



가제(H)

프로젝트 명칭 [Project Name]	미정
문서 이름 [Documents Name]	[가제][Proposal]제안서
버전 [Version]	v.0.0.1
최초 제작일 [Creation]	2024.06.02
최종 수정일 [Modify]	2024.06.02
이름 [Name]	한승우

버전	일자	작성자	내용
V.0.0.1	2024.06.02	한승우	최초작성

Chapter 1. 개요 | Introduction

I 탑워 장르란?

- » 물려오는 적과 아이템을 공격해서 오래 생존하는 or 스테이지를 클리어하는 방식 (뱀서류 + 슈팅 장르)
- » 무작위 아이템을 획득 하거나 무작위 스킬을 획득 -> 시간이 지날 수록 플레이가 유동적으로 변화하는 로그라이크적 요소
- » 적 혹은 아이템 상자의 체력 수치가 직관적임 (숫자만 존1나 크게)

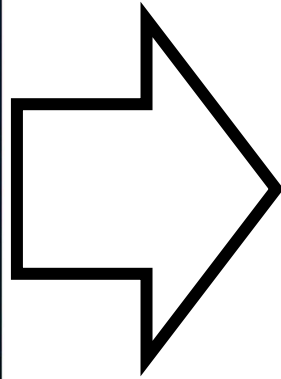


II Problem 1

» 최근 급속도로 노출되는 '탑워'광고. 실상은 빈 껍데기 뿐



✕ 같은 탑 워 광고 top war 4



Ⅲ 시장조사

» 탐워 광고처럼 실제로 플레이 가능한 게임은 STEAM에 무료로 출시한 Arrow a Row



» PCU 1258 / 현재는 DAU 300명대 유지 중

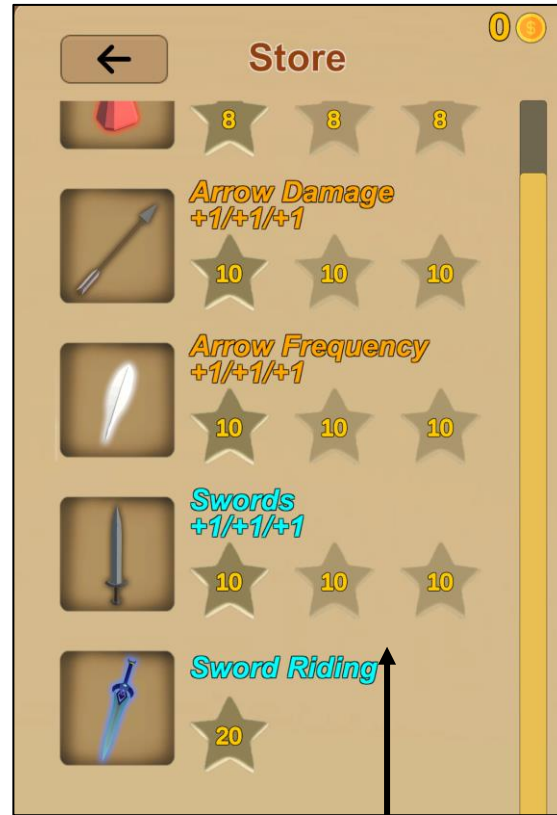


IV Problem 2



1. 존나 구린 아트웍

- 죽여버리고 싶은 비주얼과 폰트



2. 부실한 성장요소

- 단 5개 요소를 1~3단계 까지 성장 가능



3. 확장성의 부재

- 플레이어는 활을 쓰는 궁수로만 플레이
- 게임 내 휘발적인 성장요소로는 게임플레이가 크게 달라지지 않음
- * 공속/탄환 개수 늘리기 / 공격력 늘리기 / 이동속도 증가

V 결론

» 저렇게 만들어도 DAU 300명대 유지 중인데, 부족한 요소를 추가하고, 다듬으면 잘 팔리지 않을까?

1. 3D / 2D 혼합형 아트웍

> 캐릭터 / 몬스터 -> 2D 도트

> 배경 / 이펙트 -> 3D



2. 성장요소와 확장성 추가

> 탐위류 + 성장요소와 확장성 부여

> 캐릭터 및 직업

- 직업에 따라서 일반 공격/무기 규격화

- 캐릭터에 따라서 성능 차이 부여

[1] 스테이터스 -> 레벨업을 통해 일부 능력치 상승

[2] 기본 스킬

[3] 외형

- 성 등급 (★★★) 에 따른 외형 변화

- 레벨 업 한 캐릭터를 합성해서 성 등급 올리기 가능

> 스테이지

- 원하는 캐릭터를 총 3마리 까지 배치

- 스테이지는 끝이 존재하나, 매우 긴 플레이타임을 가짐.

ex) 뱀파이어 서바이벌

3. 지속 플레이 요소

> 장비 / 캐릭터는 가차를 통해 획득

- 태생 1성 -> 성장해서 3성의 가치를 가질 수 있는 캐릭터

- 태생 3성 -> 돈을 지르지 않으면 획득할 수 없는 레어 캐릭터

> 스킬 해금 (업적 완수)

- 캐릭터가 성장하면 인 게임 내 스킬 풀에 새로운 스킬 해금 (성장 보상)

- 특정 캐릭터를 획득하면 스킬 풀에 새로운 스킬 해금

- 게임 내 특정 조건을 완수하면 새로운 스킬 해금

> 캐릭터 성장

- 스테이지 클리어시 경험치 발행

- 레벨업 시 -> 스테이터스 상승

- 성 등급이 올라가면 레벨 제한 상승 / 고유 스킬 해금

I 플레이 방식 [1]

5. 보물상자

· 보물상자는 별도의 체력이 존재

50 → 0

 → 

· 보물 상자를 파괴하면 스킬 획득



존나빠르게쏘기
그냥 저나 빠르게 쏩니다



존나달리기
아무도 날 막을 수 없으셈 ㅋㅋ

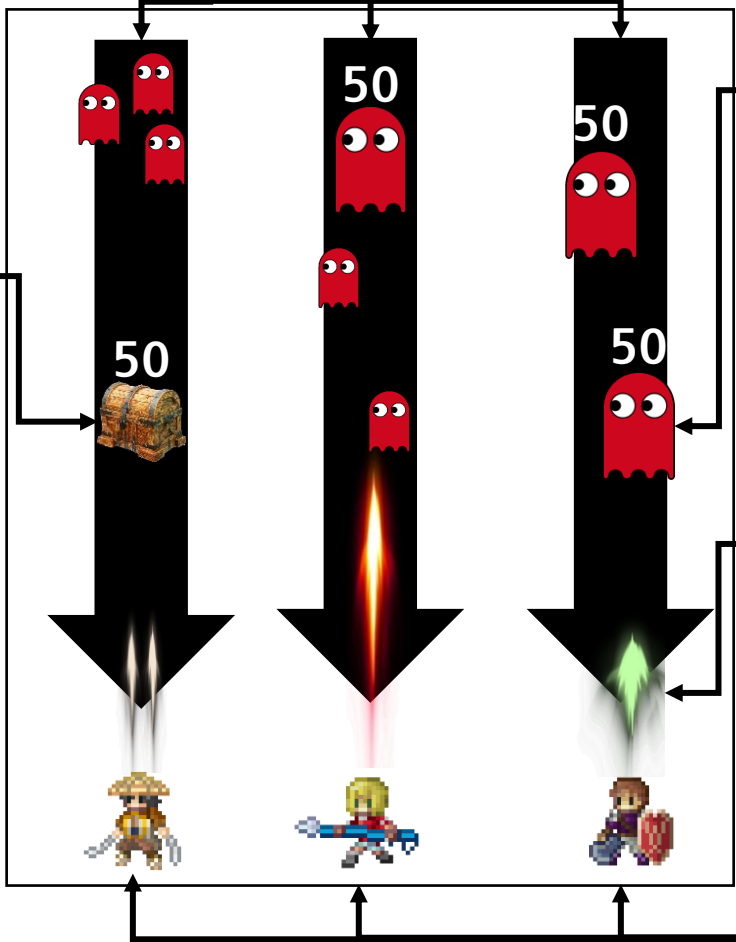


아바다케다브라
그냥 다 뒤져라

1. 몬스터 생성 방식


· 3방향으로 몰려온다

· 게임 내 시간 수치 기준으로 몬스터 그룹 불러옴




2. 몬스터

· 풀 몸은 HP가 별도로 표기되지 않음



· 풀 몸 이상부터는 HP가 직관적인 숫자로 표기



49..48

3. 캐릭터 공격 및 스킬

· 각 캐릭터는 공격속도에 의해 n초간 자동 공격




· 스킬은 직접 획득하거나, 상자를 부순 캐릭터만 획득함



4. 캐릭터 조작

· 각 캐릭터를 터치해서 좌,우 조작 (개별 조작)

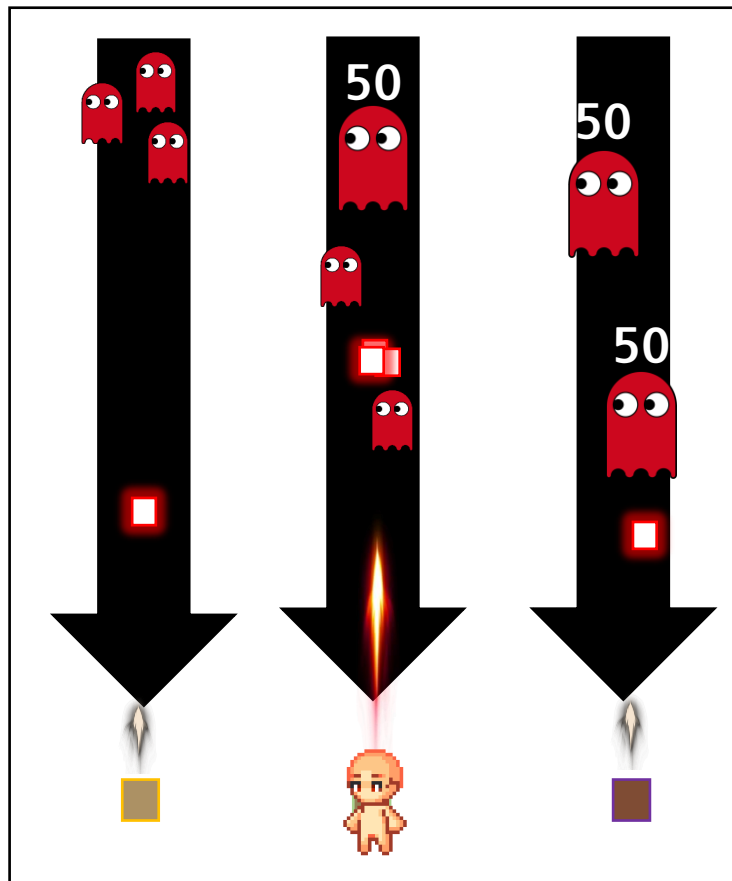


· 플레이어는 각 캐릭터를 상황별로 적절히 배분

- 3갈래로 오는 적들에게 화력 분배

· 레이어는 배치한 캐릭터 순서지만, 편의성 기획 추가 고려

I 플레이 방식 [2]



인 게임에서의 캐릭터 성장

- 캐릭터는 총 3단계가 존재
- 1단계 : 도트 쪼가리 형태
 - 처음에는 1단계로 시작
 - 직업 / 캐릭터 분류 상관없이 공통된 공격 사용
 - 이 단계에서 체력이 떨어지면 사망
 - 사망한 캐릭터는 아이템 획득 전까지 복구 불능 (인게임)



- 2단계 : 사람 형태
 - 이때부터 직업 고유의 기본공격 사용
 - 공통된 리소스 사용
 - 체력이 일정 비율 줄어들면, 1단계로 돌아 감



- 3단계 : 최종 형태
 - 이때부터 캐릭터 고유의 기능 (공격 스킬)사용 가능
 - 체력이 일정 비율 줄어들면, 2단계 혹은 1단계로 돌아 감



- 게임오버
 - 모든 캐릭터가 사망하면 게임오버 (당연)

성장 방법

- 도트를 획득한 캐릭터는 성장 가능
- 도트를 일정 포인트 획득 시 다음 단계로 성장



- 도트는 몬스터를 처치 시 생성
- 드랍 확률에 의해 생성



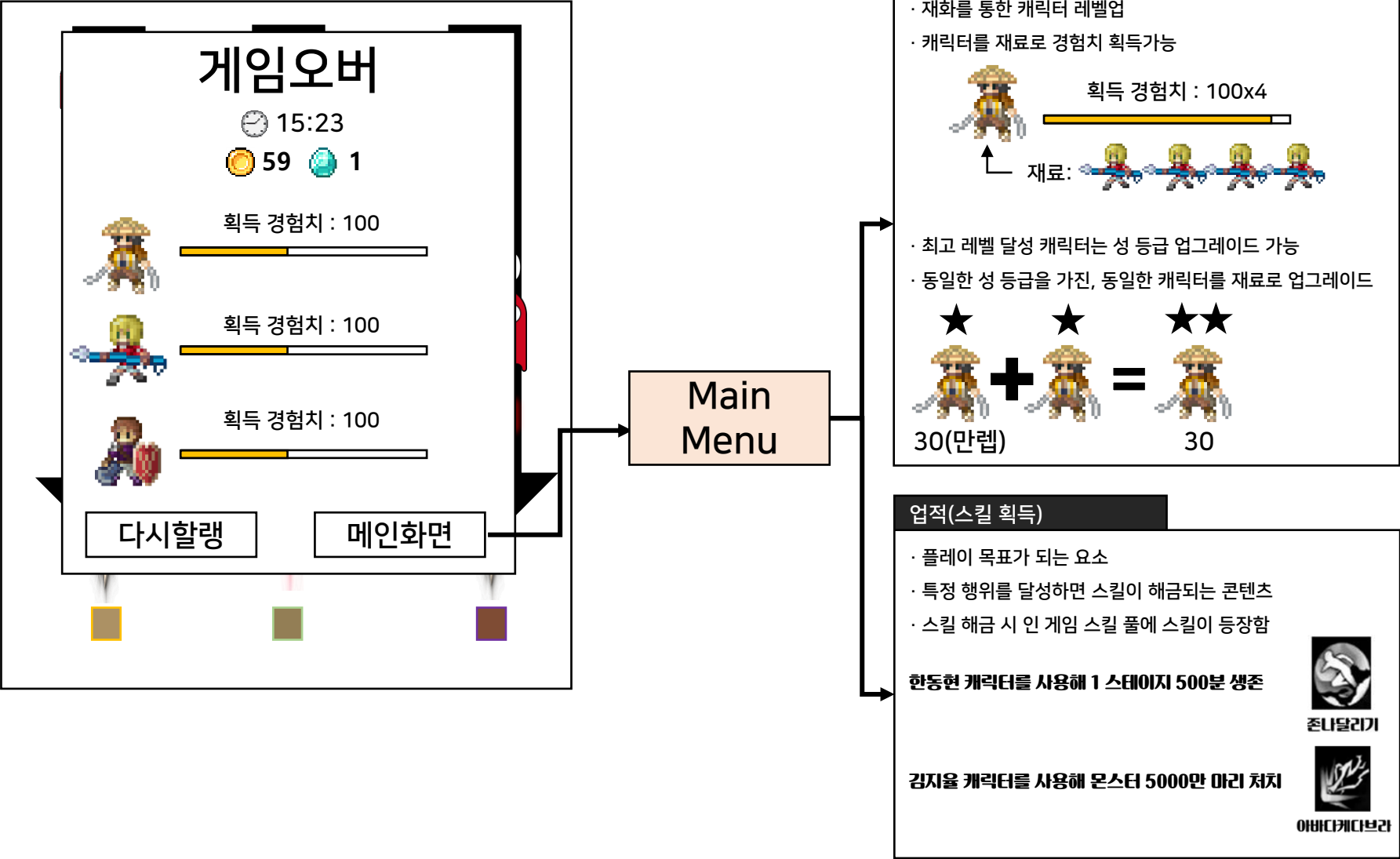
- 3단계(최종형태)에서 도트 획득 시 스킬 획득
- * 도트가 체력 회복 기능은 없음



- 플레이어는 어떤 캐릭터에게 도트를 먹일지 선택

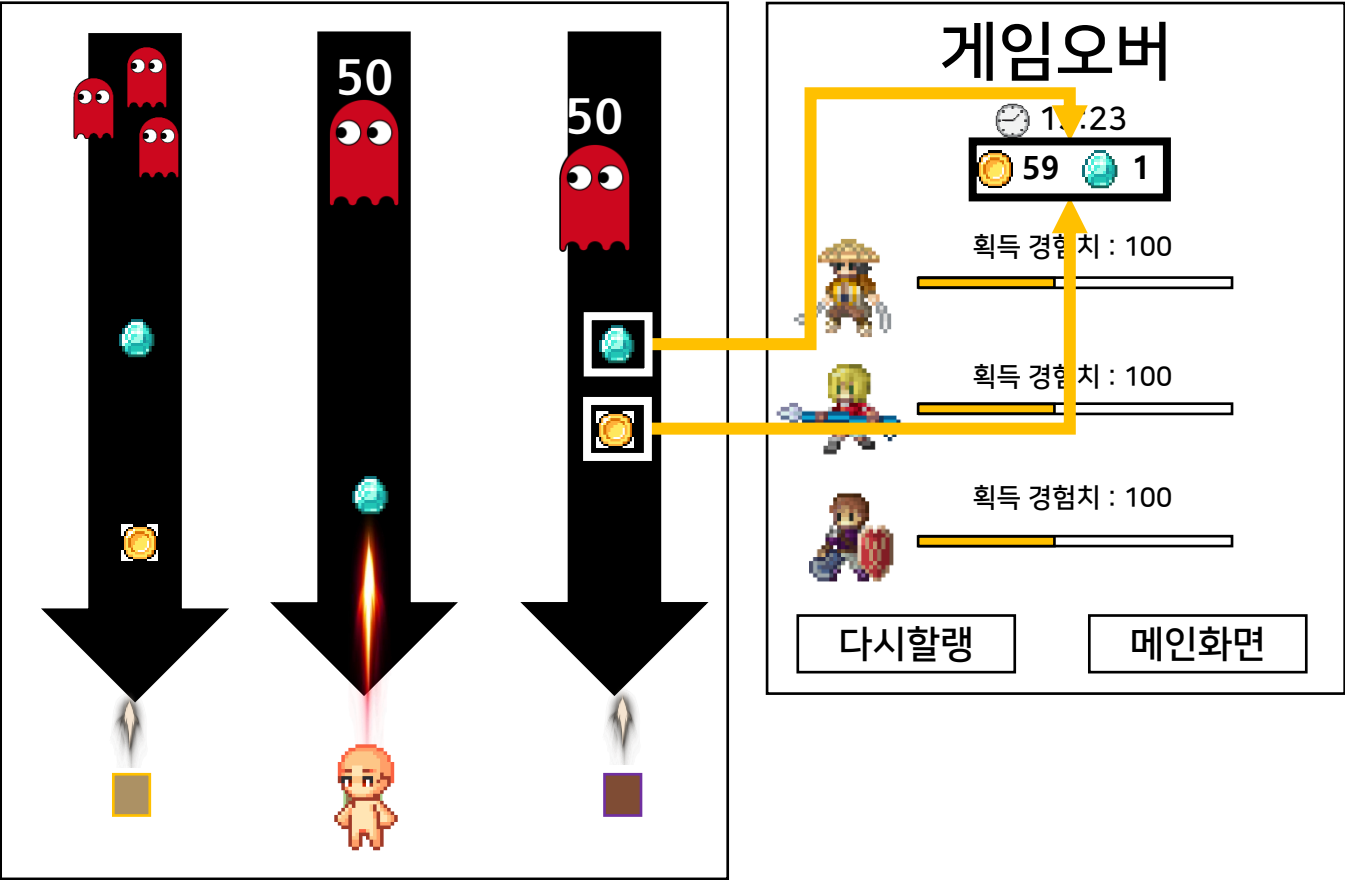


I 업그레이드 및 업적



II BM (가차)

» 인 게임에서 획득 하는 무료 재화 및 유료 재화로 가차 가능



우리는 인 앱 결제로 돈 벌니다

· 가차는 2가지 종류가 존재 함

무료 가차

좋은 캐릭터가 나올 것처럼
꾸며 놓았지만
저나 구린 캐릭터만 나옵니다 ㅜㅜ

뽑기 100

유료 가차

좋은 캐릭터가 나올 수도 있지만
확률이 낮음 ㅜㅜ
우리도 먹고 삽시다

뽑기 100

· 무료 가차

- 캐릭터 성장 재료를 공급하기 위한 요소 (레벨업 / 성 등급 업그레이드)
- 무료 재화의 주요 소모 처

· 유료 가차

- 성능이 좋은 캐릭터가 나올 수 있는 가차
- 수집하고 싶은 욕구가 들만 한 고퀄 캐릭터를 풀에 넣음
- 기본 가격을 높게 책정함 -> 우리의 목표는 신규 유저 패키지 판매다!

ex) 강 유료 재화 100개에 만원

신규 유저 패키지

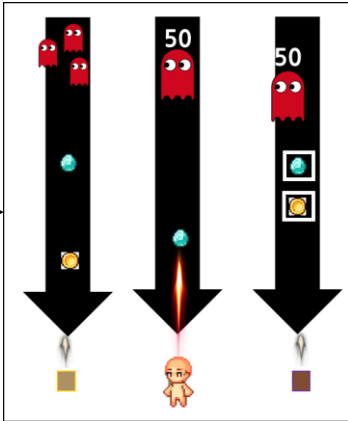
크리스탈 500개에 2천원!!
무친 정신나간 효율
우리 다 굶어 죽을듯 ㄹㅇ ㅋㅋ

최단기간 PU Rate 상승 목표
ARPU는 1000~2000원 사이
왜냐하면 우리 다 바쁘니까..

Chapter 4. 협업 | Collaboration

I 데이터 작업 방식

» CSV 파싱 사용



Dungeon.xlsx

ID(중복불 네이밍 규칙)		현재 상태 이름		출현 몬스터 아이디 (전투력 EASY)		메타 아이디; 클리어 보상 드랍인포 아이디 (,는	
ID	ENUM_ID	@STATE[enum:UNIT_TEST]	NAME[lc_string:50]	DROP_MONSTER_GROUP_ID_EASY[Drop UNIT_TEST1_MONSTER_01]	@META_ID	DROP_REWARD_ID[e_string:9000]	
899901	D_UNIT_TEST1	UnitTest	NAME_D_UNIT_TEST1	UNIT_TEST1_MONSTER_01	None	UNIT_TEST1_ITEM_01	
899902	D_UNIT_TEST2	UnitTest	NAME_D_UNIT_TEST2	UNIT_TEST1_MONSTER_01	None	UNIT_TEST1_GOLD_01	
899903	D_UNIT_TEST3	UnitTest	NAME_D_UNIT_TEST3	UNIT_TEST1_MONSTER_01	None	UNIT_TEST1_ITEM_01	
899904	D_UNIT_TEST4	UnitTest	NAME_D_UNIT_TEST4	UNIT_TEST1_MONSTER_01	None	UNIT_TEST1_ITEM_01	

MonsterGroup.xlsx

ID(중복불 네이밍 규칙)		현재 상태	그룹 이름	패널티 여부	포메이션	설정된 몬스터들 (최대 5개)	LEVEL(1)[int]	MONSTER_ID(2)[Actor]	LEVEL(3)[int]	MONSTER_ID(3)[Actor]	LEVEL(4)[int]	MONSTER_ID(4)[Actor]	LEVEL(5)[int]	MONSTER_ID(5)[Actor]
ID	ENUM_ID	enum:UNIT_TEST	NAME[string:100]	Position[boolean]	FORMATION_TYPE	BOSS_PHASE_ID(2)[Actor]		MONSTER_ID(1)[Actor]		MONSTER_ID(2)[Actor]		MONSTER_ID(3)[Actor]		MONSTER_ID(4)[Actor]
999999	UNIT_TEST1_MONSTER_01	UnitTest	몬스터 그룹	1 Type0	NULL	AC_UNIT_TEST1	1	AC_UNIT_TEST1	1	AC_UNIT_TEST1	1	AC_UNIT_TEST1	1	NULL
999998	MONGROUP_TEST	UnitTest	몬스터 그룹	1 Type1	NULL	AC_UNIT_TEST1	1	AC_UNIT_TEST1	1	AC_UNIT_TEST1	1	AC_UNIT_TEST1	1	NULL
0	901000.MS_AD_LN_0001_wave1	Live	모험	1 Type1	NULL	AC_BOSS_GALE_001	1	NULL	1	NULL	1	NULL	1	NULL

Actor.xlsx

ID(중복불 네이밍 규칙)		현재 상태	타어	등급	역할이군	AttackType	직업	속성	성별	캐릭터 이름	캐릭터에 관련된 설명
ID	ENUM_ID	@STATE[enum:UNIT_TEST]	Tier	GRADE[enum:Tier1~Tier4]	ROLE_TYPE[enum:ER_CLASS_TY]	ELEMENT[enum:ER_ELEMENT]	SEX[enum:Male~Female]	NAME[lc_string:50]	@DESC[l_string:50]		
0 TEST0	199999 AC_UNIT_TEST0	UnitTest	Tier1	S1	AttackType	Warrior	Fire	Male	NAME_UNIT_TEST0_ACTOR	DESC_UNIT_TEST0_ACTOR	
0 TEST1	199998 AC_UNIT_TEST1	UnitTest	Tier2	S2	StaminaType	Warrior	Frozen	Male	NAME_UNIT_TEST1_ACTOR	DESC_UNIT_TEST1_ACTOR	
0 TEST2	199997 AC_UNIT_TEST2	UnitTest	Tier3	S3	DefenseType	Warrior	Fire	Male	NAME_UNIT_TEST2_ACTOR	DESC_UNIT_TEST2_ACTOR	
0 TEST3	199996 AC_UNIT_TEST3	UnitTest	Tier4	S4	SpecialType	Warrior	Fire	Male	NAME_UNIT_TEST3_ACTOR	DESC_UNIT_TEST3_ACTOR	

Chapter 4. 협업 | Collaboration

II 일감 툴

» 구글 스프레드 시트 및 Jira 사용 (협의 후 결정)

프로젝트 / Project Dot

KAN 보드

Q 검색

SH

+

대기중 1

진행중

아침에 일어나야 하는데 계속 점심에 일어나게 되는 현상

KAN-1

SH

+ 이슈 만들기

에픽 추가 / KAN-1

아침에 일어나야 하는데 계속 점심에 일어나게 되는 현상

첨부

하위 이슈 추가

이슈 연결

설명

현상 설명

아침에 일어나야하는데 계속 12시에 일어나게 되는 현상이 발생중입니다.

재현 스텝

1. 알람을 9시에 맞추기

2. 새벽 4시에 잠들기

3. 점심 12시에 일어남

수정 방향

캐릭터가 아침 9시에 일어나야 합니다.

대기중

작업

세부 사항

담당자

SH sw Han

레이블

없음

상위 항목

새 항목

없음

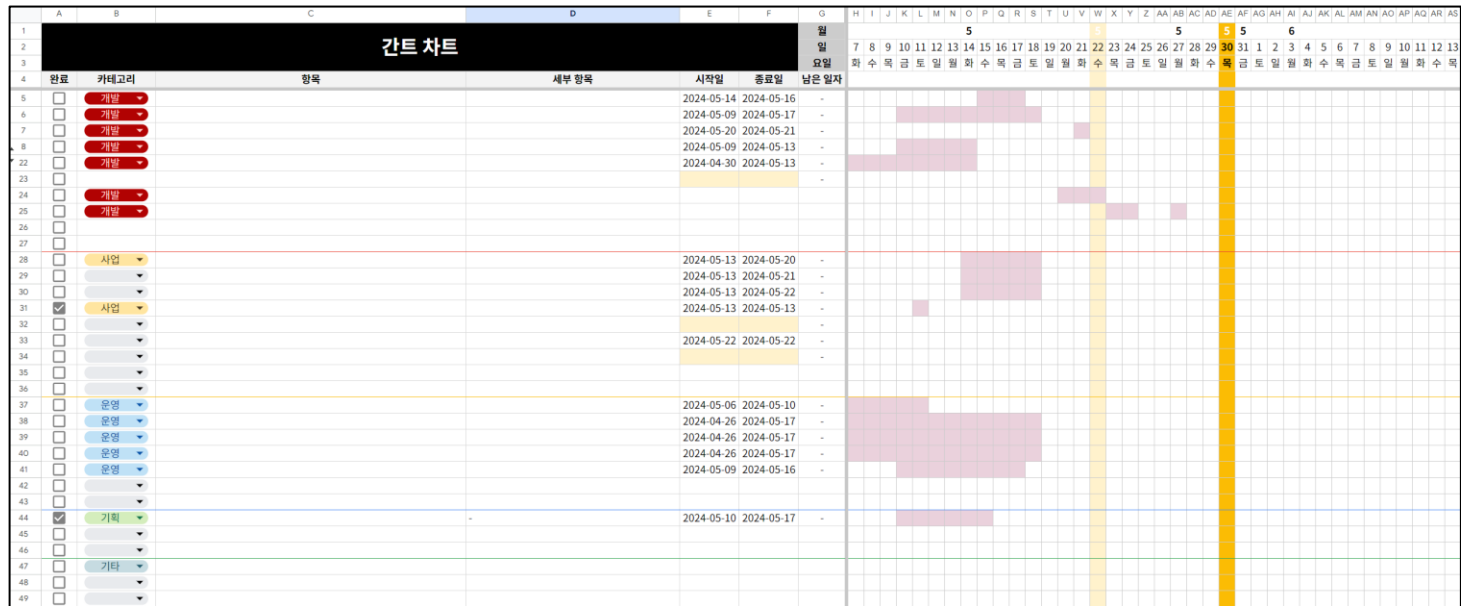
보고자

SH sw Han

만들 16분 전

업데이트 5초 전

구성

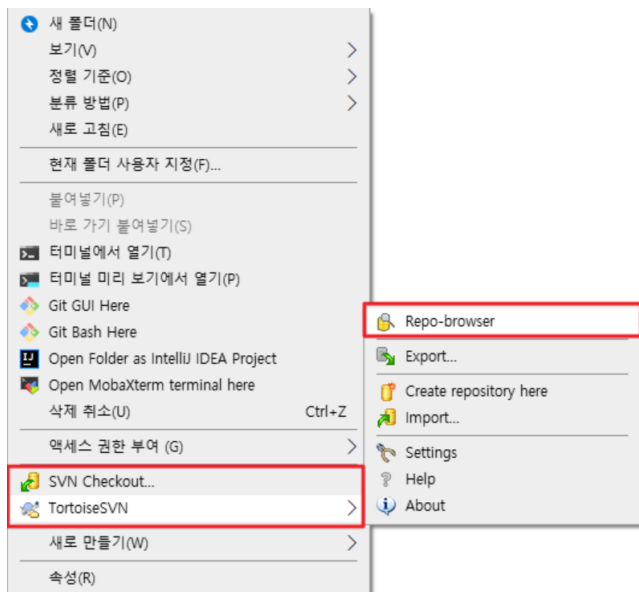


III 버전 관리툴

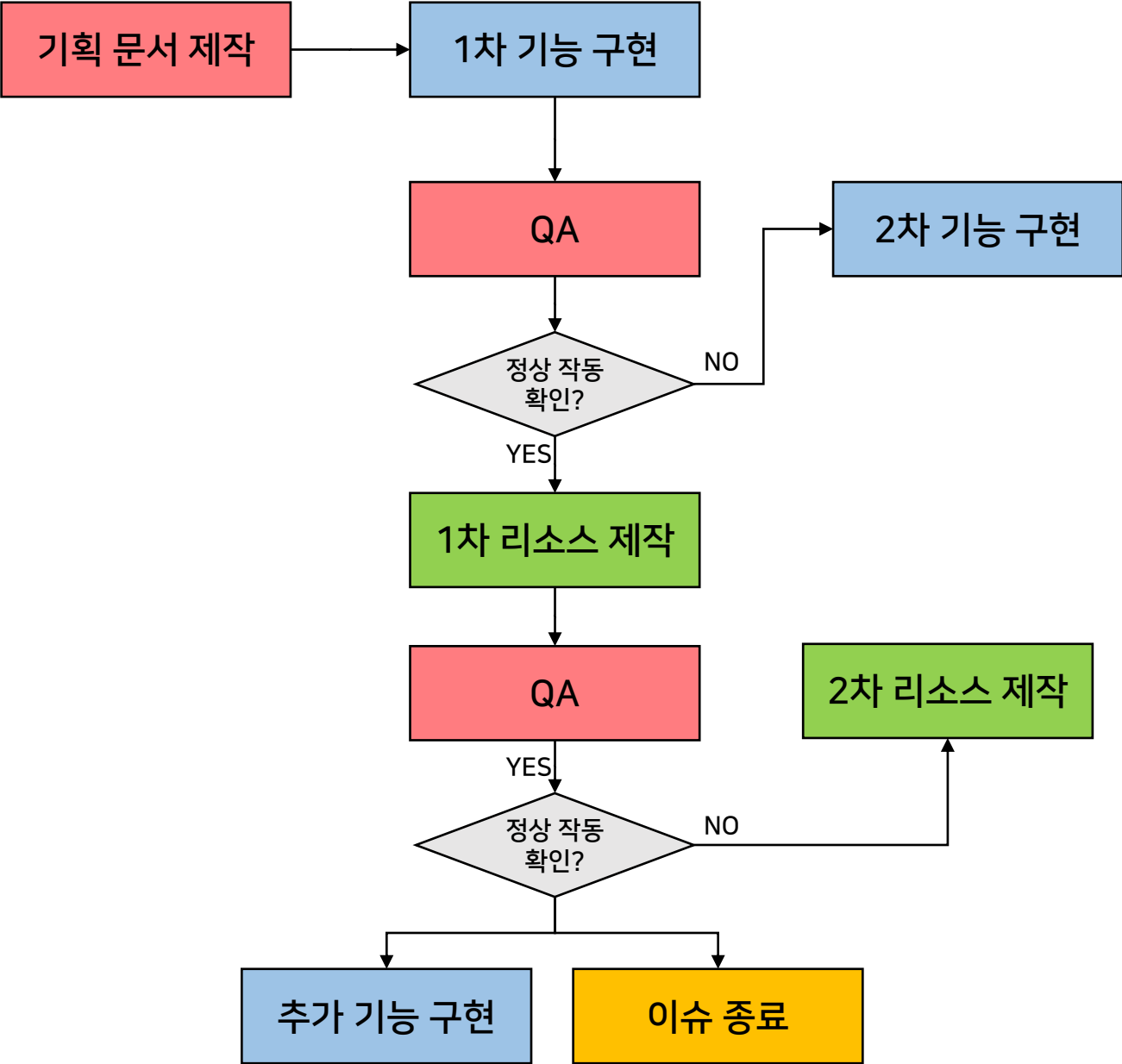
» SVN 사용 (이건 플머측과 협의 후 결정)



TortoiseSVN



IV 협업 방식



Chapter 4. 협업 | Collaboration

V 예상 공수

기획 ▼	전투 기획	전투 규칙 및 관련 기능 디자인
기획 ▼	레벨 디자인	던전 밸런스 및 재미 디자인
기획 ▼	재화 밸런스	재화 발행,수급 / 스킬 및 캐릭터 관련 밸런스
기획 ▼	사운드 / 텍스트 / QA	짤처리 작업
기획 ▼	시스템 / 콘텐츠	인 게임 / 아웃 게임 기능
기획 ▼	캐릭터 기획	캐릭터 및 스킬
아트 ▼	인 게임 캐릭터 아트 및 애니 (스프라이트)	플레이어 및 몬스터
아트 ▼	인 게임 / 아웃게임 UI	아이콘 , UI 제작 / 텍스트 폰트 / 배치 등
아트 ▼	캐릭터 원화	플레이어 캐릭터 원화 제작 (인포메이션,초상화)
기타 ▼	스킬 이펙트/파티클 에셋	
기타 ▼	UI 에셋	
기타 ▼	배경 및 터레인 에셋 (3D)	

End of Document