



Shade

2019.05.29 중간 발표

lololToday studio

김대원

재미

- 게임을 만들 때 생각하는 것
  - 가장 높게 가치를 두는 것
  - 구현하기 가장 어려운 것



직관

직관

- 사용하는 디바이스는 모바일
  - 터치, 드래그
  - 한 손가락 조작



드래그

# 드래그

- 기존 선례

- 프루츠 닌자

- 단점

- 정적인 게임

- 같은 자리에서 반복



단순

직관

동적



드래그

- 동적인 움직임
- 단순한 조작
- 직관적인 규칙





- 무료 게임
- 광고
- 무한 러너 게임
  - 부활 아이템
  - 체력 강화

다음

- 반복된 플레이
- 중간 이벤트 삽입
- 적 패턴 추가
- 적 쪼개지는 형태 추가
- 주민 추가
- 공격하지 않는 적



QnA