# 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

### 패링시스템

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.

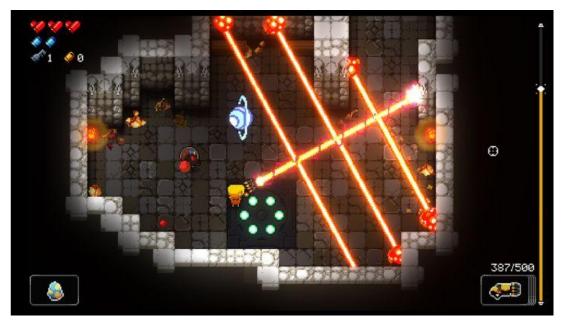
# 일반스테이지와보스스테이지

3개 일반 스테이지

각 스테이지마다 새로운 적과 패턴 등장

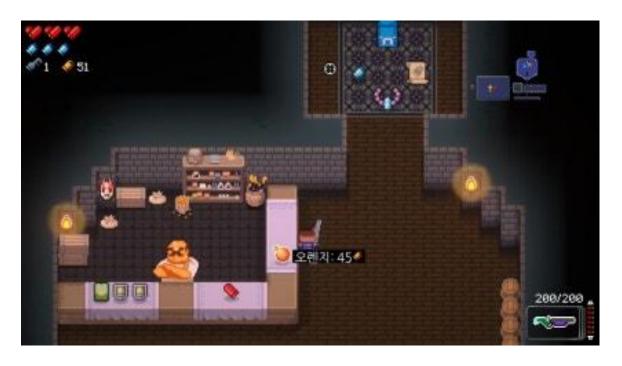
4단계 보스 스테이지

마을 방문 횟수에 따라 강해지는 최종 보스





1





### 마을

### 마을 안전지대

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

### 던전 진입 딜레마

스테이지 클리어 후 선택:

- 다음 스테이지 직진 위험하지 만 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
  - 건
  - 장신구1
  - 장신구2
- 행동
  - 이동 (WASD)
  - 공격 (마우스 왼쪽 버튼)
  - 패링 (마우스 오른쪽 버튼)
  - 구르기 (스페이스바)
  - 물약 사용 (E)

#### 게임시스템

• 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.