

2022 시스템분석설계

- 졸업작품 초안

B반
담당 교수 : 강환수
구성원 : 김태윤, 김웅기, 김용민, 김수민, 김사강, 나승환

Step

Step 1. 프로젝트 팀 소개

- 팀명
- 팀원 및 담당업무

Step 2. 개발 아이템 소개

- 개발 아이템명
- 개요 및 배경, 필요성

Step 3. 개발 툴 소개

- Unity 소개
- Unity를 사용하는 이유

Step 4. 시장 벤치마킹

- 미니 로얄 러쉬

팀명 : 졸버



Step 1 - 프로젝트 팀 구성원 소개

팀원

- 김태윤
- 김웅기
- 김용민
- 김수민
- 김사강
- 나승환

역할

- * Director
- * Developer
- * Creative Director
- * Art Director
- * Art Director
- * Sound Director

Producer_김태윤



Developer_김웅기

- 게임 개발
- 오류 수정

Creative Director_김용민

- 기획
- 재미, 흥미 요소 개발
- 시나리오 작성

Art Director_ 김수민, 김사강

- 게임 내 특수효과
- 오브젝트 배치

Sound Director_나승환

- 사운드 기획
- BGM
- 효과음

Step 2-1 개발 아이템 소개

- 프리레벨디펜스(가제)

- > 성장(진화)형 랜덤 디펜스게임

- > 몰려오는 오브젝트를 방어하여 승리

- > 점차 강해지는 적 유닛을 방어하기 위한 아군 유닛 소환 & 강화

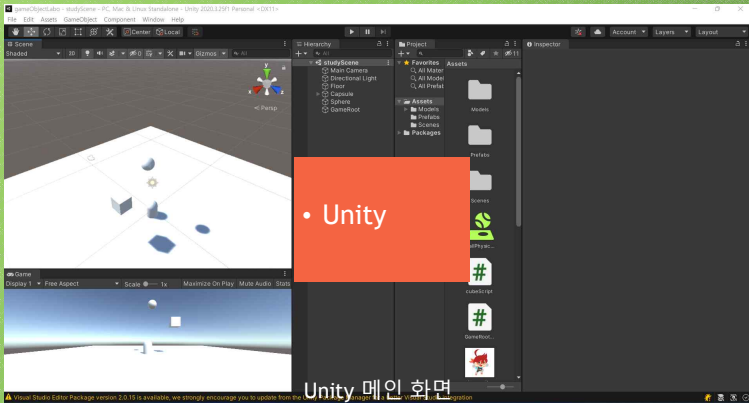
- > 적군 및 아군 유닛의 다양화와 더불어 게임 내 재미요소를 위한 미션 & 퀘스트 존재

- > 클리어 수의 비례한 업적시스템 도입

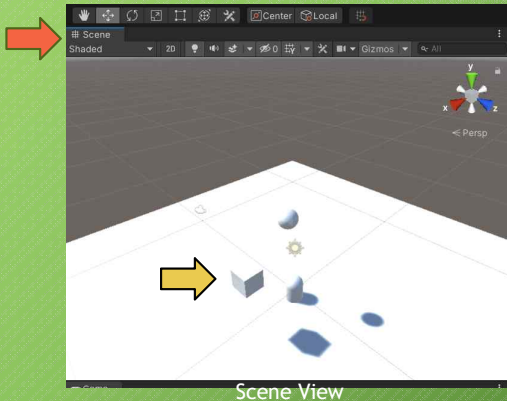
Step 2-2 개발배경



Step 3 - 개발 툴 소개



Unity 사용 이유 1 - 씬과 오브젝트



Unity 사용 이유 2 - 과학적 계산에 용이

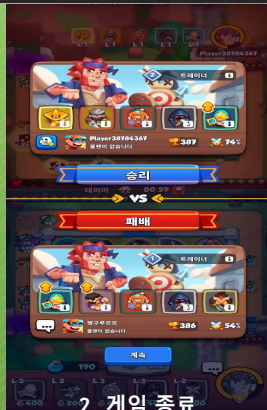


유니티 Inspector창

Step 4 - 시장 벤치마킹 - 미니 로얄 러쉬



벤치마킹 1 - 목표



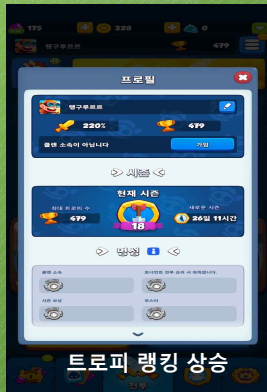
벤치마킹 2 - 고찰



벤치마킹 3 - 행동



벤치마킹 4 - 보상



벤치마킹 5 - 결과

상위자

최대 치열타

1	80000	4447
2	80000	4383
3	80000	4268
4	80000	4149
5	80000	4148
6	80000	4122
7	80000	4097
8	80000	4004
9	80000	4044
10	80000	4016
11	80000	3995
12	80000	2201

상위자

최대 불현

1	10000	194
2	10000	191
3	10000	190
4	10000	189
5	10000	187
6	10000	183
7	10000	182
8	10000	181
9	10000	180
10	10000	180

불현을 가장하지 않습니다.

감사합니다.

