

SPEKTER AGENCY

디멘션 던전

1HP-based Daily Dungeon · Concept & System Design

1HP 기반 일일 숙제 콘텐츠 기획·제작

서민관 / 전투·던전 시스템 기획

Project Portfolio · 2026.05



INDEX

목차

Dimension Dungeon Portfolio

01

CONTEXT — 콘텐츠·컨셉

스펙터 에이전시 · 디멘션 던전 · 1HP 컨셉

02

DESIGN — 결정·과정

탄막 슈팅 재해석 ★ · 균형 설계 · 웨이브 구조

03

OUTCOME — 결과·회고

참여 · 검증 · 운영 확장 · 회고

SECTION

01

CONTEXT

Content & Concept · 콘텐츠와 컨셉

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

디멘션 — 1HP 기반 일일 숙제 던전

1HP-based Daily Dungeon · Same-Start Challenge



10분

생존

1HP

탄막 슈팅

본인 단독

컨셉(1HP) · 몬스터 패턴 · 웨이브 구조 · 밸런스 수치

협업

보상 구조 (콘텐츠 기획자) · UI·아트·클·서 (요구사항 전달)

1스테이지 구조

30초 × 20웨이브 × 3구간

두 빈자리를 채우는 · 레벨링이 없는 던전

Concept · Two Gaps Filled & No Leveling

채워야 했던 빈자리

① 일일 숙제 콘텐츠 부재

매일 들어올 동기가 없었음

② 디멘션 스톤 획득처 부재

에이전시 강화 재화의 메인·어비스 획득 불가

→ 디멘션 던전이 두 가지를 동시에 해결

레퍼런스

궁수의 전설 2 「심연의 파도」

1HP 룰만 추출

구분	기존 콘텐츠	디멘션 던전
진행도의 핵심	누적 성장	유저 실력
출발 조건	스탯 격차 존재	모두 1HP 동일
결과를 가르는 것	성장 + 시간 투자	회피 실력
콘텐츠 호흡	장기 성장	일일 도전
핵심 감각	강해지는 재미	한 발 맞으면 죽는 긴장감

SECTION

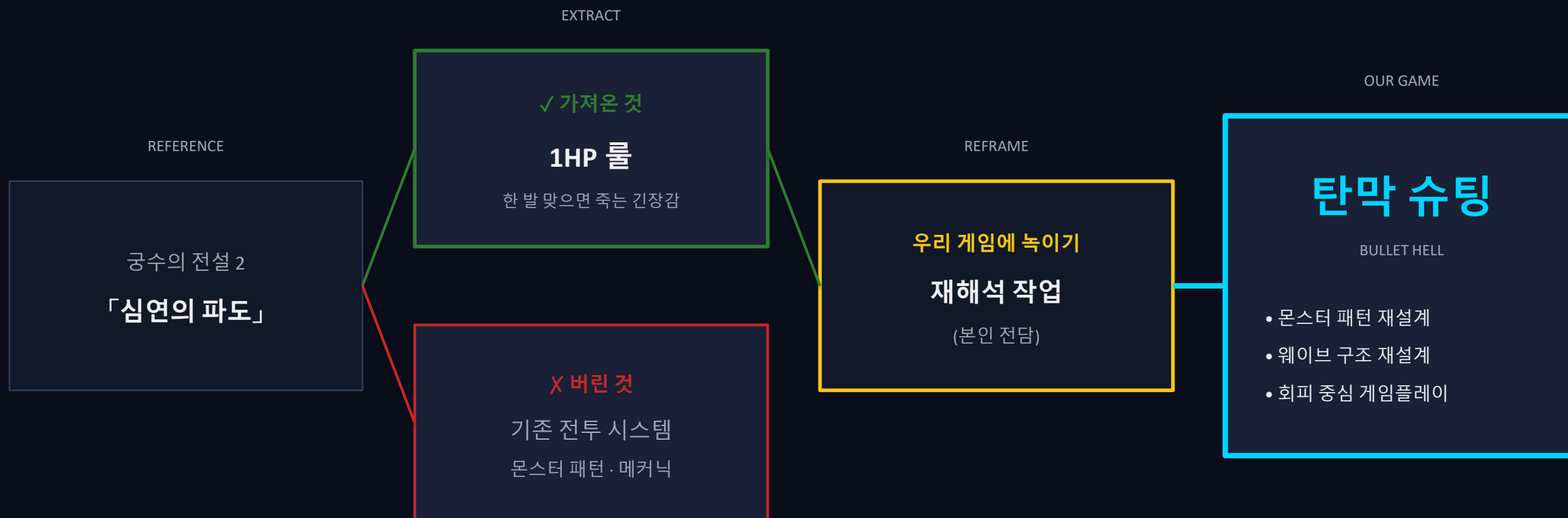
02

DESIGN

Key Decisions & Process · 핵심 결정과 과정

1HP만 추출 → 탄막 슈팅으로 재해석

Reference Integration · Extract & Reframe



레퍼런스를 그대로 복제하지 않고, 컨셉의 핵심만 추출해 우리 게임에 맞는 형태로 재해석

스탯 격차 차단 + 부가 옵션 유지 — 같은 출발선, 다른 결과

Balance Design · Same Start, Different Result

시스템 영역	X 차단 스탯 격차 제거	✓ 유지 빌드 자유도 유지
캐릭터 스탯	공격력 · 체력	—
스킬 강화	스킬 각성 · 초월	—
장비 / 룬	—	옵션 · 부가 스킬 (예: 이동속도 증가)

처음에는 부가 옵션도 없었으나 → 하드/캐주얼 격차 확보를 위해 부가 옵션 도입

10분 생존 도전 · 3구간 분배 · 생존 시간 비례 보상

Wave Structure & Reward Design



1HP 컨셉에 맞춰 몬스터 수·체력 가중치 정밀 조정 / 콘텐츠 기획자 협업으로 보상 구조 합의

SECTION

03

OUTCOME

Results & Retrospective · 결과와 회고

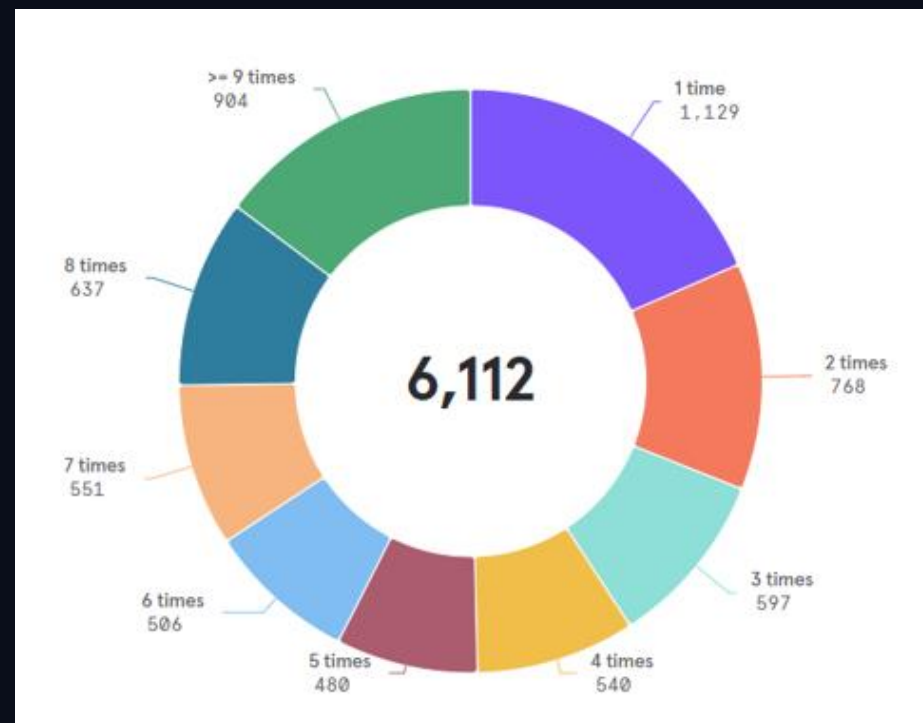
Mixpanel 본인 측정 — 진입 자격 + 1주일 플레이 분포

Engagement Data · Raw Mixpanel Captures



진입 자격 유저 (메인 21+)

13,179명 · 전체의 19.55%

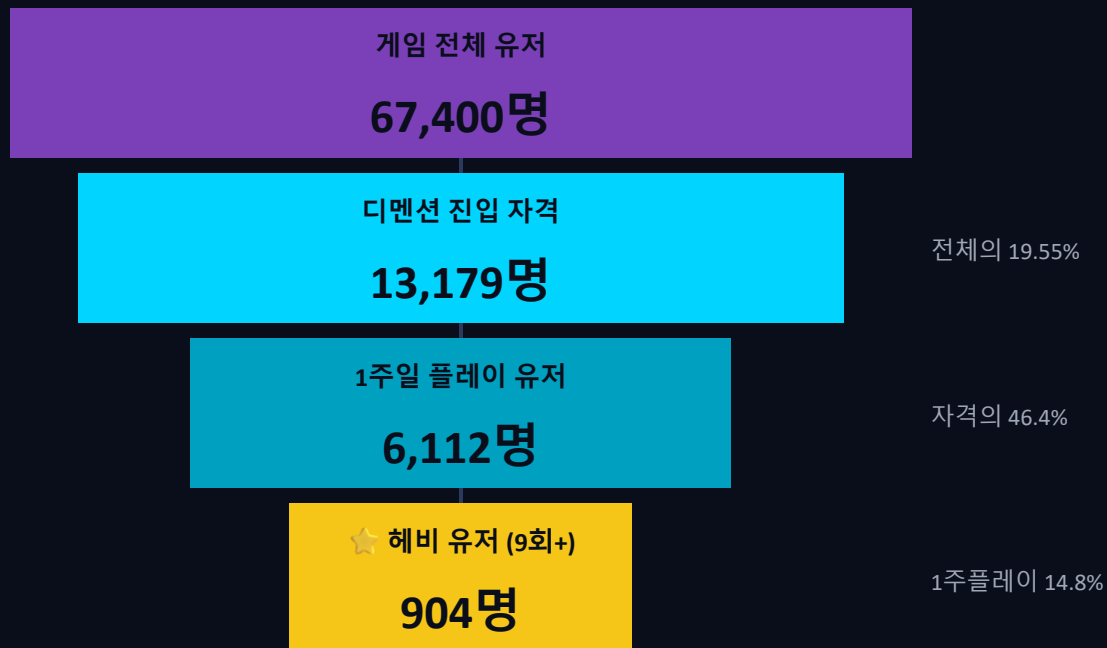


1주일 플레이 / 9회+ 헤비

6,112명 · 헤비 904명 (14.8%)

참여 46% · 반복 81.5% · 매일 14.8% — 의도가 데이터로 검증

Engagement Funnel + Retention Validation



일일 숙제 의도가
retention 데이터로 검증

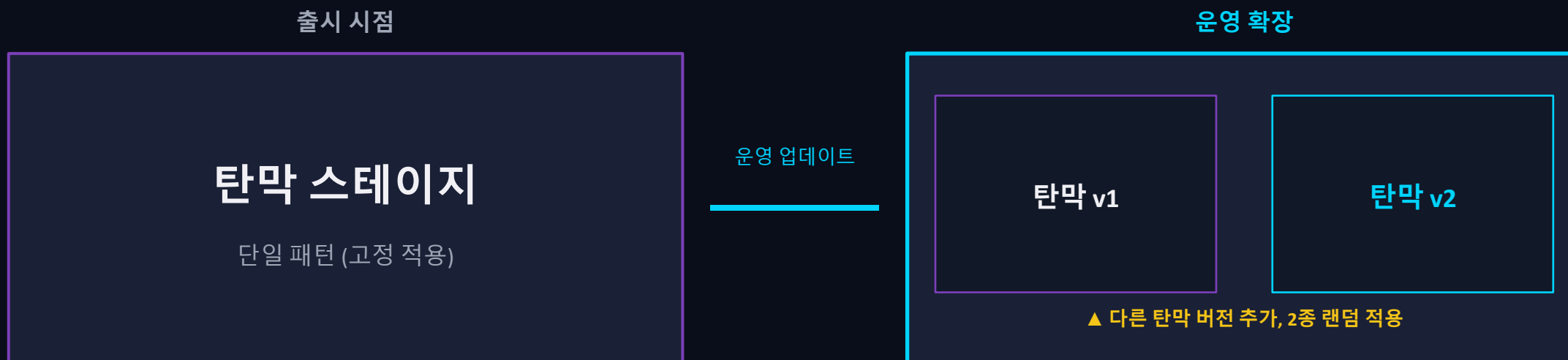
구분	유저 수	비율
1회만 플레이	1,129	18.5%
2회 이상 반복	4,983	81.5%
9회 이상 (헤비)	904	14.8%

실력 편차에 따라 버티는 시간이 의도대로 갈림
→ 다양한 실력대 분포가 균형 설계 방향이 작동했음을 시사

출처: Mixpanel 본인 측정

탄막 스테이지 단일 → 다른 탄막 버전 추가, 2종 랜덤 적용

Live Expansion · Concept Maintained



운영 단계 발견 문제: 헤비 유저(14.8%)의 패턴 학습으로 일일 숙제 긴장감 감소 우려

핵심: 패턴 예측 불가능성 회복 — 1HP 긴장감 컨셉 유지

프로젝트의 방향을 결정한 선택 — 탄막 슈팅으로의 재해석

Retrospective · Defining Moment

★ Defining Moment

탄막 슈팅으로의 재해석

Bullet Hell Reframing

01

핵심만 추출

레퍼런스에서 1HP 긴장감만 추출

나머지는 우리 게임에 맞게 재설계

02

방향 정의

이 결정이 디멘션 던전 전체

기획 방향을 정의함

03

확장 일관성

라이브 운영의 탄막 변주에서도

컨셉이 흔들리지 않은 기반

THANK YOU

함께 일해보고 싶습니다.

서민관 / 전투·던전 시스템 기획

zoowif3@naver.com