파괴된 죽은 자의 성 분석

던전 앤 파이터 팀

# 예비 게임 PM 박재홍

# CONTENTS

## Contents 1

전체 일정표

# Contents 2

# 세부 계획표

- 기획, 사운드, QA, BM
- 아트, 사운드
- 개발, QA

# Contents 3

# 콘텐츠 분석

- 스토리
- 상급 던전

#### Contents 1 전체 일정표

# 전체 일정표

0주차 : 기획 진행

17주차 : 퍼스트 서버 업데이트

19주차 : 서버 업데이트

19주차이후 : 본 서버 업데이트

업무 내용/ 주차	0주	1주	2주	3주	4주	5주	6주	7주	8주	9주	10주	11주	12주	13주	14주	15주	16주	17주	18주	19주
기획			-																	
팀별 일정 회의			-																	
영상용 프로토 타입																				
아트																				
사운드																				
개발																				
본 개발																				
아트																				
사운드																				
개발																	>			
병합기간																				
검토																		<b>→</b>		
퍼스트 서버 기간																				<b>→</b>
본 서버 업데이트																				-

7주차 : 영상용 프로토 타입 마감

16주차 : 그동안 제작했던 것들을 병합하고 발생하는 문제 해결

# 기획, 사운드, QA, BM

1 / 2주차 기획, BM 완성

기획서를 기반으로 PM과 함께

각 부서의 계획 수립, 조율



7	획 🔲 QA		11월	15	일				11월	299											1	12월	179	일	
^	ŀ운드 ■ BM	회의	익					회	비													1	차미	바감	
		L	14	<u>х</u> Г		 2주			3	주	$\perp$	4	주	$\perp$	. !	5주		L.	6-	주	$\perp$		7주		
	시스템기획	Ш								Ш	$\perp$								$\perp$				Ш		
	콘텐츠기획																						Ш		
	UX / UI																								
기획	레벨디자인						팀																		
	캐릭터 대사 / 효과음						별																		
	게임 밸런싱						_			П											7	7			
	필요성 검토 (PM)						개			П									1				П		
	심연을 걷는자 BGM	П		П			발	П		П	Т												П		1
	베키 BGM	П		П			일	П		П													П		
	나머지 BGM			П			정	П		П				П									П		1
사운드	필드 BGM			П				П		П							Τ	П					П		
	적 스킬 및 피격 효과음	П		П			협	П		П					Т		T	П					П		
	각종 오브젝트 효과음	П		П			의	П		П					Т		T	П					П		
	시네마틱 사운드 / 캐릭터 대사									П															
	버그 테스트	П	Τ	П		П		П		П	Τ				П		Τ		Т		П	Т	П	Т	Ī
QA	밸런스 테스트		T	П						$\prod$	T				П				T				$\Box$	+	1
	로그 분석						Ţ												+						
BM	수익 모델 관리	П											-	+									П		
BM	게임 밸런싱		Ι																						

플레이 영상에 심연을 걷는 자 BGM이 삽입될 예정.

베키 BGM의 "매달린 망루" 보스 BGM에서 수정.

이후 나머지 BGM을 제작.

QA는 영상용 프로토 타입 버그 테스트를 진행.

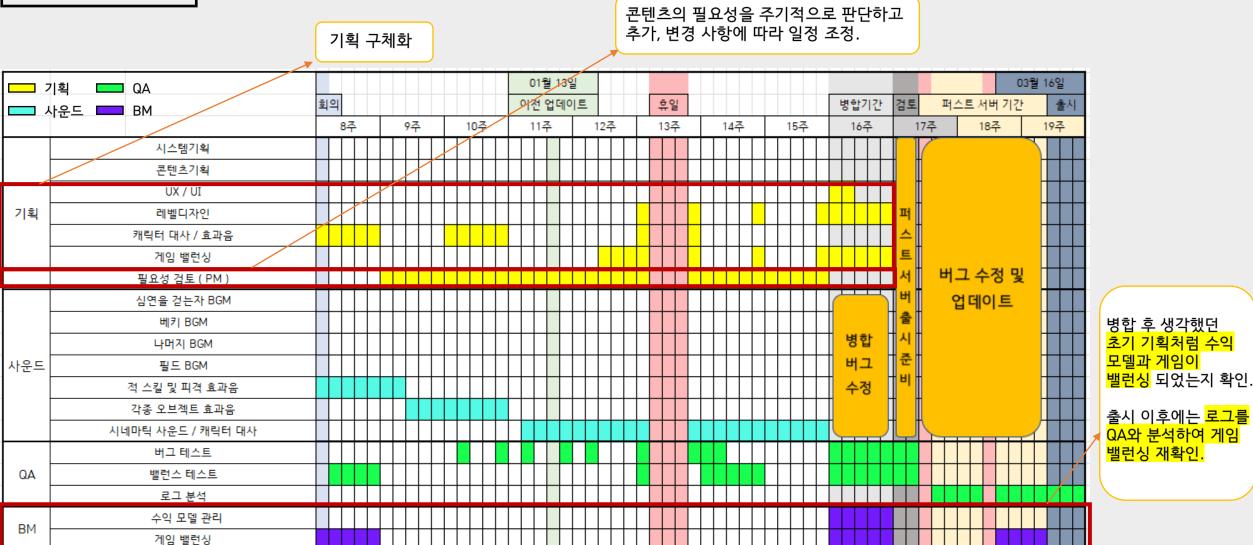
BM은 기획 단계에서 기획자와 수익 모델 및 게임 밸런싱 진행.

기획, 사운드, QA, BM

 회의
 검토기간

 모든 파트
 퍼스트 서버 기간

 병합기간
 출시이후



# 아트, 사운드

| 회의 | 검토기간 | 모든 파트 | 파스트 서버 기간 | 출시이후

파괴된 죽은 자의 성 상급 던전에서 <mark>플레이 영상</mark> <mark>촬영에 필요한 리소스 제작.</mark>

																	7																
	병상 프로토 타입용 아트	1	1월	159	일				1	1월	299	⊒ ⊒											12	월 1	7일								
	· 문드 □□□ 상급 던전 아트	회의	4						회의	4														1차	마김	발 :	회의	$\perp$					
			1주			2주			3주				4주 /				5주			6주			7주			$\Box$	8주				92		]
	영상용 프로토 타입 작업			П	Τ	П			П	Τ	П	Τ	П	Т			Т	П					П				Т	П	Т		T	П	1
	컨셉아트		T	П	T	П			Т	Т	П	Τ	П		П			П					П	T				П	T	П	T	П	٦,
	캐릭터 원화			П	T	П		1	Т	Т	П				П		T	П	Т	П	T	Т	П	T		П		П	T	П	T	П	7
	캐릭터스프라이트		T	П	T	П	٦	팀	Т		П	Г	П							П		T	П	T	П			П		П			1
아트	배경 원화		T	П	T	П		별	Т		П							П	T	П		T				П		П	Т	П	T	П	1
	배경 스프라이트		T	П	Ť	П		1	Т	T	П	Т	П		П			П	T	П	$\top$	T	П	T	П	П	Т	П		П		П	1
	각종 오브젝트		T	П	T	П	1	개	Т	T	П	T	П	$\top$	П					П	$\top$	T	П	T	П	П		П	Т	П			1
	이펙트		T	П	Ť	П	1	발	Т	T	П	T	П				Т	П	ı	П	$\top$	T		$\top$		П		П	T	П	T	П	1
	UX / UI		T	П	Ť	П	1	일	Т	T	П	T	П		П		T	П	ı	П	$\top$	T	П	Ť	П	П	T	П	T	П	T	П	1
	시네마틱		T	П	Ť	П	1	성	Т	T	П	T	П	T	П			П	T	П	$\top$	T	П	T	П	П	Т	П	Т	П	Т	П	1
	심연을 걷는자 BGM			П	$\top$	П	٦,	협		Ī	П	T	П				T							T		П		П	Ť	П	Ť	П	٦
	베키 BGM			П	T	П					П	Т	П				T	П		П		T	П	T		П		П	T	П	T	П	٦
	나머지 BGM			П	T	П		7			П	T	П										П	T	П			П	T	П	T	П	٦
사운드	필드 BGM		T	П	Ť	П	1	ı	T	T	П	Ť	П	$\top$	П		T	П		П			П	Ť				П	士	$\prod$	士	$\prod$	
	적 스킬 및 피격 효과음		$\top$	$\prod$	$\top$	$\prod$		1		$\top$	$\sqcap$	T	$\prod$	$\top$	П		$\top$			П											T		7
	각종 오브젝트 효과음			$\prod$	Ť	П	1			T	П	T	П	$\top$	$\prod$	$\top$	$\top$	П	$\top$	П	$\top$	T	П	T	$\prod$			П	T	$\prod$			1
	시네마틱 사운드 / 캐릭터 대사		$\dagger$	$\prod$	$\top$	$\sqcap$	1			T	$\sqcap$	T	$\prod$	$\top$	H	$\top$	$\top$			П		T	$\sqcap$	$\top$	T		Ť	$\dagger \dagger$	十	$\dagger$	Ť	$\Box$	1

실제로 파괴된 죽은 자의 성 상급 던전을 플레이하기 위해 필요한 리소스를 제작.

<mark>남은 시간 동안</mark>은 던전 이외에 필요한 리소스 제작. Ex) 배경, 던전 일러스트들

게임에 필요한 효과음 제작.

아트, 사운드

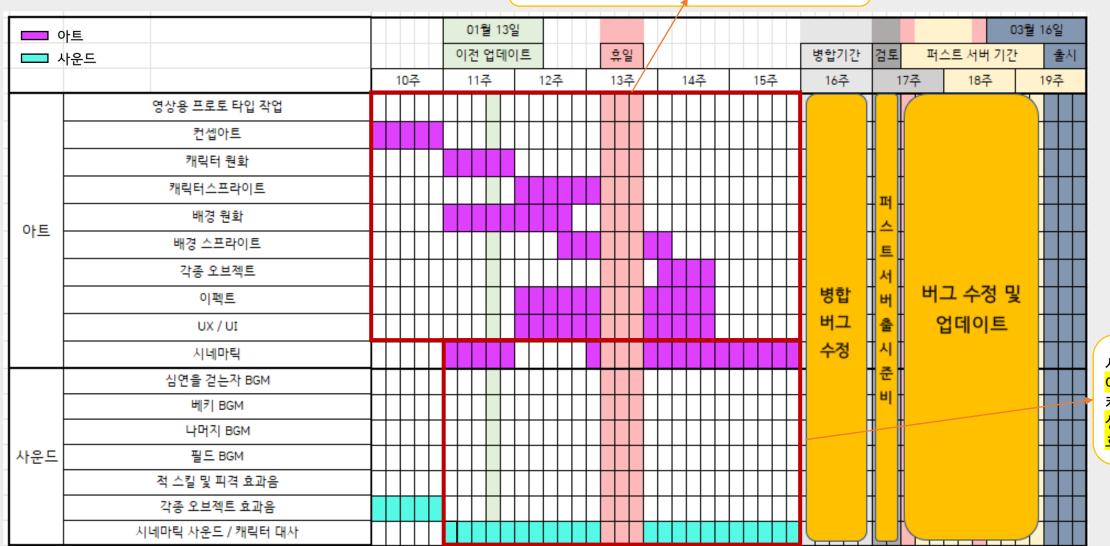
 회의
 검토기간

 이슈
 모든 파트

 하일
 퍼스트 서버 기간

 병합기간
 출시이후

파괴된 죽은 자의 성에서 <mark>왕의 요람과 헤블론의</mark> <mark>예언소에 필요한 리소스 제작</mark>.



시네마틱 영상 제작. <mark>애니메이션 제작,</mark> 캐릭터 대사를 받아 성우 녹음과 필요한 효과음 제작.

# 개발, QA



	□ 개발			11월	¥ 15	5일					11월	29일									12	월 1	7일	
			회:	익						희	의											13	마김	t
	■ QA			1-	주			2주		L	37	-		4주			5주			6주		7-	주	
	기초	패킷 설계 / 재활용 코드 선정			$\perp$	Ш	$\perp$			Ш			П	П		$\perp$			П					
	파괴된	된 죽은자의 성 상급 던전 영상용				Ш								Ш										1
	심연을 걷는자	클라이언트 ( 객체 생성, 패킷처리 등 )																						
		서버 (스킬 패킷만들기 등)																						
	되살아난 골드	클라이언트																						
	크라운	서버																						
	베키	클락이언트																	П					
개발1	41/1	서버			Τ	П			EI	П				П				П	П	Τ		П	П	ŀ
	빛의 칼바리	클라이언트				П			팀 별	П				П				П	П		П		П	1
		서버			Τ	П			2	П			П					П	П	Τ	П	Т	П	1
	N E 01 - 2 7 E L	클라이언트			Τ	П			개	П			П					П	П	Τ		П	П	1
	어둠의 골고타	서버			Τ	П			게 발	П			П			T		П	П	Τ	П		П	
1	맵 특색 콘텐츠 ( UI, 맵의 버프, 디버프 )				T	П	T	П	일	П			П	$\prod$		T		П	П	T	П	Т	П	1
1		일반 필드 콘텐츠		T	Τ	П	T		정	П			П	П		T		П	Т	Τ	П	Т	П	
1		필드 병합			T	П	T	П		П														
		왕의 요람			Τ	П	T		협	П				П		Τ		П	Т	Τ	$\prod$	П	П	I
7111110	클라이언트	왕의 요람 클라이언트 제작			Τ	П	T		의	П						T		П		Τ	П	Т	П	
개발2	서버	던전 관련 테이블, DB 생성 관리			Τ	П				П						T		П		Τ	П	Т	П	
		일반 필드 콘텐츠			T	П												П			П		П	
		헤블론의 예언소			Τ	П				П				П			П	П		Π	П	Т	П	
701412	클라이언트	헤블론의 예언소 클라이언트 제작			T	П	T	П		П				$\prod$		T		П	T	T	П	Т	П	
개발3	서버	던전 관련 테이블, DB 생성 관리			T	П	$\top$	П						$\prod$	П	$\top$		П		T	П		П	
		일반 필드 콘텐츠												$\prod$									$\prod$	
		버그 테스트		T	Τ	П	T	П		П				П				П	T	Γ				
QA		밸런스 테스트		T	T	П	T	П			T			П	П	T		П	T				П	
		로그 분석							Ļ															

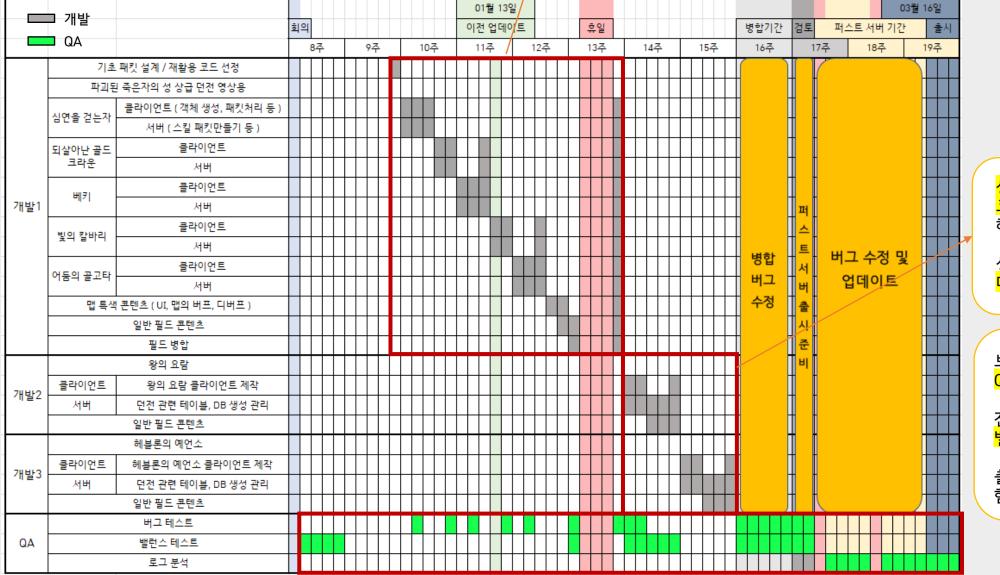
다른 프로젝트 진행하면서 리소스 제작 대기. 게임 개발 전 과거 프로젝트에서 재사용할 만한 코드 선정하기.

영상에 사용될 게임 프로토타입 제작.

개발, QA

상급 던전 제작. <mark>보스별로 제작하며 서버와 클라이언트를 동시에</mark> <mark>제작</mark>하고 상급 던전 <mark>개발 마지막날 병합.</mark>





<mark>상급 던전에서 개발했던</mark> <mark>코드를 토대로</mark> 왕의 요람, 헤블론의 예언소를 제작.

상급 던전과 마찬가지로 <mark>마지막날 병합</mark>.

보스마다 제작이 완성되면 QA가 버그 테스트.

전체적인 <mark>병합 이후에는</mark> <mark>밸런스 테스트</mark>도 함께 진행.

출시이후에는 사업부와 함께 <mark>로그 분석.</mark>

# 파괴된 죽은 자의 성의 스토리

#### 1. 스토리

- 죽은 자의 성이 파괴된 후의 스토리.





[사진1, 2] 죽은 자의 성, 파괴된 죽은 자의 성

#### 2. 특징

- 골드 크라운, 베키, 칼바리, 골고타 이외에도 아르고스, 메탈기어, 비통의 부폰 등의 등장.
- 스토리 진행을 베키에게 자세한 설명을 들으며 게임 스토리를 진행.

#### 3. 업데이트 결과

- 플레이 영상 업데이트 시 죽은 자의 성 스토리와 등장 인물을 좋아했던 유저들에게 기대감을 줌.
- 과거 죽은 자의 성과 이어지는 스토리로 <mark>유저 복귀 가능성 증가.</mark>

# 파괴된 죽은 자의 성의 스토리

#### 1. 다양한 기믹

- 던전 앤 파이터의 디테일 요소와 기믹들이 파괴된 죽은 자의 성에서도 반영.





[사진3, 4] 파괴된 죽은 자의 성 이전 젤바, 파괴된 죽은 자의 성 이후 젤바

#### 2. 특징

- 파괴된 죽은 자의 성 이후 젤바 지역이 파괴된 배경으로 변경.
- 왕의 요람에서는 베키가 보스로 등장하기 전 맵 뒤에 숨어 다님.
- 특정 방에서는 베키와 골드 크라운이 차원 이동으로 놀고 있는 모습을 볼 수 있음.

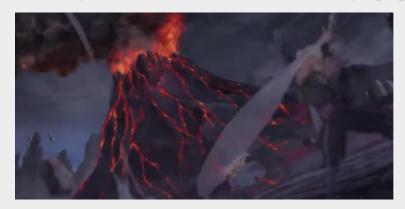
#### 3. 업데이트 결과

- 던전 앤 파이터는 매니<u>아 층이 두꺼운 게임으로 <mark>디테일 요소와 기믹을 알아봐 줄 수 있는 유저가 많음.</u></u></mark>
- 디테일, 기믹 요소들을 <mark>찾는 것은 유저의 재미요소로 작용.</mark>

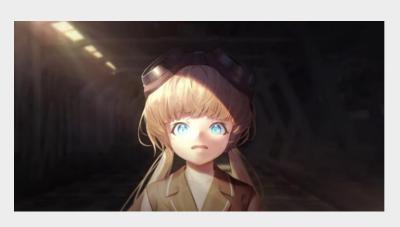
## 파괴된 죽은 자의 성의 스토리

#### 1. 아트, 사운드, 시네마틱 영상

- 캐릭터 디자인, BGM, 시네마틱 영상 등이 던전의 컨셉과 부합.







#### 2. 특징

- 아트 : 기존의 캐릭터들의 요소들을 잘 살리면서도 새로운 특징들이 잘 부합됨.
- 사운드 : 게임 진행 시 긴장감 조성.
- 시네마틱: 노블레스 코드에 비해 액션 장면이 많고 감동적인 시네마틱 영상도 존재.

#### 3. 업데이트 결과

- 죽은 자의 성이 파괴된 이유가 시네마틱 영상으로 잘 나와 <mark>있어 스토리의 몰입도를 올리고</mark> 카시야스와 솔도로스의 이야기에 관심 가진 유저들에게 호응을 얻음.
- 앞 2개의 시네마틱으로 <mark>긴장감을 올리고</mark>마지막 시네마틱으로 유저들에게 <mark>여운을 남김.</mark>
- 게임에서 죽은 자의 성이 기억될 수 있도록 디자인이 되어 <mark>유저들의 추억 회상.</mark>

# 파괴된 죽은 자의 성의 상급 던전

#### 1. 플레이 방식

- 맵 마다 버프와 디버프를 주고 플레이에 영향을 줌.

#### 2. 특징

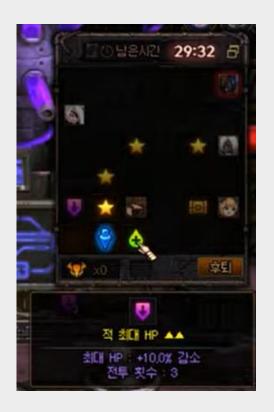
- 이벤트 맵과 보스의 위치가 플레이 할 때마다 변경됨.
- 이벤트 맵의 효과도 플레이 마다 변경.
- 중간 보스들을 전부 처리하지 않아도 최종 보스에게 다가갈 수 있음.

#### 3. 업데이트 결과

- 매번 새로운 맵의 특징으로 유정들에게 새로운 재미와 공략을 찾게 해줌.
- 유저들이 질리지 않고 오랫동안 콘텐츠를 즐길 수 있게 만듬.

#### 4. 개선안

- 마법이 등장하는 세계에서 <mark>과학과 건설이라는 소재는 희소성</mark> 있다고 판단.
- 디테일 부분을 기계로 개선.
- 남은 시간을 폭탄 타이머처럼 <u>표시해 임무 실패는 <mark>폭파를 간접적으로 나타냄.</mark></u>
- 버프와 디버프의 아이콘 또한 기계 컨셉에 맞게 스패너와 해골 같은 아이콘으로 교체.





[그림 1] 타이머 글씨



[그림 2] 버프 아이콘



[그림 3] 디버프 아이콘

# 파괴된 죽은 자의 성의 상급 던전

#### 1. 네임드와 보스의 공격 패턴

- 각 보스들의 스타일에 알맞은 공격 패턴이 부합되어 있음.

#### 2. 특징

- 베키 : 놀이 하는 듯한 공격 패턴.
- 골드 크라운 : 보스 방 무대, 광대와 어울리는 공격패턴.
- 칼바리: 창조의 빛을 이용한 공격패턴.
- 골고타: 악몽 게이지를 사용하는 공격 패턴.
- 심연을 걷는 자 : 야신과 베아라로 번갈아 변신하며 공격하는 패턴.

#### 3. 업데이트 결과

- 베키와 골드 크라운은 재미요소가 많이 반영되어 있는 공격 패턴으로 유저들에게 흥미 유발.
- 칼바리와 골고타는 빛과 어둠의 힘을 사용하여 <mark>루크를 회상하게 만들어 줌.</mark>

#### 4. 개선안

- 참신하고 재미있는 패턴들이 존재하<u>지만 패턴 등장 전 <mark>압도적인 공격으로 보스를 제압하는 유저들이 존재.</mark></u>
- 패턴이 한번 씩은 등장할 수 있도록 <mark>패턴 시작 전에는 공격을 받지 않도록 조정.</mark>

# 파괴된 죽은 자의 성의 상급 던전

#### 4. 개선안2

- 노블레스 코드처럼 심연을 걷는 자의 맵에서 <mark>자폭을 시작하면 코인을 사용할 수 없도록</mark> 만들어 자폭하기 전 보스를 처치하도록 유도.
- 자폭 대기 시간을 증가하고 자폭하기 전 체력을 늘린다면 <mark>보스의 체력이 낮아졌을 때</mark> 유저들이 화력을 조절하게 만들 수 있음.
- 이는 <mark>보스의 다양한 패턴들을 볼 수 있게 만들어 주는 역할.</mark>

