

SPEKTER AGENCY

어비스 던전

Marble Shop System · 200-Stage Dungeon Design

마석 상점 시스템 기획·제작

서민관 / 전투·던전 시스템 기획

Project Portfolio · 2026.05



INDEX

목차

Abyss Dungeon Portfolio

01

CONTEXT — 콘텐츠·컨셉

스펙터 에이전시 · 어비스 개요 · 지하 던전 컨셉

02

DESIGN — 결정·과정

마석 상점 ★ · 4가지 차별화 · 가중치 · 거인병

03

OUTCOME — 결과·회고

리더보드 검증 · 회고

SECTION

01

CONTEXT

Game · Abyss · Concept

스펙터 에이전시 — 탑다운 뷰 액션 게임

Spekter Agency · Roguelite Survivor · Live Service



스펙터게임즈코리아 자체 개발 · 라이브 서비스 운영 중

01

장르

모바일 액션 RPG
뱀서류 로그라이트

02

콘텐츠

메인 스테이지
+ 3종 던전

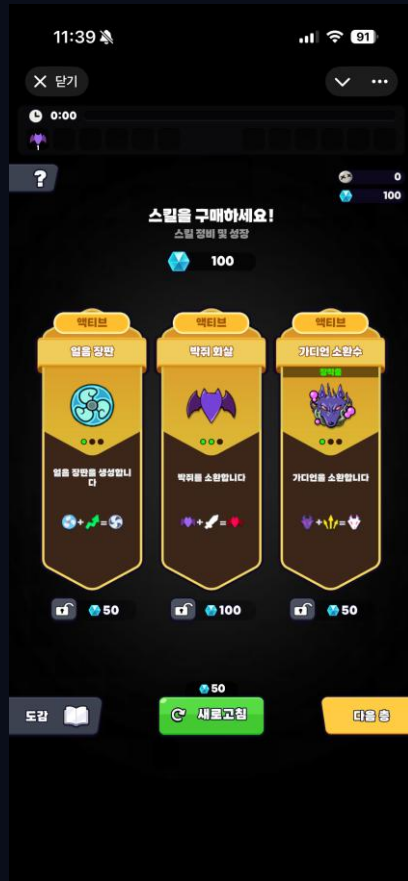
03

성장

장비 · 룬
컬렉션 · 에이전시

어비스 — 마석 상점 기반 200스테이지 던전

Marble Shop Dungeon · 200-Stage Vertical Design



본인 단독

협업

제작 배경

1스테이지 구조

마석 상점 시스템 · 4가지 차별화 룰 · 웨이브 구조 · 가중치 설계 · 시뮬레이터 밸런싱

보상 구조 (콘텐츠 기획자) · UI·아트·클·서 (요구사항 전달)

메인 스테이지 막힘 구간 이탈 방지 — 우회 성장 루트 제공

9웨이브 + 매 웨이브 마석 상점 + 보스 웨이브

지하로 내려가는 더 강력한 전투

Vertical Concept × Combat Concept · 두 축의 컨셉



VISUAL CONCEPT

지하로 점점 내려가는 던전

2,000

총 층수 (200 스테이지 × 10층)



COMBAT CONCEPT

메인보다 더 강력한 전투

+1

스킬 칸

MORE

몬스터

+20~30

스킬 픽

SECTION

02

DESIGN

4 Differences · Wave · Marble Shop · Weight · Variant

메인의 4가지 룰을 능동적으로 차별화

4 Active Rule Differentiations · 컨셉을 시스템 룰로 번역

	메인 스테이지	어비스 던전
진행 단위	6분 생존	10웨이브 진행 (40~50초/웨이브)
스킬 칸	5칸	6칸
조합 후 재등장	X	O
스킬 획득	레벨업 시 선택	마석 상점에서 구매

9웨이브 루프 + 마석 상점 + 보스 웨이브

Wave Structure · 한 스테이지 진행 흐름



어비스 1스테이지 진행 흐름 — 9웨이브 루프 후 w10 보스 격파로 클리어

60번 선택을 빠르게 — 마석 상점 시스템

Decision · 레벨업 방식 재설계

PROBLEM

스킬 픽 빈도 +20~30회

메인 대비 어비스는 한 스테이지에서
60번 이상 선택해야 하는 시간 부담

기존 레벨업 방식의 한계

1레벨업 → 1선택 → 창 닫힘 → 다시 레벨업 대기
긴 호흡의 플레이가 어려움

DECISION

마석 상점 시스템 신규 설계

- 매 웨이브 종료 후 상점 등장 (총 9회)
- 몬스터 처치로 마석 획득 → 상점에서 스킬 구매

KEY DESIGN — 시스템 기능·예외처리

✓ 3개 선택지 동시 구매

선택 후에도 창 유지, 한 번에 3개까지 구매 가능

✓ 새로고침 기능

구매 직후 즉시 새 선택지로 재구매 가능

✓ 예외처리 설계

마석 부족 / 스킬 풀 만료 / 동일 스킬 중복 등

핵심: 단순한 이름 변경이 아닌, 60번 선택의 호흡을 위한 시스템 재설계

메인 막힘 구간에 어비스 가중치 더

Weight Distribution · 추천 자체를 수치로 설계

INTENT — "막힘 구간 이탈 방지"를 데이터로 작동시키기



메인 가중치 패턴을 입력으로, 어비스 추천 가중치를 비례 출력

업데이트 일주일 전 추가 요구 → 완수

Operational Variant · 거인병 컨셉 추가 (영구 적용)



방향성이 자주 바뀌는 환경에 대응 — 짧은 초안 + 잦은 피드백 사이클

SECTION

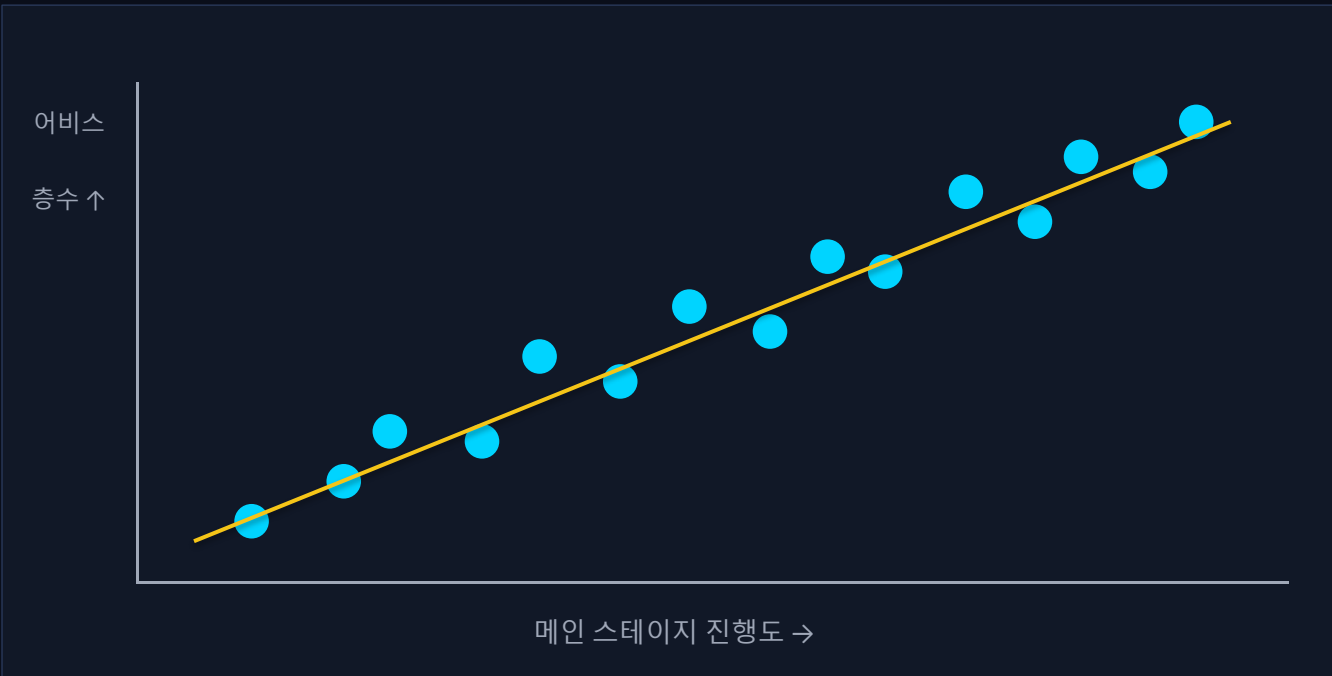
03

OUTCOME

Leaderboard Validation · Retrospective

메인 ↔ 어비스 왕복 플레이 — 검증 가능 구조 설계

Validation Setup · 리더보드 비교 가능 구조



VALIDATION SETUP

왕복 플레이 검증 구조

리더보드 도입으로
메인·어비스 비교 가능

동일 유저의 메인 진행도와
어비스 층수 비례 여부 확인 가능

→ 기획 의도가 향후 데이터로 검증 가능

* 산점도는 검증 패턴을 시각화한 개념 도식 (실제 유저 데이터 비공개)

회고 — 잘한 결정 / 아쉬운 점

Retrospective · 시스템 설계 · 시뮬레이터 · 이자 시스템

잘한 결정

① 시스템 기능·예외처리 설계

마석 상점의 핵심 설계 디테일

- 3개 선택지 동시 구매
- 새로고침 기능
- 예외처리 (마석 부족·스킬 풀 만료·중복 등)

→ 60번 선택의 호흡을 매끄럽게 만든 시스템 설계

② 엑셀 시뮬레이터 기반 밸런싱

- 몬스터별 마석 드롭량
- 한 웨이브 몬스터 배치·수량

→ 엑셀 시뮬레이터로 시뮬레이션·조절

→ 마석 드롭량과 몬스터 배치의 균형 확보

아쉬운 점

이자 시스템 도입 시도 → 기각

의도

마석 미사용 시 다음 상점에 이자 적립

효과 기대

자원 관리·타이밍의 재미 추가

결과

기각 — 의사결정 깊이가 더 올라갈 기회였음

회고

다음 제안부터는 사전 시뮬레이션으로 효과를 입증 후 검토 요청

THANK YOU

함께 일해보고 싶습니다.

서민관 / 전투·던전 시스템 기획

010-5018-8048 · zoowif3@naver.com