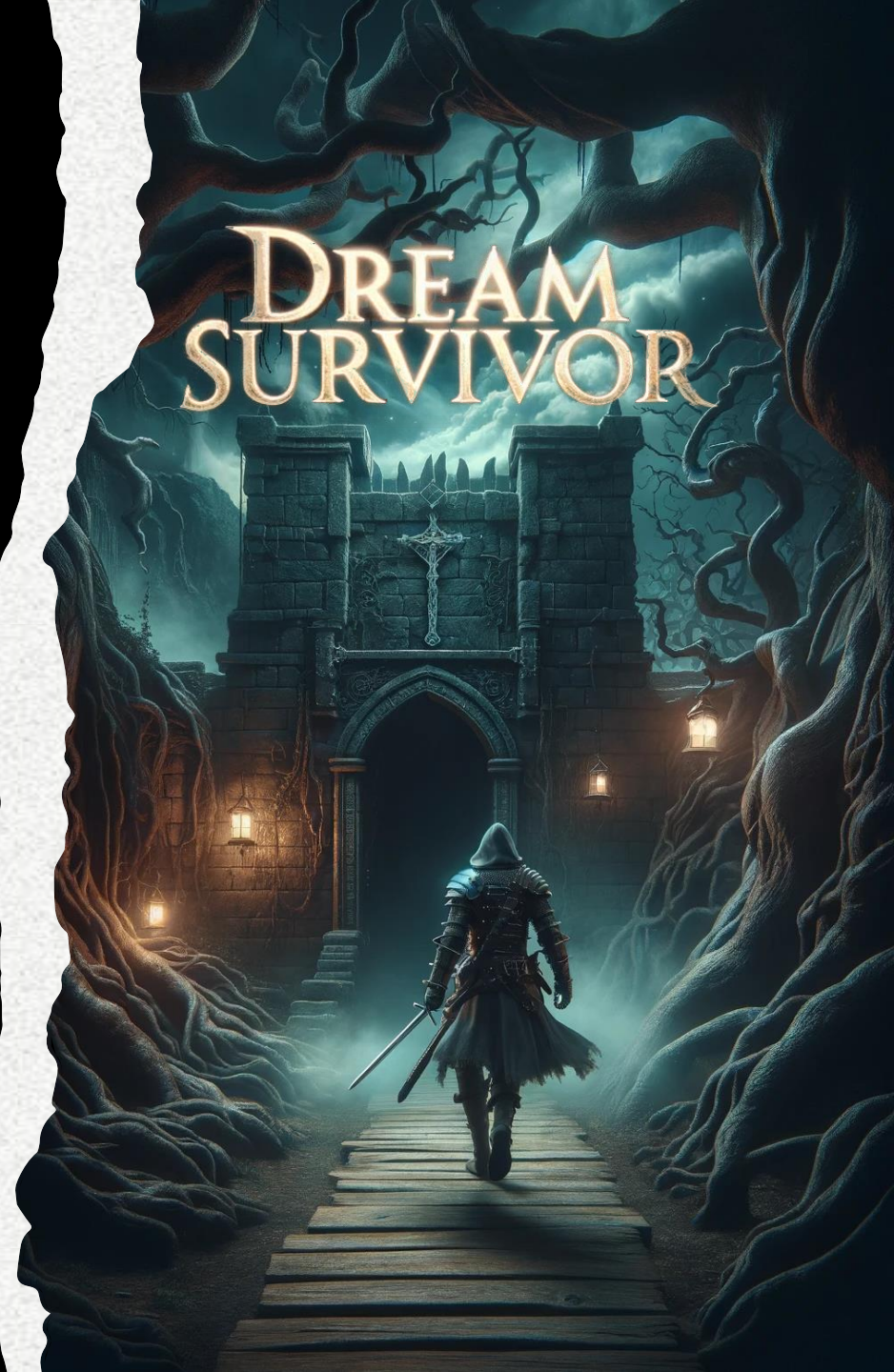


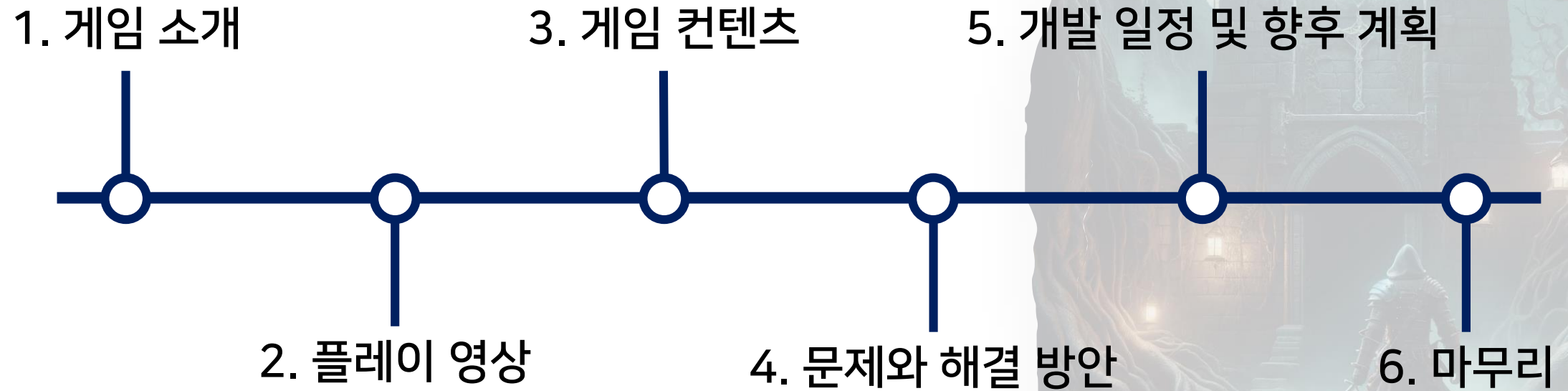
[인디 게임 개발자 양성과정]

Team HeadingCode

- 강사 : 장상욱, 김수림
- 팀원 : 황인규, 신원섭, 김경민



목차



1. 게임 소개

- 개요 및 목적

타이틀	Dream Survivor
플랫폼	Android, iOS
장르	롤플레이잉
서브 장르	슈팅, 어드벤처, 싱글 플레이, 캐주얼, 방치, 로그라이크
테마	상상, 마법, 성장, 모험가, 던전
목적	모험가가 되어 다양한 마법을 사용하며 성장하는 판타지 세상

1. 게임 소개

- 컨셉



시간에 구매 받지 않는 게임



간단한 조작



핵 앤 슬래쉬 쾌감

1. 게임 소개

• 시장 조사

(단위 : %)

구 분		사례수	거의 매일 한다 (1주일에 6-7일)	1주일에 4-5일	1주일에 2-3일	한 달에 1-4일	월 1일 미만
전체		(5,324)	35.5	20.3	27.6	10.6	6.0
성별	남성	(2,956)	37.1	20.8	26.8	9.5	5.8
	여성	(2,368)	33.6	19.8	28.6	11.8	6.3
연령	10대	(846)	34.4	21.1	28.3	10.1	6.1
	20대	(1,057)	33.5	18.6	26.1	11.9	9.9
	30대	(1,058)	43.1	19.3	23.0	8.8	5.7
	40대	(1,157)	39.0	18.7	28.1	9.3	5.0
	50대	(894)	30.8	21.8	31.7	11.9	3.7
	60~64세	(312)	20.4	29.9	32.0	14.0	3.7

모바일 게임 시 태블릿 보다 일반 스마트폰을 이용하는 경우가 더 많다.

일주일에 5일 이상 플레이 하는 빈도가 매우 높다

표 3-2-2-2 응답자 특성별 모바일 게임 이용 기기

(중복응답, 단위 : %)

구 분		사례수	스마트폰	태블릿PC(아이패드, 갤럭시탭 등)	기타
전체		(5,324)	96.6	22.8	0.2
성별	남성	(2,956)	96.7	22.5	0.2
	여성	(2,368)	96.5	23.1	0.2
연령	10대	(846)	95.9	24.7	0.4
	20대	(1,057)	96.3	27.6	-
	30대	(1,058)	96.0	24.1	0.3
	40대	(1,157)	96.9	21.5	0.4
	50대	(894)	97.0	22.8	0.1
	60~64세	(312)	99.0	1.6	-

1. 게임 소개

• 시장 조사

(1+2+3순위, 단위 : %)

구 분		사례수	퍼즐 & 매치	RPG(롤플레이)	시뮬레이션	슈팅	액션	스포츠	카지노	레이싱
전체		(5,324)	30.6	29.4	25.9	23.7	22.3	18.7	17.6	16.6
성별	남성	(2,956)	19.4	38.3	23.6	29.5	21.1	28.0	16.7	15.2
	여성	(2,368)	44.5	18.3	28.8	16.5	23.8	7.0	18.7	18.2
연령	10대	(846)	14.5	18.0	36.8	31.6	24.9	18.0	1.5	17.7
	20대	(1,057)	24.7	33.8	28.9	24.2	25.5	17.1	5.6	19.2
	30대	(1,058)	29.4	42.9	32.4	22.4	24.6	16.1	9.2	13.7
	40대	(1,157)	37.4	32.7	22.8	26.0	21.9	23.1	18.0	18.1
	50대	(894)	45.3	23.8	17.4	22.2	20.6	24.5	35.0	19.3
	60~64세	(312)	30.3	3.1	-	1.3	3.2	1.7	78.7	1.0

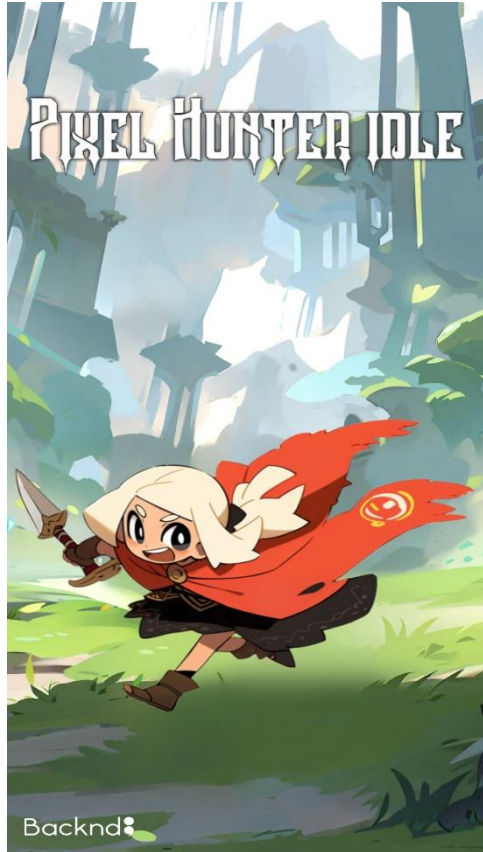
메인 타겟층 : 30대 남성

서브 타겟층 : 10대 남성

기타 기대 타겟층 : 20, 40대 남성

1. 게임 소개

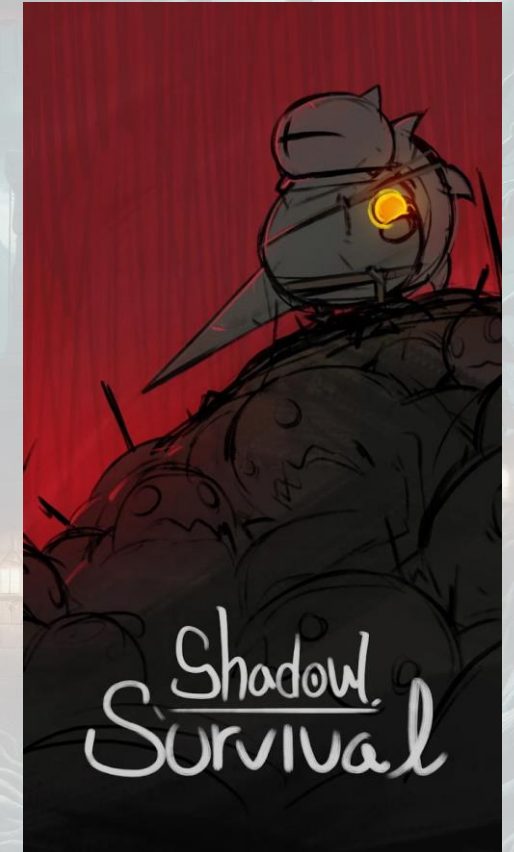
- 레퍼런스



1. 자동전투를 통한 재화수급
2. 캐릭터 성장 시스템



1. 던전 내 미션 시스템
2. 던전 플레이 정보 아이템화



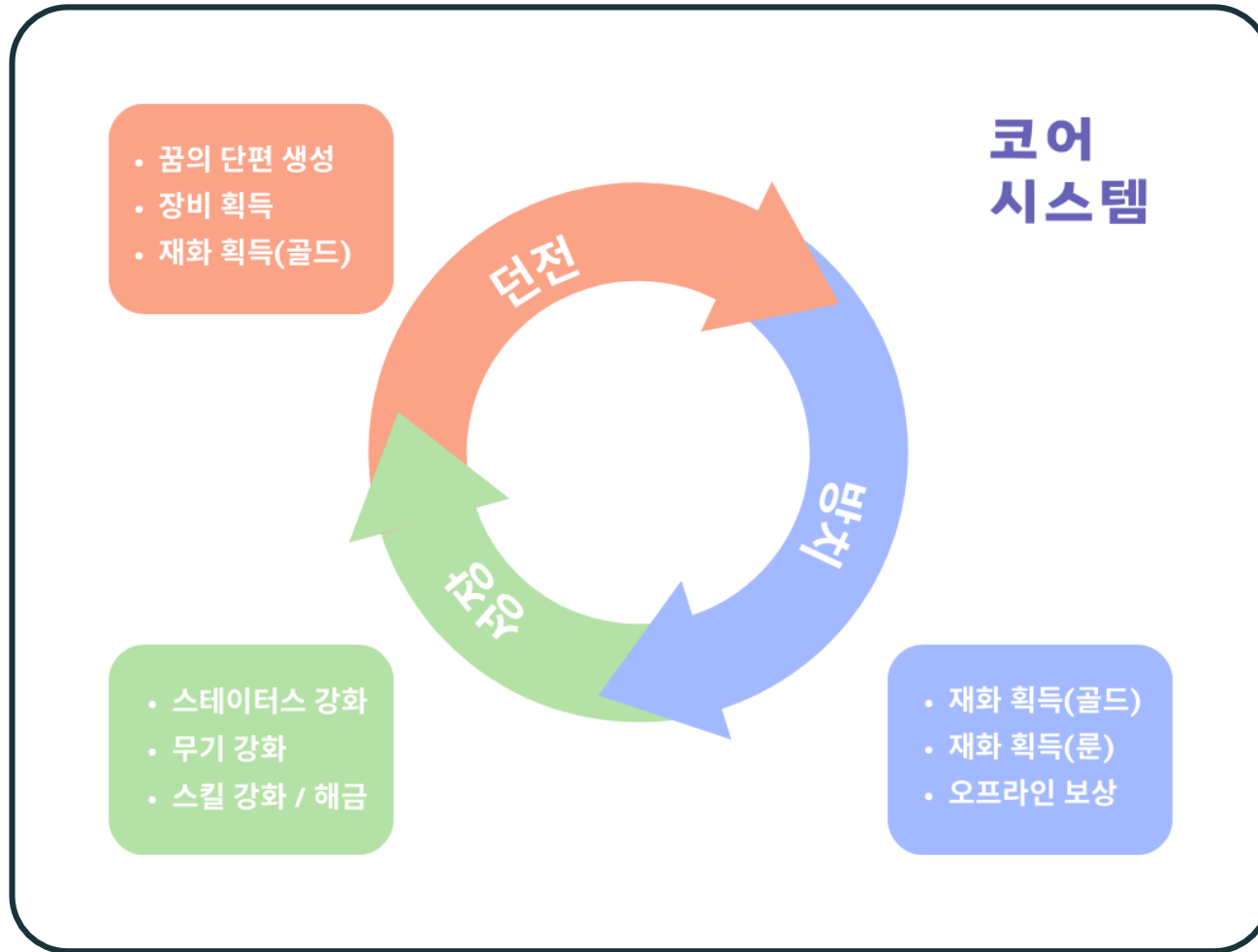
1. 던전 난이도 시스템
2. 스킬 관리 시스템

2. 게임 플레이 영상



3. 게임 콘텐츠

• 주요 순환 시스템



스테이터스와 스킬을 강화, 해금을 통한
무한한 플레이어 성장



강해진 캐릭터로 즐기는 핵앤 슬래쉬의 쾌감

3. 게임 콘텐츠 - 던전

- 던전 콘텐츠의 목적

⇒ 던전 시스템을 다양한 맵과 난이도로 나누어 구성된 콘텐츠로 플레이어에게 다양한 경험을 주기 위해

- 던전 시스템

⇒ 플레이어의 캐릭터 조작을 통하여 스킬 습득 및 몬스터 처리로 미션을 달성하며 해당 던전을 클리어 하는 게임 시스템

- 상세 시스템

⇒ 캐릭터 스테이터스 시스템, 스킬 시스템, 보상 시스템



3. 게임 콘텐츠 - 던전

- 캐릭터 스테이터스 시스템

- 정의

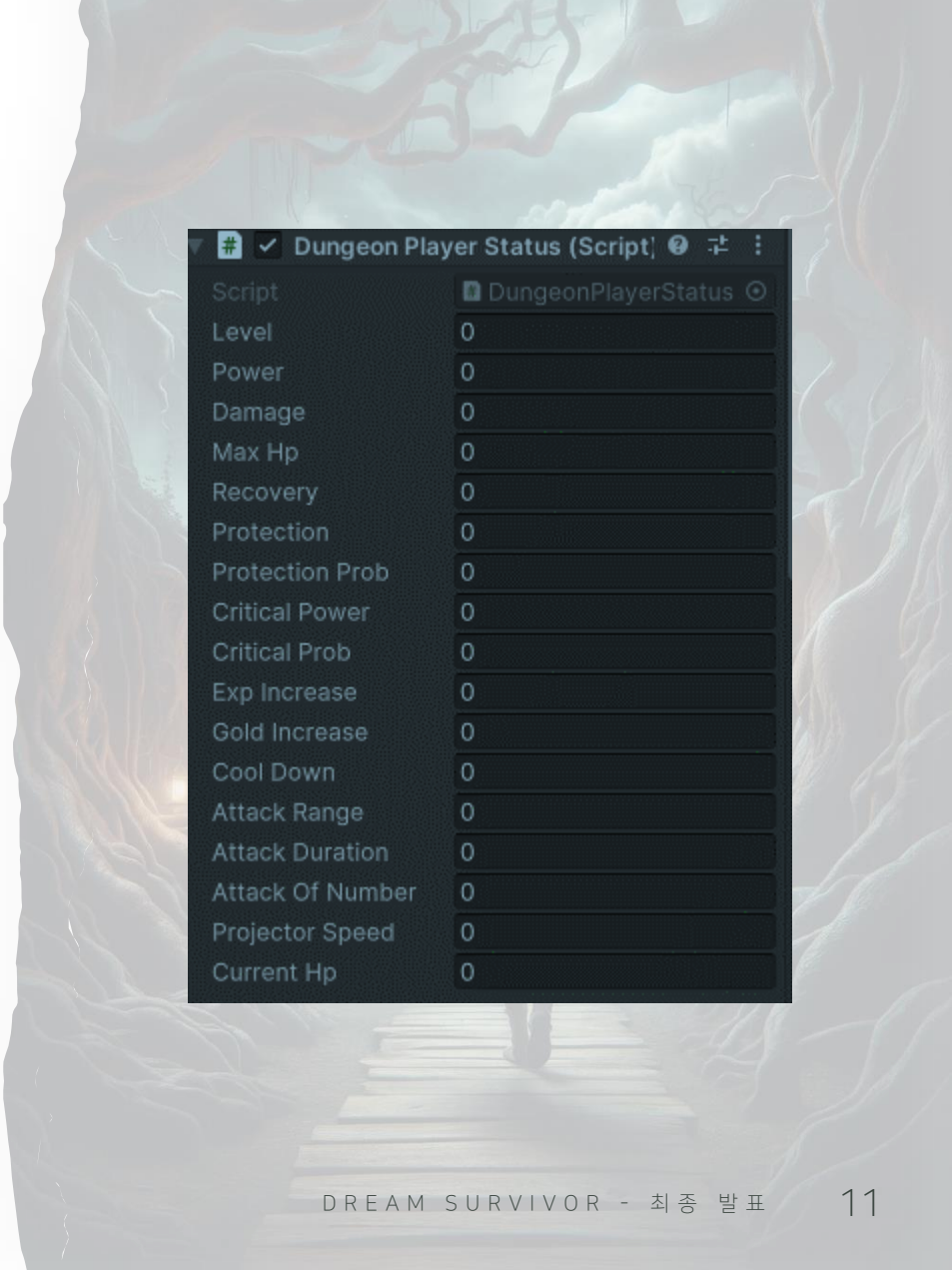
⇒ Info로 저장된 플레이어가 강화한 스테이터스를 불러오며
던전 내 캐릭터 스테이터스를 관리

- 목적

⇒ 현재 플레이어가 강화한 스테이터스 수치를 캐릭터의
스테이터스로 가져오기 위해

- 상세 시스템 또는 관련 시스템

⇒ 캐릭터 시스템, 충돌 처리 시스템, 스킬 관리 시스템



Dungeon Player Status (Script)	
Script	DungeonPlayerStatus
Level	0
Power	0
Damage	0
Max Hp	0
Recovery	0
Protection	0
Protection Prob	0
Critical Power	0
Critical Prob	0
Exp Increase	0
Gold Increase	0
Cool Down	0
Attack Range	0
Attack Duration	0
Attack Of Number	0
Projector Speed	0
Current Hp	0

3. 게임 콘텐츠 - 던전

- 스킬 시스템

- 정의

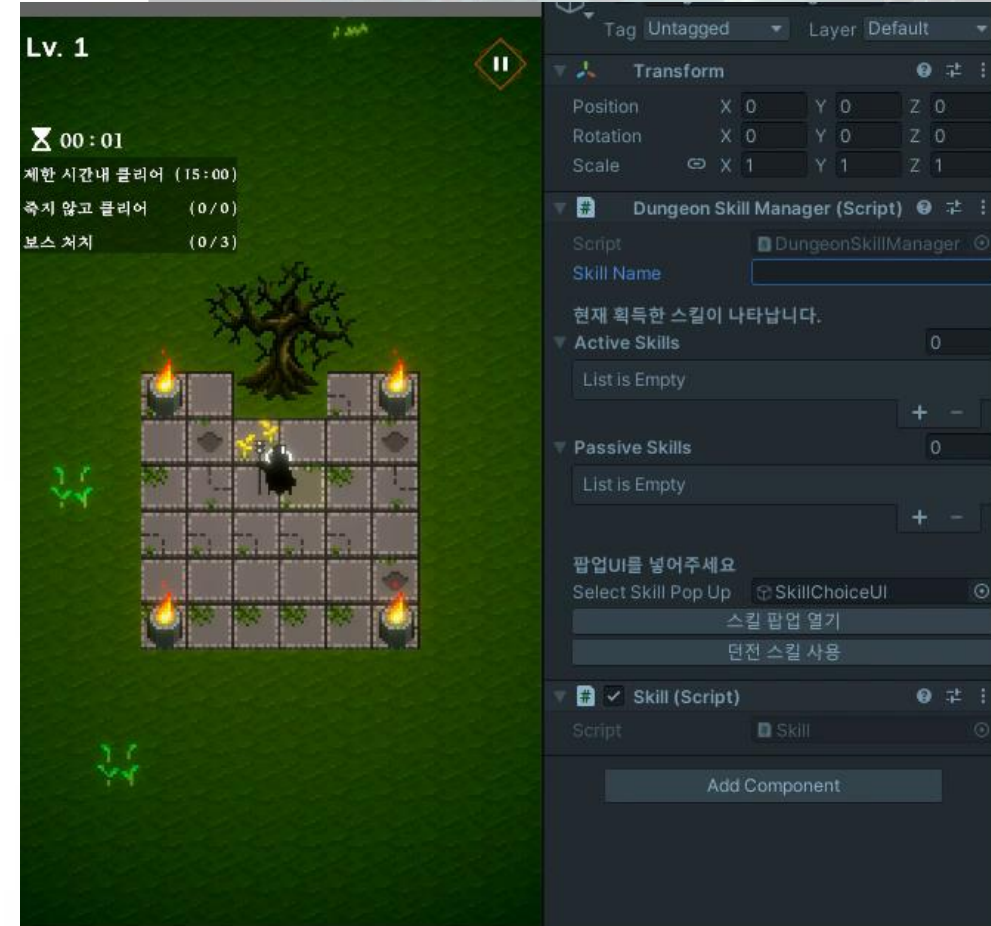
⇒ 플레이어가 획득한 스킬을 데이터화하여 관리하며, 스킬을 사용하는 시스템

- 목적

⇒ 던전에서 플레이어가 획득한 스킬을 꿈의 단편으로 아이템화하여 방치 플레이시 스킬이 사용 가능 하기 위해

- 상세 시스템 또는 관련 시스템

⇒ 캐릭터 스테이터스 시스템, 장비 시스템, 꿈의 단편 시스템



3. 게임 콘텐츠 - 방치

- 방치 콘텐츠의 목적

⇒ 방치 시스템을 이용하여 5개의 스테이지로 구성된 콘텐츠로 성장 재화를 모으는 시간의 지루함을 줄이기 위해

- 방치 시스템

⇒ 캐릭터의 자동 사냥을 통해 캐릭터가 죽지 않으며, 일정 수량의 몬스터를 죽이고 클리어 하여 성장 재화 보상을 받는 시스템

- 상세 시스템

⇒ 꿈의 단편 시스템



3. 게임 콘텐츠 - 방치

- 꿈의 단편 시스템

- 정의

- ⇒ 꿈의 단편을 생성 및 사용하는 시스템

- 목적

- ⇒ 던전에서의 플레이기록을 방치씬에서 재사용할 수 있도록 하기 위해

- 상세 시스템 또는 관련 시스템

- ⇒ 캐릭터 스테이터스 시스템, 스킬 시스템, 장비 시스템, 재화 시스템, 업적 시스템



3. 게임 콘텐츠 - 성장

- 성장 콘텐츠의

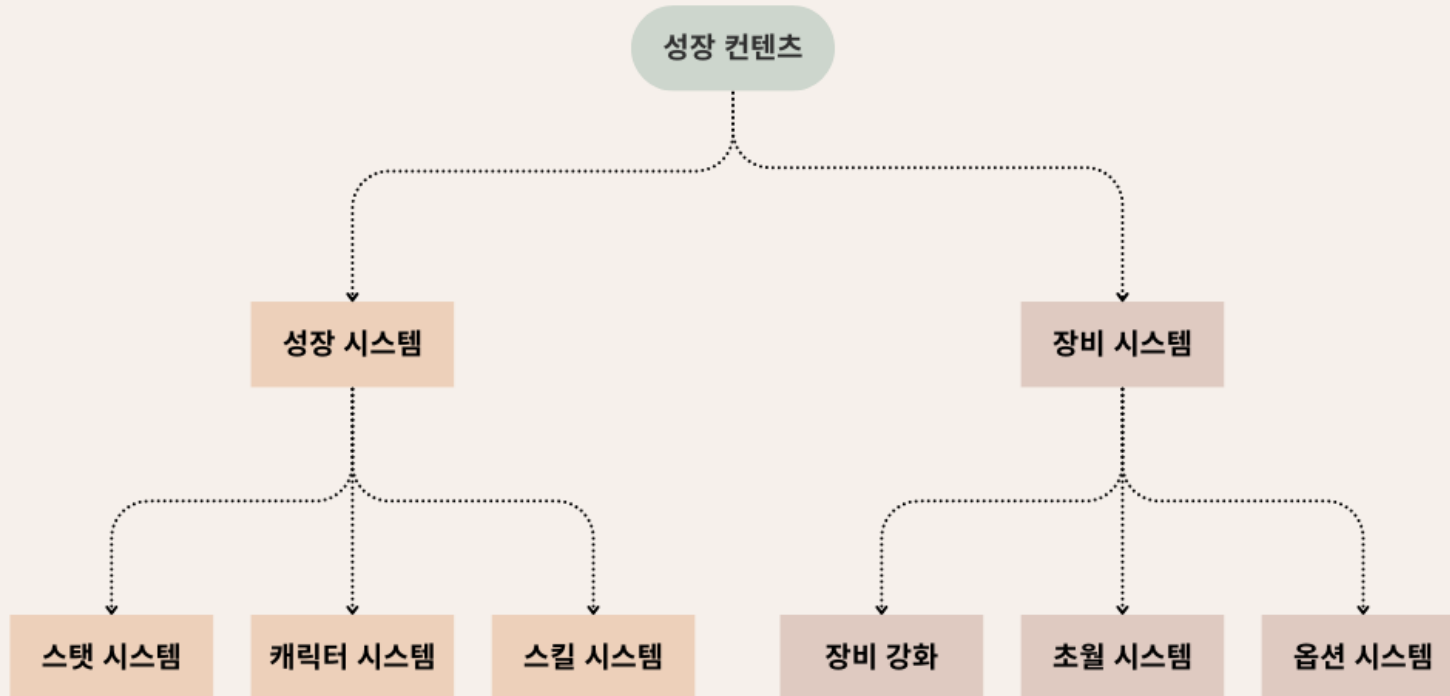
⇒ 플레이어가 성장
직관적으로 보여

- 성장 시스템

⇒ 게임내 재화

- 상세 시스템

⇒ 스테이터스 강
장비 강화 시스템



구조도

3. 게임 콘텐츠 - 성장

• 스테이터스 강화 시스템

• 정의

⇒ 플레이어의 기초 스테이터스를 강화하여 더 강력한 캐릭터의 기초 스테이터스로 치환 되어 던전 내 플레이를 지원 하는 시스템

• 목적

⇒ 더 어려운 던전을 도전하거나, 현재 클리어하지 못하는 던전을 클리어 가능하도록 플레이어를 지원 하기 위해

• 상세 시스템 또는 관련 시스템

⇒ 스테이터스 시스템, 캐릭터 시스템, 스킬 시스템



3. 게임 콘텐츠 - 성장

• 장비 강화 시스템

• 정의

⇒ 플레이어의 기초 장비를 강화하여 더 강력한 장비로
던전 내 플레이를 지원 하는 시스템

• 목적

⇒ 더 어려운 던전을 도전하거나, 현재 클리어하지 못하는 던전을
클리어 가능하도록 플레이어를 지원 하기 위해

• 상세 시스템 또는 관련 시스템

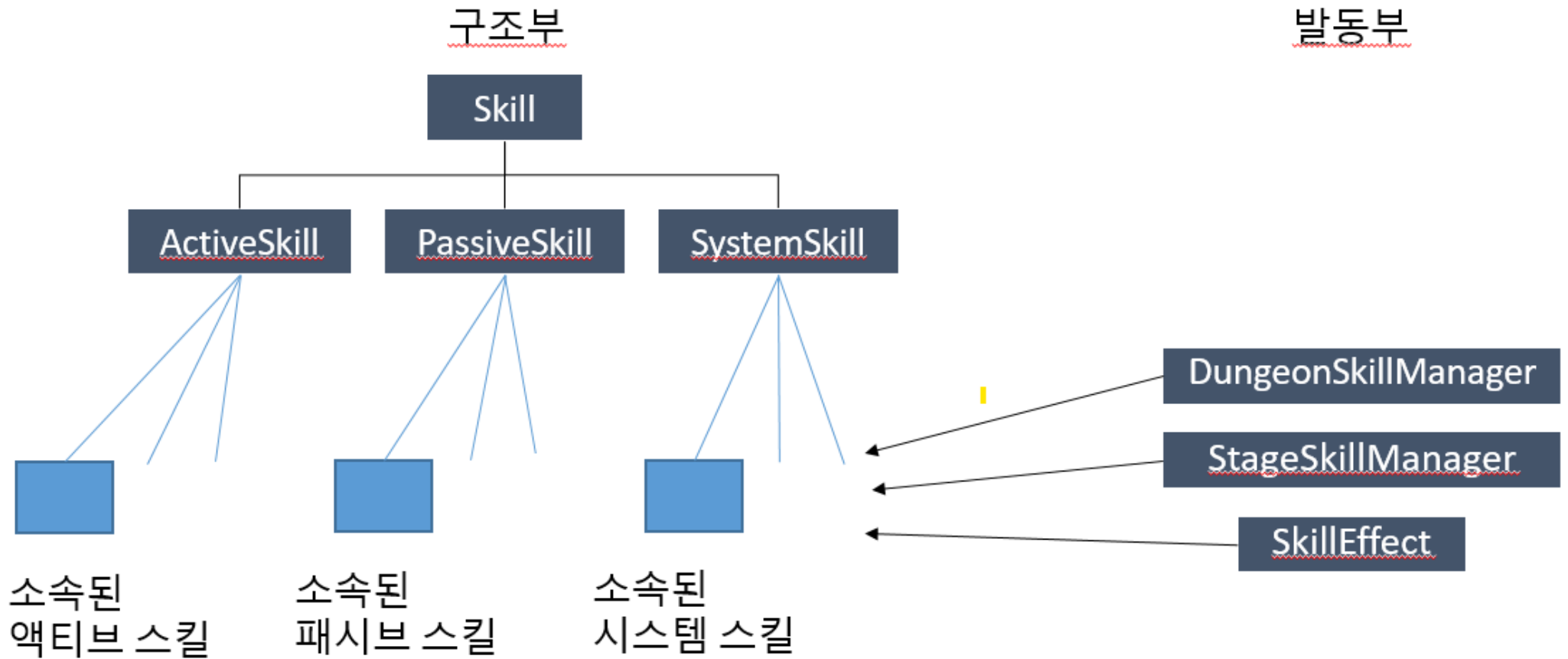
⇒ 스테이터스 시스템, 스킬 관리 시스템, 스킬 발동 시스템,
장비 초월 시스템, 장비 옵션 시스템



4. 문제와 해결 방안

- 스킬 구조 및 발동 방식

클래스 구조를 다음과 같이 설계

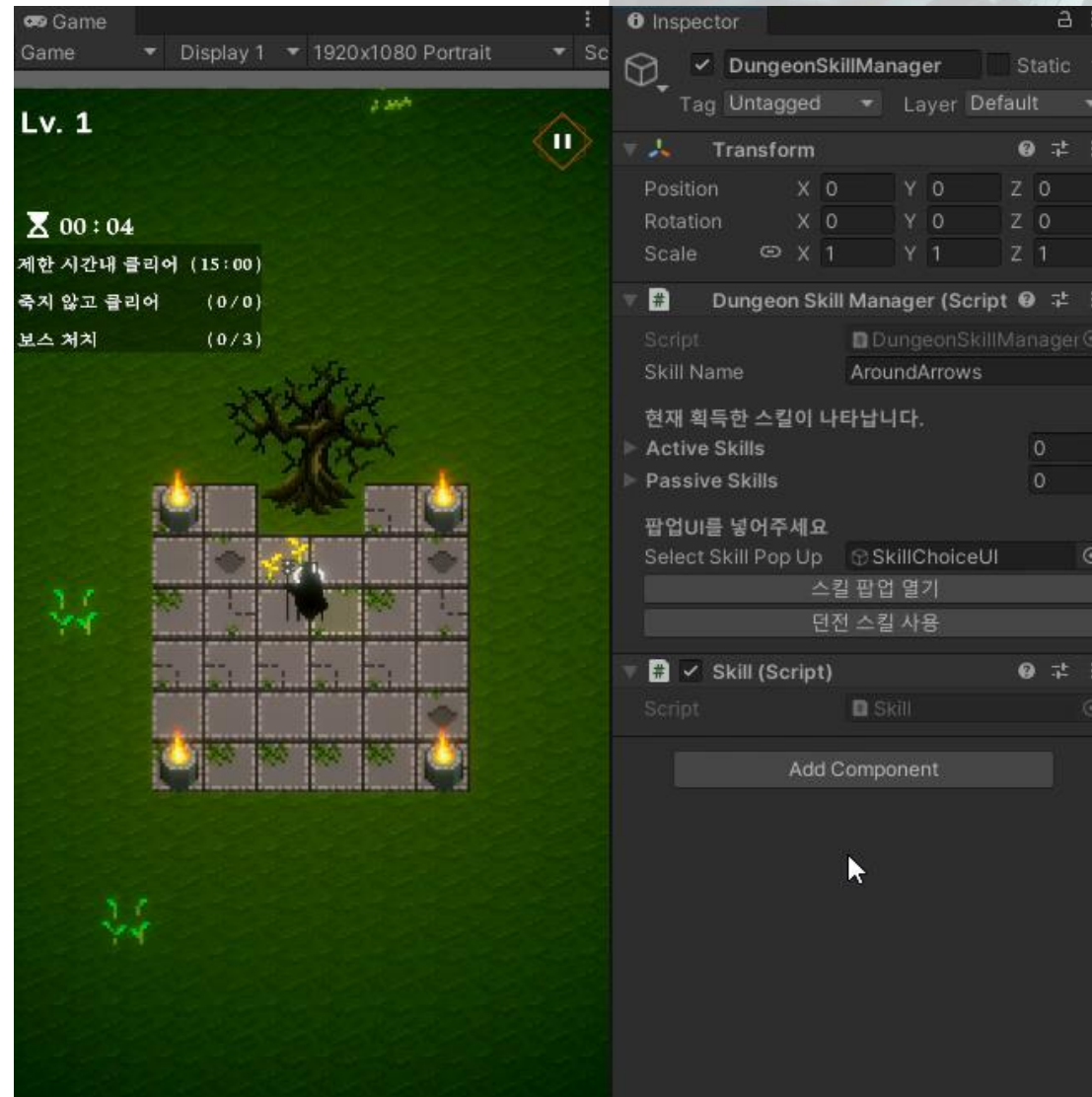


4. 문제와 해결 방안

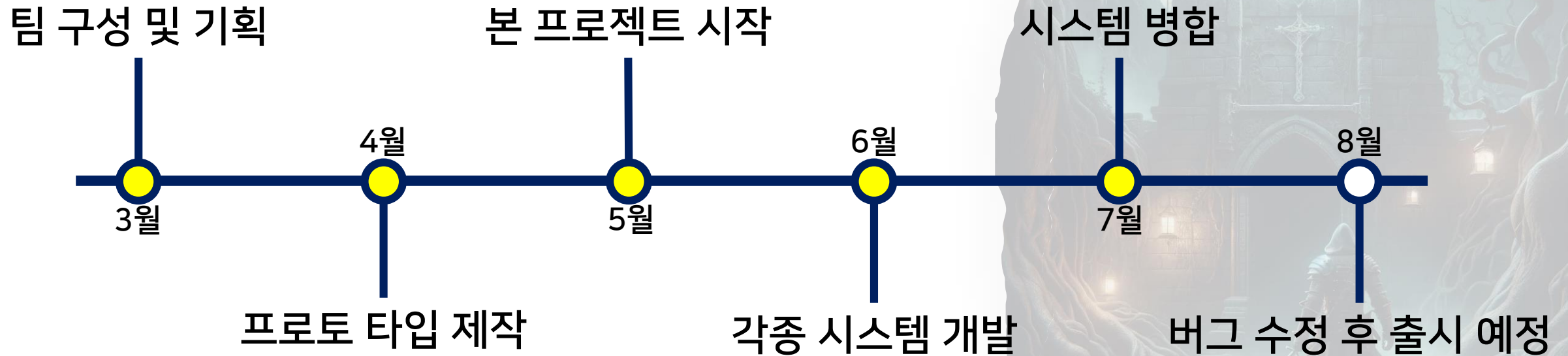
- 스킬 구조 및 발동 방식

- 해결 방법

스킬 구조를 스킬 각각의
'독립성'과 '확장성'으로 재 설계



5. 개발 일정 및 향후 계획



6. 마무리

- 협업 툴



Trello



Discord



SVN

6. 마무리

- 배운 점



개발 경험



일정 관리



소통

6. 마무리

• 팀 소개



황 인 규

- UI 전반
- 성장 시스템
- 장비 시스템
- 스테이터스 시스템



신 원 섭

- 스킬 발동 시스템
- 스킬 관리 시스템
- 꿈의 단편 시스템
- 방치 시스템



김 경 민

- 충돌 시스템
- 충돌 처리 시스템
- 아이템 시스템
- 몬스터/캐릭터 시스템