

졸업작품 디자인기획서

2012102337 박정윤

1.게임 개요

1-1 게임기획

1-2 게임의 주요내용

1-3 게임의 목표

1-4 유사게임 사례

2.필드 및 타겟층분석

2-1 게임필드 조사

2-2 유사게임 분석

2-3 모바일유저 니즈 분석

3.스토리/디자인

3-1 세계관

3-2 시놉시스

3-3 캐릭터 디자인

4. 게임 구성

4-1 스테이지 구성

4-2 화면구성

4-3 그래픽 레퍼런스

5. 개발 일정

1. 게임 개요

1-1 게임 기획

간편한 러닝게임에 액션과 한국 설화 스토리를 더해
유저들이 게임 속 주인공이 되어서 모험을 하며 즐기는 게임기획

1-2 게임의 주요내용

A. 게임 이름(가제) : 바리데기

B. 테마: 바리데기 공주의 모험 이야기

- 착한 효녀이야기로 끝나는 것이 아닌 여왕 바리데기의 이야기.

C. 게임 장르 : 액션 어드벤처 게임

D. 포맷 : 모바일 게임

E. 주 타겟 : 캐주얼 유저/ 여성유저

F. 게임의 방식 : 게임에 나오는 장애물들을 피하고 몬스터를 공격하면서 스테이지를 깨는 액션 게임.

1-3 게임의 목표

게임의 주인공이 저승까지 가서 부모님을 살려내고 나라의 왕이 되어서
부모에 대한 효뿐만 아니라 명예도 얻고 결국 주인공이 원하는 꿈을 이루는 것이 목표다.

1. 게임 개요

1-4 유사 게임 사례



BADLAND

BADLAND는 알수없는 배경속에서 작고 검은 몬스터들이 날아다니는 여정을 담은 게임이다.
처음에는 푸르른 배경에서 시작하지만 갈수록
이질적인 기계과 자연의 조합으로 사용자들의 호기심을 불러일으킨다.



ALTO'S ADVENTURE

ALTO'S ADVENTURE는 마치 스위스를 연상시키는 높은 산맥들에서 스노우보드를 타며
잃어버린 라마를 모으는 힐링게임이다.
깔끔한 디자인과 단순한 조작법으로 인기를 끌고 있다.

1. 게임 개요

1-4 유사 게임 사례



STAR KNIGHT

여자친구의 죽음으로 기억을 잃은 남자주인공이
몬스터들을 잡으며 기억을 하나하나 찾아가는 게임이다.
아기자기하고 대중적인 디자인으로 관심을 끌고 있다.
난이도 있는 스테이지 구성으로 도전욕구를 불러일으킨다.

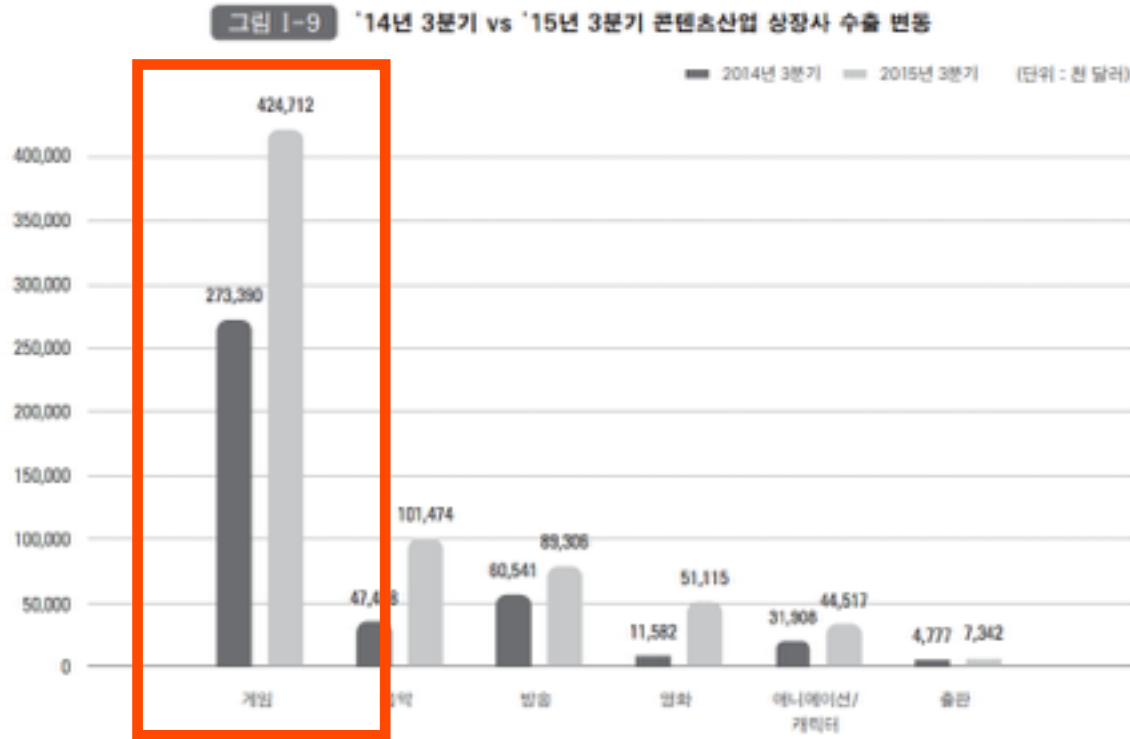


배고파! [뜻밖의 여정]

어느날 낮선 섬으로 떨어진 주인공은 기억을 잃고만다.
모험을 하며 기억을 되찾는 게임.
횡스크롤 형식 게임으로 아기자기한 디자인과 재밌는 캐릭터로 인기를 끌고 있다.
수많은 섬들을 모험하며 기억을 되찾는 어드벤처 게임이다.

2. 필드 및 타겟분석

2-1 게임필드 조사

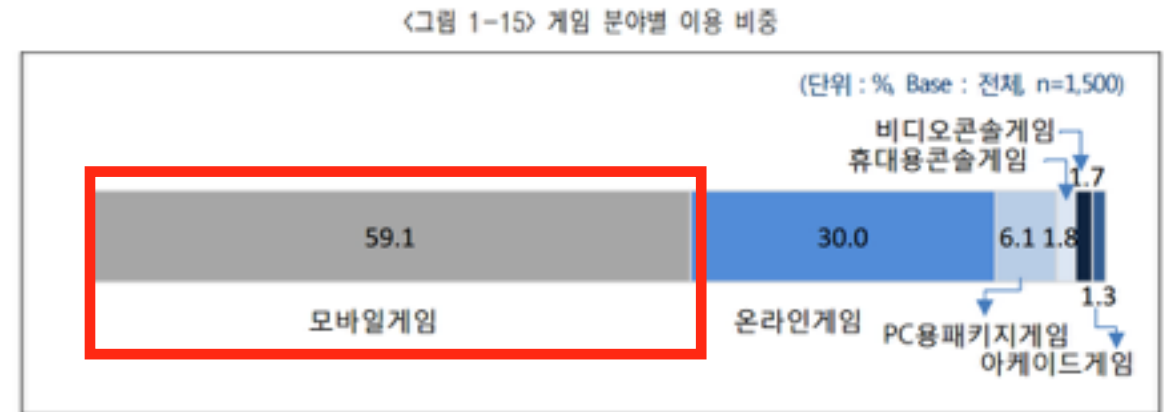


→게임시장은 큰 매출액으로 점점 성장하고 있다.

-출처:한국콘텐츠진흥원
15년 3분기 콘텐츠산업동향분석 보고서

나) 게임 분야별 이용 비중

○ 최근 이용하고 있는 게임 분야별 이용 비중(합계 100%)은 '모바일게임'(59.1%), '온라인 게임'(30.0%), 'PC용 패키지게임'(6.1%), '휴대용콘솔게임'(1.8%), '비디오콘솔게임'(1.7%), '아케이드게임'(1.3%) 순으로 나타남.



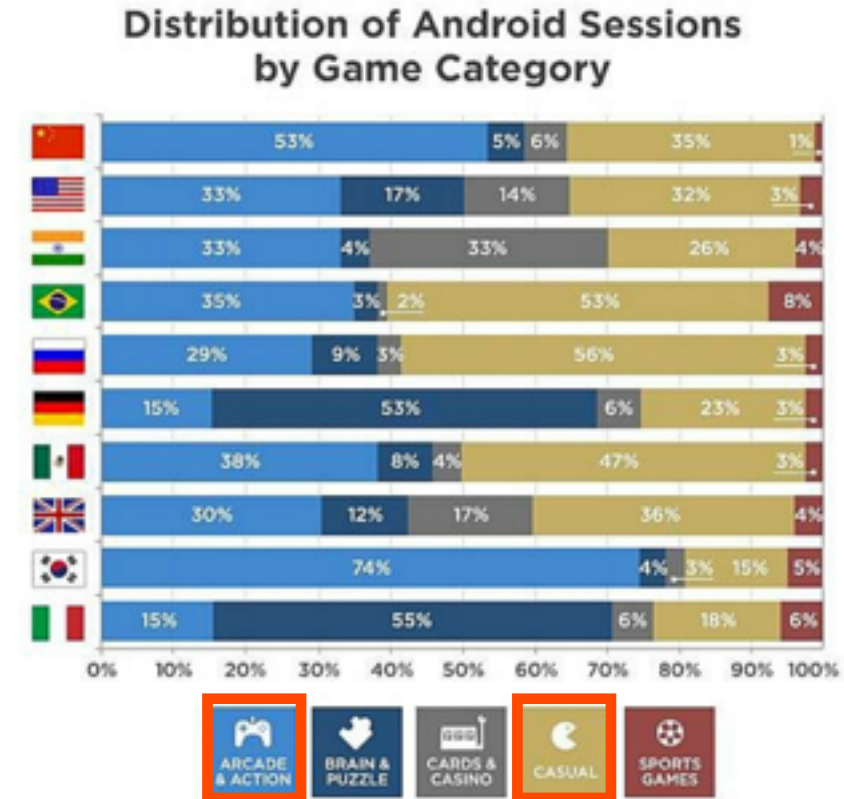
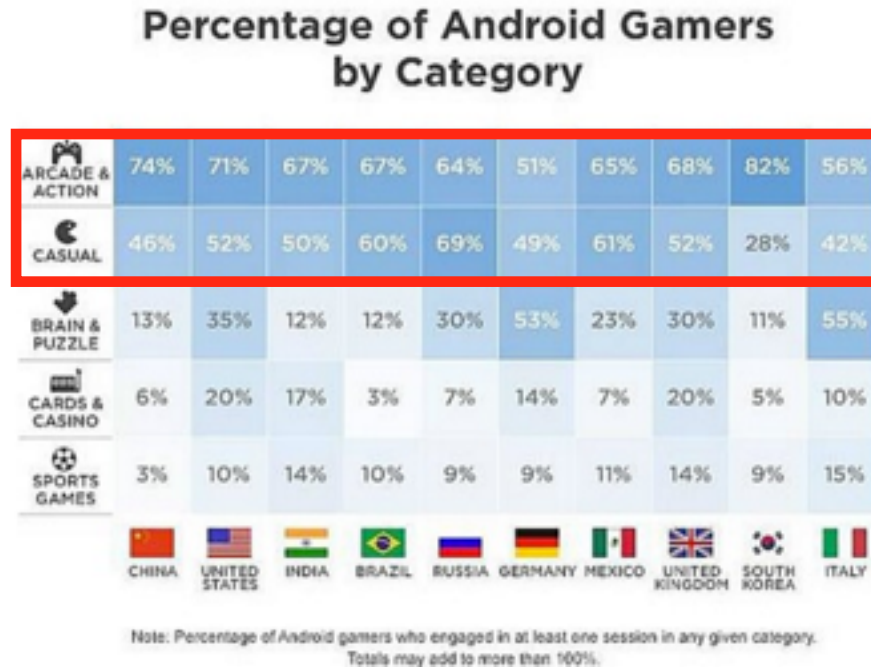
→특히 게임분야 중 모바일게임이 높은 이용을 나타낸다.

*출처:한국콘텐츠진흥원
2015 게임이용자 실태조사 보고서

- *조사 대상
 - 국내 게임이용 경험자
 - 2014년 7월 이후 1회 이상 게임(온라인, 모바일, 비디오, 아케이드 게임 등) 이용자
 - 전국 만 10세 이상 60세 미만의 남녀
- *표본 크기
 - 1,500명

2. 필드 및 타겟분석

2-1 게임필드 조사



→안드로이드 모바일 게임시장에서는 대부분 아케이드/액션이 주된 장르이다.

특히 한국은 분포가 크게 나타난다.

외국은 캐주얼과 아케이드/액션이 비슷한 분포로 나타난다.

2. 필드 및 타겟분석

2-2 유사 게임 분석



디자인/메커니즘

BADLAND

A. 게임 장르 : 액션 어드벤처

B. 제작사: Frogmind

C. 게임의 방식 : 게임에 나오는 함정들을 피해서 스테이지를 깨는 어드벤처 게임.

Nordic Game 2013 북유럽 인디 센세이션상 수상
Game Connection Europe 2012 베스트 프로젝트상 수상
Game Connection Europe 2012 SCEE 수상
PAX 10 2013 선정 인디 게임

	애플 앱스토어(무료)	애플 앱스토어(유료)	구글플레이(무료)	구글플레이(유료)
최고순위	1위	8위	-	-
평점	4.5(총 1,067 리뷰)		4.5 (총 1,255,480 리뷰)	
	장점		단점	
	A. 간단한 조작법 B. 매끄러운 움직임과 퀄리티 높은 디자인 C. 호기심을 일으키는 캐릭터 구성과 스테이지 디자인 D. 현실감있는 사운드		A. 비슷한 스테이지 구성 B. 단조로운 캐릭터	
벤치마킹 할 점	A. 배경음악이 없어도 꽉 채워지는 현실감있는 사운드 B. 스테이지의 검은 이미지의 단순함을 채워주는 화려한 배경디자인 C. 별다른 설명없이 호기심을 불러일으키는 이미지들 D. 부드러운 모션과 중력엔진과 다양한 아이템 기능들 E. 다음 스테이지로 넘어갈 때 거부감이 들지않도록 광고를 넣음			

*출처-Gavolution

* 최고순위 기준 : 미국,구글, 애플 (2012.01.01 ~ 2016.03~)

2. 필드 및 타겟분석

2-2 유사 게임 분석



디자인

ALTO'S ADVENTURE

A. 게임 장르 : 액션 어드벤처

B. 제작사: Noodlecake Studios Inc

C. 게임의 방식 : 능선을 따라 스노우보드를 타며 장애물을 피하고 라마를 피하는 게임

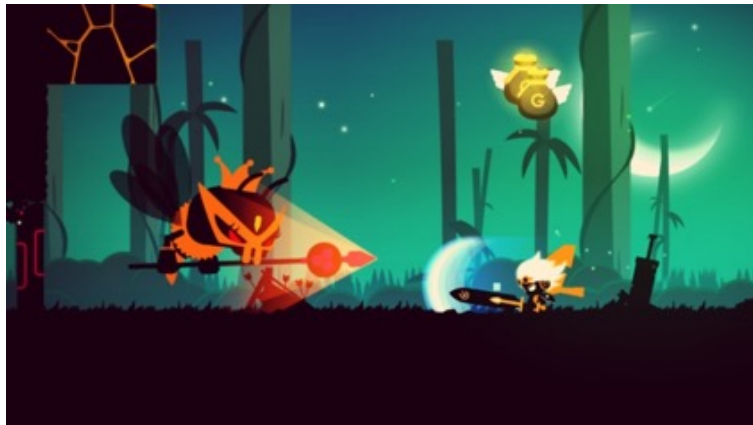
	애플 앱스토어(유료)	애플 앱스토어(매출)	구글플레이(무료)	구글플레이(매출)
최고순위	1위	80위	10위	-
평점	4.5(총 140 리뷰)		4.4 (총 129,035리뷰)	
	장점		단점	
	A. 아름답고 깔끔한 디자인 B. 잔잔하고 실제로 스노우보드를 탄 것 같은 느낌 C. 자연스러운 모션감 D. 날씨효과가 나타날 때 느껴지는 현실감있는 사운드		A. 반복되는 진행으로 자칫 지루해질 수 있음 B. 단순한 스토리 라인과 스테이지	
벤치마킹 할 점	A. 게임을 하고 싶게끔 만든 깔끔한 디자인 B. 자연스러운 모션감으로 상당히 신경썼다는 느낌을 받는다. C. 귀여운 캐릭터와 라마들 D. 단순한 점도 좋지만 조금만 더 다양한 스테이지들이 있었으면 좋겠다.			

*출처-Gavolution

* 최고순위 기준 :구글, 애플 (2012.01.01 ~ 2016.03), T스토어 (2014.05.01 ~ 현재), 네이버 (2015.03.24 ~ 2016.03)

2. 필드 및 타겟분석

2-2 유사 게임 분석



디자인/스토리

Star Knight

A. 게임 장르 : 액션

B. 제작사: Noodlecake Studios Inc

게임의 방식 : 다양한 지형과 장애물들을 넘어 목표지점까지 가는 게임

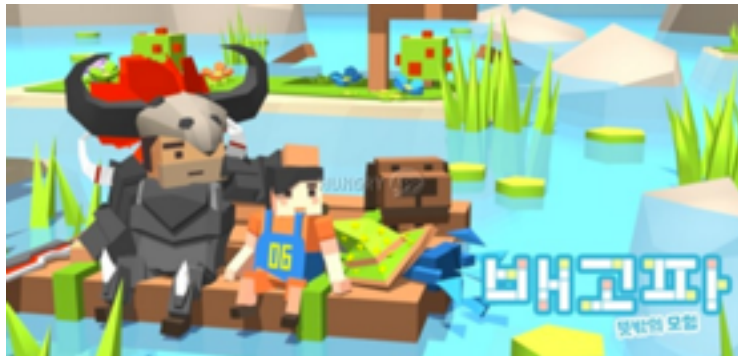
	애플 앱스토어(유료)	애플 앱스토어(매출)	구글플레이(유료)	구글플레이(매출)
최고순위	1위	90위	2위	264위
평점	4.5(총 389 리뷰)		4.4 (총 1,480리뷰)	
	장점		단점	
	A. 남녀노소 좋아할만한 대중적인 디자인 B. 몽환적이고 아름다운 분위기와 스토리 C. 다양한 지형과 특이한 장애물 D. 좋은 타격감		A. 가끔나오는 버그들 B. 난이도가 있어 초보자들이 하기엔 어렵다	
벤치마킹 할 점	A. 획득한 코인으로 무기를 강력하게 만든 시스템 B. 재도전하게끔 만드는 스테이지 난이도 C. 다양한 아이템과 반짝이는 디자인들 D. 함정들과 장애물들 잘 배치해놓은 점			

*출처-Gavolution

* 최고순위 기준 :구글, 애플 (2012.01.01 ~ 2016.03), T스토어 (2014.05.01 ~ 현재), 네이버 (2015.03.24 ~ 2016.03)

2. 필드 및 타겟분석

2-2 유사 게임 분석



디자인/스토리

배고파:뜻밖의 모험

A. 게임 장르 : 롤플레잉

B. 제작사:Dreaming Mobs

게임의 방식 : 몬스터들과 장애물들을 넘어 목표지점까지 가는 게임

	애플 앱스토어(유료)	애플 앱스토어(매출)	구글플레이(유료)	구글플레이(매출)
최고순위	-	-	4위	519위
평점	-		4.6 (총 286리뷰)	
	장점		단점	
	A. 흥미로운 스토리와 귀여운 디자인 B. 다양한 코스튬과 몬스터들 C. 다양한 지형과 특이한 장애물 D. 좋은 타격감		A. 타격시 이동이 고정시 된다 B. 아이템 얻기가 힘들다	
벤치마킹 할 점	A. 획득한 아이템으로 플레이어를 자기맘대로 꾸밀 수 있다. B. 깔끔한 디자인과 이펙트로 좋은 평가를 받았다. C. 아이템을 구하기 어렵게 만들어 구매를 유도했다. D. 반복적인 노가다성 구성으로 불만을 가지고 있는 유저들도 있었다.			

*출처-Gavolution

* 최고순위 기준 :구글, 애플 (2012.01.01 ~ 2016.03), T스토어 (2014.05.01 ~ 현재), 네이버 (2015.03.24 ~ 2016.03)

2. 필드 및 타겟분석

2-3 결과 도출



→조사해봤던 유사게임들처럼 액션과 어드벤처가 섞여있는 게임들은
재미있는 스토리와 컨셉, 눈에 띄는 디자인으로 구성되어 있다.
또 액션적인 요소를 게임에 잘 녹아들게 해 거부감이 들지 않는다.

2. 필드 및 타겟분석

2-3 결과 도출



스토리

→그저 앞으로 나아가는 게임이 아닌
주인공의 모험 이야기를 담은 게임으로
유저들에게 어필한다.

한국 설화 ‘바리데기’의 모티브로
주인공이 저승에 가기까지의 스토리.
모험적인 스토리로
귀신과 괴물을 만나며
겪는 위기로 몰입감을 더해준다.



디자인

→게임을 모바일로 많이 접하는 유저들은
디자인을 보고 고르는 경우가 많다.
그래서 디자인은 게임에서 큰 요소이다.

특히 여자유저들에게는
아기자기하고 깔끔한 디자인으로
어필할 필요가 있다.



액션

→이동 방향이 한정되어 있기 때문에
스테이지 구성이나 몬스터들이 있어야
게임을 하며 지루하지않고 즐길 수 있다.

다양한 스테이지와 몬스터들로
유저들이 스트레스를 풀 수 있게 만든다.

2. 필드 및 타겟분석

2-3 모바일게임 유저 니즈분석

→캐주얼 유저란?

1. 장르 구분 없이 게임을 비교적 가볍게 즐기는 게이머
2. 캐주얼게임을 주로 플레이하는 게이머
3. '캐주얼 유저' 혹은 '캐주얼 게이머'는 장르의 구분 없이 게임을 비교적 가볍게 즐기는 게이머를 뜻한다.

→캐주얼 유저의 특징

진입장벽
낮음

시간투자
X

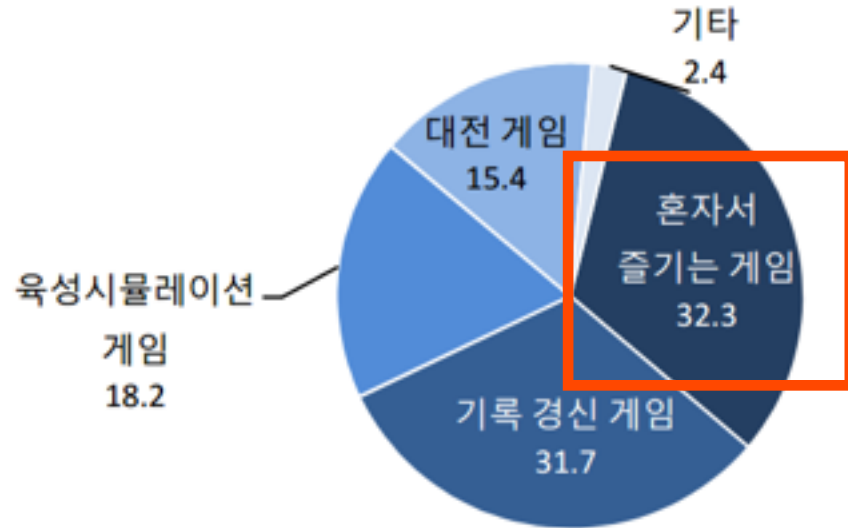
빠른 재미
추구

구매에
인색

→짧은 시간내에 빠른 재미를 얻을 수 있는 게임
구매를 하지않고도 플레이에 지장이 없는 게임
어렵지않고 쉽게 즐길 수 있는 게임

2. 필드 및 타겟분석

2-3 모바일게임 유저 니즈 분석



〈표 4-25〉 응답자 특성별 모바일게임을 하는 이유(중복응답)

(단위 : 중복%/1+2순위)

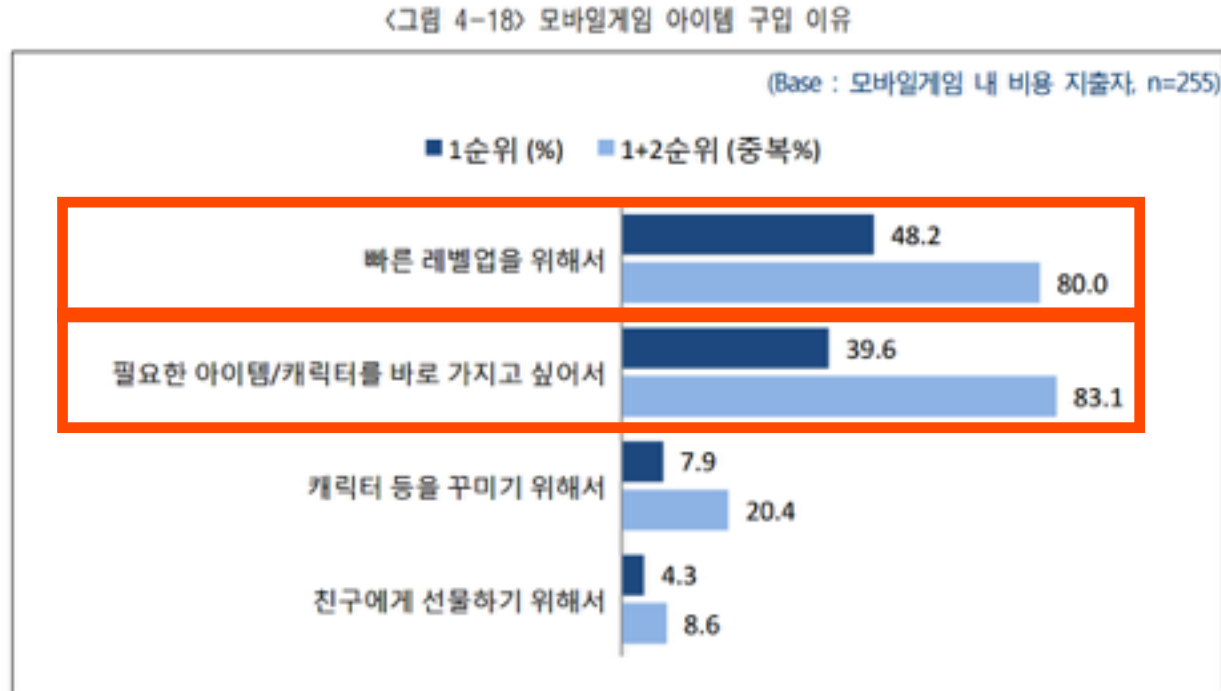
		사례수 (명)	시간을 때우기 위해	어디서든 편리하게 즐길 수 있어서	스트레스 해소를 위해	게임 친구와 경쟁하는 재미가 있어서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	컨트롤 (조작) 하기 편리해서	다른 사람에게 나의 기록/ 캐릭터를 보여주는 재미가 있어서	기타
전체		(1,293)	61.6	52.0	39.1	13.5	12.3	10.2	3.8	2.3	0.2
성별	남자	(667)	62.4	52.5	37.0	13.2	13.8	10.5	4.0	1.3	0.1
	여자	(626)	60.9	51.4	41.2	13.9	10.7	9.9	3.5	3.4	0.3
연령	만10~18세	(211)	49.8	49.3	27.5	21.8	17.1	17.1	7.6	5.7	0.0
	만19~29세	(298)	63.1	52.3	31.9	17.1	13.8	12.1	3.7	2.0	0.7
	만30~39세	(306)	69.3	51.3	38.2	9.8	11.8	9.2	3.6	1.3	0.0
	만40~49세	(286)	64.7	54.9	44.4	10.8	8.4	7.0	3.1	2.1	0.3
	만50~59세	(192)	55.7	51.0	56.3	8.9	11.5	6.3	1.0	1.0	0.0

모바일 유저들은 주로 혼자서 즐기는 게임을 하며
시간을 때우고 어디서든 편리하게 즐길 수 있는 무겁지않은 게임을 선호한다.

→ 깊이 있고 오랜 시간을 들여서 하는 게임이나 다른 유저들과 함께 해야하는 게임보다는
가볍지만 충분히 스트레스를 풀 수 있게끔 게임을 만들어야한다.

2. 필드 및 타겟분석

2-3 모바일유저 니즈 분석



모바일 유저들의 구매는 빠른 레벨업과
아이템,캐릭터에서 이루어지고 있다.

→난이도 있는 스테이지 구성과
매력있는 아이템과 캐릭터로 구매를 이끌어야 한다.

3. 스토리/디자인

3-1 스토리

옛날 옛적 어느 큰나라에 대왕과 그의 부인이 살고 있었다.
부부는 여섯명의 공주를 낳았는데, 일곱번째 아이마저 딸이었다.
크게 분노한 오구대왕은 일곱번째아이들 버리라고 명하고, 결국 그 공주는 버려져 바리데기라고 불려진다.

시간이 흘러 바리데기는 10살이 되고, 그 해 임금내외는 병이 들고 만다.
병이 낫기 위해서는 저승의 생명수를 먹어야만 나올 수 있다고 했다.
하지만 여섯공주 중 약을 구하러 가겠다는 사람은 없었고,
왕은 결국 바리데기에게 도움을 청한다.

바리데기는 그 청을 받아들이지만,
한가지 조건을 건다. 임금의 자리를 자신에게 달라는 것.
그곳의 왕으로 군림해 통치하고 싶다는 조건을 걸었다.
맘이 급한 왕은 제안을 받아들이게 되고, 여섯공주의 반대는 심했다.

3. 스토리/디자인

3-1 스토리

저승에 가기 마지막 산인 천태산앞에서 바리는 이상한 할아버지를 만난다.
하나비라고 불리는 그들은 여정마다 바리에게 조심하라고 조언을 해주고,
귀신들의 영혼의 조각을 모아야 생명의 꽃밭으로 들어 갈 수 있다고 말해준다.
그의 말을 듣고 바리는 드디어 여정을 떠난다.

이승이지만 저승의 경계인 천태산에도 귀신들과 괴물들은 있었고,
천태산을 넘어도 고비가 많이 남아 있었다.
가장 긴 강을 건너서 귀신의 마을에 가고, 하늘을 닿을 듯한 키 큰 나무들을 건너
결국 하늘까지 닿아 점점 올라간 바리데기는 마지막 3개의 고개를 넘어 생명의 땅을 밟는다.

서로 다른 방향의 꽃밭들은 5가지 방향으로 뻗어져 있었다.
꽃밭에서 생명의 꽃들을 구한 바리데기는 드디어 고향으로 돌아가 부모님을 살려낸다.

결국 여왕이 된 바리데기는 사람들의 칭송을 받으며 여왕이 된다.

3. 스토리/디자인

3-2 시놉시스

일곱번째 공주였던 바리공주...

그녀는 자신이 딸이라는 이유만으로 버려졌다.

시간이 흐른 뒤 부모님이 병에 걸렸다는 소식이 들려온다.

그런데... 약은 지옥에서만 구할 수 있다. 하지만 그 누구하나 약을 구해온다는 딸이 없었다.

임금은 결국 자신이 버린 바리데기에게 도움을 요청한다.

황당한 그녀는 대신 조건을 건다.

자신을 딸로 받아주고 임금의 자리를 달라는 조건.

급한 임금은 일단 조건을 받아들인다.

과연 그녀는 부모님을 구하고 왕이 될 수 있을것인가?

3. 스토리/디자인

3-3 캐릭터 디자인



<BARI> Play Character

나이:10세

성격: 발랄함/용감함/ 호기심 많음

부모님에 버림받았지만 낙천적인 성격 탓에 발랄한 성격으로 성장했다.
어린 나이이지만 리더쉽있고 당찬 면이 있다.

3. 스토리/디자인

3-3 캐릭터 디자인



<Hanabi>

NPC

나이:???

성격: 다른 사람들 얘기를 잘 안듣는다. 혹은 안들릴지도 모른다

저승 너머의 서천꽃밭에서 밴드를 하며

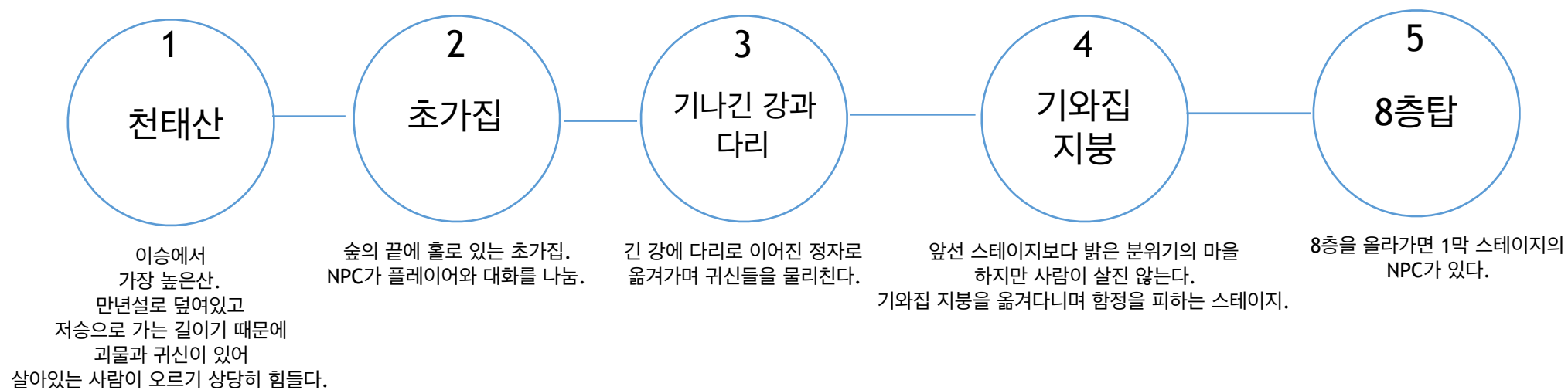
밤낮없이 연주를 했었다

다른 귀신들이 항의하는 바람에 이승과 저승의 경계선으로 쫓겨났다.

4. 게임 기획

4-1 스테이지 구성

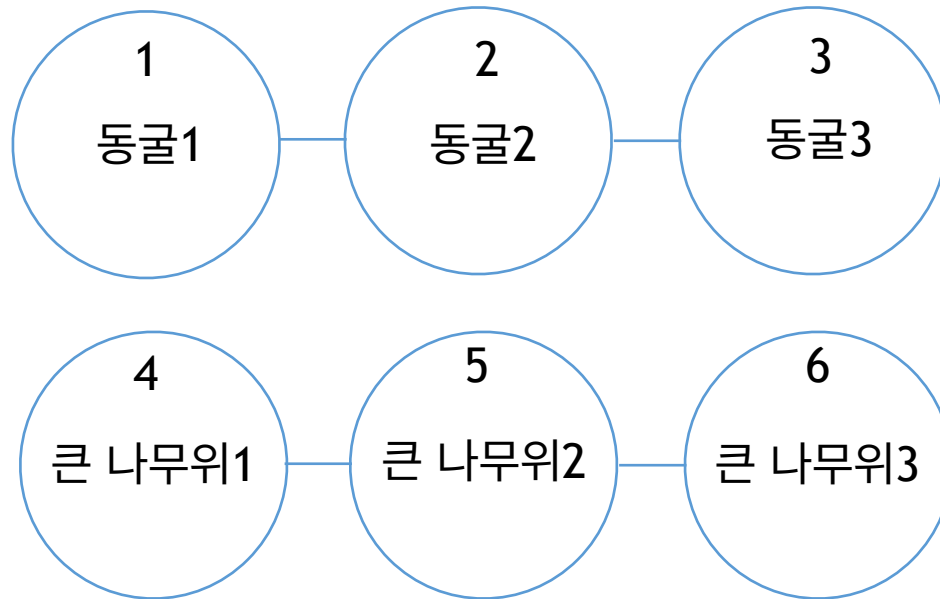
<1막>



4. 게임 기획

4-1 스테이지 구성

<2막>



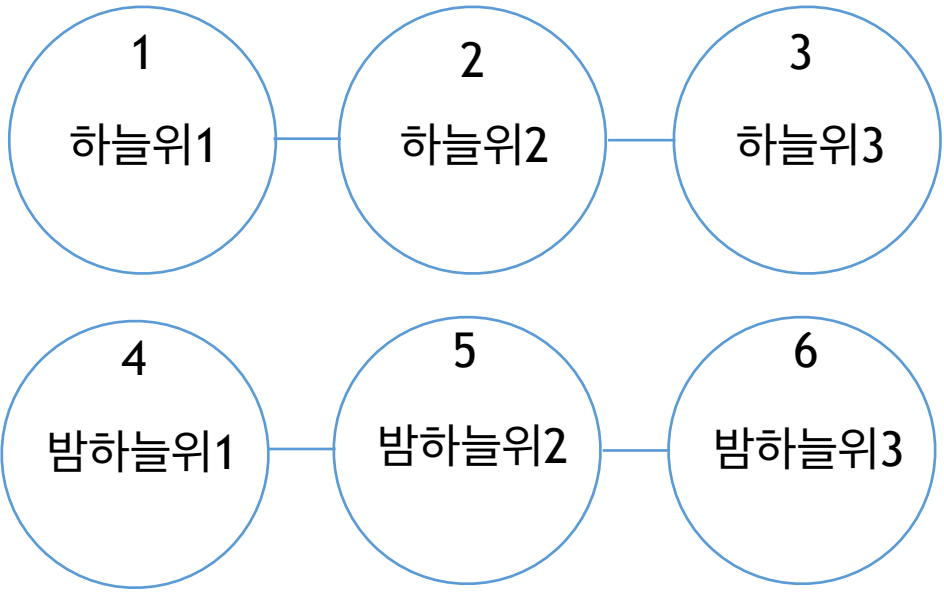
동굴 속 박쥐들과 귀신들을 물리친다.
NPC등장.미션아이템2

큰 나무들의 가지들을 옮겨 가며
가지에 있는 몬스터와 귀신들을 물리친다.

4. 게임 기획

4-1 스테이지 구성

<3막>



구름위를 올라타고, 귀신을 내쫓는다.

별이 쏟아질것같은 밤하늘을 구름위로 뛰어다니며
귀신을 내쫓는다
NPC등장. 미션아이템3

4. 게임 기획

4-1 스테이지 구성

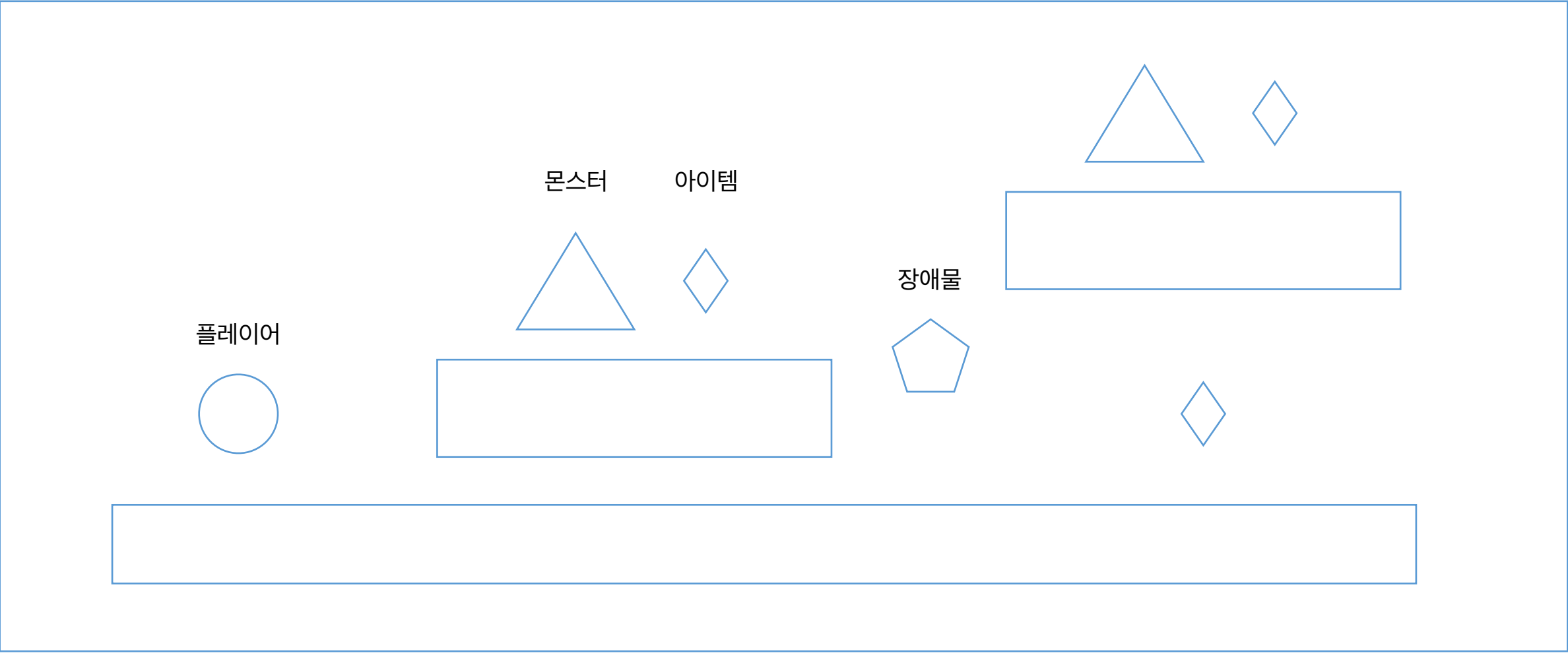


각 꽃밭마다 부모님을 살릴 수 있는 꽃이 있다. 그 꽃을 스테이지에서 귀신들을 물리치고 찾아야 한다.

4. 게임 기획

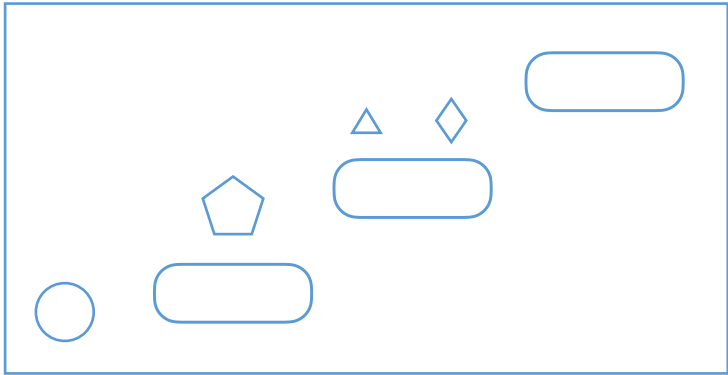
4-2 화면 구성

배경

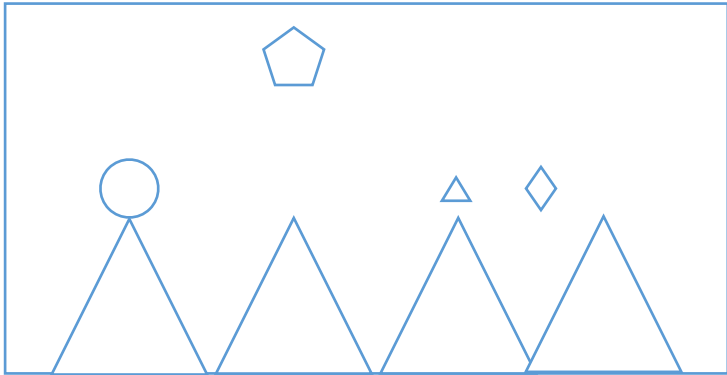


4. 게임 기획

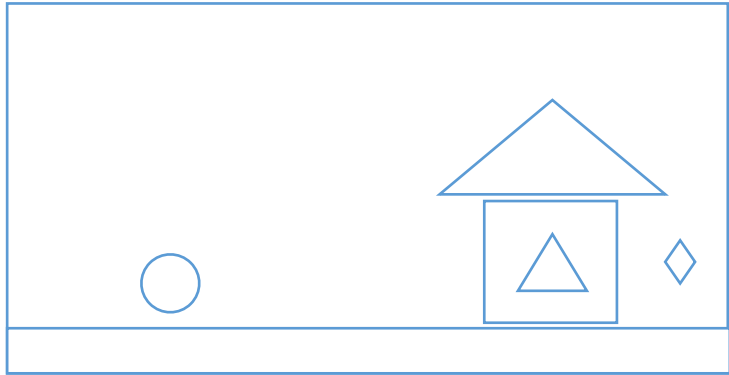
4-2 화면 구성



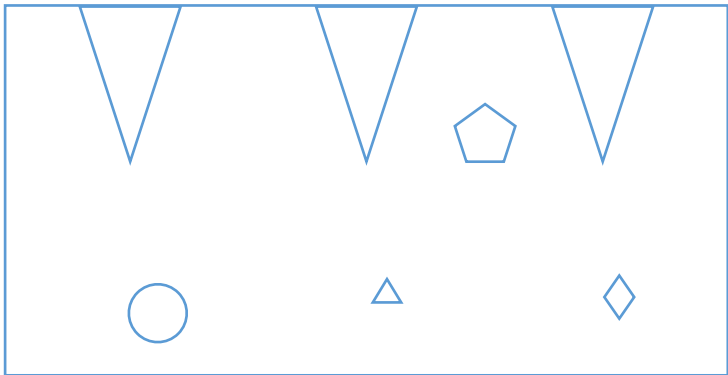
밤하늘



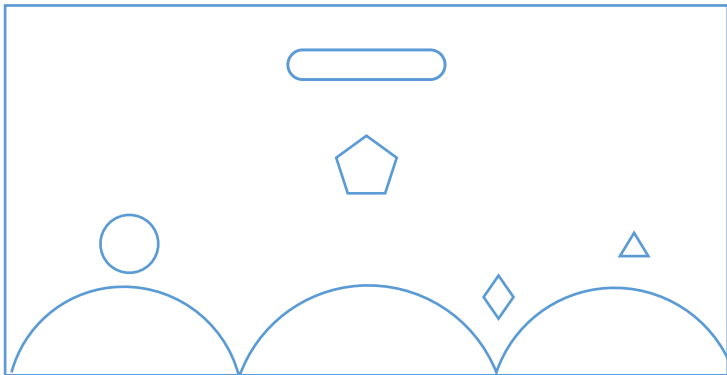
나무 위



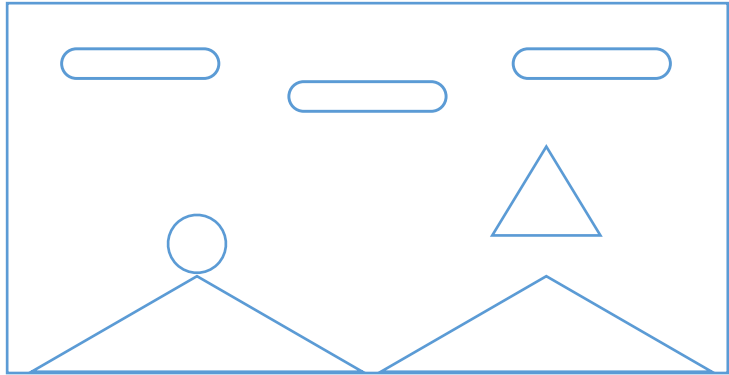
다리 위



동굴



꽃밭



지붕 위

4. 게임 기획

4-3 그래픽 레퍼런스



동화적

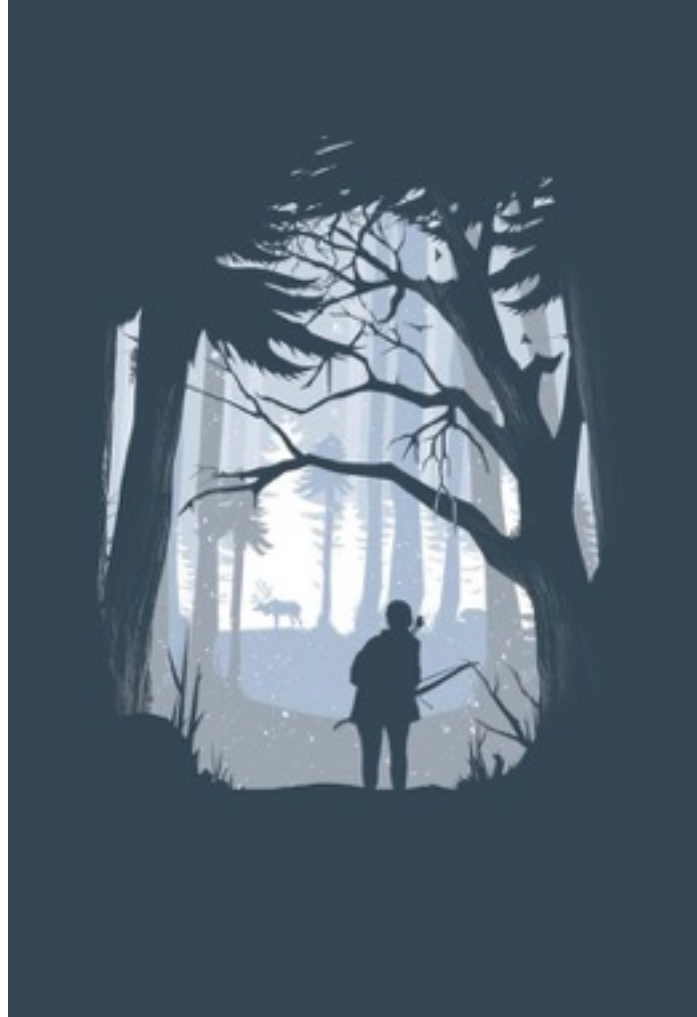
아기자기함

몽환적

몽환적이고 동화적인 디자인으로
여성유저들에게 어필한다.

4. 게임 기획

4-3 그래픽 레퍼런스



깔끔함

대중적임

모던함

한국의 설화를 모티프로 정했지만
동양적인 미를 내세우기보단
디자인 자체는 깔끔하고 대중적인 방향으로 설정.

4. 게임 기획

4-4 게임구성

구성 콘텐츠	종류	세부 설명
튜토리얼	스테이지 1-1	점프와 액션, 아이템 효과에 대한 경험, 스테이지1에 포함
게임	스테이지 1-1~2	난이도 1, (튜토리얼 포함)
	스테이지 1-3~4/2-1~3	난이도 2
	스테이지 2-4~6	난이도 3
	스테이지 3	난이도 4
	스테이지 4	난이도 5
캐릭터	바리	게임의 주인공 캐릭터
	파파1/2/3/4	스테이지 시작되기전 잠깐 대화하는 캐릭터. 스테이지에 관한 설명을 해준다. 저승에서 밴드를 하다가 쫓겨나 뿔뿔히 흩어졌다.
	도깨비불	약한 축에 속하는 몬스터. 4가지 종류가 있다. 1~2막 난이도1,2 / 3~4 난이도 3,4
	1막 보스캐릭터	스테이지 1의 보스 캐릭터
	2막 보스캐릭터	스테이지 2의 보스 캐릭터
	3막 보스캐릭터	스테이지 3의 보스 캐릭터
	4막 보스캐릭터	스테이지 3의 보스 캐릭터

	난이도 설정
난이도 1	몬스터 난이도1 라이프 아이템 3개 장애물 3개
난이도 2	몬스터 난이도 2 라이프아이템 2개 장애물 5개
난이도 3	몬스터 난이도 3 라이프 아이템 2개 장애물 6개
난이도 4	몬스터 난이도 4 라이프 아이템 1개 장애물 8개
난이도 5	몬스터 난이도 4 라이프 아이템 1개 장애물 10개

스토리/디자인

1.세계관

1막

-천태산 구역

이승에서 가장 높은산이며 만년설로 덮여있다.

저승의 경계선인 탓에 이승이지만 괴물과 귀신이 있어 살아있는 사람이 오르기 상당히 힘들다.

하나비를 처음만나 대화를 나눈다.

-가장 길고 깊은 강

마을로 이어진 긴 강은 물귀신이 살고 있다. 다리를 이어주는 다리와 정자만이 강을 건널 수 있다.

-귀신의 마을

버려진 마을처럼 생명이 없는 마을이다. 바리는 지붕위를 뛰어다니며 귀신들을 잡는다.

-8층의 석탑

마을에 세워진 석탑이다. 석탑 곳곳에 귀신이 씌여져 있어 석탑에 앉아있는 조각상들이 공격한다.

석탑에 올라가 다른 하나비를 만나 다음 여정의 설명을 듣는다.

4. 게임 기획

4-4 게임구성

구성 콘텐츠	종류	세부 설명
아이템	생명 아이템	몬스터와 싸우면 떨어지는 생명(하트)를 채워주는 아이템
	영혼의 조각	몬스터를 죽여 영혼의 조각을 모아야 저승에 갈 수 있다
	생명의 꽃	부모님을 살릴 수 있는 꽃(약재) 마지막스테이지에서 보스를 잡으면 얻을 수 있다.
아이템 획득 시	생명 아이템	몬스터에 공격당하거나 장애물을 못피했을 때 사라진 라이프의 숫자를 채워준다
	영혼의 조각	몬스터를 죽였을때 나오는 조각이며 모으지 못하면 다음 스테이지로 넘어가지 못한다
	생명의 꽃	엔딩스테이지에서 얻기때문에 얻고 나서 엔딩장면이 나온다.

4. 게임 기획

4-4 게임구성

구성 콘텐츠	종류	세부 설명
캐릭터	10종	플레이어/몬스터5/NPC4
아이템	3종	라이프/생명의 조각/ 생명의 꽃
화면(페이지)	스테이지 화면	게임 화면
	재시동 화면	에피소드 선택 화면
	스플래시 화면	게임 시작 전 로딩 화면(준비 화면)
	결과	게임 플레이 결과 화면

5.개발 일정

3월

- A. 기획서 완성
- B. 유니티 연습
- C. 유니티로 플레이어 옆모습 뛰는것 완성
- D. 스테이지 스케치 완성

4월

- A. 1막 몬스터/NPC 디자인 완성
- B. 1-1 배경완성
- C. 매커니즘 구성
- D. 스테이지 1-1구현
- E. 1-2 배경 완성/구현
- F. 몬스터 애니메이션/배치 완성

5월

- A. 스테이지 1-3/1-4 배경 디자인
- B. 스테이지 1-3/1-4 구현
- C. 스테이지 수정/보완
- D. 몬스터 1-3 캐릭터 디자인
- E. 빌드/버그 테스트

6월

- A. 스테이지 1-5 배경 디자인
- B. 스테이지 1-5 구현
- C. 기술서 최종 수정/제출
- D. 1막 스테이지 사운드 작업
- E. 스테이지 1막 수정/보완

7월

- A. 스테이지 2-1 디자인
- B. 스테이지 2-1 구현/테스트
- C. 스테이지 2-2/2-3 디자인
- D. 스테이지 2막 몬스터 개발
- E. 스테이지 2-4/2-5/2-6 디자인

8월

- A. 스테이지 2막 전체적 구현
- B. 스테이지 3-1~3 디자인
- C. 스테이지 3-1~3 구현
- D. 스테이지 3-4~6 디자인
- E. 스테이지 3-4~6 구현
- F. 2막/3막 사운드 입히기

9월

- A. 스테이지 3막 전체적 구현
- B. 스테이지 4-1~3 디자인
- C. 스테이지 4-1~3 구현
- D. 스테이지 4-4~6 디자인
- E. 스테이지 4-4~6 구현
- F. 4막 사운드 입히기

10월

- A. 스테이지 4막 전체적 구현
- B. 스테이지 4-7~8 디자인
- C. 스테이지 4-7~8 구현
- D. 사운드 입히기 최종
- E. 유저테스트