사용 플랫폼 - Unity

프로그래밍 언어 - C#

데이터베이스 엔진 - sqlite

# 소개

이 게임은 플레이어가 다른 방을 여행하여 끝에 도달하는 전략 어드벤처 게임입니다. 각 방에는 서로 다른 도전 과제가 있으며 플레이어는 총 9개 중 시험을 완료하면 평가됩니다. 한 방을 치면 던전 미로와 비슷한 출구로 이어지는 것이 아니라 미로에서 길을 잃기보다 플레이어가 끝을 찾기 위해 지식을 사용해야 합니다. 이 게임은 다양한 퍼즐, 함정 및 게임 완료 시 플레이어의 성공을 위협하는 적과 같은 장애물을 포함합니다. 모든 플레이어가 게임 종료에 도달하지 않고 사망하는 경우에도 게임이 종료됩니다.

3차원 환경에서 자유롭게 움직이는 게임입니다.

게임에는 멀티플레이어 기능을 포함한 여러 게임 모드가 있어야 합니다. 생성된 새로운 세계는 저장하고 다시 로드할 수 있어야 합니다.

객실 / 플로어

최적으로 플레이어가 들어가는 방은 무작위로 배치될 뿐만 아니라 체계적으로 배치되어야 합니다. 이것은 플레이어가 더 높은 방에 도달함에 따라 점점 더 어려워져야 함을 의미합니다. 또한 플레이어가 다른 8개의 방을 모두 완료했을 때 마지막 방이 나타나야 합니다. 각 방에는 고유한 적과 다른 방에 대한 퍼즐 세트가 있습니다.

# 목표 및 기준.

## 로그인 페이지입니다.

|  | 목표 | 성과 기준 |
| --- | --- | --- |
| 1a | 새 사용자는 로그인 페이지에서 새 사용자 계정을 생성할 수 있어야 합니다. | 로그인 페이지에서 사용자는 등록 페이지로 이동하여 새 계정을 만들 수 있는 옵션이 있습니다. 사용자는 게임 이름과 새 암호를 사용하여 계정을 만듭니다. 암호는 해싱 기술을 사용하여 보호됩니다. 사용자가 로그인하려면 비밀번호와 사용자 이름을 성공적으로 입력해야 합니다. |
| 2a | 로그인 페이지에 비밀번호 찾기 기능이 있어야 합니다. | 사용자가 계정을 만든 후에는 나중에 식별 증명으로 사용되는 이메일을 계정에 할당할 수 있습니다. 사용자가 비밀번호를 잊어버린 경우 비밀번호 변경을 요청하는 이메일을 받을 수 있는 옵션이 있습니다. |
| 3a | 사용자가 자신의 계정에 로그인할 수 있는 방법을 만듭니다. | 사용자는 비밀번호와 사용자 이름을 사용하여 계정에 성공적으로 로그인하거나 이메일 및 비밀번호 기억 옵션을 사용하여 자동으로 로그인할 수 있습니다. |
| 4a | 사용자가 암호를 저장할 수 있는 옵션을 만듭니다. | 사용자는 시스템이 기억할 비밀번호를 저장하는 옵션을 사용할 수 있습니다. 즉, 사용자가 장치에서 활성 상태일 때 암호가 저장되고 동일한 이메일을 입력하면 암호가 자동으로 채워집니다. |

## 타이틀 화면

|  | 목표 | 성과 기준 |
| --- | --- | --- |
| 1b | 설정 옵션을 만듭니다. |  |
| 2b | 종료/로그아웃 옵션을 만듭니다. |  |
| 3b | 사용자가 새 게임을 시작할 수 있는 영역을 만듭니다. |  |
| 4b | 사용자가 플레이한 게임을 로드할 수 있는 영역을 만듭니다. |  |
| 5b | 제목 화면을 간단하고 쉽게 탐색할 수 있습니다. |  |
| 6b | 끄거나 켤 수 있는 타이틀 화면에 배경 음악을 추가합니다. |  |

## 게임 내 목표

|  | 목표 | 성과 기준 |
| --- | --- | --- |
| 1c | 게임은 동시에 4명이 플레이합니다. | 4명의 사용자가 같은 게임 세계를 동시에 플레이할 수 있는 멀티플레이어 기능이 있을 것입니다. 이것은 호스팅된 서버를 통해 달성됩니다. 게임은 제작자 계정에 저장되며 멀티플레이어 플레이 시 다른 사용자가 액세스할 수 있습니다. |
| 2c | 플레이어는 최소한 한 명의 플레이어가 끝에 도달하고 게임의 시련을 완료하면 게임을 이기게 됩니다. | 플레이어가 최종 방으로 가는 경로를 지우고 완료하면 게임이 끝납니다. 메시지가 표시되고 플레이어는 방을 자유롭게 이동할 수 있습니다. 한 명의 플레이어만 게임을 클리어하기 위해 끝까지 도달해야 합니다. (논제로섬 게임) |
| 3c | 플레이어는 서로에게 해를 끼쳐서는 안 되지만 게임 내 적과 퍼즐에 의해 해를 입을 수 있습니다. | 모든 플레이어/캐릭터, 적 및 상호 작용 가능한 개체에는 체력 표시줄이 있습니다. 막대가 0%에 도달하면 해당 구성 요소가 파괴되거나 플레이어인 경우 게임이 종료됩니다. |
| 4c | 플레이어의 건강이 0이 되면 플레이어는 현재 세계를 플레이할 수 없거나 게임을 다시 시작해야 합니다. | 게임이 끝나면 현재 세계가 재설정되고 플레이어는 처음부터 시작해야 합니다. 즉, 플레이어가 플레이하는 동안 달성한 모든 진행 상황과 모든 업적이 재설정됩니다. |
| 5c | 플레이어와 적군은 통계를 구현해야 합니다. 5c | 플레이어의 스탯은 플레이어의 능력을 결정하는 매개변수입니다. 게임은 9가지 통계를 구현합니다.  특수 초등 중등   1. 힘 스탯 1. 활력 1. 지혜 2. 민첩 스탯 2. 마나 2. 지각 3. 방어 능력치 4. 지능 통계 5. 행운 통계 |
| 6c | 게임 내 캐릭터가 레벨이 오르거나 스탯이 증가하거나 다른 플레이어와 다르게 진행되었습니다. | 플레이어는 게임에서 수행된 특정 작업에 대해 경험치(XP)를 얻습니다. 행동은 플레이어가 특정 지점에 도달하거나 도전, 적 또는 레벨을 물리치는 것부터 모든 것이 될 수 있습니다. |
| 7c | 플레이어는 4명의 다른 캐릭터 중 적어도 하나를 선택하여 플레이할 수 있는 옵션이 있어야 합니다.7c | 플레이어는 게임을 시작할 때 4명의 플레이 가능한 캐릭터 중 하나를 선택합니다. 4명의 캐릭터는 외모뿐 아니라 기술과 매개변수(예: 힘 민첩성 건강)도 다릅니다. |
| 8c | 게임 내 캐릭터가 인벤토리에 여러 항목을 성공적으로 저장했습니다. | 플레이어는 발견하고 얻은 인벤토리에 다양한 게임 개체를 저장할 수 있습니다. 저장된 아이템은 플레이어가 자신의 세계에 로그인 및 로그아웃한 후에도 인벤토리에 남아 있어야 합니다. |
| 9c | 플레이어는 게임 내 메시징 시스템을 통해 통신할 수 있습니다. | 플레이어는 채팅 옵션/로그 창을 통해 메시지를 주고받을 수 있습니다. 플레이어가 메시지를 보내면 메시지를 보내는 플레이어의 이름과 메시지 자체가 표시됩니다. 메시징 시스템은 또한 다른 플레이어가 취한 행동을 플레이어에게 알려줍니다. 예를 들어 플레이어가 사망했거나 플레이어가 게임에서 새로운 발전을 이루었을 때 다른 사람들에게 성공적으로 알리는 메시지가 채팅 메뉴에 표시됩니다. |
| 10c | 적은 플레이어에게 반응하여 이동 및 공격이 가능합니다. (유한 상태 기계)  10c | 플레이어가 적의 특정 반경 안에 있으면 적군은 적대적으로 플레이어에게 대응해야 합니다. 적은 지정된 영역으로 이동할 수 있으며 플레이어와 전투를 벌입니다. 플레이어가 적에게 성공적으로 공격을 받으면(적의 공격을 받을 때마다) 플레이어는 체력의 일부를 잃게 됩니다. 이는 적을 공격하는 플레이어도 마찬가지입니다. |
| 11c | 캐릭터는 주변 개체 및 게임 구성 요소와 상호 작용할 수 있습니다.  11c. | 게임에는 플레이어가 상호 작용할 수 있는 많은 구성 요소가 있습니다. 이것은 플레이어가 해결해야 하는 주요 퍼즐부터 게임 주변에 흉터가 있는 개체, 게임 지도 자체, 그리고 플레이어가 휴대하고 저장할 수 있는 항목에 이르기까지 다양합니다. |
| 12c | 웨어러블 게임 개체는 플레이어 메뉴에 저장되고 배치됩니다.  또한 장착 된 항목은 플레이어에서 볼 수 있습니다  12c | 적들이 발견하거나 떨어뜨리거나 사용한 아이템은 모두 보관할 수 있으며 4개는 플레이어가 장착하여 사용할 수 있습니다. 플레이어가 장비나 무기를 집어들면 플레이어 메뉴에서 해당 아이템을 장착할 수 있습니다. 아이템이 장착되면 해당 아이템은 현재 사용 중입니다. |
| 13c | 적의 공격은 적의 유형에 따라 달라야 합니다.  13c | 적의 공격은 강도, 플레이어에게 미치는 영향, 적의 공격 패턴이 다를 수 있습니다. 게임의 각 층/레벨에는 여러 유형의 적이 있습니다. 각 유형의 적은 플레이어와 싸우고 상호 작용하는 고유한 방식을 가지고 있습니다. |
| 14c | 플레이어가 여러 퍼즐과 성공적으로 상호 작용했습니다. 14c. | 게임의 도전과 퍼즐은 게임에서 플레이어의 기술과 문제 해결 지식을 테스트하도록 설계되었습니다. 챌린지는 숨겨져 있거나(레버 및 비밀 통로) 접근하기 어려울 수 있습니다(예: 경비실 및 함정 방). 반면 퍼즐은 논리적(비밀 메시지 및 단서)이거나 플레이어가 개체를 찾아 지정된 영역으로 가져오도록 하는 기계적 퍼즐일 수 있습니다. |

## 목표에 대한 추가 분석

**5c. 선수 통계.**

플레이어 통계라고도 하는 통계는 플레이어의 강점과 약점을 표시합니다. 다시 말해서 통계는 플레이어의 캐릭터가 가지고 있는 다양한 매개변수를 보여주는 것입니다. 통계는 특정 인용에서 또는 특정 조건으로 인해 증가하거나 감소합니다. 플레이어가 게임을 진행함에 따라 스탯이 증가합니다. 플레이어의 통계가 감소하는 유일한 경우는 적에게 플레이어의 통계를 감소시키는 특별한 속성이 있는 전투에 들어갔을 때입니다(이 변경 사항은 일시적임). 플레이어 통계는 총 9개의 다른 매개변수로 구성된 3개의 그룹으로 구성됩니다.

플레이어가 가질 수 있는 통계에는 제한이 있습니다. 이것은 그들이 모든 통계를 최대화할 수 없다는 것을 의미합니다. -기본(이것의 영향을 받지 않음).

- 중등 8 레벨.

-스페셜 - 눈물 600개.

**기본 통계.**

기본 통계는 소위 기본 통계입니다. 이러한 통계는 항상 유효하며 플레이어의 심장으로 간주됩니다. 기본 통계는 플레이어의 화면에 지속적으로 표시되며 항상 볼 수 있습니다. 기본 통계가 다른 모든 통계와 다른 이유는 지속적으로 변경되고 플레이어 레벨이 올라감에 따라 증가할 수 있기 때문입니다. 이것은 또한 스탯이 감소하면 다시 채워야 함을 의미합니다. 기본 통계에는 활력/건강 및 마나(마법 용량)가 포함됩니다.

활력/건강은 플레이어가 죽기 전에(게임에서 지기 전에) 얼마나 많은 피해를 입을 수 있는지 보여줍니다. 이 능력치는 플레이어가 처한 환경과 그들이 직면한 적의 난이도에 따라 지속적으로 변경됩니다. 이러한 상황에서는 활력 스탯이 감소하지만 완전히 소모되지 않은 경우 회복되어 회복될 수 있습니다.

마나(마법 용량)는 플레이어가 자신의 기술과 능력을 얼마나 사용할 수 있는지 보여줍니다(스태미너와 유사). 활력 마나와 마찬가지로 고갈되고 회복될 수 있지만 완전히 소모되어도 플레이어는 죽지 않습니다. 고갈된 마나로 죽는 대신 플레이어는 회복할 수 있기 전에 일정 기간 동안 능력치가 약화됩니다. 활력 마나와 달리 플레이어가 위험에 처하지 않은 후에는 가득 찰 때까지 천천히 재생됩니다.

**보조 통계.**

수동 통계라고도 하는 보조 통계는 다른 상황에 있는 플레이어가 기본 통계와 비교하는 데 도움이 되는 통계입니다. 기본 통계는 게임에서 전투와 생존에 도움이 되는 반면 보조 통계는 플레이어가 게임의 퍼즐과 도전을 진행하는 데 도움이 됩니다. 보조 통계가 다른 통계와 다른 또 다른 방법은 레벨로 분할되기 때문입니다. 즉, 플레이어가 더 강해지거나 더 효과적이 되기 위해서는 각 단계/순위를 잠금 해제해야 합니다. 보조 통계에는 잠금 해제할 수 있는 5개의 레벨이 있습니다.

지혜/이해는 플레이어가 게임의 다양한 퍼즐 측면에 접근하는 데 도움이 되는 통계입니다. 예를 들어 플레이어가 열려고 하는 상자가 있다고 가정해 보겠습니다. 상자에 액세스하여 열려면 지혜 스탯이 충분히 높아야 합니다. 특정 수준의 지혜를 통해 플레이어는 다른 방과 통로에 액세스할 수 있습니다. 지혜 스탯은 특수 스탯을 업그레이드하는 경계 역할도 합니다. 예를 들어 플레이어는 지혜 스탯이 충분히 높지 않기 때문에 특정 눈물을 넘어 지능 스탯을 업그레이드할 수 없습니다.

지각/통찰은 플레이어가 주변 환경을 감지하고 보고 분석할 수 있는 방법입니다. 인식 수준이 높을수록 플레이어는 주변을 더 멀리 볼 수 있습니다. 이것은 또한 적과 퍼즐을 지시하는 플레이어의 능력이 더 분명해지고 플레이어가 만나는 적에 대해 더 많은 정보가 표시된다는 것을 의미합니다.

**특별 통계**

특수 통계는 숫자(눈물)의 형태로 표시되는 플레이어의 고유한 특성입니다. 힘, 손재주, 방어, 지능, 행운의 5가지 특수 능력치가 있습니다. 이러한 통계는 각각 업그레이드 가능하고 고유합니다. 스페셜 스탯은 게임을 통해 최대 200까지 업그레이드 됩니다. 눈물이 많을수록 스탯이 강할 수록 업그레이드도 어렵습니다. 개별 특수 통계가 50에 도달하면 해당 개별 통계를 더 많이 얻을 수 있는 기회가 일정량만큼 감소합니다(이는 모든 특수 통계에 따라 다름). 이것은 눈물 50, 100, 150 및 200에서도 발생합니다.

힘 통계는 플레이어의 공격력과 장비 운반 능력의 조합입니다 .

힘 스탯이 증가함에 따라 플레이어는 더 무거운 장비를 사용하고 인벤토리에 더 많은 항목을 휴대할 수 있습니다. 이것은 또한 적에게 입히는 플레이어의 물리적 피해를 증가시킵니다(적을 제거하기 더 쉽습니다).

민첩성 통계는 플레이어 의 이동 및 공격 속도를 변경하는 매개변수입니다. 민첩성 스탯이 증가함에 따라 플레이어는 무기와 기술을 더 큰 효율성과 속도로 사용할 수 있을 뿐만 아니라 전투에서 약간 더 빠르게 이동할 수 있습니다.

방어 스탯 은 생명력과 혼동되지 않도록 하여 적의 피해를 흡수하는 데 도움이 됩니다. 방어 스탯이 높을수록 플레이어를 공격하는 적의 피해가 적기 때문에 방어 스탯은 활력과 직접 연결됩니다.

지능 통계를 통해 플레이어 는 마나 사용 효율성을 높일 수 있습니다. 인텔리전스 스탯이 증가함에 따라 플레이어의 기술과 능력은 더 효율적이고(더 적은 마나 사용) 비 물리적 공격에 더 많은 힘/역량을 제공합니다. 또한 플레이어의 마나 재생 및 활력 회복이 증가합니다.

행운 통계 는 플레이어가 더 귀중한 자원과 보물을 찾고 적에게 더 높은 피해를 줄 수 있는 기회를 증가시킵니다. 즉, 평소보다 더 많은 데미지로 적을 공격할 확률이 더 자주 발생합니다.

**7c. 플레이어블 캐릭터.**

게임을 시작할 때 플레이어는 4명의 다른 캐릭터 중 하나를 선택하여 플레이할 수 있습니다. 여러 사람과 플레이할 때 플레이어는 동일한 캐릭터를 선택할 수 없습니다. 캐릭터는 모두 고유하며 기술, 능력 및 능력이 다릅니다.

첫 번째 캐릭터.

다른 캐릭터들에 비해 몸집이 작은 편이다. 그는 더 높은 수준의 손재주와 운으로 시작합니다. 반면에 그들은 약한 힘과 방어 스탯을 가지고 있습니다. 이 캐릭터의 특징은 가볍고 작기 때문에 빠르고 조용하게 움직이는 것입니다.

보너스 - 더 가벼운 무기로 공격력이 증가합니다.

- 두 가지 무기를 사용할 수 있습니다.

단점 - 싸울 때 더 많은 마나를 소모합니다.

다른 캐릭터들보다 몸집이 크다. 그는 많은 양의 피해를 줄 수 있으며 모든 캐릭터 중에서 가장 방어력이 높습니다. 그들의 높은 피해량은 민첩성 스탯의 비용 때문입니다. 이 캐릭터는 높은 방어력을 사용하여 적을 물리치는 데 특화되어 있습니다.

보너스 - 무게에 상관없이 선택한 무기를 휴대할 수 있습니다.

- 실드를 보다 효율적으로 사용할 수 있습니다.

단점 - 낮은 수준의 비신체적 기술과 능력만 사용할 수 있습니다.

몸은 보통이지만 지혜와 지능 면에서 다른 모든 캐릭터를 능가합니다. 그/그녀는 지능이 가장 높고 운이 평균 이상입니다. 그들의 물리 공격은 근거리, 가벼운 무기로 제한되며 약한 힘 스탯도 있습니다. 이 캐릭터는 높은 수준의 비신체적 기술과 능력을 이해할 수 있는 지식을 가지고 있습니다.

보너스 - 약한 힘 스탯에도 불구하고 많은 아이템을 운반할 수 있습니다.

- 높은 마나

단점 - 방패를 사용할 수 없습니다.

이 성격은 모든 영역에서 평균이며 어떤 영역에서도 특별하지 않습니다.

보너스 - "Jack Of All Trades" 능력이 있습니다.

Jack Of All Trades - 플레이어가 원하는 기술, 기술 또는 공격을 마스터할 수 있는 능력입니다. 또한 사용자에게 5%의 확률로 적으로부터 능력을 배울 수 있습니다(원래보다 10% 약함).

**10c. 적국**

적에는 AI가 구현되어 있으며 다르게 행동하는 3가지 주요 상태가 있습니다. 적이 플레이어에게 가까이 있을 때, 플레이어로부터 멀리 떨어져 있을 때, 그리고 공격할 수 있을 때 상태가 변경됩니다.

또한 공격 상태일 때 2개의 하위 상태가 있습니다.

1차 상태. (유휴 상태).

이 상태에서 적은 목표물을 찾을 때까지 정의된 공간 주위를 배회합니다. 움직임은 무작위이며 플레이어가 발견될 때까지 멈추지 않습니다. 적에게는 플레이어의 움직임을 감지할 수 있는 영역이 있습니다. 플레이어가 적에게 인용된 후에는 다른 상태에 접근합니다.

2번째 상태. (상태를 따르십시오).

이 상태에서 적이 이미 플레이어를 발견하고 접근하고 있습니다. 플레이어가 이동할 때 적이 공격할 수 있는 거리에 도달할 때까지 적군을 향해 이동합니다. 이 거리는 적마다 다릅니다. 적은 한 번에 한 명의 플레이어만 따라갈 수 있습니다(처음 발견한 플레이어). 플레이어가 적의 사이트에서 탈출하면 적들은 더 이상 그들을 따르지 않고 "유휴 상태"로 되돌아갑니다. 적이 거리를 닫은 후 새로운 상태를 활성화합니다.

3번째 상태. (적대적인 상태).

이 상태에서 적이 플레이어와 접촉하고 있습니다. 이 상태는 플레이어가 적과 특정 거리에 있을 때만 작동합니다. 적에 따라 근거리든 원거리든 적군은 피해를 입히려는 플레이어를 공격합니다. "적대적인 국가"에는 자체적으로 2가지 상태가 있습니다.

공격 상태: 적이 서로 다른 공격 사이를 돌면서 무작위 간격으로 공격합니다.

방어 상태: 아주 자주 적이 스스로를 방어하거나 플레이어의 공격을 차단하려고 합니다. 적이 능력이 있다면 생명력이 일정 수준 이하로 떨어지면 치유할 수도 있습니다. 또한 적이 일정 시간 동안 여러 번 공격을 받으면 차단을 시도합니다.

**13c. 적의 공격**

참고: 제한된 시간 때문에 적의 범위가 넓지 않습니다.

9가지 유형의 적이 각각 그들이 있는 방에 특별합니다.

적 1.

물리 공격을 1회 사용합니다. 크기는 작습니다.

적 2.

훨씬 더 크고 공격에 다재다능합니다.

* 몇 초마다 빠르게 공격합니다.
* 전신의 힘을 다해 강하고 느린 움직임을 가한다.

적 3.

인간의 크기와 원거리 공격을 사용합니다. 플레이어의 손이 닿지 않는 곳에서 멀리 공격합니다.

* 공격은 일시적으로 플레이어의 민첩성을 감소시킬 수 있습니다.
* 공격으로 인해 플레이어는 일시적으로 평소보다 더 많은 마나를 소모할 수 있습니다.

적 4.

이것은 플레이어가 직면해야 하는 첫 번째 보스/높은 적입니다. 크기가 가장 크며 한 번의 공격으로 플레이어에게 많은 피해를 줄 수 있습니다. 비정상적으로 높은 체력을 가지고 있습니다. 광범위한 공격을 사용하고 자신을 치유할 수 있습니다.

* 지면을 공격하여 피해 범위를 줍니다.
* 피격 후 연속 피해를 주는 공격을 사용합니다.
* 첫 번째 방에서 약한 적을 생성할 수 있습니다.

적 5.

이 적은 플레이어에게 연속 피해를 주는 데 중점을 둡니다.

이 적은 플레이어를 때리면 도망치려고 하기 때문에 독특합니다. 이것이 그의 방어 전략이다.

* 이 적의 공격은 몇 초마다 플레이어에게 피해를 줍니다.

적 6.

이 적은 두 번째 보스/상위 적입니다. 이 적은 공격하기 위해 뒤에서 공격하려고 하는 플레이어 주위를 돌 것입니다. 그 공격은 순전히 원거리 사격으로 구성됩니다. 그러나 플레이어가 적에게 가까워지면 짧은 범위의 피해를 입힐 가능성이 적습니다.

* 일정 시간 동안 플레이어의 움직임을 정지시킬 수 있습니다.

적 7.

이 적은 나올 때까지 플레이어에게서 숨습니다. 플레이어가 충분히 높은 인지도를 가지고 있다면 적이 보일 것입니다. 그렇지 않으면 플레이어가 가까이 있을 때까지 적이 보이지 않습니다. 그 후 적은 플레이어에게 많은 피해를 입힙니다.

* 첫 번째 공격은 3배 더 많은 피해를 줍니다.

적 8.

이 적은 퍼센트로 피해를 주기 때문에 골칫거리입니다. 플레이어가 생명력이 낮은 상태가 된 후 적은 일반 피해를 주는 1회 마무리 공격을 사용합니다.

* 마무리 공격은 또한 적과 정해진 반경에 있는 모든 것을 죽입니다.

적 9.

3번째 보스/상위 적입니다. 이 적은 실제로 정확히 같은 모양을 가진 적의 그룹입니다. 그들은 모두 다른 공격을 가진 총 4 명입니다. 적을 죽이려면 첫 번째 적을 죽인 후 정해진 시간 안에 4명을 모두 죽여야 합니다.

* 1. 근거리 공격.
* 2nd 멀리서 공격하여 상태이상 효과를 부여합니다.
* 3차 느린 고 데미지 공격을 사용합니다.
* 4th 나머지 적에게 치유 효과 부여

**14,10c. 퍼즐 및 플레이어 상호 작용**

게임에는 숨겨진 버튼 퍼즐 통로와 플레이어가 액세스할 수 있는 상호 작용 가능한 구성 요소가 있습니다. 여기에는 3가지 유형의 구성 요소가 포함됩니다. 각 구성 요소에는 플레이어와 작업하고 상호 작용하는 고유한 방식이 있습니다.

숨겨진 스위치.

플레이어가 숨겨진 스위치를 찾으면 스위치를 눌러 커튼 이벤트를 활성화할 수 있습니다.

아이텀 홀더.

플레이어가 수상한 아이템을 찾으면 비밀 방이 열릴 수 있도록 정해진 위치로 배달할 수 있는 옵션이 있습니다. 항목은 금메달에서 열쇠 및 퍼즐 같은 물건에 이르기까지 조심할 수 있습니다.

퀘스트방.

플레이어는 스크롤에서 요청을 찾을 수 있습니다. 주어진 퀘스트를 완료하면 플레이어는 그 안에 보상이 있는 방을 엽니다. 퀘스트는 녹슨 검을 찾는 것과 같이 막막한 임무를 완수하기 위해 제거해야 하는 일련의 적일 수 있습니다.

**12c. 목록**

플레이어는 전투와 탐험 중에 아이템/게임 개체를 찾을 수 있습니다. 이 항목은 플레이어 인벤토리에 저장됩니다. 검과 갑옷(장착 가능한 아이템)과 같은 다른 아이템은 플레이어 메뉴에 표시됩니다. 인벤토리에서 플레이어 메뉴로 이동된 아이템은 적과 싸우거나 탐색할 때 사용할 수 있습니다. 플레이어 메뉴 및 인벤토리에 저장된 항목은 게임을 다시 로드하거나 다시 연 후에 액세스할 수 있어야 합니다.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

게임 제작 과정 체크리스트.

첫 번째 플레이어와 적

* 플레이어 생성(인벤토리 및 레벨링 시스템 포함)
* 9명의 적을 만들기(여기에는 상태와 AI가 포함됨)

제2세계 역학 및 디자인

* 9개의 방/레벨 만들기
* 퍼즐, 도전 및 퀘스트 추가
* 아이템 및 사용 가능한 게임 오브젝트 만들기(무기 갑옷 소모품 등)

3차 인터페이스 및 로그인 시스템

* 로그인 페이지(비밀번호 및 사용자 이름)
* 게임 메뉴/타이틀 페이지

네 번째 게임 흐름. (게임의 시작과 끝)

* 모든 것을 최종 시스템에 연결
* 게임 기능을 만듭니다. (시작과 끝이 있다)
* 캐릭터와 적의 UI에 추가

다섯 번째 게임 모드 및 최종 터치.

* 멀티플레이어 게임 모드 추가(최대 4명)
* 시간 제한 게임 모드 만들기
* 게임에 쉬움, 보통, 어려움 난이도를 추가하십시오.
* 최종 수정(공개 스코어보드 및 퀘스트 개선)