

# 목차

## 1. 게임소개

## 2. 개발정보

## 3. 개발진행

## 4. 구현요소

# Dangerous Outside

## 바깥은 위험해!

Loading.LEE

광고 포함

10+

다운로드



전체이용가 0

다른 기기에 설치

내 모든 기기에서 앱을 사용할 수 있습니다



데이터 보안 →

보안은 개발자가 데이터를 수집 및 공유하는 방식을 파악하는 것에서 시작됩니다. 데이터 개인 정보 보호 및 보안 관행은 사용자의 앱 사용, 지역, 연결에 따라 다를 수 있습니다. 이는 개발자가 제공한 정보이며 주후 업데이트될 수 있습니다.



### 앱 개요



바깥은 위험해!  
무료 | Android

준비됨

### 총 예상 수입

오늘 현재까지

US\$0.01

어제

US\$0.62

이번 달 현재까지

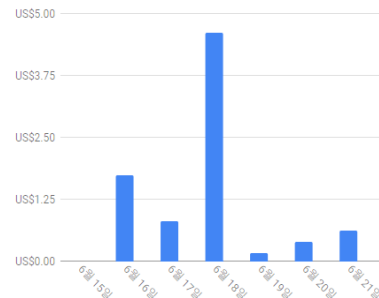
US\$8.33

지난달

US\$0.00

최근 7일 및 이전 7일

### 소스별 예상 수입: US\$8.33



### 사용자 측정항목

DAU당 세션수

평균 세션 시간

### 보상형 광고 전략 최적화

보상형 전면 광고를 사용하여 사용자가 내 앱에서 더 많은 광고를 보도록 유도하세요. 보상형 광고와 달리 보상형 전면 광고는 사용자에게 수신 통의를 요구하지 않고 자동으로 게재됩니다. [자세히 알아보기](#)

보상형 전면 광고 추가



### 광고 활동 실적

예상 수익

US\$8.33

+US\$8.33 (-)

요청

438

+438 (-)

노출수

100

+100.00% (-)

일치율

100.00%

+100.00% (-)

# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## 개발정보 – Dangerous Outside

---

제작 기간 : 13일 (23.05.30 ~ 23.06.11)

인원 : 2명

개발환경 :



GPGS



Unity



Visual Studio 2022



Git hub

# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

**3. 개발진행**

4. 구현요소

## 개발진행 – Dangerous Outside

---

1. Google 계정 로그인 연동
2. 플레이어 정보 Save 및 Load
3. 랭킹 및 업적
4. 상점 (InApp 결제 및 광고)
5. 로컬라이제이션
6. 강화시스템
7. 캐릭터 / 몬스터
8. 스테이지
9. UI
10. 코스튬 시스템
11. 환생 시스템

# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #1. Google계정 로그인

- 게임접속시 Google로그인이 자동으로 진행
- 로그인이 성공하면 시작하기 버튼이 활성화 됨



# 목차

1. 게임소개
2. 개발정보
3. 개발진행
4. 구현요소

## #2. 플레이어 정보 Save & Load

- 플레이어의 구글아이드를 이용해서 구글 클라우드에 데이터를 저장
- 골드나 다이아에 변동이 있을 때 마다 클라우드에 데이터가 저장되도록 구현

테스터 ②

Q 테스터 검색

이메일 주소

dl9178866@gmail.com

jekukcel@gmail.com



# 목차

1. 게임소개

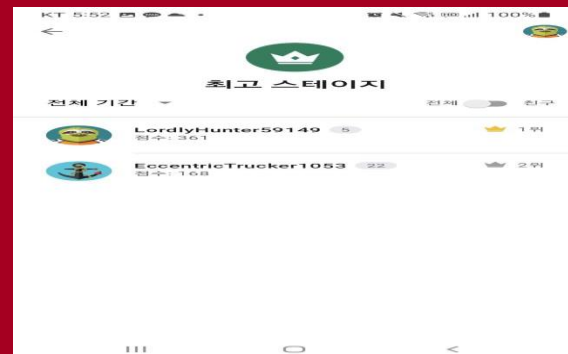
2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #3. 랭킹 / 업적

- GPGS 기능을 통해서 업적을 제작
- GPGS의 리더보드를 활용해서  
최고스태이지 랭킹을 구현



# 목차

1. 게임소개

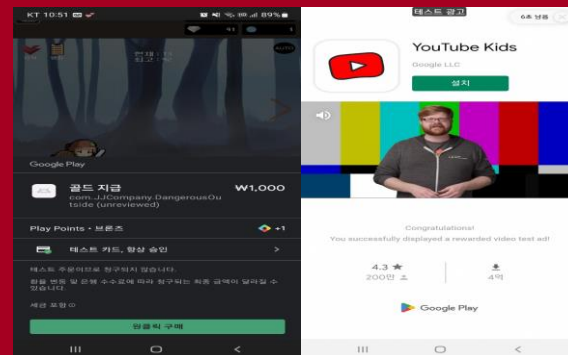
2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #4. 상점 (InApp결제 / 광고)

- InApp결제 or 광고를 시청하면 재화를 얻을 수 있는 상점 제작



# 목차

1. 게임소개

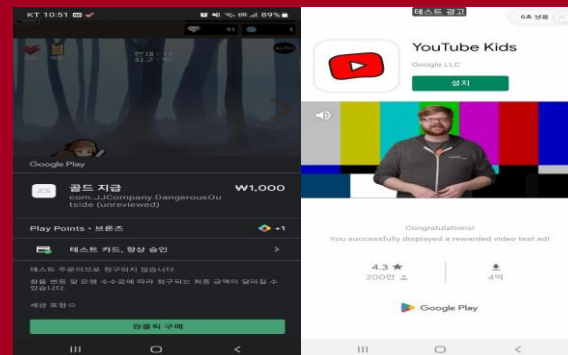
2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #5. 로컬라이제이션

- 유니티 로컬라이제이션으로 안드로이드 로케일 자동 적용
- 한국어와 영어 지원





# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #6. 강화 시스템

- 몬스터 처치, 환생, 광고, InApp결제를 통해서 얻은 재화를 이용해서 강화할 수 있는 시스템 구현
- 신체는 기본 공격력, 영혼과 숙련은 배율로 증가



# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #7. 캐릭터 / 몬스터

- 캐릭터는 고정된 위치에서 Move애니메이션만 사용
- 몬스터와 충돌하면 몬스터를 공격하도록 구현
- 실제로 움직이는 느낌을 주도록 배경이 이동하도록 제작
- 몬스터는 Camera밖에 존재하는 SpawnPoint에서 생성 후 캐릭터를 추적하도록 구현



# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #8. 스테이지

- 몬스터 20마리 이상 처치하게 되면 다음스테이지로 이동가능
- UI를 통해 현재 스테이지와 자기의 최고 스테이지 확인가능하도록 제작
- AUTO버튼을 이용해서 몬스터 20마리를 잡고 자동으로 넘어갈지 말지를 조작이 가능하도록 구현



# #9. UI

- 상단에는 플레이어의 정보와 재화정보 및 업적, 랭킹 등... 플레이어가 필요로 하는 정보를 제공하기 위한 UI제작
- 하단에는 강화 구입과 같이 플레이에 필요한 시스템을 이용할 수 있는 UI제작



# 목차

1. 게임소개

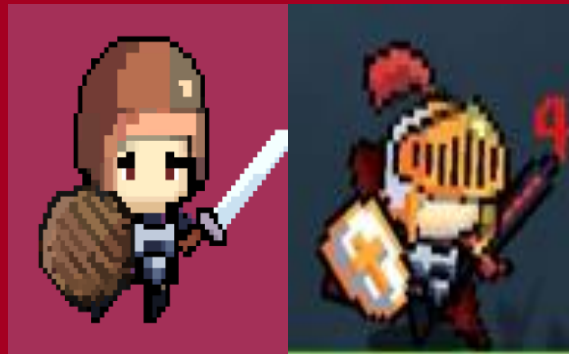
2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #10. 코스튬 시스템

- 자신이 소지하고 있는 다이아를 이용해서 다양한 코스튬 구매가 가능
- 구매하게 되면 노란 배경으로 변경되며 '보유중' 이라는 텍스트가 표시되도록 제작



# 목차

1. 게임소개

2. 개발정보

3. 개발진행

4. 구현요소

## #11. 환생 시스템

- 20스테이지 단위로 처음으로 돌아가는 환생기능을 구현
- 환생시 환생석을 지급하여 영구적으로 공격력을 올릴 수 있도록 제작

