

# 귀여운 게 좋아

---

## EXPARTY

발표자: 14기 노담비

2021.06.26

# INDEX

---

01

팀 소개

02

게임 소개

03

개발 현황

04

Q&A

팀 소개

팀 소개

팀원 소개

추가 팀원

귀여운 게 좋아

# 팀 소개

팀 소개

팀원 소개

추가 팀원

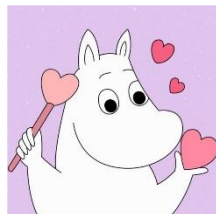
## 귀여운 게 좋아

### 팀장



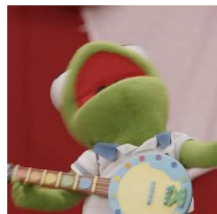
14기  
18 게임소프트 노담비

### 소프트 팀장



15기  
19 게임소프트 김예람

### 그래픽 팀장



17기  
19 게임그래픽 표수진

# 팀 소개

팀 소개

팀원 소개

추가 팀원

## 귀여운 게 좋아

### 소프트 팀원

17기

19 게임소프트 임재혁

### 소프트 팀원

17기

19 게임소프트 마동찬

### 그래픽 팀원

13기

16 게임그래픽 정새미

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

### “도트 브리더” Dot-Breeder: 도트를 기르다

장르



육성 어드벤처

시점



2D 탐뷰

플랫폼



PC

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

### “도트 브리더”

#### 조작법



- 이동 : WASD
- 상호작용 : Mouse Left Button
- 정보창 : TAB
- 설정 및 저장 : ESC

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

### “도트브리더”

타겟층



- 10~30대.
- 아기자기한 그래픽과 스토리를 좋아하는 사람.
- 공격적이지 않고 자극적이지 않는 게임을 좋아하는 사람.



# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

## 게임 목표

- 4마리의 '도트'를 모두 육성시키자
- 맵에 숨어있는 '데이터 조각'을 모으자

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

## 컨셉 레퍼런스



[도트코이]

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

## 그래픽 레퍼런스



[Remain on Earth]

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

## 그래픽 레퍼런스



[닌텐도DS 포켓몬스터 시리즈]

# 게임 소개

## 개요

## 컨셉

## 시스템

## 시스템 레퍼런스



[FORAGER]

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 시놉시스

여느 때와 다름 없이 잠에서 깨어난 **주인공**.

일어나보니 주위에는 아무도 없었고,

여기가 어디인지 어떻게 오게 됐는지 기억이 나질 않는다.

사람의 흔적을 찾으려 돌아다니던 도중 미지의 생명체 '**도트**'를 발견하는데..

그는 이 곳에서 유일한 생명체인 도트를 키우기로 마음 먹는다.

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 주인공



# 눈 떠보니 미지의 공간

# 플레이어 시점

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 도트



# 4마리의 도트

# 성장 시 수인 형태

# 한 가지의 직업

# 성장 모습의 색 구성 변화



# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 도트



# 4마리의 도트

# 성장 시 수인 형태

# 한 가지의 직업

# 성장 모습의 색 구성 변화

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 도트



1단계  
태아기



2단계  
영아기



3단계  
유아기



4단계  
청소년기



5단계  
청년기

# 5단계의 성장과정

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 도트



1단계  
태아기



2단계  
영아기

3단계  
유아기

4단계  
청소년기



5단계  
청년기

# 5단계의 성장과정

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 맵



# 4개의 섬

# 섬 고유의 자연 환경

# 각 섬마다 1마리의 도트 등장

# 시간대 밤

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 맵

맵-1

# 건물 터

# 조합기

# 도트의 교육 공간

맵-2

# 몬스터 없는 퍼즐 던전

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 픽셀 조각



# 채집 활동을 통해 획득

# 3가지 색상

# 조합하여 아이템 제작

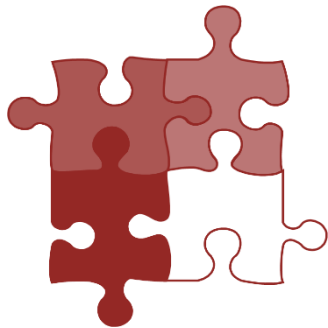
# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 데이터 조각



# 획득 시 숨겨진 스토리가 오픈

# 맵에 숨겨져 있음

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 메인 엔딩

# 메인 퀘스트를 모두 진행 했을 시  
# 도트들과 플레이어의 가족 사진이 나오며  
행복하게 잘 살았습니다.



# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 히든 엔딩

- # 데이터 조각을 모두 모았을 시
- # 멀티 온라인 가상현실 게임 속에 접속한 주인공.
- # 버그로 인해 이벤트 기간 한정으로 오픈 됐던 공간으로 스폰.
- # 도트의 정체: 떠난 NPC들이 남긴 데이터 뭉텅이
- # 데이터 조각: 미처 삭제 되지 못한 캐시(cache)

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

육성

채집

교육

조합

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 육성

### 단계

### 조건

1단계 (4비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 건축물1 제작

2단계 (8비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 건축물2 제작

3단계 (16비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 성장 아이템 I 획득, 건축물3 제작

4단계 (32비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 성장 아이템 II 획득, 건축물 4 제작

5단계 (64비트)

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 채집&조합

단계

조건

1단계 (4비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 건축물1 제작

2단계 (8비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 건축물2 제작

3단계 (16비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 성장 아이템 I 획득, 건축물3 제작

4단계 (32비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 성장 아이템 II 획득, 건축물 4 제작

5단계 (64비트)

# 게임 소개

개요

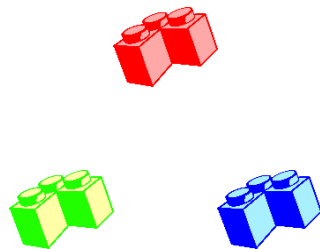
컨셉

시스템

## 채집



상호작용



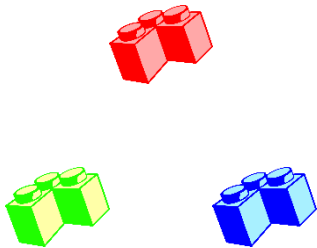
# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

조합



조합기



?

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 조합



[FORAGER]

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 교육

### 단계

### 조건

1단계 (4비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 건축물1 제작

2단계 (8비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, **스킬 스탯 N이상**, 건축물2 제작

3단계 (16비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 성장 아이템 I 획득, 건축물3 제작

4단계 (32비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, **스킬 스탯 N이상**, 성장 아이템 II 획득, 건축물 4 제작

5단계 (64비트)



# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 교육

숲  
벌목

얼음  
낚시

사막  
도예

화산  
암벽 오르기

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 교육



# 맵-2의 교육 공간에서 진행

# 제한 시간 내에

# 주어진 패턴 입력 성공 횟수 만큼

# 도트의 스킬 스탯 증가

[동물농장 과일깎기 기네스북]

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 교육

숲  
곰, 나무꾼

얼음  
펭귄, 낚시꾼

사막  
고양이, 장인

화산  
용, 길드마스터

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 건축

### 단계

### 조건

1단계 (4비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 건축물1 제작

2단계 (8비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 건축물2 제작

3단계 (16비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 성장 아이템 I 획득, 건축물3 제작

4단계 (32비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 성장 아이템 II 획득, 건축물 4 제작

5단계 (64비트)

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 건축

# 맵-1 건물의 터

# 도트 성장마다 레시피 오픈

# 재료를 모두 모으면 조합 가능

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 건축

# 건축물 1 외벽 / 건축물 2 침대 / 건축물 3 장식1 / 건축물 4 장식2

	건축물1 외관	건축물2 침대	건축물3 장식1	건축물4 장식2
숲	통나무집+물레방아	라탄 요람침대	벽난로	테이블 톱, 공예품
얼음&바다	이글루	썰매 침대	낙시용품 진열대	바닥 수족관
사막	텐트와 천막	해먹 침대	물레, 접시, 그릇	진흙화로, 물병
화산	2층 복층 건물	테이블 (원형, 주점)	게시판(의뢰,현상금)	휘장 (내부 외부)

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 던전

### 단계

### 조건

1단계 (4비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 건축물1 제작

2단계 (8비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 건축물2 제작

3단계 (16비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 성장 아이템 I 획득, 건축물3 제작

4단계 (32비트)

총 픽셀 조각 수 N이상, 스킬 스탯 N이상, 성장 아이템 II 획득, 건축물 4 제작

5단계 (64비트)

# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 던전



# 몬스터 없는 퍼즐 던전

# 스토리 진행 중에 던전 등장



# 게임 소개

개요

컨셉

시스템

## 던전

# 미로 탈출 게임  
# 버튼을 활성화 해 막힌 미로를 탈출

숲

얼음  
& 바다

# 빙판 게임  
# 기둥에 부딪힐 때 까지 직진

# 기억력 게임  
# 길 패턴을 기억해서 패턴 그대로

사막

화산

# 쌓기 게임  
# 같은 모양의 석순을 쌓아라

# 게임 소개

개요

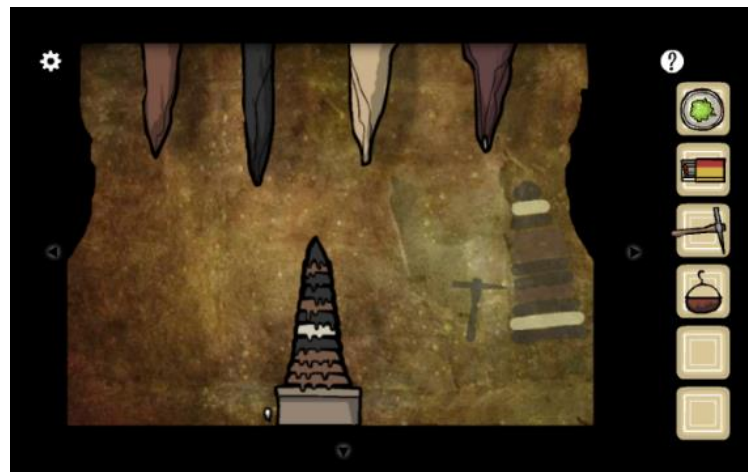
컨셉

시스템

## 던전



[마비노기]



[Cube Escape - The Cave]

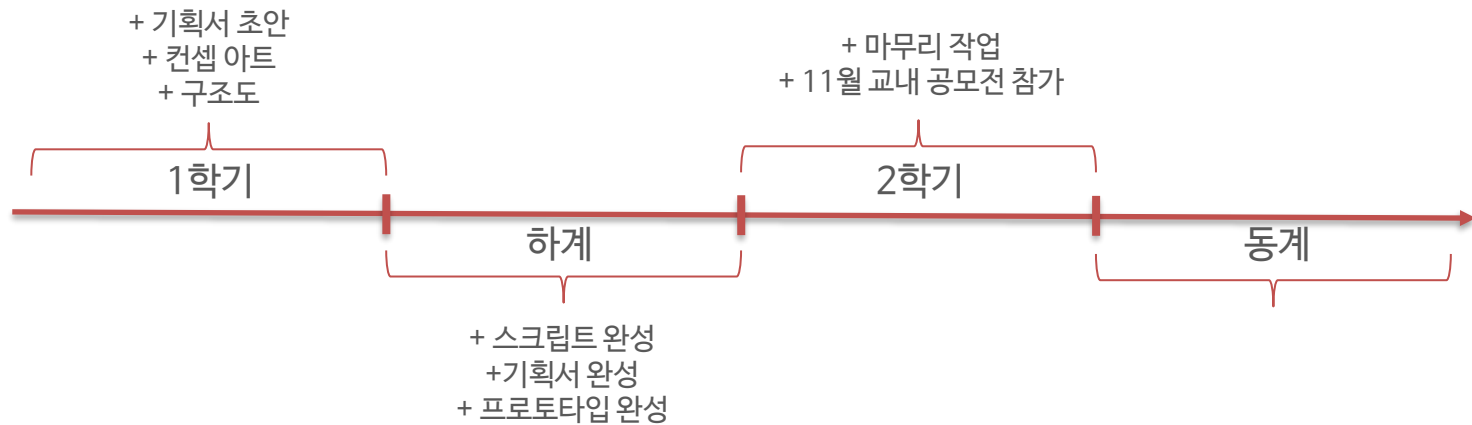
# 개발 현황

## 일정

## 기획

## 소프트

## 그래픽



# 개발 현황

일정

기획

소프트

그래픽



## 도트 브리더 기획서

소속	홍익대학교 게임학부 EXDIO
팀	귀여운게 좋아
이름	노답비

수정내역

이름	일시	내용
노답비	2021.05.15	초안작성
노답비	2021.06.25	팀원들과 내용 공유 후 수정

## 목차

1. 개요	1
1.1. 문서 목적	1
1.2. 용어 설명	1
2. 팀 소개	2
2.1. 팀 소개	2
2.2. 팀원 소개	2
2.3. 개발 일정	2
3. 게임 소개	3
3.1. 개요	3
3.1.1. 게임 제목	3
3.1.2. 장르	3
3.1.3. 플랫폼	3
3.1.4. 제작법	3
3.1.5. 게임 목표	4

3.1.6. 개발 툴	4
3.2. 타겟층	4
3.3. 게임 방식	4
3.4. 레퍼런스	5
3.4.1. 시스템 레퍼런스	5
3.5. 게임 컨셉	6
4. 게임 컨셉	7
4.1. 시놉시스	7
4.2. 주인공	7
4.3. 도트	8
4.4. 배경	9
4.4.1. 섬	9
4.5. 오브젝트	10
4.5.1. 픽셀 조각	10
4.5.2. 데이터 조각	10
4.6. 게임 화면	11
4.6.1. UI	11
4.7. 연딩	12
4.7.1. 연딩 조건	12
4.7.2. 히든 연딩 조건	12
5. 게임 시스템	13
5.1. 이동	13
5.2. 육성	13
5.2.1. 성장 조건	13
5.2.2. 성장 중 이벤트	13
5.3. 채집	13
5.4. 조합	13

5.5. 교육	14
5.6. 연전	15
5.6.1. 숲	15
5.6.2. 사막	15
5.6.3. 열음	15
5.6.4. 화산	15
5.7. 건축	16

# 개발 현황

일정

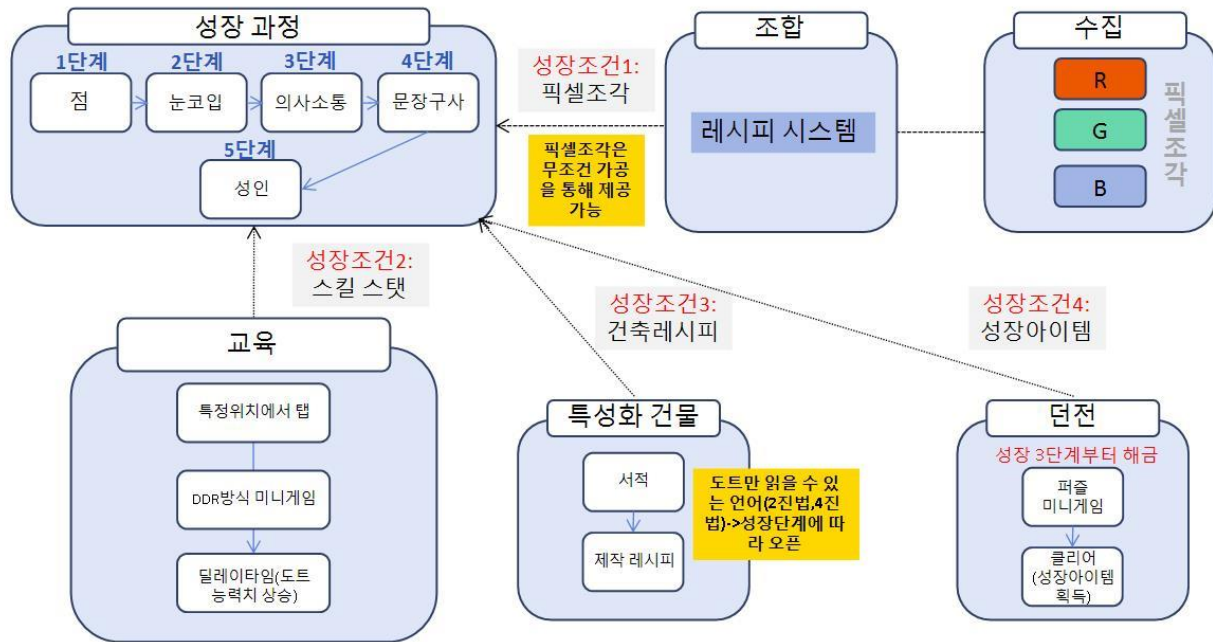
기획

소프트

그래픽

게임 주요 콘텐츠와 육성 시스템 구조도

원본



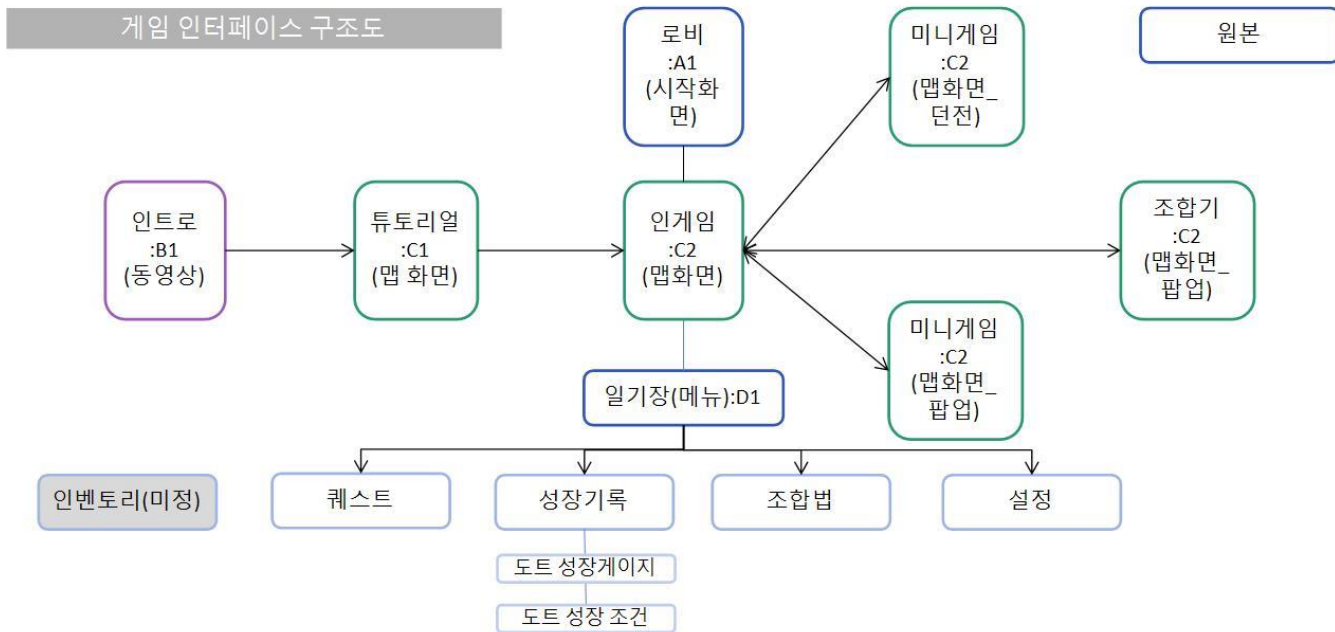
# 개발 현황

일정

기획

소프트

그래픽



# 개발 현황

일정

기획

소프트

그래픽

주인공 시안



모험가

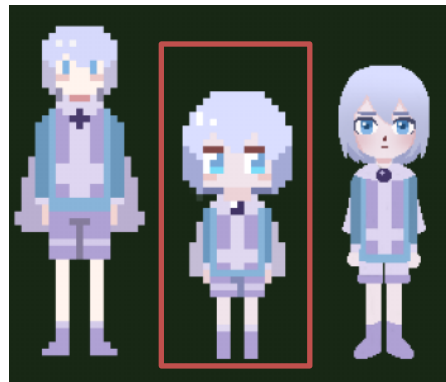


엘프



마법사

주인공 시안\_최종



# 개발 현황

일정

기획

소프트

그래픽

도트 컨셉 (숲, 사막)





# 개발 현황

일정

기획

소프트

그래픽

도트 컨셉 (얼음바다, 화산)



**Q&A**

**THANK YOU**

---