# 컨셉 및 기획

* 게임의 핵심 아이디어 확립: 게임의 장르, 분위기, 타겟층, 주요 시스템 등을 정의한다.
* 스토리와 세계관 설정: 게임의 배경과 스토리를 전반적으로 구성한다.
* 게임 시스템 설계: 주요 시스템들(전투, 성장, 자원 관리 등)의 기초를 설계한다.
* 프로젝트 일정 수립: 개발 기간, 마일스톤, 목표 등을 설정한다.

# 기초 시스템 설계

* 게임 맵과 레벨 디자인: 맵의 크기와 디자인에 대한 초안을 수립한다.
* 전투 시스템 설계: 전투 규칙, 보상 체계 등 전투와 관련된 시스템을 설계한다.
* 성장 및 레벨업 시스템 설계: 영웅의 성장 방식, 직업 및 전직 시스템을 설계한다.
* 경제 시스템 설계: 자원 획득, 소비, 아이템, 상점 등 경제적인 요소를 설계한다.

# 캐릭터 및 직업 디자인

* 영웅 직업 종류와 세부 전직 시스템: 직업의 종류와 각 직업별 전직을 구체적으로 정의한다.
* 영웅 능력치, 스킬, 특성: 각 직업이 가진 능력치와 스킬 세트, 그리고 각 직업의 전직 후 변화를 구상한다.
* 비주얼 및 디자인: 직업에 맞는 아트워크와 디자인을 확정한다. (예: 갑옷, 무기, 특성에 맞는 외형 등)
* 전직 후 변화: 전직 후 직업의 변화와 능력치 차별화를 명확히 정의한다.

# 게임의 주요 시스템 및 콘텐츠 구현

* PVE 시스템 설계 및 구현: 전투, 퀘스트, 던전 등의 콘텐츠를 어떻게 배치할지 결정한다.
* PVP 시스템 설계: 사용자 간의 전투 시스템을 설계한다. (배틀로얄, 1v1, 팀전 등)
* 아이템 및 장비 시스템 설계: 아이템의 종류, 획득 방법, 강화 시스템을 설계한다.
* AI 및 NPC 시스템 설계: 세임의 인공지능과 NPC의 행동 패턴을 설계한다.

# 기술적 설계

* 서버 및 데이터베이스 설계: 멀티플레이 환경에 맞는 서버 구조와 데이터베이스를 설계한다.
* 클라이언트와 서버 통신 설계: 클라이언트와 서버 간의 데이터 처리 및 통신 방식을 설계한다.
* 보안 설계: 해킹 방지 및 보안 시스템을 설계한다.

# 아트 및 사운드 디자인

* 게임 그래픽 스타일 결정: 게임의 아트 스타일을 정의하고, 캐릭터 디자인, 맵 디자인 등을 작업한다.
* 사운드 디자인: 게임 내 효과음과 배경음악의 스타일을 구현한다.

# 프로토타입 개발 및 테스트

* 게임 프로토타입 개발: 가장 기본적인 기능을 가진 초기 버전을 개발한다.
* 내부 테스트 및 피드백: 개발자, 디자이너, 테스터들의 피드백을 통해 개선 사항을 도출한다.

# 게임의 정식 개발 및 출시 준비

* 게임 콘텐츠 최종 확정: 게임 내 모든 콘텐츠(레벨, 아이템, 영웅 등)를 확정한다.
* 버그 수정 및 최적화: 모든 버그를 수정하고, 게임 성능을 최적화 한다.
* 마케팅 및 홍보: 출시를 위한 마케팅 전략을 수립한다. (예: 게임 트레일러, 이벤트, SNS 활동 등)
* 출시 및 운영 준비: 게임 서버 및 운영 관리 계획을 수립한다.

# 출시 후 운영

* 운영 모니터링: 서버 및 시스템 상태를 모니터링 한다.
* 사용자 피드백 수집 및 업데이트: 유저의 피드백을 수집하고, 이를 바탕으로 정기적인 업데이트를 진행한다.
* 버전 관리 및 개선 작업: 지속적인 콘텐츠 추가와 버그를 수정한다.