



DUNGEON ESCAPE GAME

Made by 201904098
202184053



개발 동기



01

동기

어릴 적 포켓몬스터 파랑구조대와 같은 닌텐도 로그라이크 게임을 즐기며 큰 재미를 느꼈고, 이러한 경험을 바탕으로 비슷한 게임을 직접 구현해보고 싶다는 열망이 개발의 시작이 되었습니다.



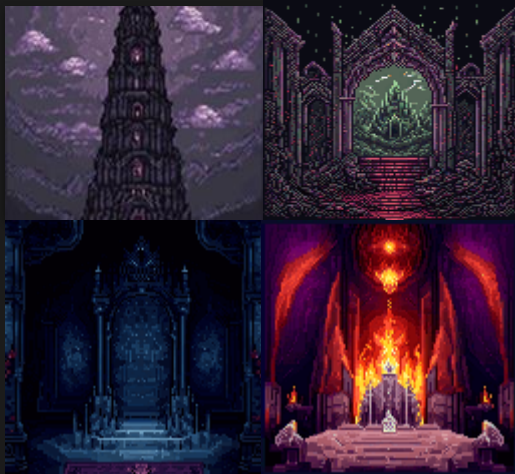
02

목표

클래식 로그라이크 장르의 향수를 불러일으키면서도 현대적 RPG 기술을 결합하여 새로운 재미와 도전 요소를 제공하는 게임을 목표로 했습니다.



특징 및 장점



- 생성형 AI를 활용해 디자인 요소 생성
- 프롬프트 및 학습으로 찾아낸 시드값 및 모델을 통해 다양한 방면의 디자인 요소를 간단히 추가 가능
- 도트 디자인을 사용하여 옛날 게임의 분위기를 형성



알고리즘을 활용 생산성UP

- 랜덤으로 생성되는 미로맵

맵을 직접 작성하지않아도 미로 알고리즘을 통해

맵을 자동으로 생성

- 랜덤으로 생성되는 상자

맵에 랜덤으로 상자가 배치됩니다 마이템을 획득 가능합니다.

보상 또한 랜덤으로 획득합니다.

- 랜덤으로 만나는 전투

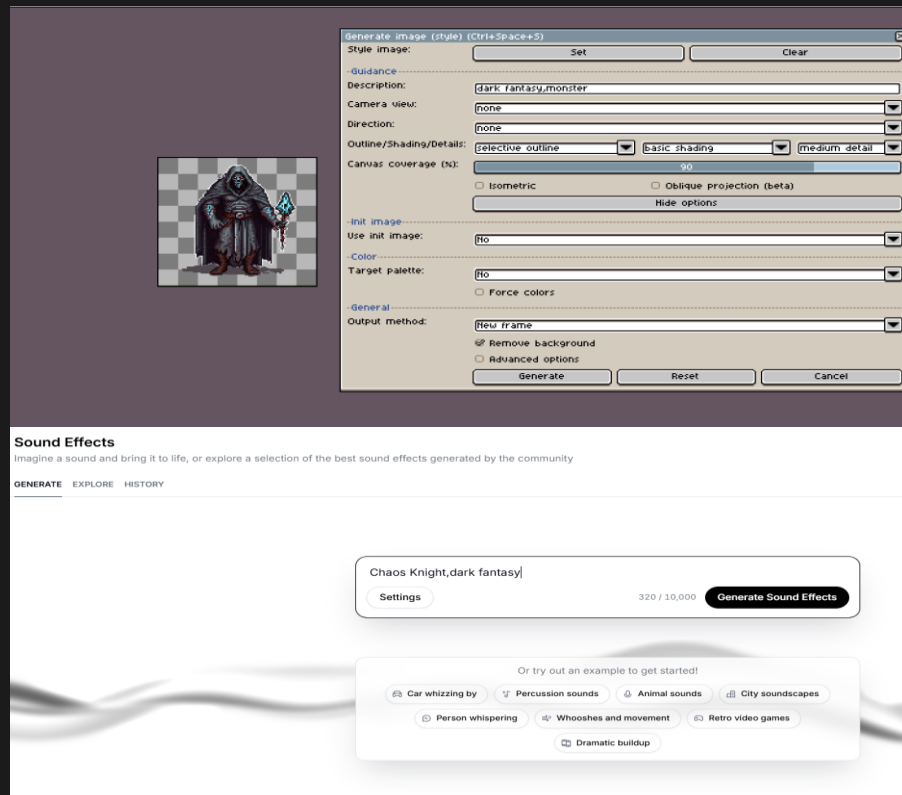
전투 또한 랜덤으로 배치되서 언제 전투를 할지알 수 없어 긴장감이

있습니다.



AI 활용 생산성 UP

- 프롬프트로 생성되는 디자인 이미지
- 미리 학습 시켜놓은 모델을 통해 원하는 디자인 생성
- 자연스러움을 위해 PIXEL 디자인 툴로 후처리 작업
- 각종 BGM 및 SFX 또한 AI로 생성





작품 비교성

01

정통 로그라이크

요즘 출시되는 방식의 로그라이크가 아닌
정통 로그라이크 방식으로 채택했습니다.

02

추억

정통 로그라이크를 채택하여 불편하고
맛있하지만 추억을 불러 일으킵니다.

03

재미

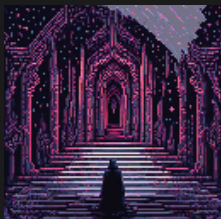
랜덤으로 생성되는 던전 및 100개의 스테이지, 무한 모드
전투 시몬스터의 패턴을 이용해 긴장감을 추가했습니다.



차별화 분석

01

PC 기반 디자인



02

장르 혼합



03

여러가지 스테이지



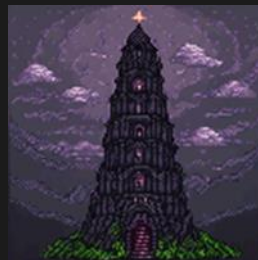
04

다양한 몬스터



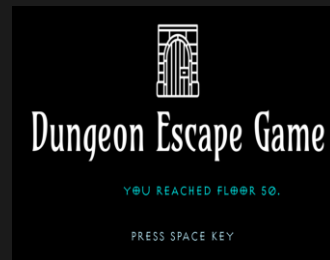
05

랭킹 시스템

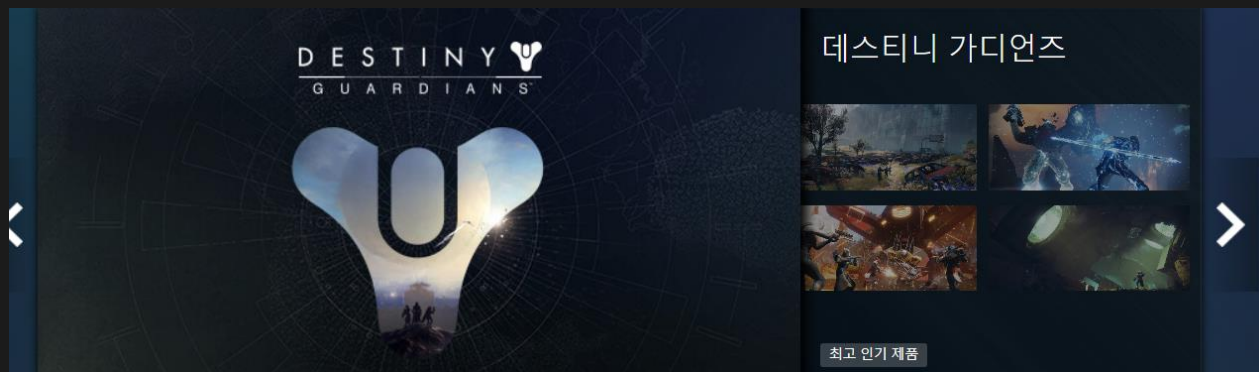


06

스코어 표시



상품성분석



현재의 결과물로는 상품성이 부족하나 콘텐츠와 시스템을 추가 및 보수하면
여러가지 플랫폼에 게시하여 수익발생 가능성 존재