

파괴된 죽은 자의 성 분석

던전 앤 파이터 팀

# 예비 개발 PM 박재홍

# CONTENTS

## Contents 1

개발 일정표

## Contents 2

세부 개발 계획

- 기획, BM
- 아트, 사운드
- 개발, QA

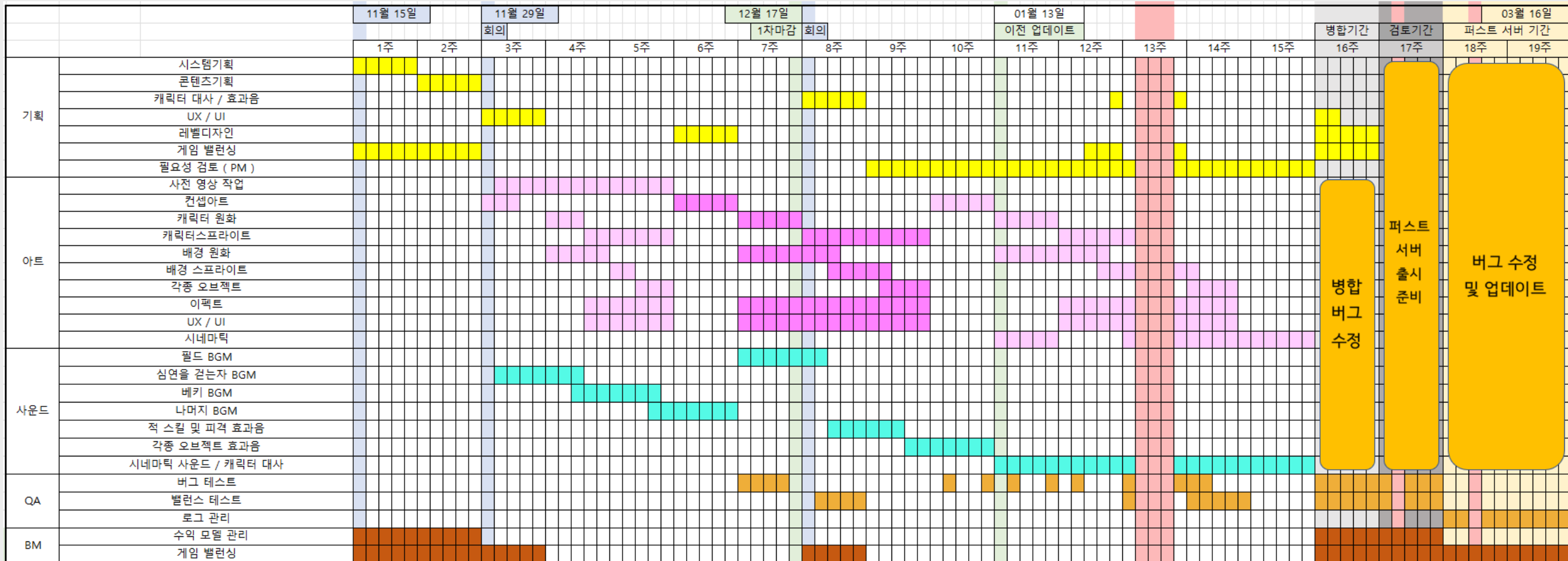
## Contents 3

결과 기반 콘텐츠 분석

# Contents 1

## 개발 일정표

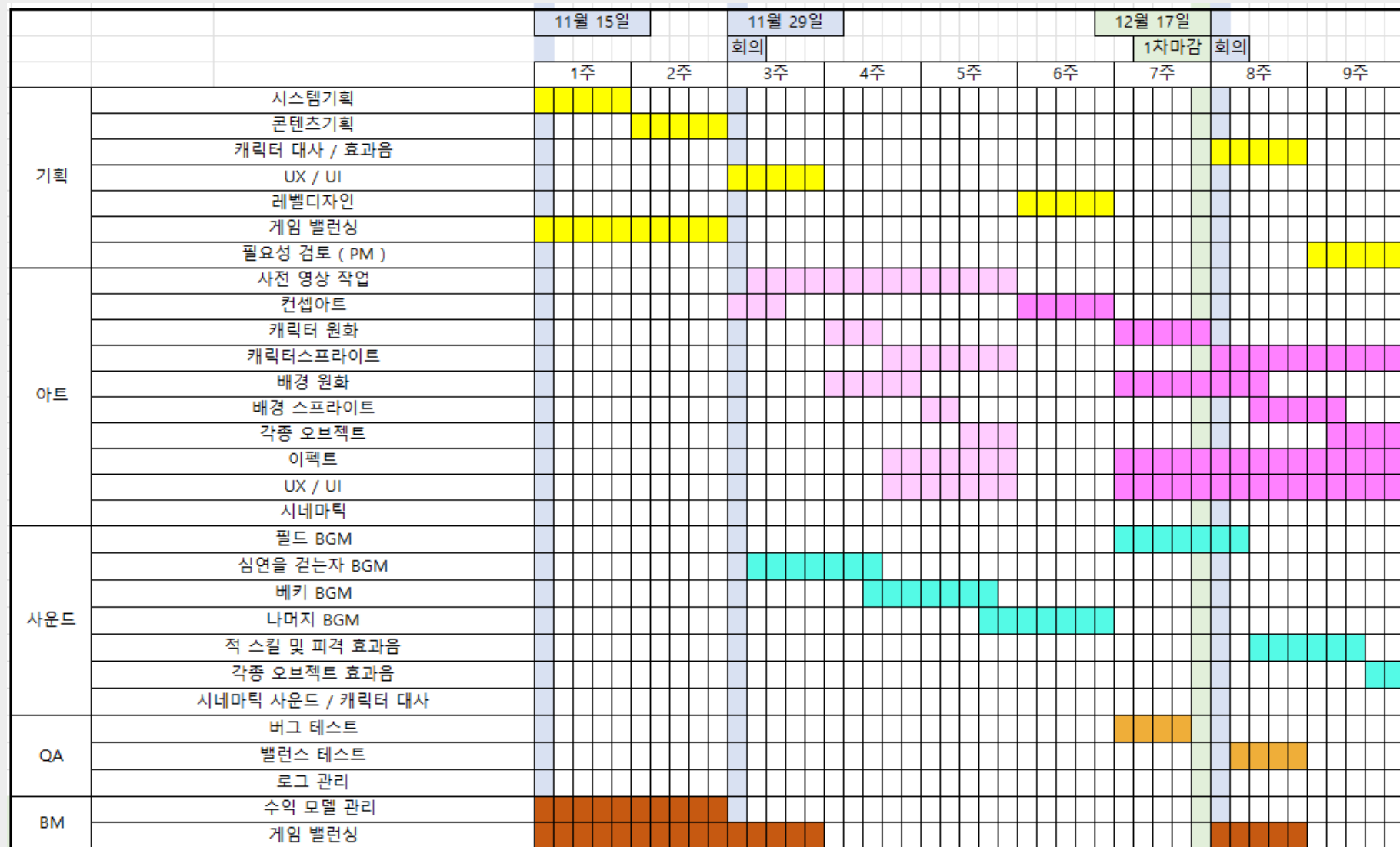
## 간트 차트



# Contents 1

## 개발 일정표

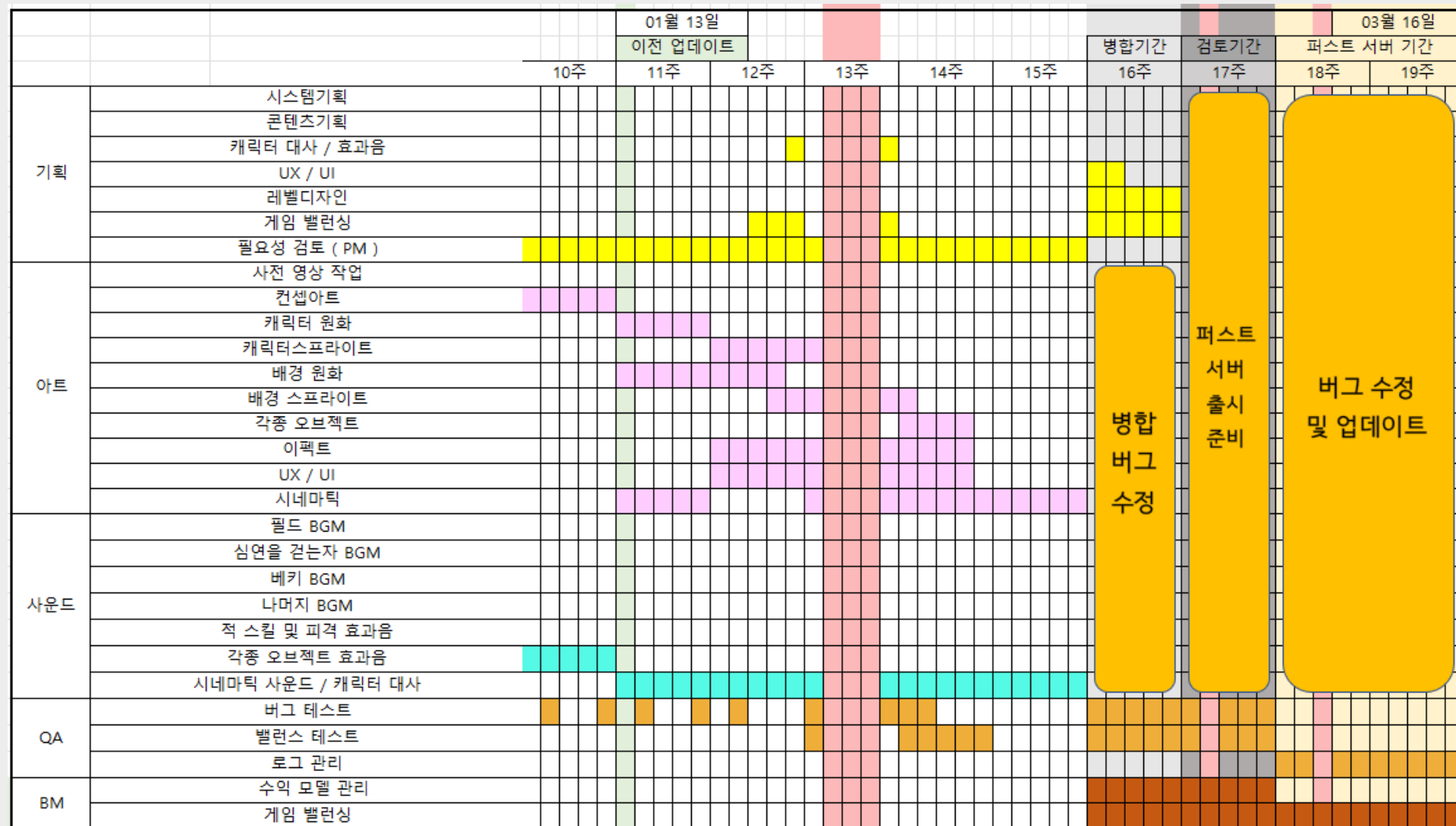
## 간트 차트



# Contents 1

## 개발 일정표

## 간트 차트

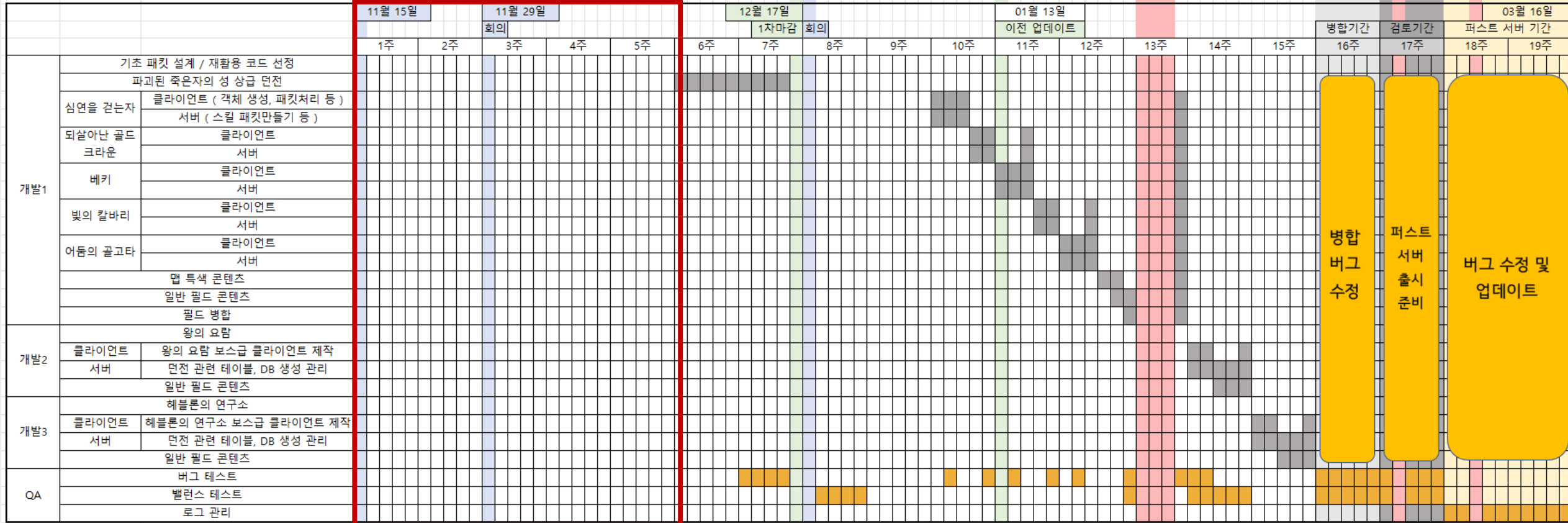


# Contents 1

## 개발 일정표

## 간트 차트

기획 및 아트 작업 기간

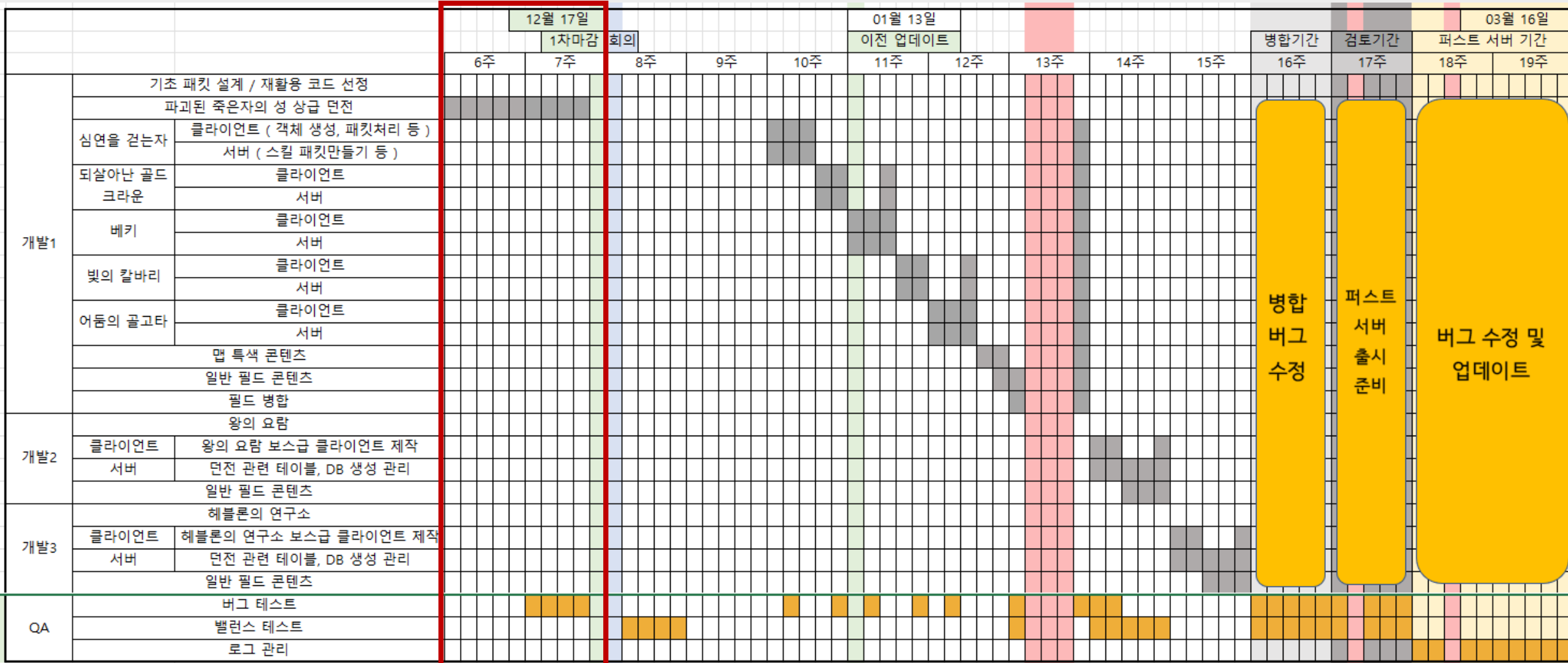


# Contents 1

## 개발 일정표

## 간트 차트

유튜브 플레이 영상 제작을 위한 기한



## 간트 차트

이전 업데이트 마감 후 본격적인 개발 시작



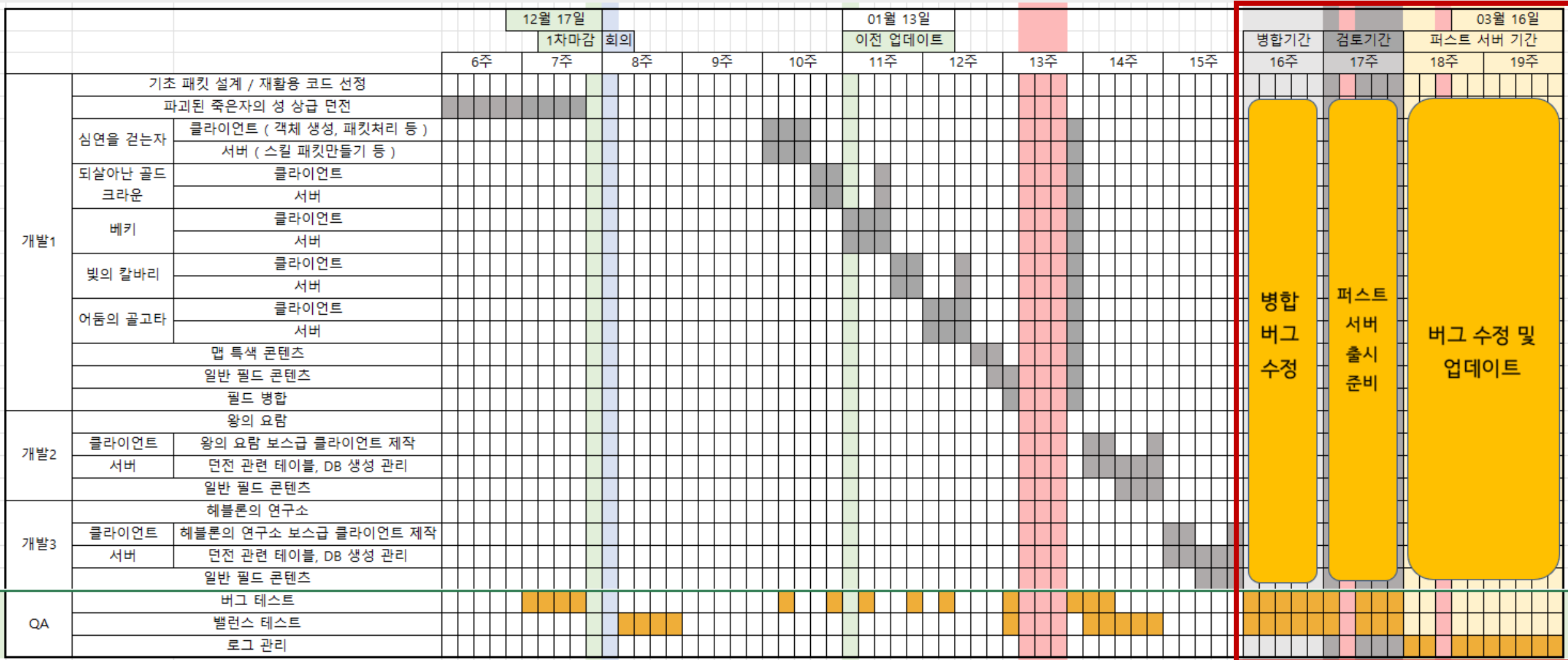


# Contents 1

## 개발 일정표

## 간트 차트

개별 제작 이후 병합에서 발생하는 문제 수정  
퍼스트 서버 업데이트 이전 준비  
퍼스트 서버 버그 수정 및 업데이트



## 파괴된 죽은 자의 성의 스토리

- 향수를 불러오는 죽은 자의 성이라는 장소와 스토리



- 베키, 골드 크라운, 칼바리, 골고타 이외에도 아르고스, 메탈기어, 비통의 부폰 등의 등장
- 죽은 자의 성 스토리를 좋아했던 유저들에게 과거 등장했던 등장인물들과 스토리로 복귀하고 싶은 유저 수가 증가 및 기본 유저들의 기대감 상승.

## 젤바 지역

- 기존 죽은 자의 성 스토리와 파괴된 죽음 자의 성 스토리가 진행되는 과정의 젤바 지역의 배경이 변경



## 시네마틱 영상

- 기존 죽은 자의 성 스토리와 파괴된 죽음 자의 성 스토리가 진행되는 과정의 젤바 지역의 배경이 변경



- 함께 업데이트 된 노블레스 코드에 비해 액션 장면이 많아 유저들의 흥미 유발
- 베키의 스토리의 시네마틱 영상이 더해져 감정 폭발
- 남

## 던파의 기믹

스토리를 진행하는 동안 베키가 맵 뒤에 숨어 있다던가

왕의 요람에서 골드 크라운과 베키가 차원 이동하는 장면 숨바꼭질을 하는 장면이 등장하는데 던파만의 재미 요소라고 생각되서 앞으로도 넣으면 좋을 것 같다.

## 상급 던전

### 1. 플레이 방식

맵마다 버프 디버프가 있어 좋음.  
매번 다른 게임을 방식으로 풀어나가야 해  
유적들의 지루함을 해결하고 콘텐츠가 오래 가도록 만듦.

## 상급 던전

### 2. 다채로운 공격 패턴

- 캐릭터의 특성과 맵 컨셉에 맞는 특성이 아주 좋았다.

## 상급 던전

### 3. 진입 명성과 보상

17612	16880
24472	23788
30267	27483
노멀 - 23 38	18 33
33 48	28 -43
40 58	38 53

파괴된 죽은자의 성이 같은 상급던전인 오쿨러스보다 모험가 명성이 더 필요하고  
같은 축으로 올랐지만 명성이 마스터에서 좀 더 필요한것에 비해  
5500정도 올랐지만  
3500정도로 명성이 올라가는 것이 달랐다.



1. 타이머가 30분 인것

- 다양한 마법이 등장하는 세계에서 루크라는 건설자 컨셉이 정말 잘 짜여진 컨셉이다.
- 그렇기 때문에 디버프에 대한 내용을 기계 혹은 과학과 같은 이유로 표시했어도 좋았고 디테일을 살릴 수 있었을 것 같다.
- 스토리 자체가 탈출까지 이기 때문에.
- 더 오컬러스 : 부활의 성전 처럼 시간이 폭탄 타이머 같은 느낌이었어도 좋은 디테일을 잡을 수 있는 요소가 되었을 것이라고 생각합니다.

## 2. 마지막 자폭

- 이미 코인이 제한되는 던전이 존재.
- 자폭 시간을 소폭 증가하고 없도록
- 자폭에서 코인을 사용할 수 있도록 만드는 이유가 없어도 좋았을 것 같다.
- 오히려 화력 조절을 해야하는 콘텐츠로 만들었다면
- 보스를 들어가자마자 극딜 해서 죽일 수 없게 만들어
- 보스의 다양한 패턴을 만들어줄 수 있는 콘텐츠가 되지 않았을까?라는 생각이 든다/
- 노블레스 코드가 코인을 사용을 금지되고 있는데 파괴된 죽음자의 성에서도 마지막 보스에서만 못쓰는 것도 좋은 재미요소 였을 것 같습니다.



Thank you