결투장 / 길드 상점				✓	
아이템 형상 변환				✓	
스킬 형상 변환				✓	
아이템 뽑기					✓
스킬 룬 뽑기					✓
무작위 뽑기					✓

# 게임 플레이

## 스토리 모드

- 일반 난이도와 정예 난이도가 존재한다.  
: 정예 난이도는 각 스테이지마다 1일 3회의 입장 제한 횟수가 있다.
- 일반적으로 10개 스테이지가 모여서 하나의 막(Act)을 이룬다.  
: 현재, 6막 × 10 스테이지 = 60개 스테이지로 구성할 예정
- 순차적으로 진행해야 한다.  
: 이전 스테이지를 완료해야, 다음 스테이지를 진행할 수 있다.





## 일일 던전

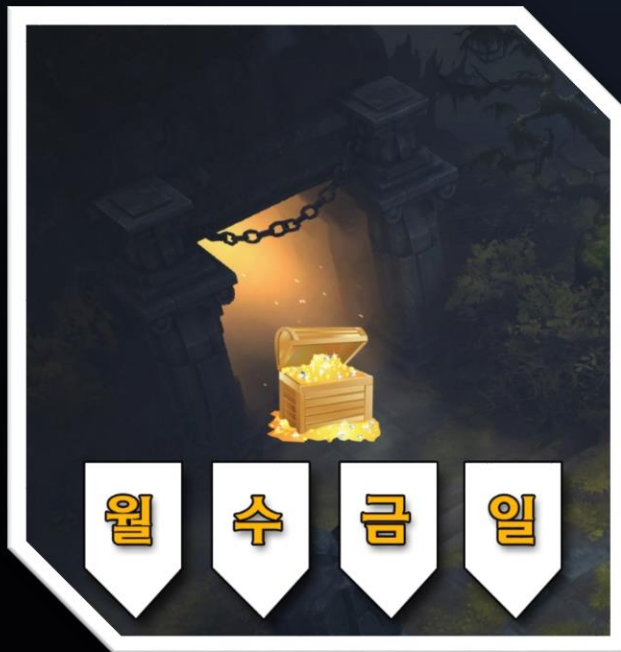
- 아이템 제작 재료와 보석을 획득할 수 있는 던전 지역이 여러 개 있다.
- 1일 5회의 입장 제한 횟수  
: 입장 제한 횟수는 던전 지역에 관계없이 공통으로 소모한다.
- 입장하는 던전 지역에 따라, 획득할 수 있는 아이템 제작 재료와 보석의 종류가 다르다.

모든 일일던전을 통틀어 하루 5번 이용가능



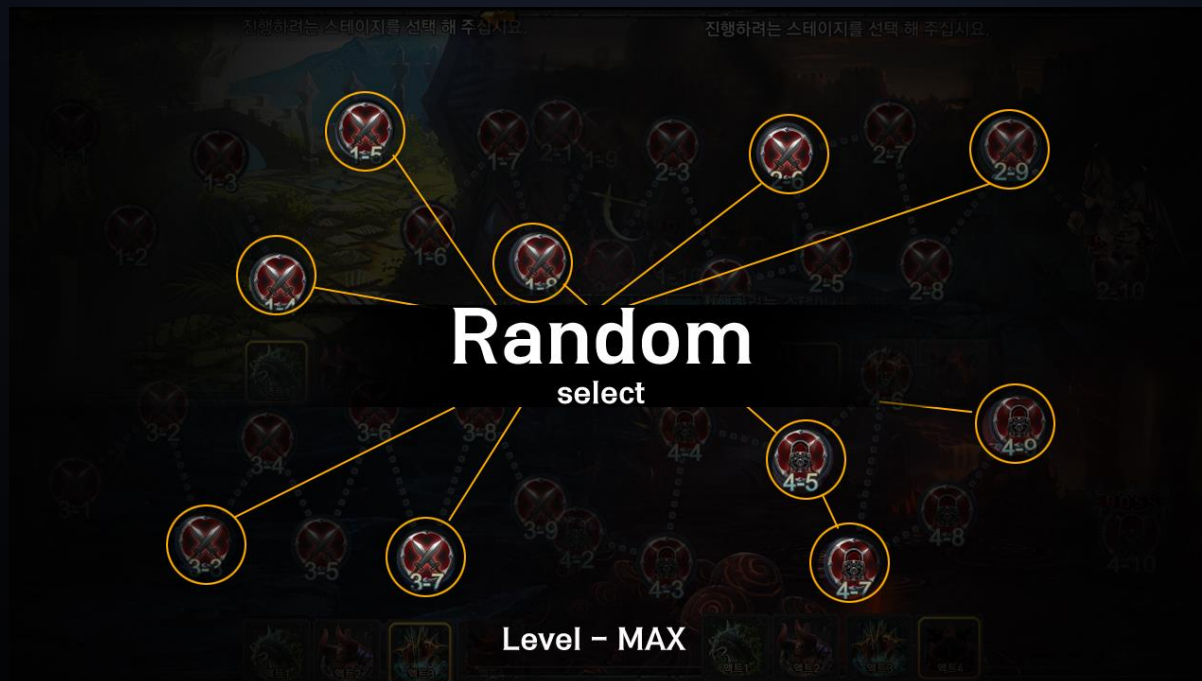
## 요일 던전

- 특정한 요일에만 활성화되는 던전
- 1일 2회의 입장 제한 횟수
- 홀수 요일 던전은 상점에 팔면 골드를 많이 주는 아이템들을 획득할 수 있다.
- 짝수 요일 던전은 회복제 아이템들을 획득할 수 있다.
- 일요일에는 홀수 / 짝수 요일 던전이 둘 다 열린다. (각 던전마다 2회 입장 가능함.)



## 무작위 던전

- 스토리 모드의 스테이지에 사용한 지형과 몬스터 구성이 무작위로 섞여서 등장한다.
- 난이도와 보상 방식은 최고 레벨 캐릭터에게 맞춰져 있다.
- 1일 3회의 입장 제한 횟수
- 전설 등급 아이템을 제작하기 위한 특수 재료, 아이템 강화석과 아이템 초월석이 등장한다.



## 초월 모드

- 일종의 디펜스 모드 방식이다.  
: 몬스터들의 웨이브를 막아내는 식으로 진행하며, 점점 강력한 몬스터들이 등장한다.
- 더 많은 단계를 진행할수록 획득하는 보상이 크다.
- 1일 3회의 입장 횟수 제한
- 초월 모드 코인을 획득할 수 있다.  
: 이를 초월 모드 상점에서 사용해, 희귀한 아이템과 재화를 구매할 기회를 가질 수 있다.



## 숨겨진 던전

- 많은 골드와 보상을 획득할 수 있는, 일종의 보물섬
- 스테이지를 완료하고 나오는 단계에서 무작위로 출현한다.



## 결투장

- 다른 플레이어의 캐릭터들과 결투할 수 있는 스테이지이다. (P vs P)
- 플레이 결과는 점수로 매겨서, 각 플레이어 캐릭터들의 순위를 산정한다.
- 1일 5회의 입장 제한 횟수
- 결투장 코인을 획득할 수 있다.  
: 이를 결투장 상점에서 사용해, 희귀한 아이템과 재화를 구매할 기회를 가질 수 있다.



### 승리보상

- 소량의 결투장 코인
- 결투 포인트

### 일일결산 보상

- 순위에 따른 결투장 코인 차등지급
- 순위에 따른 오브(캐쉬재화) 차등지급

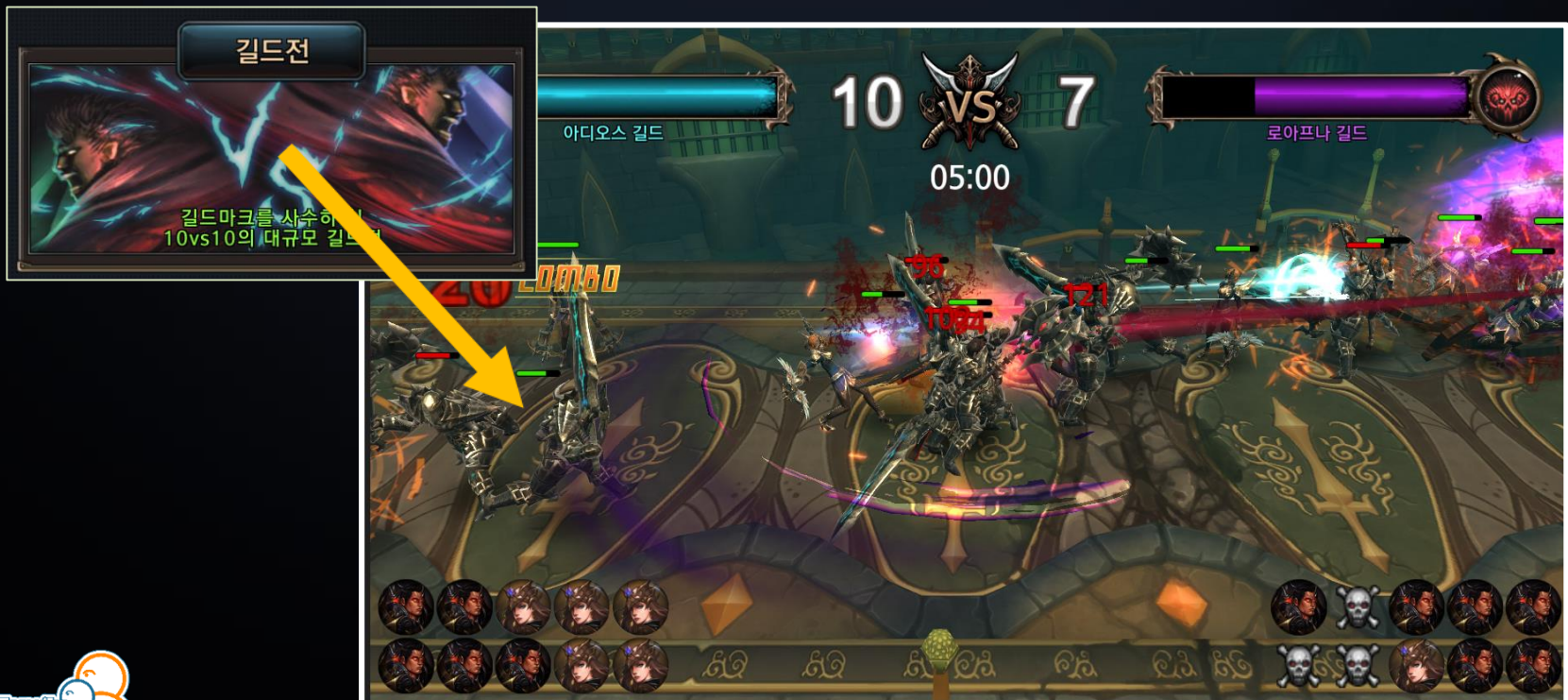
## 길드 던전

- 소속된 길드원들과 함께 진행하는 던전
- 1일 2회의 입장 제한 횟수
- 길드 코인을 획득할 수 있다.  
: 이를 길드 상점에서 사용해, 희귀한 아이템과 재화를 구매할 기회를 가질 수 있다.



## 길드 전쟁

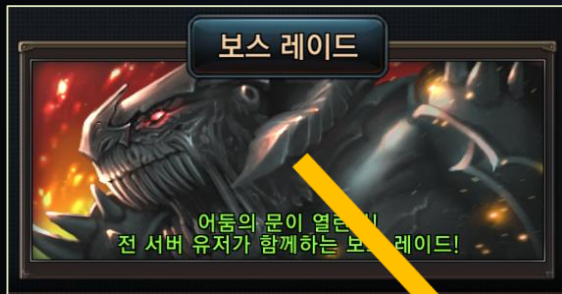
- 길드의 구성원들끼리 단체로 대결하여 승부를 낸다. (R vs R)
- 길드 전쟁의 순위에 따라 1주일 간 전체 길드원이 항상 버프 효과를 받는다.
- 1일 2회의 입장 제한 횟수
- 길드 코인을 획득할 수 있다.  
: 이를 길드 상점에서 사용해, 희귀한 아이템과 재화를 구매할 기회를 가질 수 있다.





## 월드 보스 협공

- 게임 내 모든 플레이어 캐릭터들이 협동하여 보스 몬스터를 공략한다.
- 하루 1회 특정한 시간에 등장한다.  
: 플레이어들에게 월드 보스 몬스터의 등장을 알리고, 접속을 유도한다.
- 참여도 / 기여도에 따라 순위가 매겨지고, 보상을 차등적으로 지급받는다.



## 수련장

- 플레이어가 수련하기로 선택한 스킬의 숙련도 점수가 조금씩 오른다.  
: 플레이어가 접속하지 않더라도 스킬의 숙련도 점수가 오른다.
- 숙련할 시간 단위를 선택하는 방식이다.  
: 선택한 시간이 지나면 다시 스킬 숙련을 선택해야 한다.
- 같은 시간 동안에는, 숙련하는 시간 단위가 짧을수록(자주 방문해야 할수록) 효율이 높다.
- VIP 레벨이 일정 이상 오르면, 동시에 여러 개의 스킬을 수련하는 것도 가능하다.



## 용병 활동(가칭)

- 플레이어의 캐릭터는, 플레이어의 접속 유무에 관계 없이 일정한 시간 동안 용병 활동으로 골드를 벌어들인다.
- 용병 활동을 할 시간 단위를 선택하는 방식이다.  
: 선택한 시간이 지나면 다시 용병 활동을 선택해야 한다.
- 같은 시간 동안에는, 용병 활동을 하는 시간 단위가 짧을수록(자주 방문해야 할수록) 효율이 높다.
- 다른 플레이어 캐릭터의 용병 활동으로 벌어들인 골드를 약탈할 수 있다.



# 수익 모델

## 오브(Orb) 결제

- 게임 내 결제로 과금 화폐인 오브(Orb)를 충전할 수 있다.
- 사전에 정해진 단위로 충전할 수 있다.
- 오브로 다른 화폐와 스테미너를 충전하거나, 아이템을 뽑거나, 능력 속성을 변경할 수 있다.
- 게임 내 결제로 오브를 충전할 때마다, 그 플레이어 계정의 VIP 점수와 레벨이 오른다.



## 골드 충전

- 오브(Orb)로 골드를 충전할 수 있다.
- 충전 횟수는 1일 1회로 제한한다.
- 충전 가능한 횟수는 VIP 레벨을 일정 이상 달성할 때마다 늘어난다.
- 골드는 게임 내 모든 성장 콘텐츠의 비용으로 필요하다.



이미지 출처 : 도탑전기

## 스테미너 충전

- 오브(Orb)로 골드를 충전할 수 있다.
- 충전 횟수는 1일 1회로 제한한다.
- 충전 가능한 횟수는 VIP 레벨을 일정 이상 달성할 때마다 늘어난다.
- 스테미너는 대부분의 스테이지에서 입장료로 사용한다.



이미지 출처 : 도탑전기

## 스테이지 진입 전 보너스 상태효과 받기

- 스테이지 플레이 하기 전에, 캐릭터에게 유용한 버프를 구매해서 진행할 수 있다.
- 스테이지 버프는 해당 스테이지를 플레이 하는 동안에만 유지된다.

### 액트4 지옥불 아그문트

권장레벨 1-50    경험치 1000 XP

보상 아이템

난이도 선택

쉬움

보통

어려움

추천 아이템 구매

<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="font-size: 8px;">체력 +50%</div>  <div style="font-size: 8px;">1000</div> </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="font-size: 8px;">마나 +50%</div>  <div style="font-size: 8px;">900</div> </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="font-size: 8px;">공격력 +30%</div>  <div style="font-size: 8px;">1000</div> </div>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="font-size: 8px;">골드획득 X2</div>  <div style="font-size: 8px;">30</div> </div>
---	--	--	---

아이템을 사용하여 압도적인 전투력을 느껴보세요

\*함께 할 친구를 선택 하세요

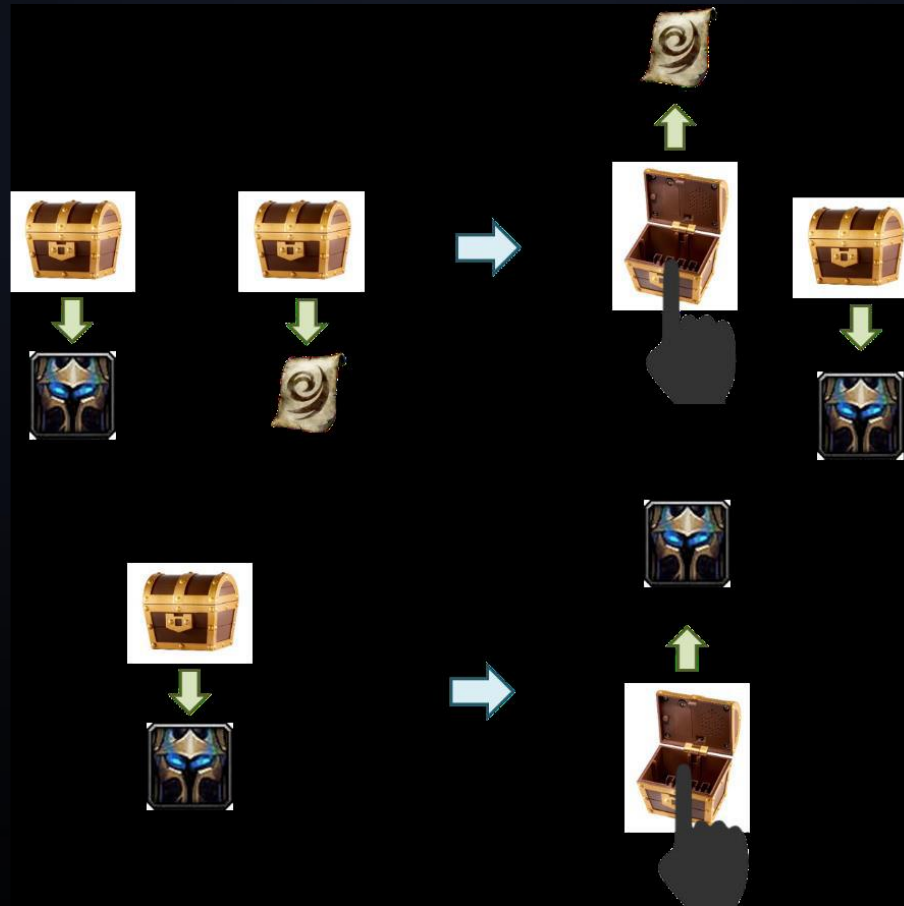
	<p style="font-weight: bold; font-size: 10px;">오드아이</p> <p style="font-size: 8px;">레벨 56</p> <p style="font-size: 8px; color: orange;">대기시간 23:17</p>	지원군
	<p style="font-weight: bold; font-size: 10px;">진격의 해리</p> <p style="font-size: 8px;">레벨 32</p> <p style="font-size: 8px; color: orange;">대기시간 16:46</p>	지원군
	<p style="font-weight: bold; font-size: 10px;">피자왕 통키</p> <p style="font-size: 8px;">레벨 30</p> <p style="font-size: 8px; color: orange;">대기시간 08:21</p>	지원군
	<p style="font-weight: bold; font-size: 10px;">니가가라</p> <p style="font-size: 8px;">레벨 17</p> <p style="font-size: 8px; color: orange;">대기시간 00:00</p>	지원군


-1 게임시작



## 스테이지 완료 후 보상 뽑기(한 번 더 뽑기)

- 스테이지 완료 후, 보상을 얻기 위한 무작위 보물 상자 뽑기를 진행할 때, 결과가 마음에 들지 않았다면, 비용을 지불하고 먼저 뽑은 결과물을 제외한 나머지 보물 상자들만 섞어서 다시 뽑기를 할 수 있다.

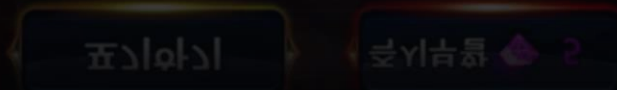


## 캐릭터 사망 후 즉시 부활하기

- 스테이지를 진행하다가 사망한 캐릭터는, 일정한 비용의 오브를 지불하고 즉시 부활해서 다시 스테이지를 진행하게 할 수 있다.
- 부활을 여러 번 시도하면, 다음 부활에 필요한 비용이 점점 증가한다.



이미지 출처 : 블레이드



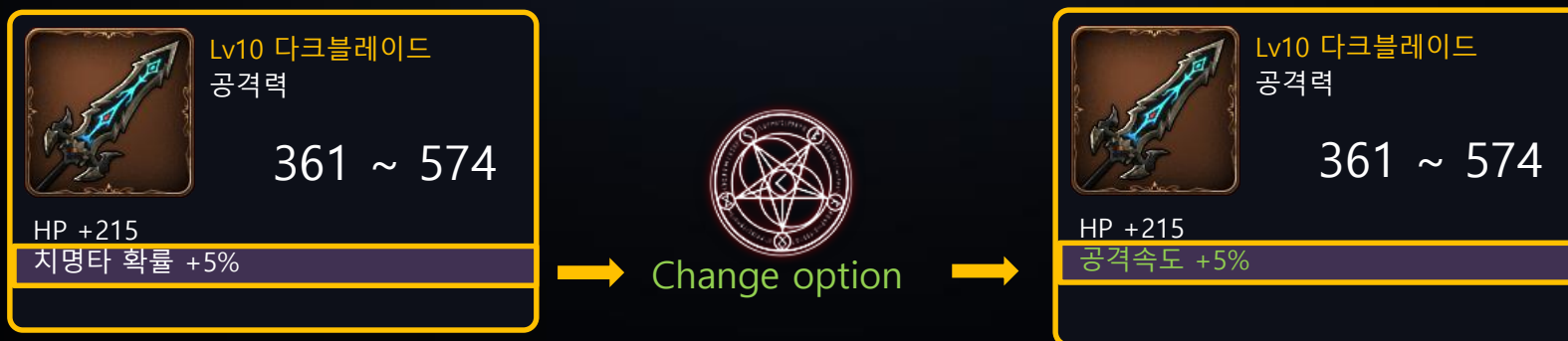
## 아이템 강화

- 모든 아이템들은 강화 점수와 강화 레벨이 존재한다.
- 일정한 강화 점수가 모이면 강화 레벨이 오른다.
- 강화 레벨이 오르면 아이템의 주 능력 옵션이 더 강해진다.  
: 추가적인 능력 옵션은 강화 레벨에 의해 강해지지 않는다.
- 강화할 아이템에 다른 아이템이나, 아이템 강화석을 재료로 삼아 아이템의 강화 점수를 올릴 수 있다.  
: 많은 수의 하위급 아이템들은, 다른 아이템의 강화 점수를 위한 재료로 쓰인다.



## 아이템 마법 부여

- 오브(Orb)를 지불하면, 선택한 아이템의 능력 속성을 다른 능력 속성으로 교체할 수 있다.
- 무작위 마법 부여  
:아이템의 주 능력을 제외한, 나머지 부가 능력 옵션들의 전체가 무작위로 다른 능력 옵션으로 교체된다.
- 선택적 마법 부여  
:플레이어가 선택한 능력 옵션 1종에 대해서만 다른 무작위 능력 옵션으로 교체할 수 있다.  
그리고, 앞으로도 처음 선택한 능력 옵션 부분에 대해서만 교체가 가능하다.
- 아이템에 마법 부여를 할 때, 무작위 방식과 선택 방식 중에서 한 번 선택을 하면, 그 방식으로만 연속해서 마법 부여를 할 수 있다.
- 같은 아이템에 마법 부여를 여러 번 수행할수록, 다음 번 마법 부여에 필요한 비용이 증가한다.



## 스킬 룬

- 캐릭터의 액티브 스킬들은 스킬 룬을 2개까지 장착할 수 있다.
- 각 스킬 룬은 자신들이 가지고 있는 하나의 능력을 스킬에 더한다.  
: 즉, 각 스킬들은 스킬 룬에 의해 최대 2가지 옵션을 추가할 수 있다.
- 스킬 룬은 보유하고 있는 능력의 분류에 의해 3가지의 타입으로 나뉜다.
- 스킬마다 장착할 수 있는 스킬 룬의 타입이 제한될 수 있다.  
: 어떤 스킬들은 특정한 타입의 스킬 룬을 장착하지 못한다.
- 스킬과 스킬 룬의 조합 방식으로 다양한 게임 플레이를 유도하고 연구할 대상을 제공한다.



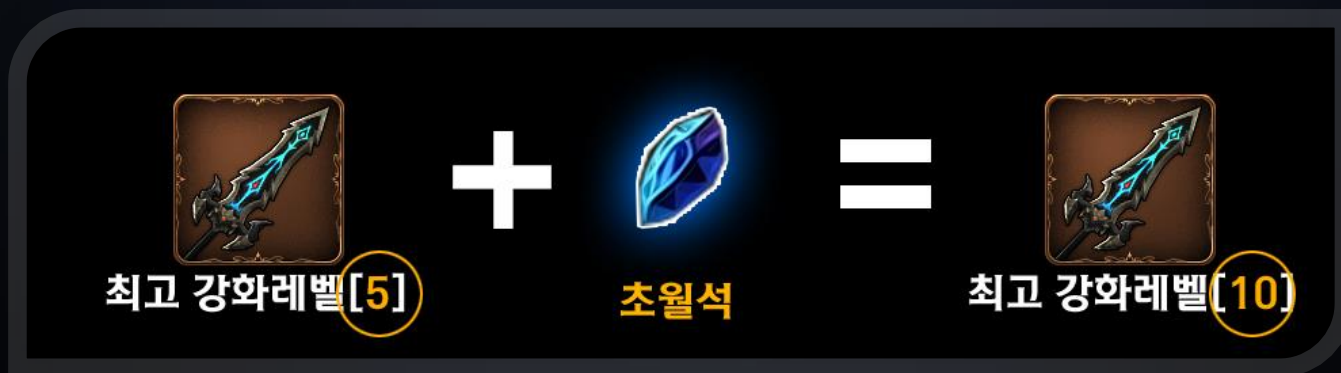
## 스킬 강화

- 모든 스킬에는 숙련도 점수와 숙련 레벨이 존재한다.
- 스킬의 숙련도가 높아지면, 스킬의 숙련 레벨이 오르고, 스킬의 능력이 더 강해진다.
- 스킬의 숙련도 점수를 올리려면 골드가 필요하다.
- 스킬 룬과 스킬 강화석들은 스킬의 숙련도 점수를 추가적으로 올리는 재료로 사용할 수 있다.  
: 많은 수의 하위 스킬 룬들은 캐릭터 스킬의 숙련도 점수를 위한 재료로 사용된다.



## 아이템 강화 레벨 초월

- 아이템을 강화할 수 있는 레벨은 기본적으로 한계가 있지만, 아이템 초월석을 통해, 이 강화할 수 있는 한계 레벨을 '해제' 할 수 있다.
- 아이템을 현재 한계 레벨까지 강화해야 아이템 초월석으로 강화 레벨의 한계를 늘릴 수 있다.



## 보석 세공

- 보석 홈이 있는 장비 아이템에 보석을 장착해서 능력을 더 강하게 만들 수 있다.
- 보석은 능력에 따라 여러 단계가 존재하며, 하위 보석 3개와 일정한 골드를 지불하고 상위 보석으로 합성할 수 있다.
- 캐릭터의 장비 아이템 타입마다, 장착할 수 있는 보석의 종류가 다르다.  
: 일반 보석들은 4종이 있는데, 각각 장비 파트 1종과 장신구 1종에 장착 가능하다.
- 보석 중에는 무기에만 장착할 수 있는 특별한 스킬 능력을 부여하는 보석이 있다.  
: (스킬)부여 보석을 무기에 장착하면, 일반 공격에 그 보석이 부여한 능력이 추가된다.
- 보석 홈에 장착한 보석은 골드를 지불하고 빼낼 수 있다.





## 아이템 제작

- 하위 등급의 장비 아이템을 상위 등급의 아이템으로 합성하는 과정이다.
- 아이템의 등급은 일반(Normal) < 마법(Magical) < 희귀(Rare) < 전설(Legendary) 순서이다.
- 아이템 제작에는 원본이 될 장비 아이템과, 그 아이템의 상위 등급을 제작하기 위한 재료 아이템, 비용으로 사용할 골드가 필요하다.
- 상위 등급으로 제작한 장비 아이템은, 장비 타입과 주 능력 속성의 종류는 유지하지만, 부가적인 능력 속성들은 전부 무작위로 새롭게 부여된다.



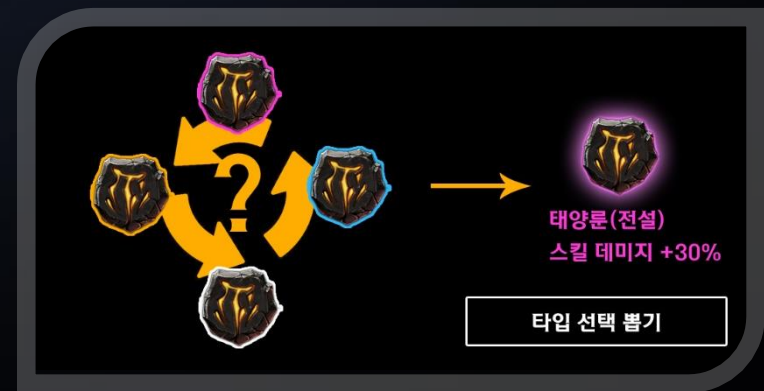
## 장비 아이템 뽑기

- 같은 외형의 아이템에도 다양한 능력 옵션들이 조합될 수 있어서, 지속적으로 새로운 아이템을 획득하고자 하는 동기를 부여한다.
- 모든 장비 아이템 뽑기에서, 출현할 수 있는 등급은 마법 아이템 이상이다.
- 무작위 부위 뽑기  
: 뽑는 캐릭터가 사용할 수 있는 장비 타입 중 아무 장비 또는 장신구 아이템이 등장한다.
- 선택 부위 뽑기  
: 캐릭터가 사용할 수 있는 장비 타입 중에서, 특정 장비 부위에 대해서만 아이템을 뽑는다. 장신구 아이템은 이 방식으로 뽑을 수 없다.
- 일반 뽑기  
: 뽑기를 수행하는 캐릭터의 레벨에 맞춘 능력 속성을 가진 아이템들이 뽑힌다.
- 고급 뽑기  
: 캐릭터의 레벨과 관계 없이 어떤 능력의 아이템이라도 등장한다. 고급 뽑기로 생성된 아이템은, 사용하기 위해 요구하는 최소 레벨 제한이 없다.



## 스킬 룬 뽑기

- 오브(Orb)를 소비해서 스킬 룬을 뽑을 수 있다.
- 모든 스킬 룬 뽑기에서, 출현할 수 있는 등급은 마법 아이템 이상이다.  
: 스킬 룬은 일반 등급이 없다.
- 스킬 룬의 능력들은 그 종류에 있어서는 상하 관계가 없지만, 능력의 세부적인 향상 수치에 의해 스킬 룬의 등급이 정해진다.
- 무작위 뽑기  
: 스킬 룬의 타입과 등급 모두 무작위로 선택해서 스킬 룬을 뽑는다.
- 타입 선택 뽑기  
: 특정한 스킬 룬의 타입 내에서 무작위로 스킬 룬을 뽑는다.



## 무작위 뽑기

- 오브(Orb)를 소비해서 무작위 뽑기를 할 수 있다.
- 등장할 수 있는 아이템과 재화는 어떤 것이라도 가능하다.  
: 마치 복권과 같은 방식이다.
- 각 사용자들은 무료로 뽑기를 할 수 있는 기회가 하루 5회 주어진다.



## 숨겨진 상점

- 간혹 희귀한 물건과 재료, 또는 재화로 교환할 수 있는 아이템을 파는 숨겨진 상점이 등장한다.
- 이 상점은 상설 상태가 아니며, 무작위로 1시간 동안 나타난다.  
: VIP 레벨을 일정 이상 달성하면, 상점은 상설적으로 등장하는 상태가 된다.
- 상점에서 판매하는 상품들은 오브(Orb) 또는 골드(Gold)로 구매할 수 있다.  
: 상품에 붙은 가격과 화폐 종류에 따라 다르다.



이미지 출처 : 도탑전기



## 초월 모드 / 결투장 / 길드 상점

- 초월 모드와 결투장, 길드 던전, 길드 전쟁을 통해서 각각 초월 모드 코인과 결투장 코인, 길드 코인을 획득할 수 있다.
- 획득한 각 모드의 전용 코인들은, 각 모드의 전용 상점에서 판매하는 상품을 구매하는 화폐로 사용할 수 있다.
- 각 모드 상점은 일반적으로 구할 수 없거나 등장할 확률이 낮은 희귀한 아이템이나 재화를 저렴한 가격에 곧장 구매할 수 있다.
- 각 모드의 화폐들은 서로 교환할 수 없다.
- 모드 전용 화폐들은 다른 방식으로 획득하거나, 결제를 통해 구매하지 못한다.  
: 각 모드에 대한 활동에 적극적으로 참여하는 방식이 유일한 획득 방식이다.



이미지 출처 : 도탑전기

## 장비 아이템 / 스킬의 형상 변환

- 오브(Orb)를 지불하고, 아이템과 스킬의 외형을 변경할 수 있다.
- 아이템과 스킬의 고유한 능력에는 전혀 변화가 없으며, 모델 리소스, 텍스처, 이펙트 등의 외형적인 변화만 있다.
- 일반 변환(아이템만)  
: 게임 플레이 과정에서 등장할 수 있는 형상의 종류 중에서 선택적으로 바꾼다.
- 고급 변환(아이템만)  
: 일반 변환과 방식은 같으나, 형상 변환 기능을 통해서만 획득할 수 있는 형상들이 등장할 확률이 있다.
- 지정 변환(아이템 / 스킬)  
: 변환할 대상이 될 형상을 사용자가 직접 선택할 수 있다.  
형상의 선택 범위는 고급 변환과 같다.  
VIP 레벨이 특정 단계에 도달해야 사용 가능한 기능이며, 가격이 가장 비싸다.
- 이전에 사용했던 외형일지라도, 다른 외형으로 변경된 상태에서 다시 같은 외형으로 변경하고자 하는 경우에는 마찬가지로 비용을 지불해야 한다.



# 장비 아이템 형상 변환(이미지 참고)


**Lv10 다크블레이드**  
 공격력  
 361 ~ 574  
 HP +215  
 치명타 확률 +5%


**Lv21 그레이트 액스**


**Lv10 다크블레이드**  
 공격력  
 361 ~ 574  
 HP +215  
 치명타 확률 +5%  
 외형 : 그레이트 액스



# 사용자 편의 기능

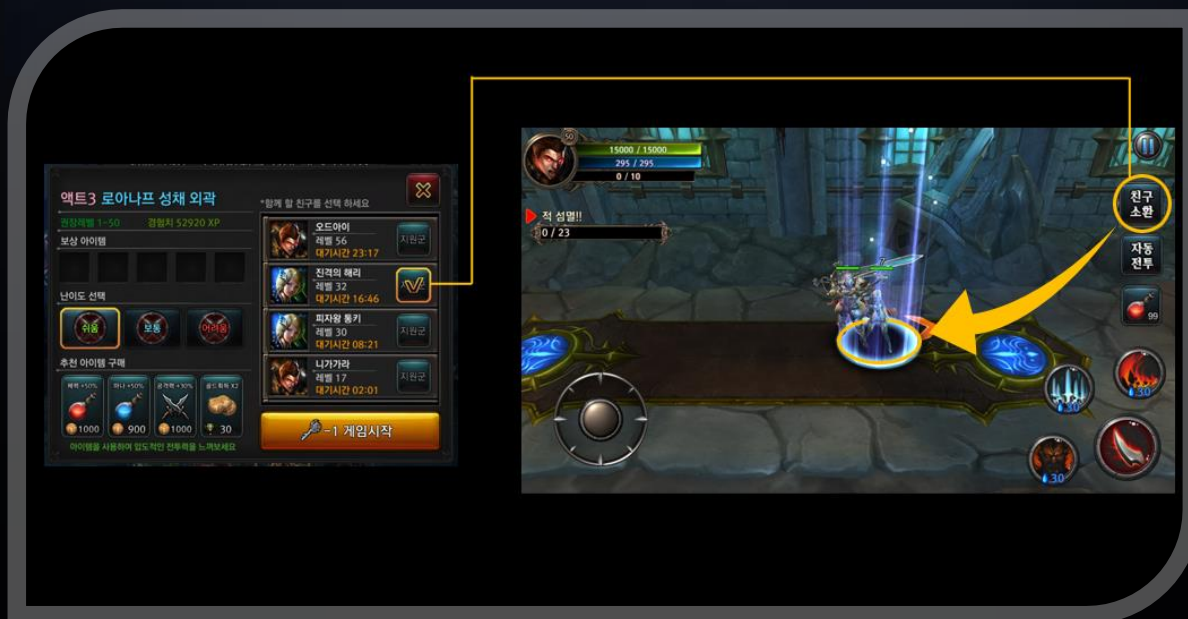
## 자동 플레이

- 스토리 모드에서는 최고 등급으로 완료한 스테이지에 대해서만 자동 플레이를 활성화시킬 수 있다.
- 자동 플레이를 진행하는 중에도 플레이어가 조작을 시도하면, 플레이어의 조작을 우선 처리한다.  
: 플레이어의 조작이 종료되면 다시 자동으로 플레이 하기 시작한다.
- 결투장과 길드 전쟁에서는 자동 플레이만으로 진행해야 하며, 플레이어가 플레이에 일체 개입할 수 있는 수단이 없다.



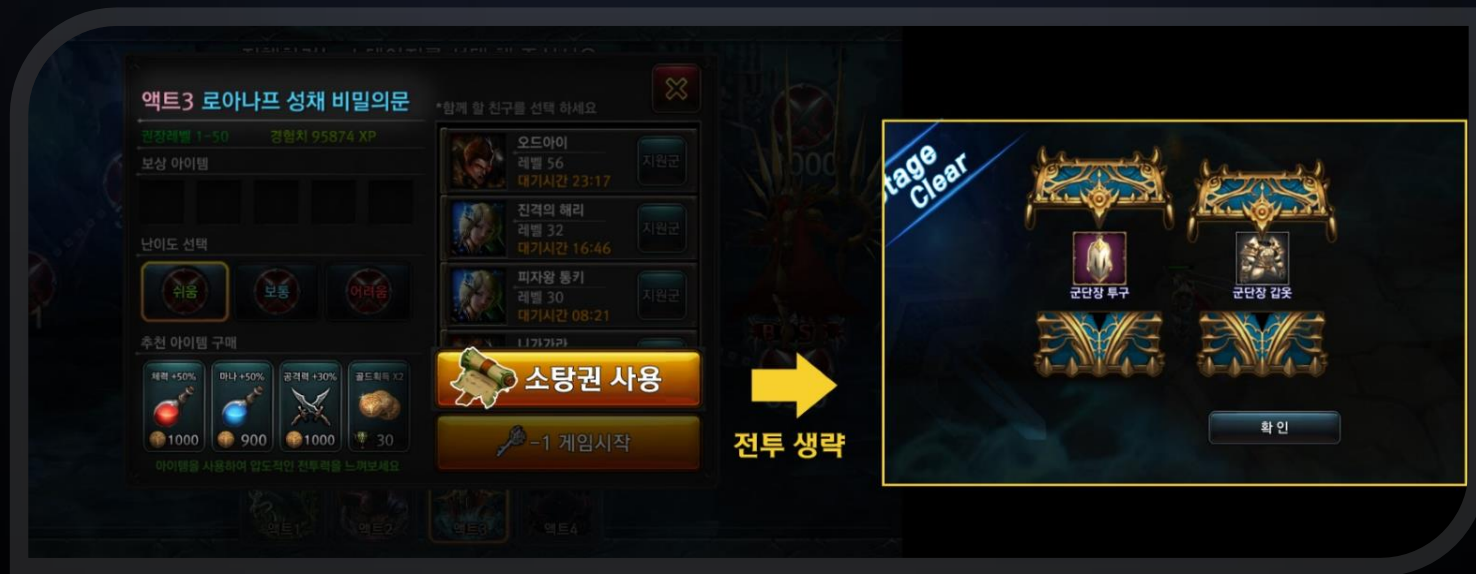
## 친구 소환

- 스테이지에 진입하기 전, 스테이지 공략을 함께 할 친구 캐릭터를 1명 선택할 수 있다.  
: 선택하지 않아도 스테이지를 플레이 하는 데 문제는 없다.
- 스테이지 공략에 함께 가기로 선택한 친구 캐릭터는 해당 스테이지를 플레이 하는 도중에 1회 소환할 수 있고, 소환된 친구 캐릭터는 30초간 유지된다.
- 스테이지 공략에 함께 한 친구 캐릭터는 다음 소환 때까지 재사용 대기 시간 동안 소환할 수 없다.  
: 스테이지 내부에서 소환했는지 여부와 관계없이 동일하게 적용한다.
- 스테이지 공략에 함께 한 친구 캐릭터에게는 협동 플레이에 대한 보상이 주어진다.



## 스테이지 소탕

- 스테이지를 직접 플레이 하지 않고, 그 결과 보상을 빠르게 얻는 수단이다.
- 스테이지 소탕을 한 경우, 결과 보상은 얻지만 스테이지를 완료한 경험치는 획득할 수 없다.
- 스테이지 소탕은 스토리 모드의 스테이지에서만 사용이 가능하다.
- 한 번이라도 완료한 스테이지에 대해서만 소탕이 가능하다.
- VIP 레벨이 일정 이상 높아지면 연속적으로 소탕을 할 수 있는 권한이 주어진다.

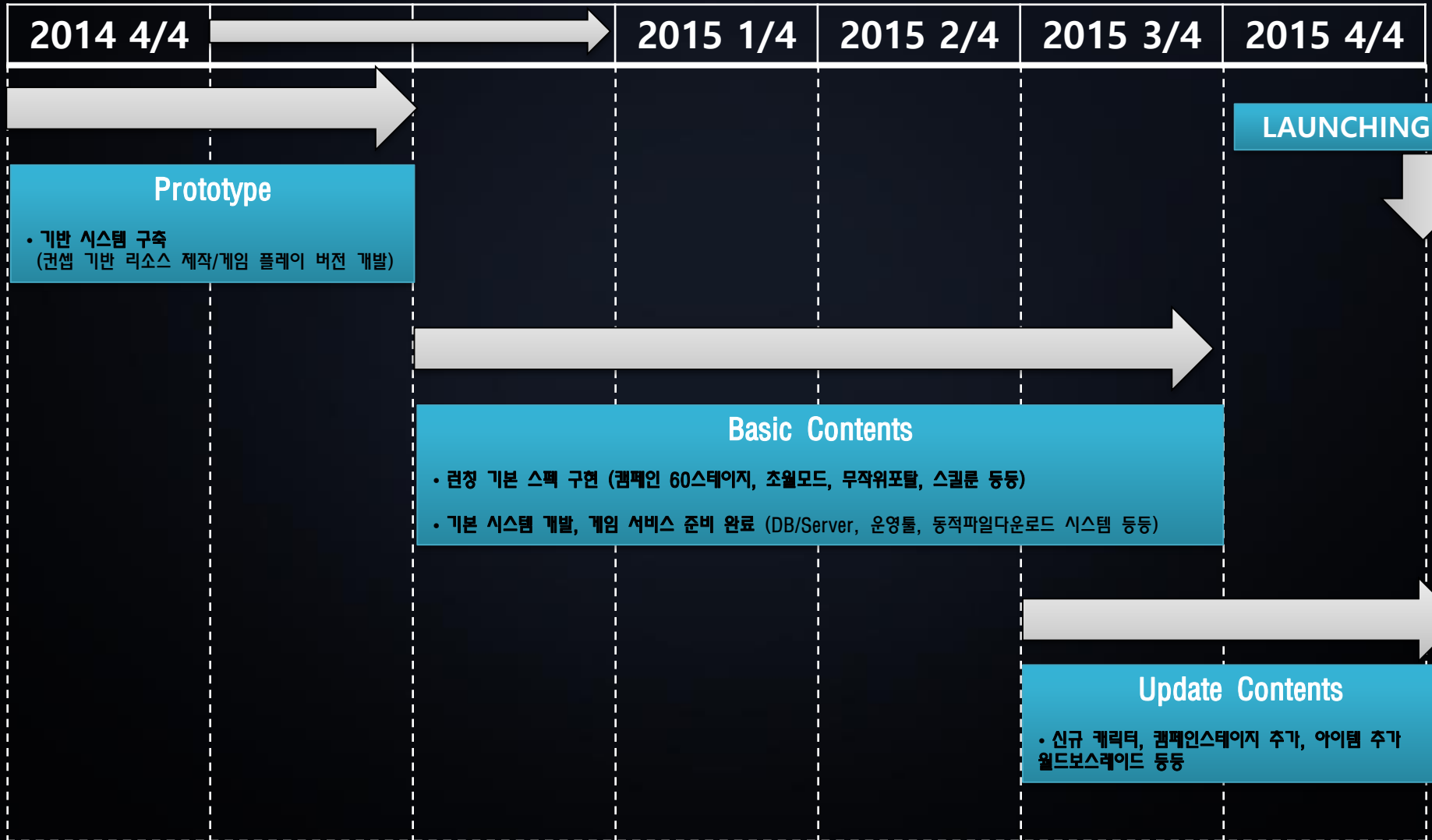


## VIP 점수 / 레벨 시스템

- 게임 내 결제를 이용한 사용자에게 게임 플레이에 더 많은 편의를 제공하기 위한 근거로 사용하는 점수와 레벨
- 각 사용자 계정의 VIP 레벨에 근거해서, 그 사용자 계정으로 게임 플레이를 진행할 때 부여할 편의와 혜택의 정도를 차등적으로 둔다.
- 결제 금액을 토대로 VIP 점수를 산정하고, 이를 통해 VIP 레벨을 부여한다.
- VIP 레벨은 각 사용자 계정에 종속된다.
- VIP 레벨의 각 단계는, 하위 단계의 모든 혜택 종류들을 포괄하도록 설계한다.
- VIP 레벨의 혜택 종류와 잔여 혜택들은 각 레벨 단계마다 누적하지 않으며, 새로운 VIP 레벨의 혜택들로 대체한다.
- VIP 레벨의 혜택들
  - 스테이지 소탕권 지급
  - 일일 출석 보상의 증가
  - 스테이지 완료시 골드(Gold) 획득량 증가
  - 스테이지 소탕권의 10회 연속 사용 가능
  - 초월 모드 스테이지 / 결투장 / 길드 전쟁 대기시간 초기화 가능
  - 스토리 모드(정예)의 각 스테이지 별 1일 입장 횟수 초기화 가능
  - 숨겨진 상점이 항상 등장하도록 변경
  - 수련장에서 동시에 수련할 수 있는 스킬의 개수 추가
  - 초월 모드 스테이지 보상 증가



# 개발 일정 및 예상 비용



# ARTWORK



# CHARACTER

전투성향에 따른 3종류 클래스 구성

- 버서커(전사) : 육중한 외형을 바탕으로 높은 체력과 강력한 파워 보유
- 데몬헌터(원거리공격수) : 날렵한 체형으로 체력은 낮지만 빠른 공격속도 보유
- 아칸(중거리 마법사) : 여리여리하여 보호본능을 일깨우는 외형이지만 강력한 광역스킬 보유



데몬헌터



버서커



아칸

# BACKGROUND

Act1. 이오리아 신전



Act2. 베히모스의 요새



Act3. 로아나프 성채



Act4. 지옥불 아그문트



# MONSTER

