

엔진프로젝트 DunFight

20309 박진우

01

자신이 만든 게임은 어떤 게임입니까?

로그라이크 플랫폼어 게임으로 던그리드라는 게임을 모티브로
만들려고 했습니다.

<https://github.com/LeaderPark/DunFight>

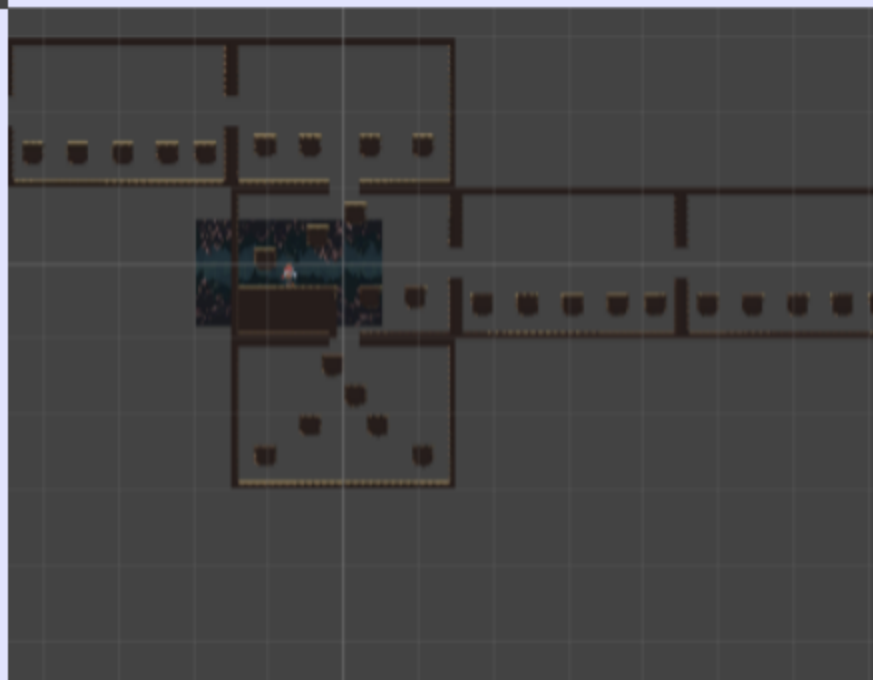
01

자신이 만든 게임은 어떤 게임입니까?



랜덤맵

게임을 실행할때마다
새로운 게임을 하는 느낌을 주기위
해 게임의 맵을 매번 랜덤으로 다시
그려줌



보스

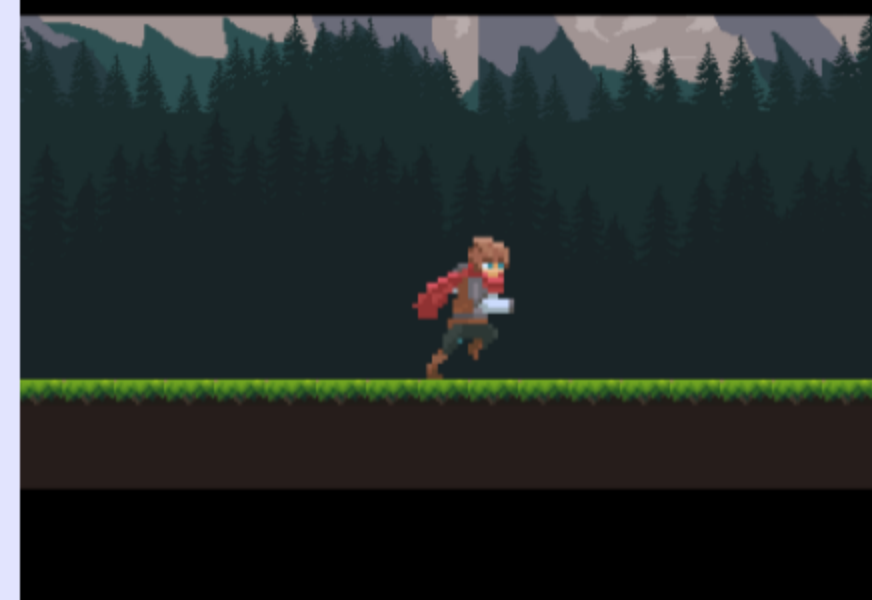
게임의 한 부분을 클리어한 느낌을
주고 루즈할 수 있는 게임성에 다이
나믹한 효과를 추가



튜토리얼

게임을 처음 플레이하는 유저들을
위하여 게임을 쉽게 설명하기 위해
스토리형 튜토리얼을 채택

난 도움이 필요한 사람들을 위해 모험을



02

게임 플레이어의 재미요소는 무엇이며 실제로 재미가 있나요?

완전 랜덤한 맵들을 탐험하며 매번 새로운 패턴을 경험하며 탐험하여 하나하나 공략하는 느낌의 재미요소를 줄 예정이었다. 구현이 아직 미흡하여 재미는 떨어졌지만 보스패턴에서 의도한 재미요소를 조금 느낄 수 있었다.

03

이 게임을 발매한다면 플랫폼(PC, 모바일, 콘솔 등)은 무엇이며 그 이유는 무엇입니까?

PC

마우스와 키보드를 동시에 활용하여 게임을 플레이하는 점에서 불편함을 없게 하기 위하여

04

발매시 가격은 얼마로 책정할 것이며, 그 이유는 무엇입니까?

돈을 벌기 위함이 아니라 자신의 실력 향상을 위한 프로젝트였음으로 가격은 책정하지 않을 것이다.

추가적인 작업을 하여 발매한다고 하여도 무료로 발매를 할 예정이다.

05

향후 게임의 발전방향과 그를 위해 공부해야 할 게 있다면 “구체적”으로 작성해주세요

상점과 스텟업, 몬스터와 보스에 따른 맵추가, 전체적인 이미지 퀄리티업이 필요할 것 같다. 게임의 코드나 소스를 가지고 슈팅게임장르나 시점을 변경하는 것도 하나의 방법이라 생각한다.

공부해야할점은 딱히 없다고 생각하지만 유니티를 많이 다루는 경험치는 필요하다고 생각한다. 노련함

06

이 게임을 발전시켜서 언제쯤 발매할 예정입니까? 구체적인 시기를 작성하고 그 이유를 말하세요.

방학중에 하루하루 꾸준히 시간을 써서 위에서 말한 수정,추가사항들을 적용해볼 예정이다.