









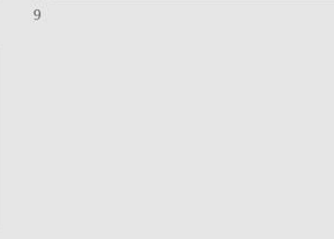
게임제작스튜디오 중간고사

문서작성/게임효과음

21959015

김응태

## 1주~3주 (3/4~3/22) 작업물

 <p>드워프팀 기획</p>	<h3>목차</h3> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 개요 및 저자 소개</li> <li>2. 게임 핵심 매커니즘</li> <li>3. 배경 설정</li> <li>4. 시스템 구조</li> <li>5. 그래픽 콘셉트</li> </ol>  <p>정호준</p>	<h3>게임 개요 및 저자 소개</h3> <p>제목 - Dwarf The Madman (드워프의 불행스톰) 장르 - 액션 로그라이크 플랫폼퍼 2D 픽셀 그래픽 플랫폼 - PC</p> <p>주인공의 직업을 대장장이라는 존재감을 직감할 수 있게끔, 광물하며 요철을 수집, 무기를 제작한다. 그리고 광물에 광물이라는 존재감을 나타낸다. 이러한 존재감을 통한 인물이 이 게임의 재미 요소이다.</p>  <p>정호준</p>
<h3>핵심 매커니즘 - 장비 강화</h3> <p>본 게임의 강점은 장비의 강화를 통해 이루어진다. 장비의 약화나 장비의 강화를 경험할 수 있으며, 한 가지의 무기가 강화를 통해 여러 장비의 약화나 강화를 거쳐 강화될 수 있다.</p> <p>장비 강화는 무기의 약화나 강화를 통해 이루어진다. 장비 강화는 무기의 약화나 강화를 통해 이루어진다. 장비 강화는 무기의 약화나 강화를 통해 이루어진다.</p> <p>이러한 장비들을 강화하여 자신이 원하는 장비의 약화나 강화를 할 수 있다. 이를 통해 자신이 원하는 장비의 약화나 강화를 할 수 있다.</p> <p>정호준</p>	<h3>핵심 매커니즘 - 전투</h3> <p>전투의 중요 요소는 드워프의 무기이다. 드워프의 무기는 다양한 무기 시스템이 있다. 이 무기 시스템은 (무기)로 분류된다.</p> <p>2.1 장비에 대한 전투가 시작될 때, 드워프는 전투를 시작한다. 전투를 시작할 때, 드워프는 전투를 시작한다. 전투를 시작할 때, 드워프는 전투를 시작한다.</p> <p>3.1 전투는 무기의 약화나 강화를 통해 이루어진다. 전투는 무기의 약화나 강화를 통해 이루어진다. 전투는 무기의 약화나 강화를 통해 이루어진다.</p> <p>정호준</p>	<h3>배경 설정</h3> <p>주인공인 드워프는 드워프의 존재감을 직감할 수 있게끔, 광물하며 요철을 수집, 무기를 제작한다. 그리고 광물에 광물이라는 존재감을 나타낸다. 이러한 존재감을 통한 인물이 이 게임의 재미 요소이다.</p> <p>이러한 존재감을 통한 인물이 이 게임의 재미 요소이다. 이러한 존재감을 통한 인물이 이 게임의 재미 요소이다.</p> <p>정호준</p>
<h3>시스템 구조도</h3>  <p>정호준</p>	<h3>그래피 콘셉트 - 참고 게임</h3> <p>2D 픽셀 그래픽 기반의 게임이다.</p>  <p>정호준</p>	<h3>그래피 콘셉트 - 배경 콘셉트</h3>  <p>정호준</p>
<h3>그래피 콘셉트 - 캐릭터 콘셉트</h3>  <p>정호준</p>	<h3>그래피 콘셉트 - 캐릭터 콘셉트</h3>  <p>정호준</p>	<h3>그래피 콘셉트 - 캐릭터 콘셉트</h3>  <p>정호준</p>

[illegible]

## 작업설명


- 1주 ~ 3주차 기간은 기획서 포맷 정의하는 부분에 초점을 맞춤 (팀시너지를 높이기 위하여, 대략적인 형상 (그림,스케치 등등)을 건네 받으면, PPT 로 정리하는 부분을 담당하면서, 각 부분 담당에게 피드백을 함
- 게임 제작도 중요하지만, 만들어 지는 게임을 PPT 에 프리젠테이션 하는 부분도 중요한 사항이라, 전체 기간중에, PPT 포맷구성 및 작업을 메인으로 담당
- 전반적으로 이 기간 동안은, 발표 자료의 구성 및 최종 PPT 를 위한 포맷을 위하여 작업

1주~3주 (3/4~3/22) 작업물

게임 기획서

드워프(Dwarf)

2024.03.17



22159023 이정석  
21859056 최자은  
21959049 정영섭  
21959015 김승태  
22159047 우성민  
22159039 문서은  
22259016 김채연

목차

팀디워프

1. 게임 개요 및 재미 요소

2. 게임 핵심 매커니즘

3. 배경 설정



4. 시스템 구조도

5. 그래픽 콘셉트

6. XXXXXXXXXXXXXXXX

7. XXXXXXXXXXXXXXXX

8. XXXXXXXXXXXXXXXX



Layout 구상

1. 게임 개요

개요

팀디워프

타겟층

캐릭터

주인공의 직업을 대장장이라는 흔치 않은 직업을 설정하여 모험 중 직접 무기를 재련하거나 파괴하며 성장해 나가는 콘셉트를 가지는 게임이다.

콘셉트를 통한 전투가 이 게임의 재미 요소이다.

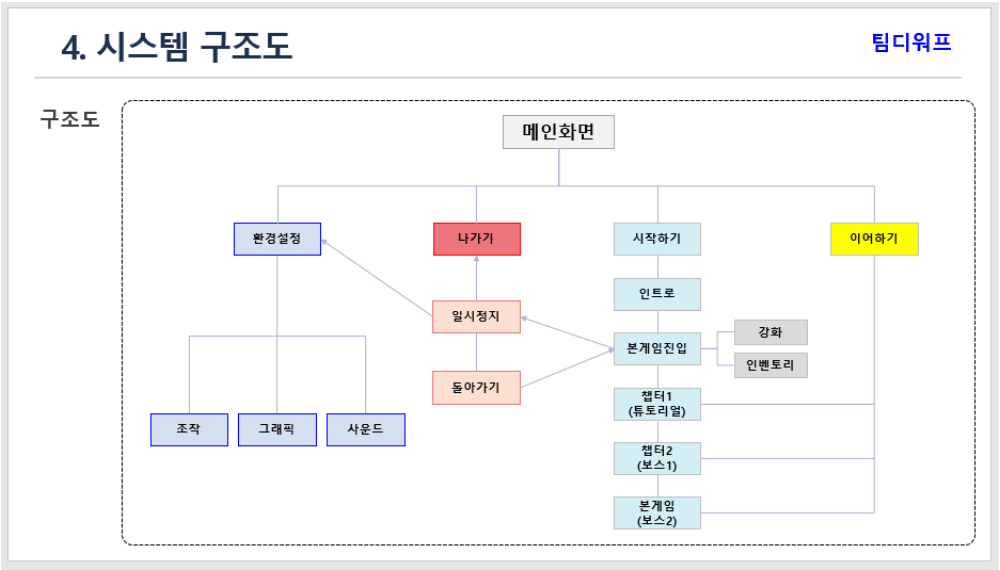
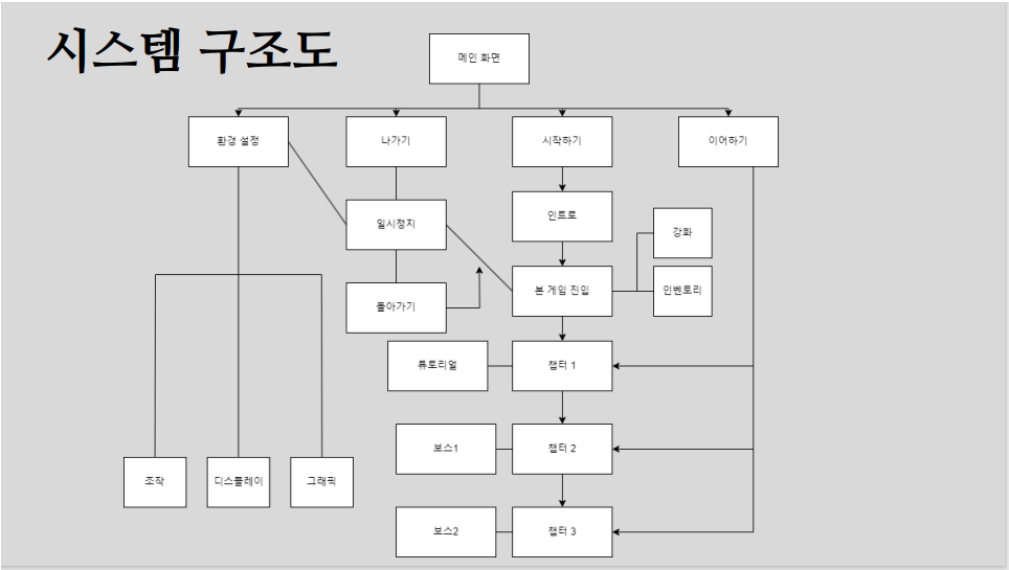
제목	Dwarf The BlackSmith (드워프 더 블랙스미스)
장르	액션 로그라이크 플랫폼어
플랫폼	PC ONLINE
시점	XXXXXXXXXXXXXX
이용 등급	12세 이용가
타겟층	10대 ~ 20대 (XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX) ① ② ③ ④
그래픽	2D 도트그래픽

작업설명

- 첫번째 슬라이드 : 기획서 메인 제목 및 팀원 설명 부분이고, 게임의 첫 이미지를 주는 페이지인 관계로, 잠정 메인 캐릭터를 우측에 넣고, 팀원 및 좌측에 제품 넣는 PPT 를 만들어 봄
- 목차 : 전체적으로 10~15개의 목차가 만들어 질꺼라는 예상으로, 대략 확장성을 고려한 목차 구성
- 목차 이후 페이지 : 여러 가지 구상을 하였고, 최종적으로, 제목, 팀명 위치, 각페이지별 캐릭터 넣고, 소제목 위치 선정

\*\* 게임 개요 : 필요한 부분 팀과 논의해서 넣으려고, 테이블로 작성

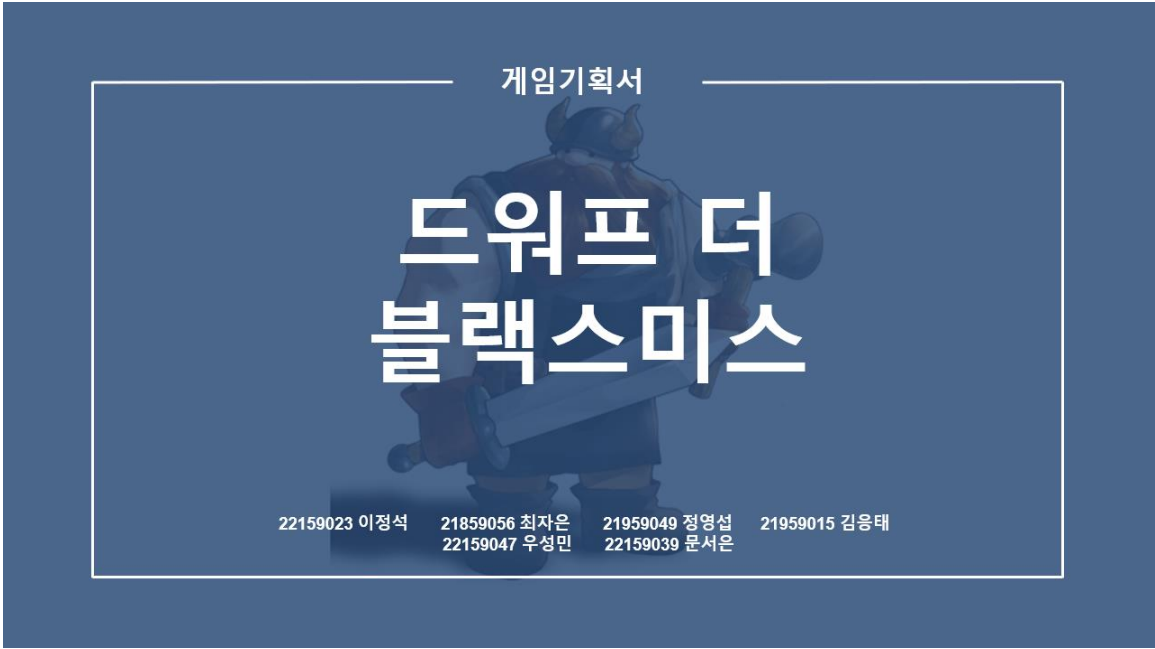
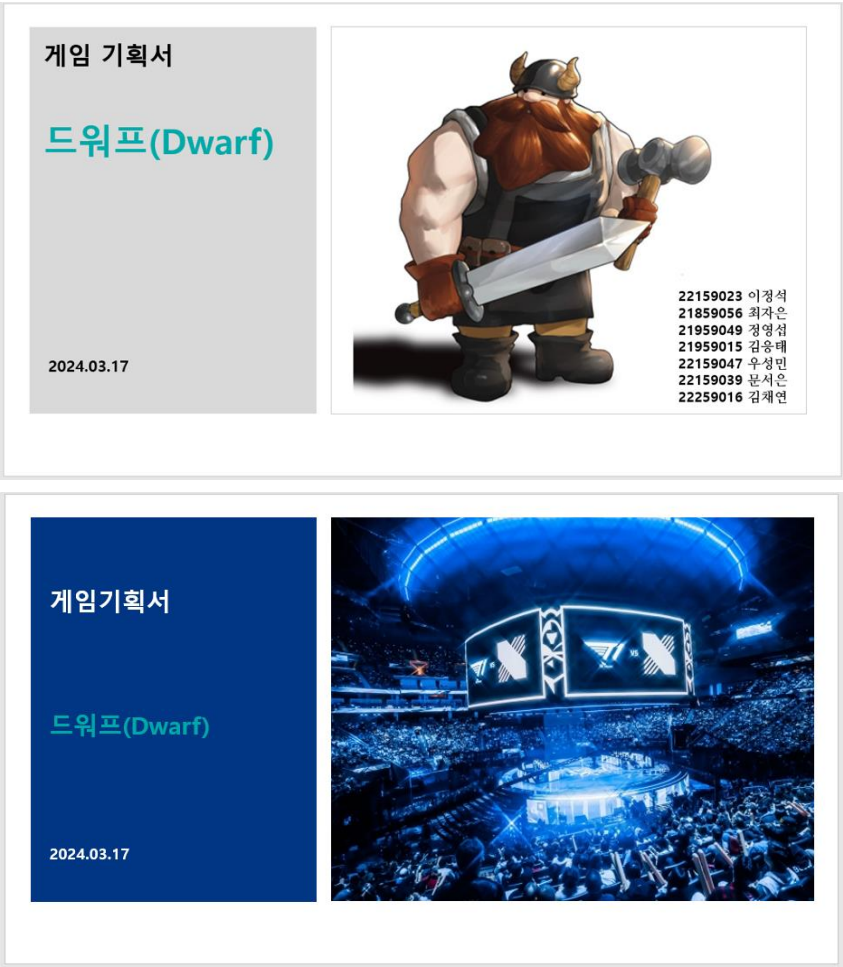
1주~3주 (3/4~3/22) 작업물



작업설명

- 시스템구조도 : 초안 받은 후, 문서 작업 (포맷안에 구성을 위하여 재작업 및 각 구성별 색깔구분을 주어 시각적으로 깔끔한 이미지를 주고자 함)

4주~6주 (3/25~4/12) 작업물



작업설명

- 3주차 까지 진행된 작업물을 기반으로, 최종 발표 PPT 를 위한 포맷 변경 및 추가 작업 진행
- 표지 변경 : 산만한 느낌 보다는 깔끔한 이미지 구현을 위하여, 표지 변경. (몇가지 표지 만들어 보고, 최종 선택)

목차

- 1. 게임 개요 및 재미 요소
- 2. 게임 핵심 매커니즘
- 3. 배경 설정
- 4. 시스템 구조도
- 5. 그래픽 콘셉트
- 6. XXXXXXXXXXXXXXXX
- 7. XXXXXXXXXXXXXXXX
- 8. XXXXXXXXXXXXXXXX



팀드워프



목차

- 1. 게임 개요
- 2. 게임 재미요소
- 3. 게임 핵심 메커니즘
- 4. 게임 시나리오
- 5. 플레이 흐름도
- 6. 그래픽 콘셉트
- 7. 메인 캐릭터 소개
- 8. NPC 소개
- 9. 챕터 구성
- 10. 게임 플레이 화면 정보
- 11. UI 상세 흐름도
- 12. 시연 영상

작업설명

- 목차 변경 : 전체적으로, 색감의 통일성 효과를 주고자, 표지 부터, 블루톤 계열로 PPT 변경 작업을 함.

주고자 하는 메시지를 강조의 효과로 COLORING

1. 게임 개요

팀디워프

개요

- 주인공의 직업을 대장장이라는 흔치 않은 직업을 설정하여 모험 중 직접 무기를 재련하거나 파괴하며 성장해 나가는 콘셉트를 가지는 게임이다.
- 콘셉트를 통한 전투가 이 게임의 재미 요소이다.

제 목	Dwarf The BlackSmith (드워프 더 블랙스미스)
장 르	액션 로그라이크 플랫폼머
플랫폼	PC ONLINE
시 점	XXXXXXXXXXXXX
이용 등급	12세 이용가
타겟층	10대 ~ 20대 (XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX) ① ② ③ ④
그래픽	2D 도트그래픽



1. 게임 개요

❖ 주인공을 대장장이라는 흔치 않은 직업으로 설정하여 모험 중 직접 무기를 재련하거나 파괴하며 성장해 나가는 콘셉트를 가지는 판타지 액션 게임이다.

제 목	Dwarf the Blacksmith (드워프 더 블랙스미스)
장 르	액션 플랫폼머
플랫폼	PC
시 점	Side View
이용 등급	12세 이용가
타겟층	10대 ~ 30대 (유머 있고 밝은 분위기의 판타지를 즐기는 유저) ① 화려한 액션으로 보스와의 전투를 선호하는 사람 ② 강화를 통한 성장을 바탕으로 다양한 스킬 체험을 즐기는 사람 ③ 무겁지 않은 스토리와 매력적인 캐릭터들을 선호하는 사람
그래픽	2D 도트그래픽



밀밀한 페이지를 개선코자, 모니터 화면에 게임 삽입 그림 추가

작업설명

- 포맷 변경 : 전체 PPT 포맷 변경 작업 (페이지 : 좌측 하단, 게임명 : 우측 하단 → 슬라이드 마스터 기능 활용)
- 개요 부분 : 개요 테이블 완성 및 모니터에 게임그림 추가된 그림 작성 및 추가
- 상단부에 주고자 하는 메시지 COLORING 으로 강조

주고자 하는 메시지를 강조의 효과로 COLORING

소제목

### 3. 게임 핵심 메커니즘

◆ 하나의 무기를 여러 갈래로 강화 시켜 성장할 수 있다.  
◆ 무기 강화 시 소비되는 재화는 전투를 통해 습득한다.

#### 장비 강화

- 주인공의 직업인 '대장장이'의 기본 과업.
- 장비 강화 시스템을 통하여 여러 갈래의 서로 다른 능력을 갖춘 장비로 진화.



\*본 게임의 장비 강화 탭의 인터페이스

#### 전투

- 강화 재화를 적과의 전투를 통해 습득할 수 있음.
- 주인공 스미스가 용사에게 무기를 전달하러 가는 과정에서 필연적으로 수행해야 하는 행동 유형.



\*플레이어 캐릭터의 공격 애니메이션

3 드워프 더 블랙스미스

그림 추가

### 3. 게임 핵심 메커니즘

개요 | 장비 강화 | 전투

◆ 성장은 장비의 강화를 통해 이루어지고, 언제 어디서나 장비 강화를 실행할 수 있으며, 한 가지의 무기가 강화를 통해 여러 갈래의 서로 다른 능력을 갖춘 장비들로 진화한다.

#### 장비 강화

무기	▶ 액티브 스킬 • 룬소드 - 광검 (강에 힘을 담아 검기를 날림)
두구	▶ 패시브 스킬 • 고승도처 (구르기 중 적에게 닿을 시 데미지 가함)
장신구	▶ 능력지 향상 • 무비 욕망이 - 공격력 상승



드워프 더 블랙스미스

### 3. 게임 핵심 메커니즘

개요 | 장비 강화 | 전투

◆ 전투는 액션 플랫폼형으로 진행되며, 플레이어의 체력이 다할 시 현 점터의 비 전투 지역(체크 포인트)으로 돌아가게 된다.

#### 전투

강화를 통한 성장 기반 전투 진행

적 처치 시 강화 재화 획득

적에게 패배 시 마지못으로 도망한 체크포인트 복귀

체크포인트 도달

적 소탕

다중 스테이지 이동

적	• 2종류 (일반 및 보스 몬스터) • 각 점터에 알맞은 디자인과 콘셉트의 몬스터 출현
무기	• 종류에 따라 다른 액티브 스킬 부여됨 • 최대 2개 장착 및 교체 가능
리스폰	• 플레이어 사망 시 사망한 점터의 비 전투지역에서 다시 플레이 가능 (1스테이지, 3-1 스테이지)

5 드워프 더 블랙스미스

작업설명

- 게임 핵심 메커니즘 :

; 3가지 (개요/장비강화/전투) 요소로 구성되는데, PPT 3장으로 구성되기에, 소제목을 표현하고자, 우측 상단부에 소제목 BLUE/GRAY 로 표현

; 각 장의 메시지는 상단부에 COLOR 로 표현

; 전체적으로 글자가 많아, 글자수를 줄이고, 그림을 넣어 표현하고자 하는 사항을 삼임

# 4주~6주 (3/25~4/12) 작업물

## 4. 게임 시나리오

### “용사에게 무기를 전달하기 위한 대장장이의 모험”



주인공인 스미스는 드워프 종족으로 굉장히 실력 좋은 ‘대장장이’이다. 용사의 무기를 만들 정도의 실력자이지만, 용사가 마왕을 처치하기 위해 모험을 떠나자 일거리가 없어진 스미스는 산속의 오두막에서 빈둥거리며 시간을 보내기만 한다.

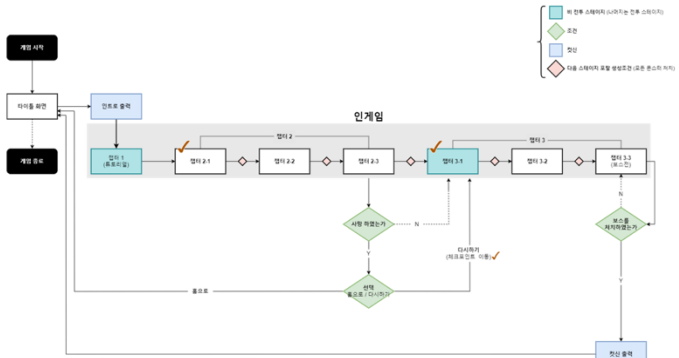
어느 날 용사와 함께 찍은 사진을 보던 스미스는 자신이 용사에게 만들어준 사진 속 무기가 너무 조잡해 보인다는 생각에 사토잡하게 되고, 새 무기를 만들어 용사에게 전달하기 위한 모험을 떠나게 된다.

한편 마왕군은 용사가 떠나 평화로운 마을들을 몰래 공격할 계획을 세우고 있었고, 스미스는 이들과 부딪히며 그들을 물리치며 용사가 떠난 길을 따라간다.

6

드워프 더 블랙스미스

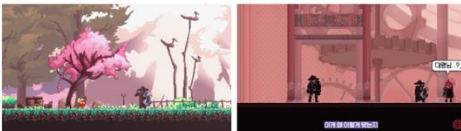
## 5. 플레이 흐름도



7

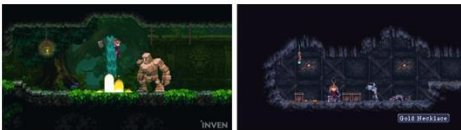
드워프 더 블랙스미스

## 6. 그래픽 콘셉트



- 배경 중 분리 및 색감
- 근경과 원경의 분리 및 톤 차이 설정

산나비 (2023, 네오위즈)



- 배경 컨셉 및 색감
- PC/NPC와 배경 간의 톤 차이 설정

개종 (2018, BIL KID INC.)

8

드워프 더 블랙스미스

## 7. 메인 캐릭터 소개



이름	스미스 와일드스틸
종족	드워프족
직업	대장장이
외형	<ul style="list-style-type: none"><li>덥수룩한 수염과 무심한 눈동자가 특징</li><li>묵직한 팔뚝을 자랑한다.</li></ul>
특징	<ul style="list-style-type: none"><li>무기를 직접 제작하기에 무기 사용에 능통한 모습을 보인다.</li><li>강화 장비들을 들고 다니며 야외에서도 무기를 만든다.</li></ul>
전투 방식	<ul style="list-style-type: none"><li>기본 무기로 망치를 사용하지만 다른 무기들의 스킬 활용이 능숙하다.</li><li>대장장을 통한 공격 회피에 능하다.</li></ul>




9

드워프 더 블랙스미스

## 작업설명

- 피드백 받았던 내용을 개선 코자 추가 작업 진행
- 전체적인 포맷을 유지하면서, 최대한 글자수 축소 진행

# 4주~6주 (3/25~4/12) 작업물

8. NPC 소개				
8.1. 우호적 NPC 소개				
캐릭터				
이름	파동이 상인	치유의 요정	바람의 요정	승리의 요정
종족	인간족 - 철퍼 3 (파괴된 마을)	요정족 - 철퍼 3 (동굴)		
외형	- 아이들을 판매하는 NPC (물약, 강화재료) *제한된 수량의 아이들을 구매 가능	- 상호 작용 시, 플레이어에게 버프를 부여한다		
특징	- 파괴된 마을의 피난민 같은 모습의 보따리 상인	- 상호 작용 시 스테이지에 어울리는 버프를 플레이어에게 그 스테이지 동안 부여한다. - 자유의 바람 : 플레이어에게 체력 회복 - 신속의 바람 : 이동속도 증가 & 대기 거리 ↑ - 승리의 바람 : 공격력 상승		
	- 판매물품: 희곡 물약, 동물 가죽(동물 이빨) 등			
10	드워프 더 블랙스미스			

10

8. NPC 소개		
8.2. 적대적 NPC 소개 - 일반 몬스터 (철퍼2)		
캐릭터		
이름	코볼트 장졸	술 궁
종족	야수족 - 철퍼 2 (술 감-동굴)	야수족 - 철퍼 2 (술 감)
외형	- 회색 털과 부족의 상장인 붉은 천을 두르고 있다.	- 깊은 술의 살던 군으로, 몸에 풀이나 버섯이 자라나 있다.
특징	- 특정 구역에 소환되어 있다가 플레이어가 탐지 범위 내에 진입하면 플레이어를 추적해 공격한다. - 창을 든 코볼트는 근접, 활을 든 코볼트는 원거리 공격을 담당한다.	- 은화한 중독이었으나 코볼트들에게 사육되어 적이라든가 가리지 않고 공격한다. - 코볼트 장졸들보다 개체 수는 적지만 전투력은 그들보다 더욱 강하다.
11	드워프 더 블랙스미스	

11

8. NPC 소개		
8.3. 적대적 NPC 소개 - 일반 몬스터 (철퍼3)		
캐릭터		
이름	감시자	임프
종족	악마족 - 철퍼 3 (파괴된 마을)	악마족 - 철퍼 3 (파괴된 마을)
외형	- 몸통 중심의 큰 눈 근처에는 병태와 촉수가 감겨 있다. - 다리가 짧아 공중을 날아다닌다.	- 작은 몸집에 날카로운 볼, 큰 입과 눈을 가지고 있다. - 적을 비웃는 것처럼 항상 기분 나쁜 웃음을 짓고 있다.
특징	- 커다란 눈은 사방을 감시하며 적이라고 판단되는 상대에게 마력 광선을 쏜다.	- 허급 악마로 주로 약한 자들을 공격하며 살아간다. - 단일 개체로는 약하기 때문에 무리 지어 적들을 공격한다.
12	드워프 더 블랙스미스	

12

## 8. NPC 소개

### 8.4. 적대적 NPC 소개 - 보스 몬스터 (코볼트 왕, 철퍼2)

	코볼트 왕			
	종족	야수 종족 - 철퍼 2 (동굴) 등장		
	외형	- 짙은 회색 털과 푸른 무늬, 배서는 송곳니와 발톱을 지녔다		
	특징	- 힘을 과시하는 듯한 물리공격을 사용하는 패턴으로 구성되어있다 - 큰 범위의 물리공격과 코볼트 병사들을 소환하는 능력을 사용한다		
	전투 패턴	액션명	지침	보호
		피해 유형	광역 피해	코볼트 장졸 소환
		이펙트 설명	- 발을 크게 굴러 주변 바닥에 큰 충격파를 일으킨다.	- 양팔을 크게 벌려 고개를 돌고 포효하여 코볼트 장졸을 소환한다.
	전투 방식	- 포효하여 코볼트들을 소환을 하고 손톱으로 내려치는 기본 공격을 하며 발 구르기의 광역피해를 준다		

13

드워프 더 블랙스미스

## 8. NPC 소개

광대 | 전투 패턴

### 8.5. 적대적 NPC 소개 - 보스 몬스터 (광대, 철퍼3)

<div> <div>페이지 1</div> <div>▶</div> <div>페이지 2</div> </div> <div>  <div>체력 50% 미만</div>  </div>	이름	광대
	종족	악마 - 철퍼 3 (파괴된 마을) 등장
	외형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 어린 소녀 광대의 모습, 양손에는 손인형을 끼고 있다</li> </ul>
	특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 처음 등장하는 마왕군의 간부로 광대의 모습을 하고 있고, 양손에 손인형을 끼고 연극을 하듯 대화한다.</li> <li>- 체력이 50% 미만일시 모습이 변화하여 페이지 2로 돌입한다.</li> </ul>

14

드워프 더 블랙스미스

8. NPC 소개					광대   전투 패턴	
8.6. 적대적 NPC 소개 - 보스 몬스터 (광대, 철퍼3)						
	캐릭터		체력 50% 미만			
	이름	광대 (페이지 1)		광대 (페이지 2)		
	액션명	와구와구	회색죽	안숙광선	충격과 공포	
	타격 범위	광대 기본 정면 좁은 범위	플레이어가 방향 전 범위	플레이어가 발을 수 있는 치면 전체	플레이어가 서 있던 위치 (타격 3개 단위)	
	이펙트 설명	인형이 거대해지며 입을 벌려 공격한다.	입에서 완을 그리며 피쳐 나가는 불꽃을 발사한다.	갈라진 입과 사이로부터 차에서 우상향으로 거대한 광선을 쏜다.	거대한 손으로 지면을 3회 내리친다.	
전투 방식		손을 내려치는 기본공격 및 광역피해를 주는 공격을 사용한다.				
피해 유형		근접피해 (원손, 오른손)/광역 피해 (원손/원거리 피해 (오른손) 광역 피해				
15	드워프 더 블랙스미스					

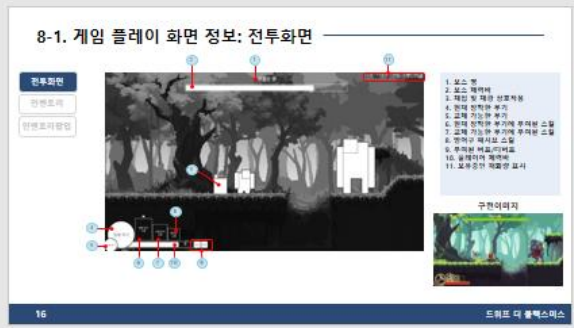
## 작업설명

- NPC 소개 문서 파일 : 최종적으로는 TABLE 형식으로 정리하였지만, 아직도 글자수가 많아 산만한 느낌을 들고는 있는 것 같습니다.
- NPC 소개를 만들면서, 지웠다/추가했다 하는 부분을 반복적으로 한 것 만큼 복잡한 구성이었는데, 캐릭터를 기반으로 테이블 없이 작업하는 부분도 생각해 봅니다.

# 4주~6주 (3/25~4/12) 작업물



17



18



## 9. 게임 플레이 화면 정보

전투 화면 | 강화 창



## 10. 게임 플레이 화면 정보

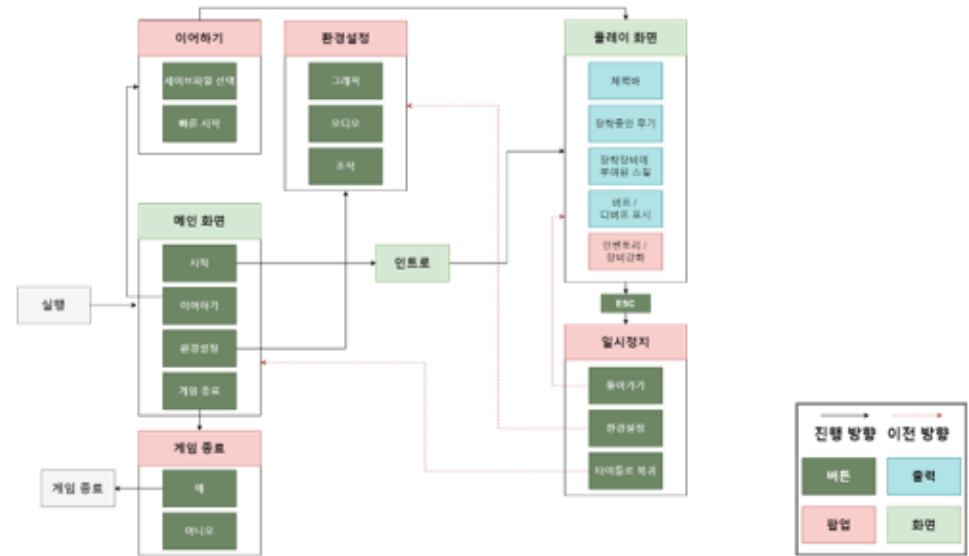
전투 화면 | 강화 창



## 작업설명

- 게임 플레이 화면 정보 (초기 4장으로 구성된 파일을 최종적으로 2장으로 축소 작업)
- 전투화면/강화 창 관련해서는 우측 상단부 소제목 구성해서 표현

11. UI 상세 흐름도



9. 챕터 구성


❖ '산', '숲길&동굴' 및 '파괴된 마을' 3개의 챕터로 구성 되어 있다.
















































작업설명

- 챕터 구성 작업 : 산, 숲길&동굴, 파괴된 마을 을 표현하는 그래픽 과 같은 색깔 계열로 챕터 표현
- = UI 상세 흐름도 : 별도 작업 후 그림 붙이기 현식으로 붙여 넣기 함

## 4주~6주 (3/25~4/12) 작업물

<p>게임 기획서</p> <h1>드워프 더 블랙미스</h1> <p>197100021 이복희 197100022 김민준 197100023 김민준 197100024 김민준 197100025 최우영 197100026 최우영 197100027 최우영 197100028 최우영</p>	<p>목차</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임 개요</li> <li>2. 게임 재요소</li> <li>3. 게임 핵심 메커니즘</li> <li>4. 게임 시나리오</li> <li>5. 플레어 흐름도</li> <li>6. 그래픽 콘셉트</li> <li>7. 메인 캐릭터 소개</li> <li>8. NPC 소개</li> <li>9. 월드 구성</li> <li>10. 게임 플레이 화면 정보</li> <li>11. UI 상세 흐름도</li> <li>12. 시연 영상</li> </ol>	<p>1. 게임 개요</p> <p>본 게임은 다양한 장르의 게임들 중 가장 적합한 장르를 선택하여 요소를 좀 더 잘 섞어 제작한 새로운 게임이다. 특히 다양한 장르의 게임을 하나의 게임으로 만들었다.</p> <table border="1"> <tr><td>제목</td><td>Drift the Backdoor (드프트 더 블랙미스)</td></tr> <tr><td>장르</td><td>액션 플랫폼 게임</td></tr> <tr><td>플랫폼</td><td>PC</td></tr> <tr><td>개발</td><td>Drift Team</td></tr> <tr><td>제작</td><td>김민준, 최우영</td></tr> <tr><td>비밀번호</td><td>197100021 이복희 197100022 김민준 197100023 김민준 197100024 김민준 197100025 최우영 197100026 최우영 197100027 최우영 197100028 최우영</td></tr> <tr><td>그래픽</td><td>2D 픽셀 아트</td></tr> </table>  <p>드프트 더 블랙미스</p>	제목	Drift the Backdoor (드프트 더 블랙미스)	장르	액션 플랫폼 게임	플랫폼	PC	개발	Drift Team	제작	김민준, 최우영	비밀번호	197100021 이복희 197100022 김민준 197100023 김민준 197100024 김민준 197100025 최우영 197100026 최우영 197100027 최우영 197100028 최우영	그래픽	2D 픽셀 아트
제목	Drift the Backdoor (드프트 더 블랙미스)															
장르	액션 플랫폼 게임															
플랫폼	PC															
개발	Drift Team															
제작	김민준, 최우영															
비밀번호	197100021 이복희 197100022 김민준 197100023 김민준 197100024 김민준 197100025 최우영 197100026 최우영 197100027 최우영 197100028 최우영															
그래픽	2D 픽셀 아트															
<p>2. 게임 재요소</p> <p>"다양한 상황들을 활용한 확장된 플레이어의 전투"</p>  <p>드프트 더 블랙미스</p>	<p>3. 게임 핵심 메커니즘</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>	<p>3. 게임 핵심 메커니즘</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>														
<p>3. 게임 핵심 메커니즘</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>	<p>4. 게임 시나리오</p> <p>"용사에게 무기를 전달하기 위한 대장장의 모험"</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>	<p>5. 플레어 흐름도</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>														
<p>6. 그래픽 콘셉트</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>	<p>7. 메인 캐릭터 소개</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>	<p>8. NPC 소개</p> <p>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</p> <p>다양한 상황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>주요 핵심 메커니즘을 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다. 주 요소를 중심으로 다양한 상황들을 활용한 전투를 통해 플레이어의 전투 방식을 다양화 시킨다.</li> </ul> <p>드프트 더 블랙미스</p>														

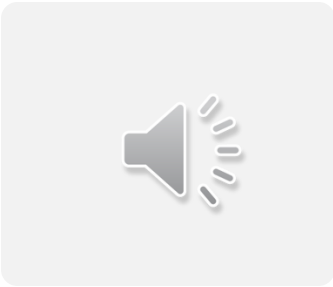
<h3>8. NPC 소개</h3> <p>8.2 적대적 NPC 소개 - 일반 몬스터 (점치)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>캐릭터</th> <th>이름</th> <th>직업</th> <th>특성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> </tbody> </table> <p>13</p>	캐릭터	이름	직업	특성		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치	<h3>8. NPC 소개</h3> <p>8.3 적대적 NPC 소개 - 일반 몬스터 (점치)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>캐릭터</th> <th>이름</th> <th>직업</th> <th>특성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> </tbody> </table> <p>14</p>	캐릭터	이름	직업	특성		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치	<h3>8. NPC 소개</h3> <p>8.4 적대적 NPC 소개 - 보스 몬스터 (점치)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>캐릭터</th> <th>이름</th> <th>직업</th> <th>특성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> </tbody> </table> <p>15</p>	캐릭터	이름	직업	특성		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치
캐릭터	이름	직업	특성																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
캐릭터	이름	직업	특성																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
캐릭터	이름	직업	특성																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
<h3>8. NPC 소개</h3> <p>8.5 적대적 NPC 소개 - 보스 몬스터 (점치, 점치)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>캐릭터</th> <th>이름</th> <th>직업</th> <th>특성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> </tbody> </table> <p>16</p>	캐릭터	이름	직업	특성		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치	<h3>8. NPC 소개</h3> <p>8.6 적대적 NPC 소개 - 보스 몬스터 (점치, 점치)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>캐릭터</th> <th>이름</th> <th>직업</th> <th>특성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> <tr> <td></td> <td>점치</td> <td>무력형 점치</td> <td>무력형 점치</td> </tr> </tbody> </table> <p>17</p>	캐릭터	이름	직업	특성		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치		점치	무력형 점치	무력형 점치	<h3>9. 점치 구성</h3> <p>9. 점치 구성</p> <p>18</p>																
캐릭터	이름	직업	특성																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
캐릭터	이름	직업	특성																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
	점치	무력형 점치	무력형 점치																																															
<h3>10. 게임 플레이 화면 정보</h3> <p>10. 게임 플레이 화면 정보</p> <p>19</p>	<h3>9. 게임 플레이 화면 정보</h3> <p>9. 게임 플레이 화면 정보</p> <p>20</p>	<h3>11. UI 상세 흐름도</h3> <p>11. UI 상세 흐름도</p> <p>21</p>																																																
<h3>12. 시연 영상</h3> <p>12. 시연 영상</p> <p>22</p>	<h3>감사합니다!</h3> <p>23</p>																																																	

## 작업설명

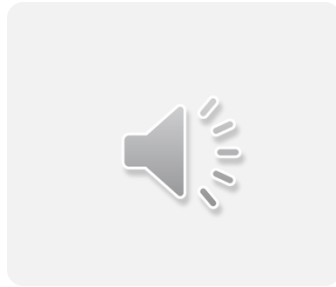
- **중간 발표 전 프리젠테이션 작업 완료 (총23장의 프리젠테이션 PPT 작업 완료)**

## 효과음

기본공격 1



기본공격 2



걷는 소리1



걷는 소리2



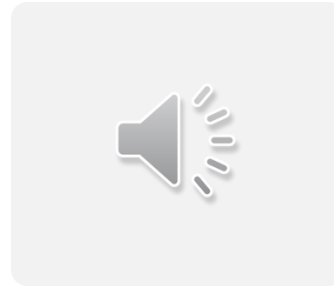
강화소리



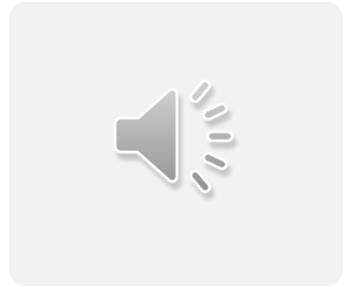
포탈 이동



Ui 오픈



Ui 닫음



## 작업설명

- 프리젠테이션 발표 후, 문서 작업 이외에 게임에 들어가는 효과음을 구상하고 찾는데 초점을 맞추어 작업함 (효과음 편집포함)
- 게임에 필요한 다양한 효과음들을 준비중이며 최종적으로는 팀원들과 회의를 통해서 결정할 예정

## 효과음

불속성  
공격음



활 소리1



점프 소리



아이템 얻음



### 작업설명

- 프리젠테이션 발표 후, 문서 작업 이외에 게임에 들어가는 효과음을 구상하고 찾는데 초점을 맞추어 작업함 (효과음 편집포함)
- 게임에 필요한 다양한 효과음들을 준비중이며 최종적으로는 팀원들과 회의를 통해서 결정할 예정