도리의 하수구 탐험

게임 장르

로그라이크 던전탐험

플랫폼

PC

게임 개요

공주님이 팔을 찢어 버리고 하수구에 버려서, 도리가 자기의 팔을 찾으려 하수구를 탐험하는 도리의 이야기

개발 언어

C언어

게임 방식

하수구를 탐험하면서, 선택지를 고를 때마다 특정한 팔을 얻으면서 엔딩이 결정되는 게임

김리아 / 디자인 및 스토리

박성준/ 스토리 및 프로그래밍

이정훈, 최용성 / 프로그래밍

아이템 (전투 시스템에 도움을 주는 정도이다.) 4개

껌 (보호막) / 솜 뭉치 (피 회복) / 린싸 토끼(귀여움 상승 => 보스 행동불능) / F맞은 성적표 (분노 상승 => 보스/ 나의 공격력 상승 )

에픽 아이템

인피니티 건틀릿 ( 누가 죽는지 1/2 )

패시브 3개

죽기살기 (죽으면 탈주 엔딩) / 교수님의 C뿌리기 (F맞은 성적표를 사용했을떄 보스가 탈주) / 경청하기 <게임 디자이너의 필수 요소> (방어를 5번 보스랑 이야기)

() 하수구 / C가 많은 하수구 / G417 하수구

퀘스트 = 실과 바늘을 찾아라 (전투 들어 갈 때 피)

특정 이벤트 => 보호막을 준다

1단계 어느 하수구?

2단계 어느 방향?

3단계 어느 행동?

------------------

4단계 또 어느 방향?

5단계 어느 행동? …

(6 7) 단계

2,3단계를 반복한다 몇번? = 2번

팔 종류 -> 정상 (노말) 노말엔딩? = 물리쳣다 / 고양이, 날개 (스페셜) / 나뭇가지, 인형, 아이스크림 팔 , (bad) 배드엔딩? =팔에 따라서 다른 엔딩 / 팔 없으면 입구 컷 (ㅄ엔딩)

게임 진행

게임시작

시작화면

메인화면

게임을 시작하면 인트로 (시나리오 설명)

어떤 하수구로 갈건지 (a / b / c)

ㅁ어느 방향으로 갈까?( 앞 / 왼쪽 / 오른쪽 ) ] 패시브 / 팔 / 아이템 / 이벤트 경험

ㅁ어느 행동을 할까? ] 세번 반복

보스전

엔딩

엔딩 크레딧