

The Blade Gungeoner

Enter the Gungeon 모티브의 하드코어 근접 액션 로그라이크

총이 난무하는 던전에서 오직 검에 의존하여 돌파하는 극한의 생존 게임



액션 로그라이크

회피 구르기

구르기 무적으로 쏟아지는 탄막을 피해야 하는 극도의 긴장감

패링 시스템

공격을 받기 직전에 공격을 패링하여 데미지를 받지 않고 다음 공격의 데미지를 상승시키는 시스템

전략적 스테미나 관리

구르기, 패링, 공격마다 스테미나가 소모되며 스테미나가 없을 경우 해당 행동들을 사용할 수 없게 된다.

일반 스테이지와 보스 스테이지

1

3개 일반 스테이지

각 스테이지마다 새로운 적과 패턴 등장

2

4단계 보스 스테이지

마을 방문 횟수에 따라 강해지는 최종 보스





마을

마을 안전지대

- 검 강화 NPC - 골드로 이펙트/범위 영구 업그레이드
- 아이템 상점 NPC - 골드를 지불하여 아이템 구매
- 던전 진입 전 전략적 자원 배분

던전 진입 딜레마

스테이지 클리어 후 선택:

- 다음 스테이지 직진 - 위험하지만 골드 절약
- 마을 복귀 - 스펙업 하지만 보스 강화



9주 개발 로드맵

- 1 아트 및 사운드 리소스 수집 및 제작
- 2 플레이어 캐릭터 구현 (이동, 공격, 구르기, 패링), 체력 시스템, 아이템 사용 로직 구현
- 3 마을 맵 구현 및 NPC 배치, 던전 전환 로직
- 4 아이템 상점 및 강화 상점 페이지 UI/UX 구현, 검 강화 시스템 구현
- 5 스테이지 1 구현, 1차 검 강화 이펙트 및 효과 구현
- 6 스테이지 2 구현, 2차 검 강화 이펙트 및 효과 구현
- 7 스테이지 3 구현, 최종 검 강화 이펙트 및 효과 구현
- 8 보스 스테이지 구현, 게임 승리 or 패배 화면 구현
- 9 전체 시스템 QA 및 버그 수정

캐릭터

- 스테이터스
 - HP
 - 스테미나
- 장비
 - 검
 - 장신구1
 - 장신구2
- 행동
 - 이동 (WASD)
 - 공격 (마우스 왼쪽 버튼)
 - 패링 (마우스 오른쪽 버튼)
 - 구르기 (스페이스바)
 - 물약 사용 (E)

게임 시스템

- 일반 스테이지

총을 사용하는 몬스터 약 3마리가 나와서 전투를 벌이며 처치 시 돈과 일정확률로 아이템을 드랍한다. 아이템은 상점에 파는 것이 가능하고 낮은 확률로 검을 강화할 때 사용하는 강화석을 드랍하는 경우도 있다.
- 마을
 - 아이템 상점

물약 : 피를 1칸 채워준다 (쿨타임 : 20초)
 - 장신구
 - 체력증진 장신구 : 최대 체력을 한 칸 증가시킨다.
 - 스테미나 증진 장신구 : 최대 스테미나를 증가시킨다.
 - 크리티컬 장신구 : 크리티컬 확률을 10% 증가시킨다.
 - 패링 극대화 장신구 : 패링 타이밍을 줄이고 성공시 데미지를 크게 증가시킨다
 - 패링 보조 장신구 : 최대 체력을 한 칸 줄이고 패링 타이밍을 크게 늘린다.
- 보스

총 2페이지로 구성되어 있으며 마을에 간 횟수에 따라 데미지, 체력이 증가하다.