

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																		→		
퍼스트 서버 기간																				→
본 서버 업데이트																				→

7주차 : 영상용 프로토 타입 마감

16주차 : 그동안 제작했던 것들을 병합하고 발생하는 문제 해결

Contents 2

세부 계획표

기획, 사운드, QA, BM

1 / 2주차 기획, BM 완성

기획서를 기반으로 PM과 함께
각 부서의 계획 수립, 조율

- 회의
- 이슈
- 휴일
- 병합기간
- 검토기간
- 모든 파트
- 퍼스트 서버 기간
- 출시이후

		11월 15일		11월 29일		12월 17일		
		회의		회의		1차마감		
		1주	2주	3주	4주	5주	6주	7주
기획	시스템기획	■	■					
	콘텐츠기획		■	■	■	■		
	UX / UI			■	■	■		
	레벨디자인		■	■	■		■	■
	캐릭터 대사 / 효과음							
	게임 밸런싱	■	■	■	■			
	필요성 검토 (PM)	■						
사운드	심연을 걷는자 BGM			■	■	■	■	
	베키 BGM				■	■		
	나머지 BGM					■	■	■
	필드 BGM						■	■
	적 스킬 및 피격 효과음							
	각종 오브젝트 효과음							
	시네마틱 사운드 / 캐릭터 대사							
QA	버그 테스트						■	■
	밸런스 테스트							
	로그 분석							
BM	수익 모델 관리	■	■	■	■			
	게임 밸런싱	■	■	■	■			

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.

Contents 2

세부 계획표

기획, 사운드, QA, BM

- 회의
- 이슈
- 휴일
- 병합기간
- 검토기간
- 모든 파트
- 퍼스트 서버 기간
- 출시이후

기획 구체화

콘텐츠의 필요성을 주기적으로 판단하고
추가, 변경 사항에 따라 일정 조정.

		01월 13일												03월 16일			
		이전 업데이트												출시			
		8주	9주	10주	11주	12주	13주	14주	15주	16주	17주	18주	19주				
기획	시스템기획																
	콘텐츠기획																
	UX / UI																
	레벨디자인																
	캐릭터 대사 / 효과음																
	게임 밸런싱																
필요성 검토 (PM)																	
사운드	심연을 걷는자 BGM																
	베키 BGM																
	나머지 BGM																
	필드 BGM																
	적 스킬 및 피격 효과음																
	각종 오브젝트 효과음																
	시네마틱 사운드 / 캐릭터 대사																
QA	버그 테스트																
	밸런스 테스트																
	로그 분석																
BM	수익 모델 관리																
	게임 밸런싱																

병합
버그
수정

버그 수정 및
업데이트

병합 후 생각했던
초기 기획처럼 수익
모델과 게임이
밸런싱 되었는지 확인.

출시 이후에는 로그를
QA와 분석하여 게임
밸런싱 재확인.

Contents 2

세부 계획표

아트, 사운드

- 회의
- 이슈
- 휴일
- 병합기간
- 검토기간
- 모든 파트
- 퍼스트 서버 기간
- 출시이후

파괴된 죽은 자의 성 상급 던전에서 플레이 영상 촬영에 필요한 리소스 제작.

		11월 15일		11월 29일		12월 17일					
		회의		회의		1차마감	회의				
		1주	2주	3주	4주	5주	6주	7주	8주	9주	
아트	영상용 프로토 타입업 아트										
	사운드										
	상급 던전 아트										
	영상용 프로토 타입업 작업										
	컨셉아트										
	캐릭터 원화										
	캐릭터스프라이트										
	배경 원화										
	배경 스프라이트										
	각종 오브젝트										
	이펙트										
	UX / UI										
	시네마틱										
사운드	심연을 걷는자 BGM										
	베키 BGM										
	나머지 BGM										
	필드 BGM										
	적 스킬 및 피격 효과음										
	각종 오브젝트 효과음										
	시네마틱 사운드 / 캐릭터 대사										

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

남은 시간 동안은 던전 이외에 필요한 리소스 제작.
Ex) 배경, 던전 일러스트들

게임에 필요한 효과음 제작.

Contents 2

세부 계획표

아트, 사운드

- 회의
- 이슈
- 휴일
- 병합기간
- 검토기간
- 모든 파트
- 퍼스트 서버 기간
- 출시이후

파괴된 죽은 자의 성에서 왕의 요람과 헤블론의 예언소에 필요한 리소스 제작.

												03월 16일			

Contents 2

세부 계획표

개발, QA

- 회의
- 이슈
- 휴일
- 병합기간
- 검토기간
- 모든 파트
- 퍼스트 서버 기간
- 출시이후

			11월 15일		11월 29일		12월 17일										
			회의		회의		1차마감										
			1주		2주		3주		4주		5주		6주		7주		
개발1	기초 패킷 설계 / 재활용 코드 선정																
	파괴된 죽은자의 성 상급 던전 영상용																
	심연을 걷는자	클라이언트 (객체 생성, 패킷처리 등)															
		서버 (스킬 패킷만들기 등)															
	되살아난 골드 크라운	클라이언트															
		서버															
	베키	클라이언트															
		서버															
	빛의 칼바리	클라이언트															
		서버															
	어둠의 골고타	클라이언트															
		서버															
맵 특색 콘텐츠 (UI, 맵의 버프, 디버프)																	
일반 필드 콘텐츠																	
필드 병합																	
개발2	왕의 요람																
	클라이언트	왕의 요람 클라이언트 제작															
		서버	던전 관련 테이블, DB 생성 관리														
	일반 필드 콘텐츠																
개발3	헤블론의 예언소																
	클라이언트	헤블론의 예언소 클라이언트 제작															
		서버	던전 관련 테이블, DB 생성 관리														
	일반 필드 콘텐츠																
QA	버그 테스트																
	밸런스 테스트																
	로그 분석																

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

영상에 사용될 게임 프로토타입 제작.

Contents 2

세부 계획표

개발, QA

상급 던전 제작.
보스별로 제작하며 서버와 클라이언트를 동시에
제작하고 상급 던전 개발 마지막날 병합.

- 회의
- 이슈
- 휴일
- 병합기간
- 검토기간
- 모든 파트
- 퍼스트 서버 기간
- 출시이후

			01월 13일											03월 16일					
			회의			이전 업데이트			휴일						병합기간	검토	퍼스트 서버 기간		출시
			8주	9주	10주	11주	12주	13주	14주	15주	16주	17주	18주	19주					
개발1	기초 패킷 설계 / 재할용 코드 선정																		
	파괴된 죽은자의 성 상급 던전 영상용																		
	심연을 걷는자	클라이언트 (객체 생성, 패킷처리 등)																	
		서버 (스킬 패킷만들기 등)																	
	되살아난 골드 크라운	클라이언트																	
		서버																	
	베키	클라이언트																	
		서버																	
	빛의 칼바리	클라이언트																	
		서버																	
	어둠의 굴고타	클라이언트																	
		서버																	
맵 특색 콘텐츠 (UI, 맵의 버프, 디버프)																			
일반 필드 콘텐츠																			
필드 병합																			
개발2	왕의 요람																		
	클라이언트	왕의 요람 클라이언트 제작																	
	서버	던전 관련 테이블, DB 생성 관리																	
	일반 필드 콘텐츠																		
개발3	헤블론의 예언소																		
	클라이언트	헤블론의 예언소 클라이언트 제작																	
	서버	던전 관련 테이블, DB 생성 관리																	
	일반 필드 콘텐츠																		
QA	버그 테스트																		
	밸런스 테스트																		
	로그 분석																		

상급 던전에서 개발했던
코드를 토대로 왕의 요람,
헤블론의 예언소를 제작.

상급 던전과 마찬가지로
마지막날 병합.

보스마다 제작이 완성되면
QA가 버그 테스트.

전체적인 병합 이후에는
밸런스 테스트도 함께 진행.

출시이후에는 사업부와
함께 로그 분석.

파괴된 죽은 자의 성의 이야기

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 유저 복귀 가능성 증가.

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 켈바, 파괴된 죽은 자의 성 이후 켈바

2. 특징

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

3. 업데이트 결과

- 던전 앤 파이터는 매니아 층이 두꺼운 게임으로 디테일 요소와 기믹을 알아봐 줄 수 있는 유저가 많음.
- 디테일, 기믹 요소들을 찾는 것은 유저의 재미요소로 작용.

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 있어 스토리의 몰입도를 올리고 카시야스와 솔도로스의 이야기에 관심 가진 유저들에게 호응을 얻음.
- 앞 2개의 시네마틱으로 긴장감을 올리고 마지막 시네마틱으로 유저들에게 여운을 남김.
- 게임에서 죽은 자의 성이 기억될 수 있도록 디자인이 되어 유저들의 추억 회상.

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 유저들에게 새로운 재미와 공략을 찾게 해줌.
- 유저들이 질리지 않고 오랫동안 콘텐츠를 즐길 수 있게 만듦.

4. 개선안

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



29:32

[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 루크를 회상하게 만들어 줌.

4. 개선안

- 참신하고 재미있는 패턴들이 존재하지만 패턴 등장 전 압도적인 공격으로 보스를 제압하는 유저들이 존재.
- 패턴이 한번 씩은 등장할 수 있도록 패턴 시작 전에는 공격을 받지 않도록 조정.

파괴된 죽은 자의 성의 상급 던전

4. 개선안2

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



Thank you