

Fafnir' curse

창업 캡스톤 디자인 최종 발표

이름: 문정수

학번: 201910519

담당 교수님: 송해상 교수님

— 목차

01 개요

개요 소개

02 진행 상황

현재 진행 상황 소개

03 개발 상세 내용

현재 개발된 내용 소개

04 구현 영상

개발된 내용 구현 영상

05 추후 개발 방향

추후 개발 방향

개요



로그라이크는 기존의 RPG게임의
대한 반대 개념으로
모든 것을 랜덤으로하여 성장을 최
대한 억제하여
턴제로 게임을 진행하여 최종단계
까지 진행하는 게임이다.

진행 상황

	세부내용	비고
시작 UI	게임의 이름과 시작 버튼 및 나가는 버튼, 그리고 게임을 지우고 다시 시작할 수 있는 버튼이 있어야 한다.	게임 시작 버튼 구현 O 게임 리셋 버튼 구현 X
캐릭터 선택 UI	게임 시작 버튼을 누르면 해당 화면으로 이동한다. 캐릭터를 고르고 확정 버튼을 누르면 던전 맵화면으로 이동한다.	캐릭터 고르기 버튼 활성화X 로드 맵 화면 이동 O
맵 UI	캐릭터를 고르고 확정 버튼을 누르면 해당 화면으로 이동한다. 로드 맵을 보고 이동할 던전으로 선택할 수 있다.	아이콘 노드를 입력후 경로 지정 O 해당 노드들의 기능 구현 △(전투O, 돌발△, 상점 X)
전투 UI	로드 맵에서 일반 몬스터, 강화 몬스터, 보스를 선택할 경우 해당 화면으로 이동한다. 던전에서 승리시 카드와 골드를 얻는다. 던전에서 패배시 게임오버 화면이 뜨고 기록이 초기화된다.	전투 기능 구현 O
이벤트 UI	이벤트 UI는 상점, 휴식, 돌발 이벤트 등으로 구성되어있다. 상점은 카드를 사거나 지우는 기능, 휴식은 체력을 채우는 기능, 돌발 이벤트는 카드를 얻거나 골드를 얻거나 하는 등의 이벤트 기능이 구현된다.	상점 이벤트 △(에셋으로 대체) 휴식 X 돌발 이벤트 △(전투 O, 선택적 보상획득 X)

Warrior


150/150

0

Room 1




Generate




€ 120

Sold out




€ 123

Sold out




€ 235

BUY




€ 342

BUY



€ 500

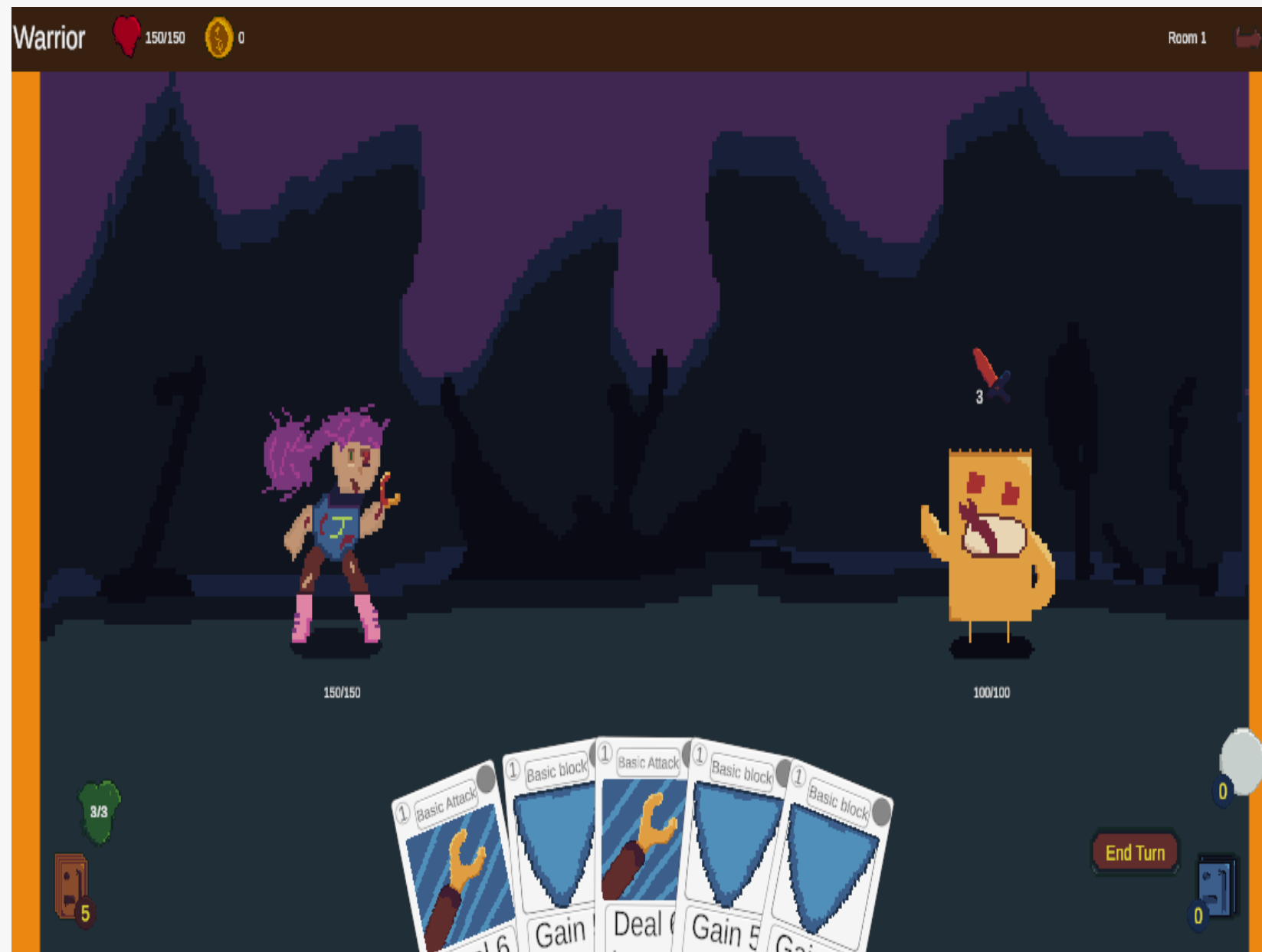
BUY



€ 400

BUY

개발 상세 내용



- 로드 맵 구현
- 선택방향으로 이동가능
- 상점 UI 구현 기능 미구현
- 구매하여 카드 구매 불가능
- 전투 구현
- 전투 승리시 보상을 획득함

구현 영상



추후 개발 방향

- 상점 화면 에셋을 활용해서 기능 구현
- 돌발 이벤트의 다양성
- 적 계체의 다양성
- 전사 캐릭터의 카드 다양성
- 층수 증가, 이로 인한 몬스터의 밸런스 조정

감사합니다.

Q&A