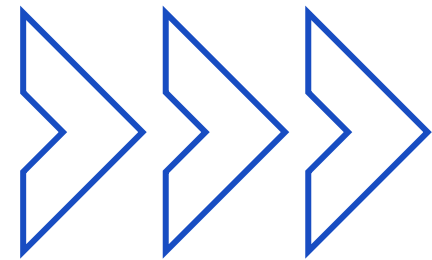


스트레스 해소!
방치형 모바일게임:
[광물 키우기]





목차

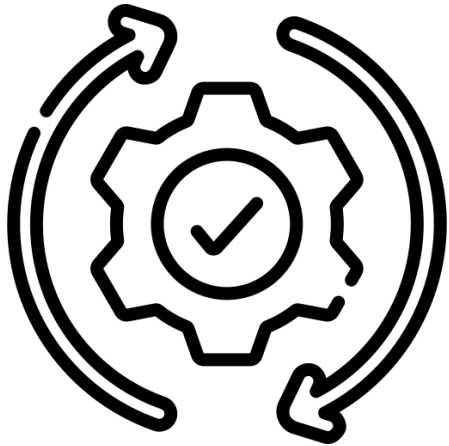
01 개발 기획

02 개발 내용

03 기대 효과

01 개발 기획

방치형 게임이란?



자동화 된 플레이



보상 획득



보상을 통한 강화시스템

컨셉 디자인

광물이 플레이어가 되어 채광하러 오는 적들을 물리치는 스토리



레벨 디자인

강화 시스템과 스테이지에 따른 몬스터를 구상하여 난이도를 조절하고
보스 전투 시스템 등을 통해 플레이어의 접속률을 높임.



보상을 통한 플레이어 강화



스테이지에 따른 몬스터 구성



보스 전투 시스템

02 개발 내용



유니티 엔진을 통한
클라이언트 개발



뒤깁 서버를 통한 서버사용



깃허브를 통한 협업

인트로 SCENE

회원가입과 로그인



인게임 SCENE

전투화면, 외형 강화 탭과 능력치 강화 탭



자원 관리

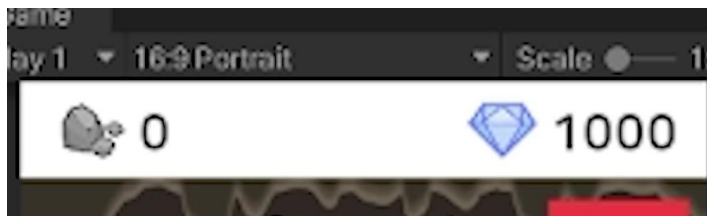
돌 부스러기는 플레이어의 능력치를 강화하는데 사용되고
다이아몬드는 플레이어의 외형을 업그레이드하는데 사용됨.



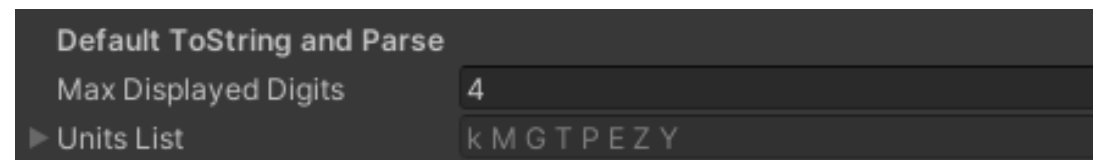
돌 부스러기



다이아몬드

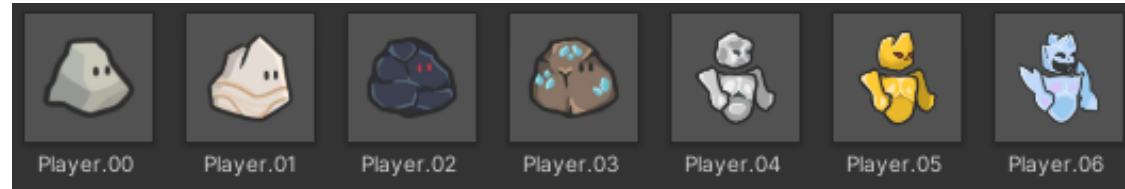


자원이 증가하는 애니메이션을 통한
시각적 효과

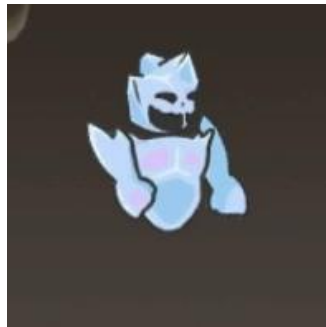


단위의 알파벳표현을 통한 시각적 효과

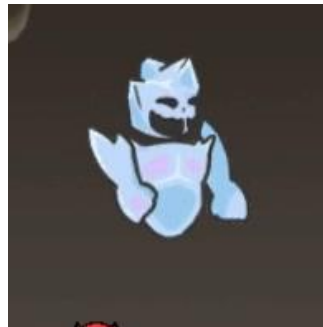
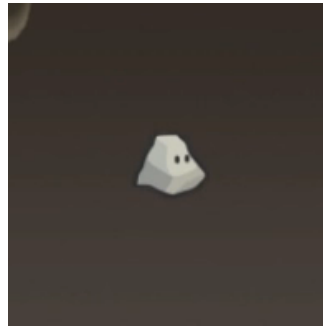
플레이어 구성



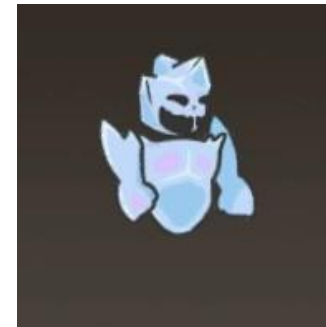
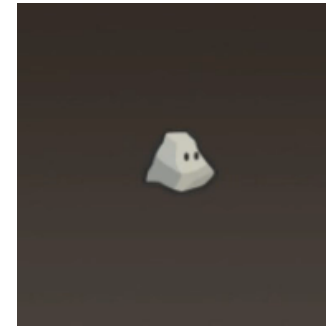
[대기 모션]



[공격 모션]



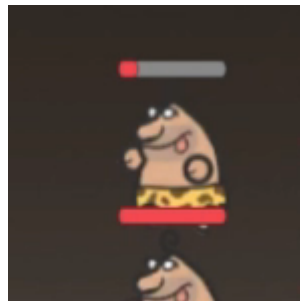
[이동 모션]



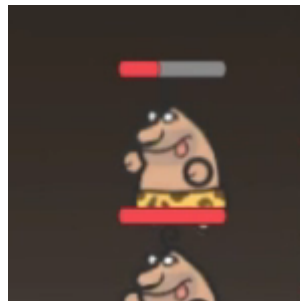
몬스터 구성



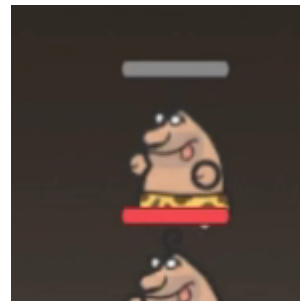
[대기 모션]



[피격 모션]



[사망 모션]



몬스터와 스테이지 구성

ScriptableObjects를 통한 데이터 테이블 구성

몬스터 및 스테이지 데이터테이블 구성

Script	MonsterDataTable
Monster Name	Primitive Man
Monster HP	50
Drop Resorce Amount	250

Script	StageDataTable
Main Stage Number	1
Sub Stage Number	10
▼ Monster Prefab	5
Element 0	Monster.02
Element 1	Monster.02
Element 2	Monster.02
Element 3	Monster.01
Element 4	Monster.02
	+ -
Boss Monster Prefab	Boss.00

데이터에 따른 스테이지 구성



전투시스템과 강화시스템

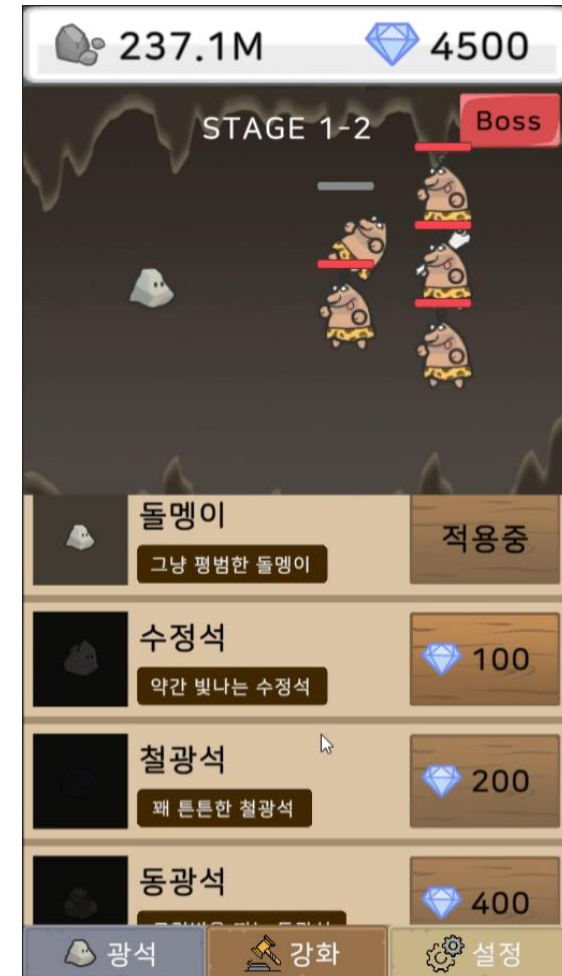
[전투 시스템]



[능력치 강화]



[외형 강화]



보스 시스템과 스테이지 이동

보스 몬스터를 일정시간 내에 사냥해야 다음스테이지로 이동가능



서버를 통한 데이터 저장

필요한 데이터를 서버에 저장 및 불러오기

<input type="checkbox"/>	번호	유저 아이디	닉네임	국가	가입일	최근 접속일	최근 접속 OS	상태	유저 UUID
<input type="checkbox"/>	1	3355	—	South Korea	2023-12-12 00:53	2023-12-12 00:53	Windows 10 ྪ...	정상	UUID
<input type="checkbox"/>	2	123456	—	South Korea	2023-12-12 00:07	2023-12-12 00:08	Windows 10 ྪ...	정상	UUID
<input type="checkbox"/>	3	TEST01	—	South Korea	2023-12-03 23:19	2023-12-11 23:47	Windows 10 ྪ...	정상	UUID
<input type="checkbox"/>	4	test11	—	South Korea	2023-12-03 22:50	2023-12-03 23:40	Windows 10 ྪ...	정상	UUID
<input type="checkbox"/>	5	TEST00	—	South Korea	2023-12-03 22:42	2023-12-03 22:43	Windows 10 ྪ...	정상	UUID

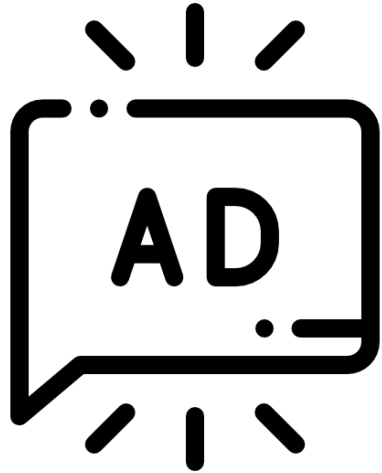
[유저 관리]

Diamond	PRA	PlayerLevel	PlayerLevelButtons	Power	PowerLevel	SPA	Speed	SpeedLevel	StageLevel	Stone	client_date
0	100	0	1	10	1	100	3	1	0	250	2023-12-11T15:53:47.617Z
1,400	303.4M	6	7	200.25444	1501	303.4M	1.41683412	1501	2	237.1M	2023-12-11T15:07:49.918Z
4,500	303.4M	0	1	200.25444	1501	303.4M	1.41683412	1501	1	237.1M	2023-12-03T14:19:24.718Z
300	303.4M	3	4	44.7834167	1501	303.4M	1.41683412	1501	1	237.1M	2023-12-03T13:50:40.159Z
300	303.3M	3	4	44.7834167	1501	303.2M	1.41683412	1501	1	236.5M	2023-12-03T13:42:32.410Z

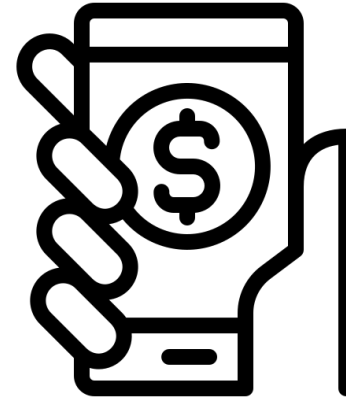
[게임 데이터 관리]

03 기대 효과

게임을 통한 수익창출



광고 삽입
Google Ads



인 앱 결제
게임머니 현금 결제



감사합니다

