

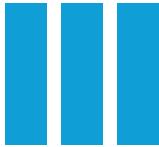
# Void

살려조

20201531 송진혁

20201536 김기찬

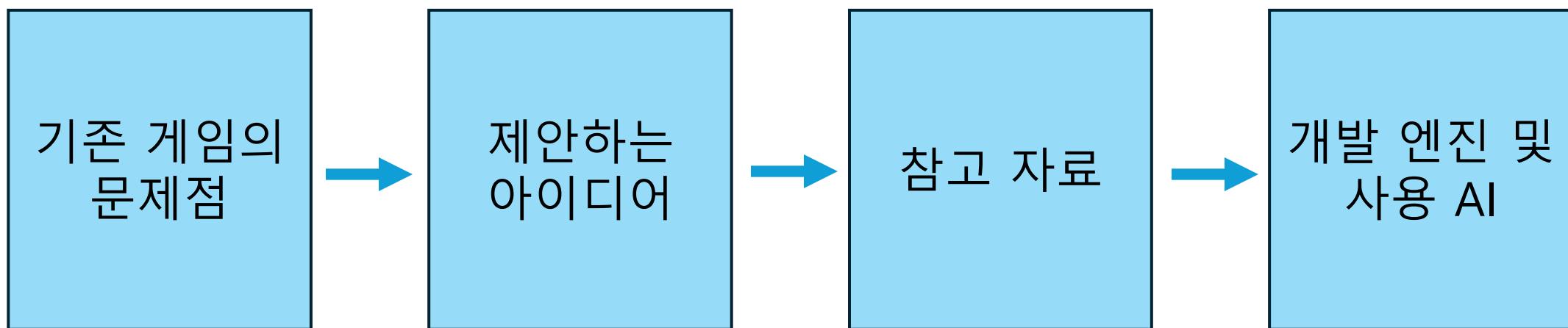
20201098 임승태



# 목차

1. 프로젝트 개요
2. 팀원 및 역할
3. 구현 내용
4. 현재 발견된 오류
5. 향후 계획
6. 시연 영상

# 프로젝트 개요



# 로그라이크 게임과 턴제 게임의 문제점

## 로그라이크 게임의 문제점

1. 성장 피드백 부족
2. 운(랜덤성)에 과도한 의존

## 턴제 게임의 문제점

1. 느린 게임 템포
2. 반복되는 전투 패턴
3. 전투 외 컨텐츠 부족

# 제안하는 아이디어

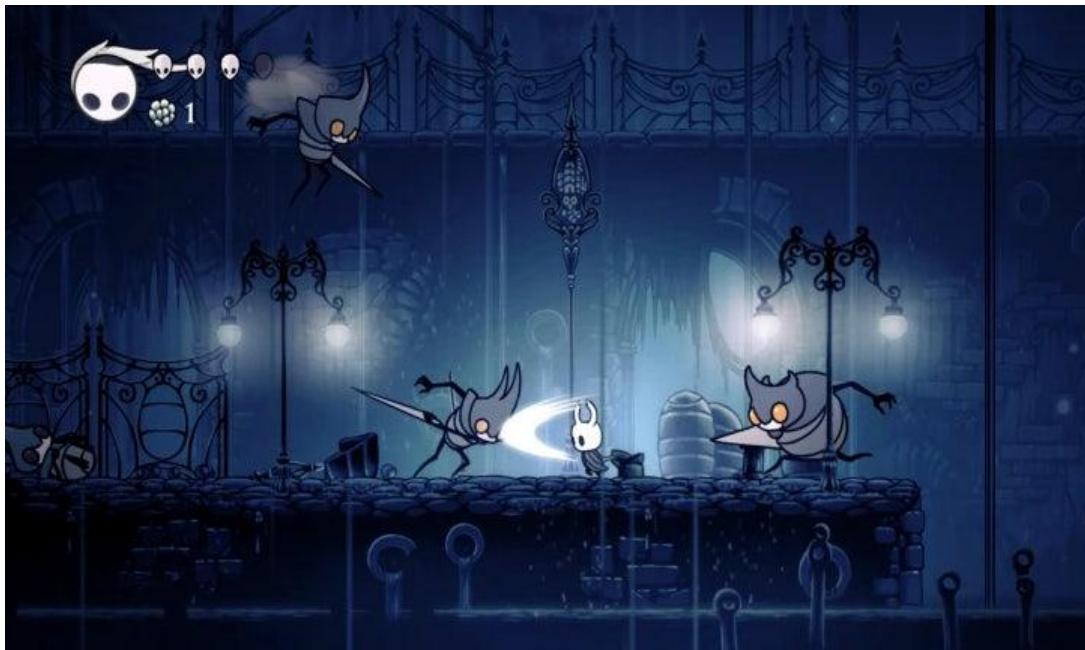
일반 맵
1. RPG 방식의 실시간 전투
2. 횡 스크롤 탐험
3. 레벨업 / 아이템 수집



보스 맵
1. 턴제 전략 전투
2. 보스의 상황별 패턴 변경
3. 동시 행동 시스템

# 참고 자료

로그라이크 참고 게임  
(Hollow Night)



턴제 참고 게임  
(Library of Ruina)





Visual Studio Code



개발 엔진



ChatGPT



Claude

Gemini



사용 AI

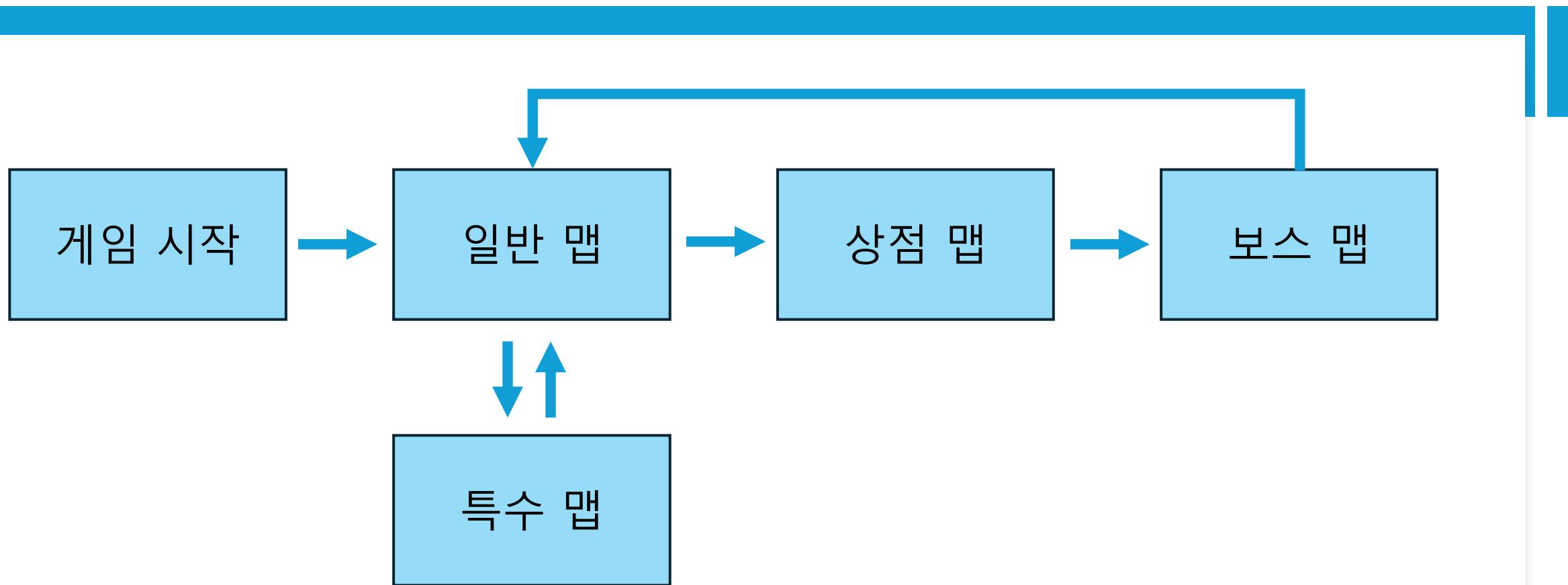
# 팀원 및 역할

팀원	역할
송진혁 (팀장)	기획, 보스 시스템 구축, 스테이지 제작
김기찬	메인 시스템 구축, 캐릭터 디자인, 스테이지 제작
임승태	오류 수정, 사운드 설정, 스테이지 제작

# 구현 내용

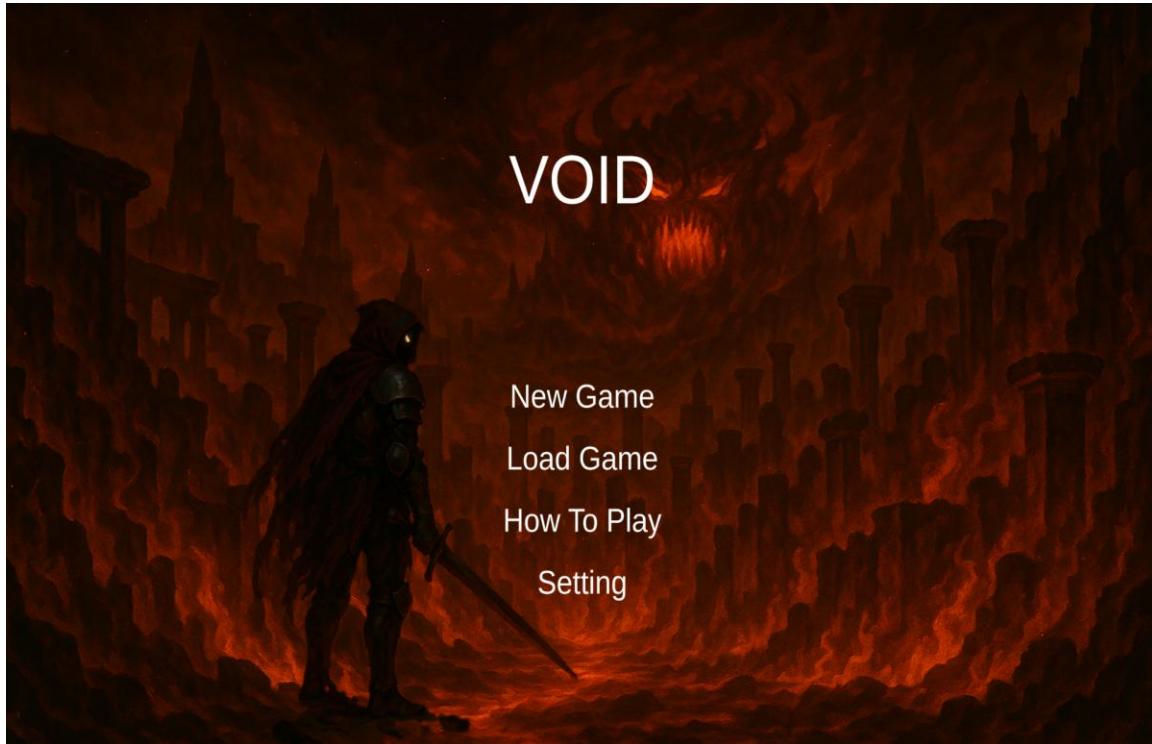


# 스테이지 구조

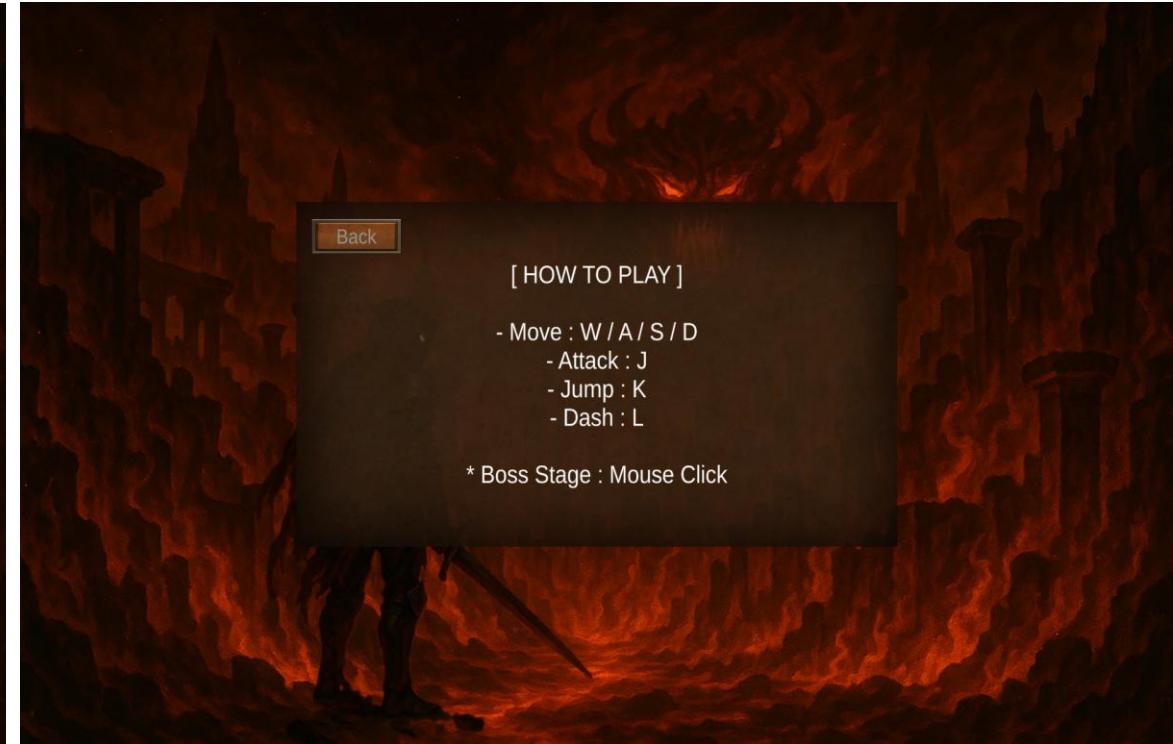


# 메인 화면

메인 화면



조작법 가이드



# 무기 선택



Sword

Attack Power 50  
Defense 10  
Bonus Health 25  
Move Speed 6  
Dash Force 10  
Dash Duration 0.4  
Dash Cooldown 1

대쉬 시 무적



Lance

Attack Power 40  
Defense 10  
Bonus Health 0  
Move Speed 7  
Dash Force 15  
Dash Duration 0.3  
Dash Cooldown 1

대쉬 공격 기능

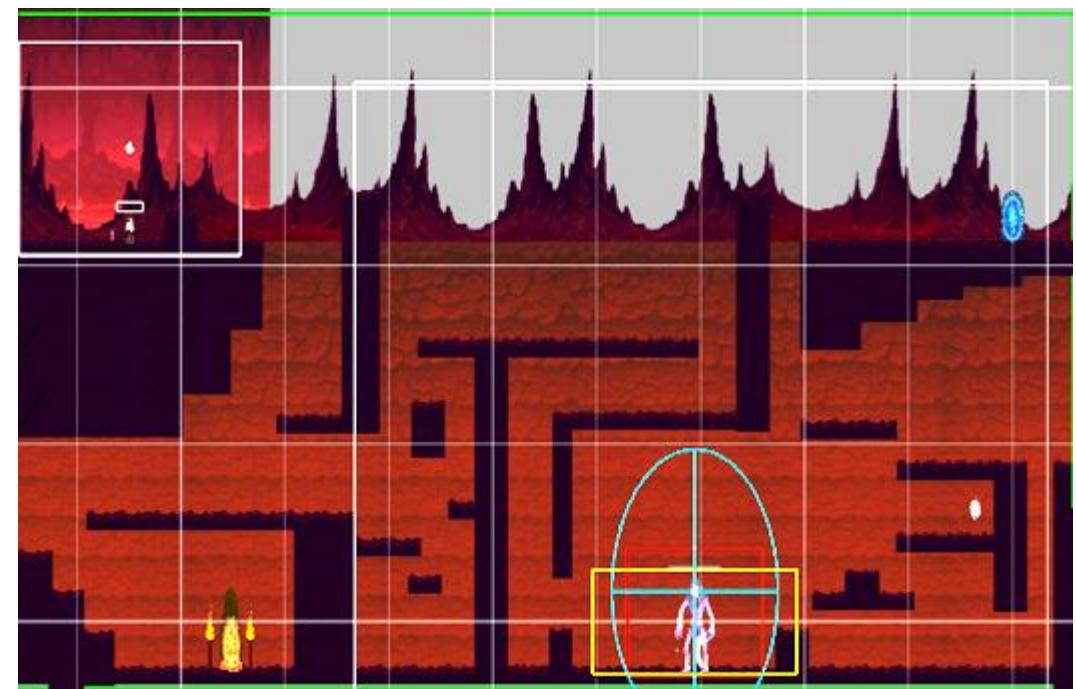


Mace

Attack Power 50  
Defense 10  
Bonus Health 50  
Move Speed 5  
Dash Force 10  
Dash Duration 0.3  
Dash Cooldown 1.5

대쉬 시 몬스터 끌백

# 일반 맵 (Stage 1)



# 일반 맵 (Stage 1 몬스터)

스켈레톤 방패 스켈레톤



중간 보스

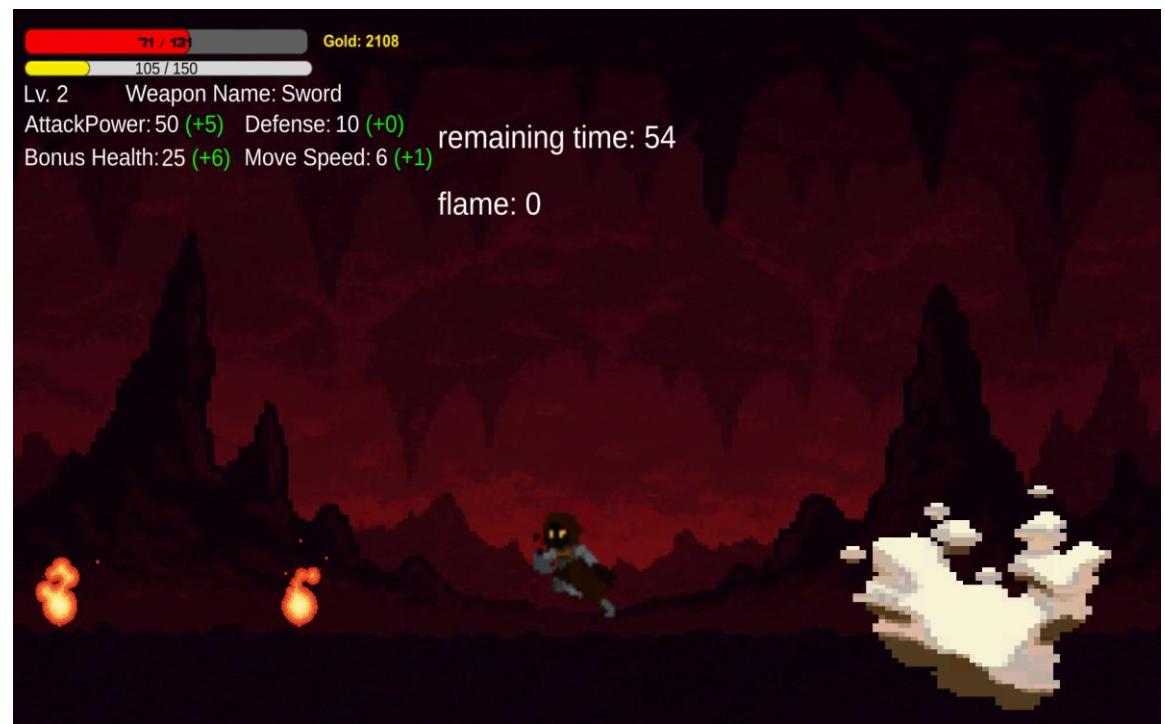


# 특수 맵

이벤트 맵 (체력 회복)

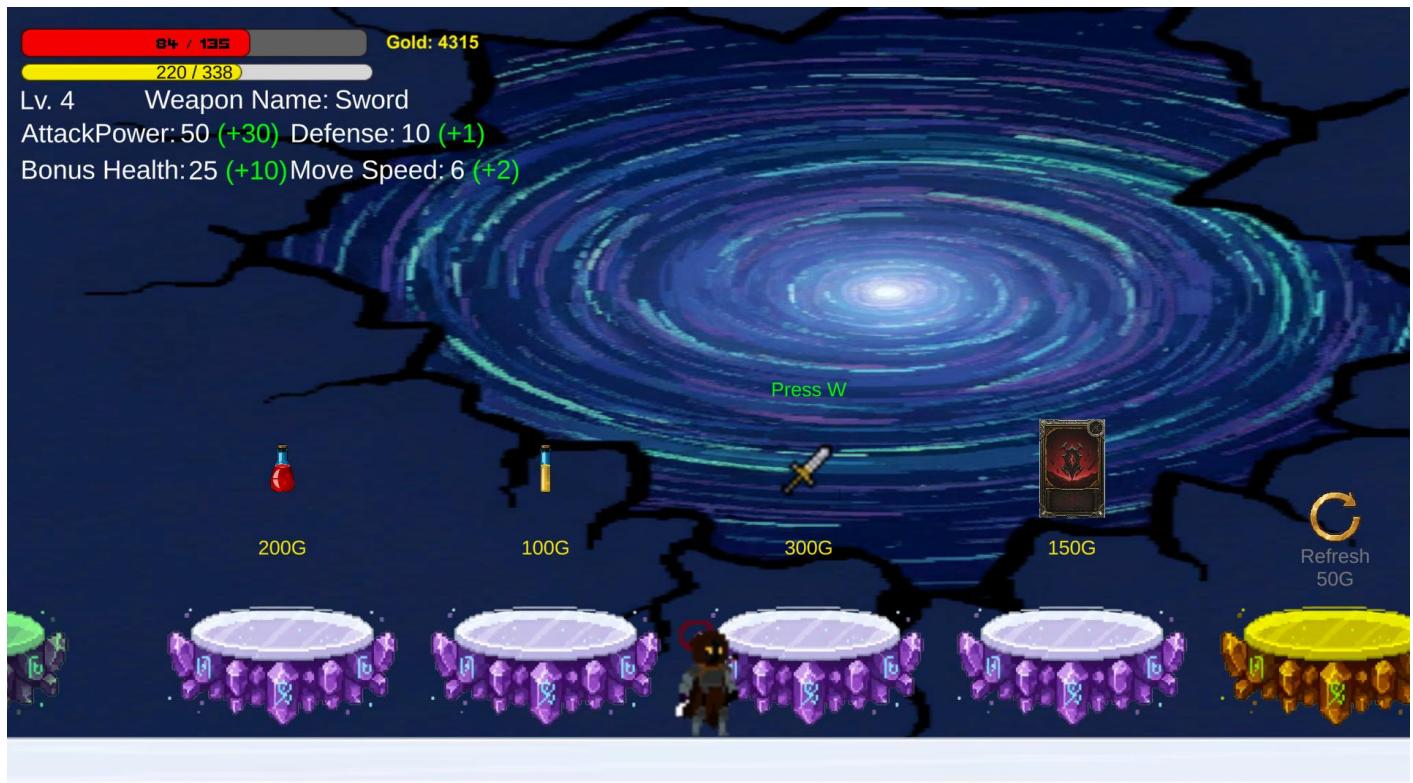


미니게임 (성장)



# 상점

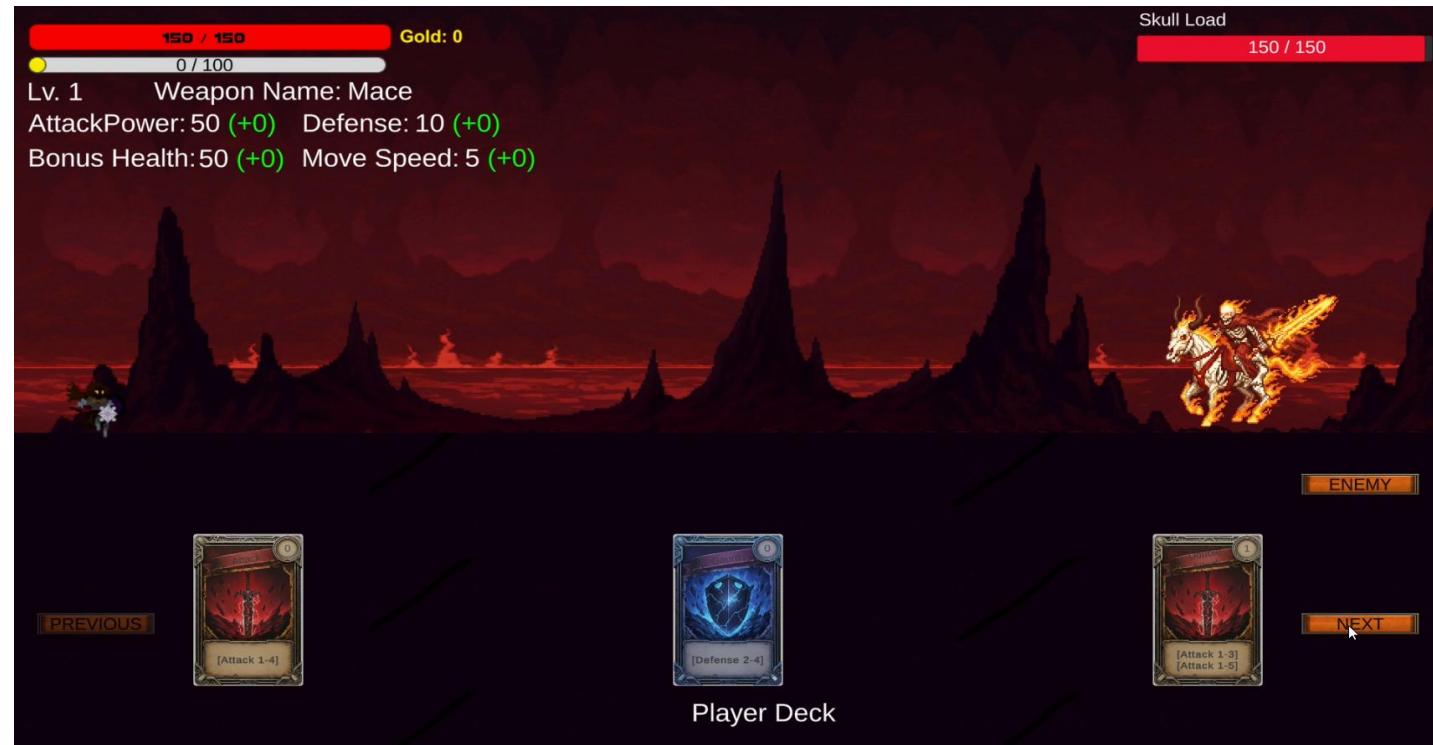
1. 아이템 4개 진열 (랜덤)
2. 아이템 구매
3. 새로고침 기능 (아이템 변경)
4. 경험치, 골드 교환 기능



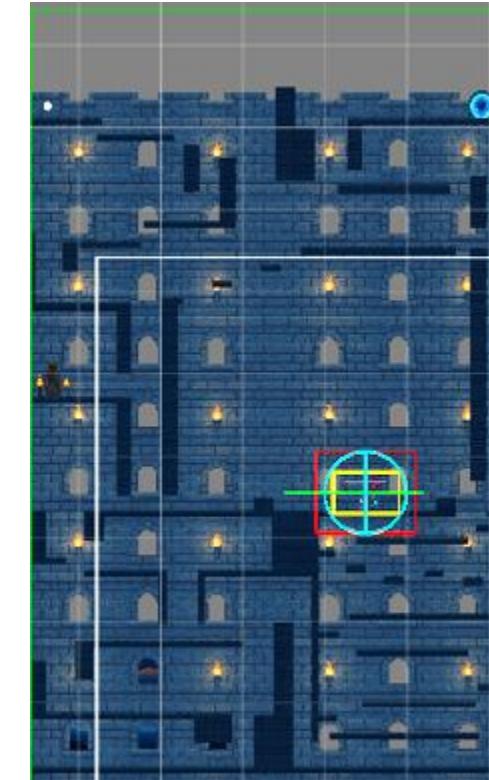
# 보스 맵 (Stage 1)

보스 전투

1. 카드 고르기 (공격 / 방어)
2. 주사위 굴리기
3. 승부 결정



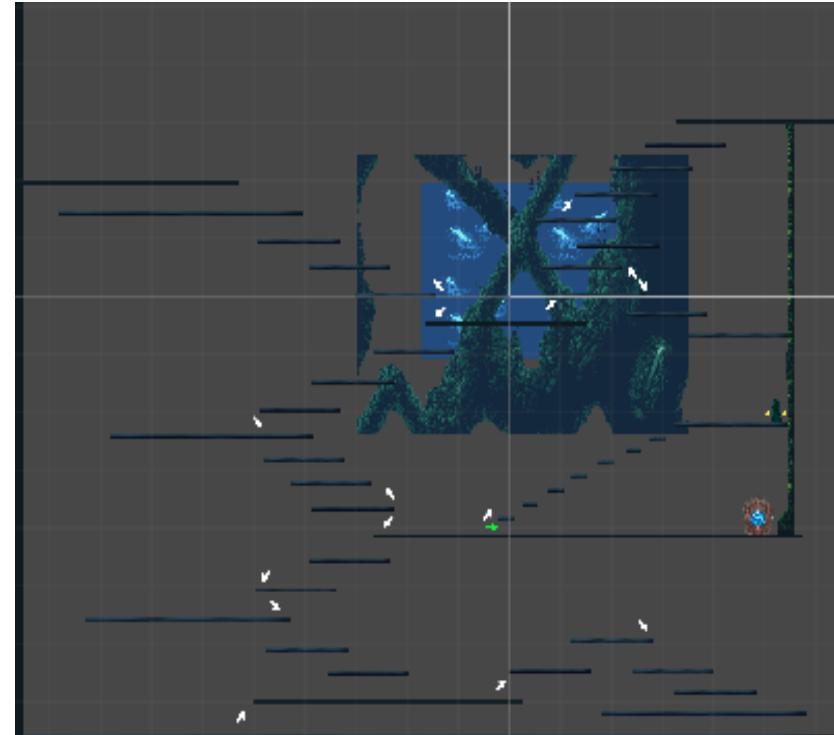
# 일반 맵 (Stage 2)



# 일반 맵 (Stage 2 몬스터)



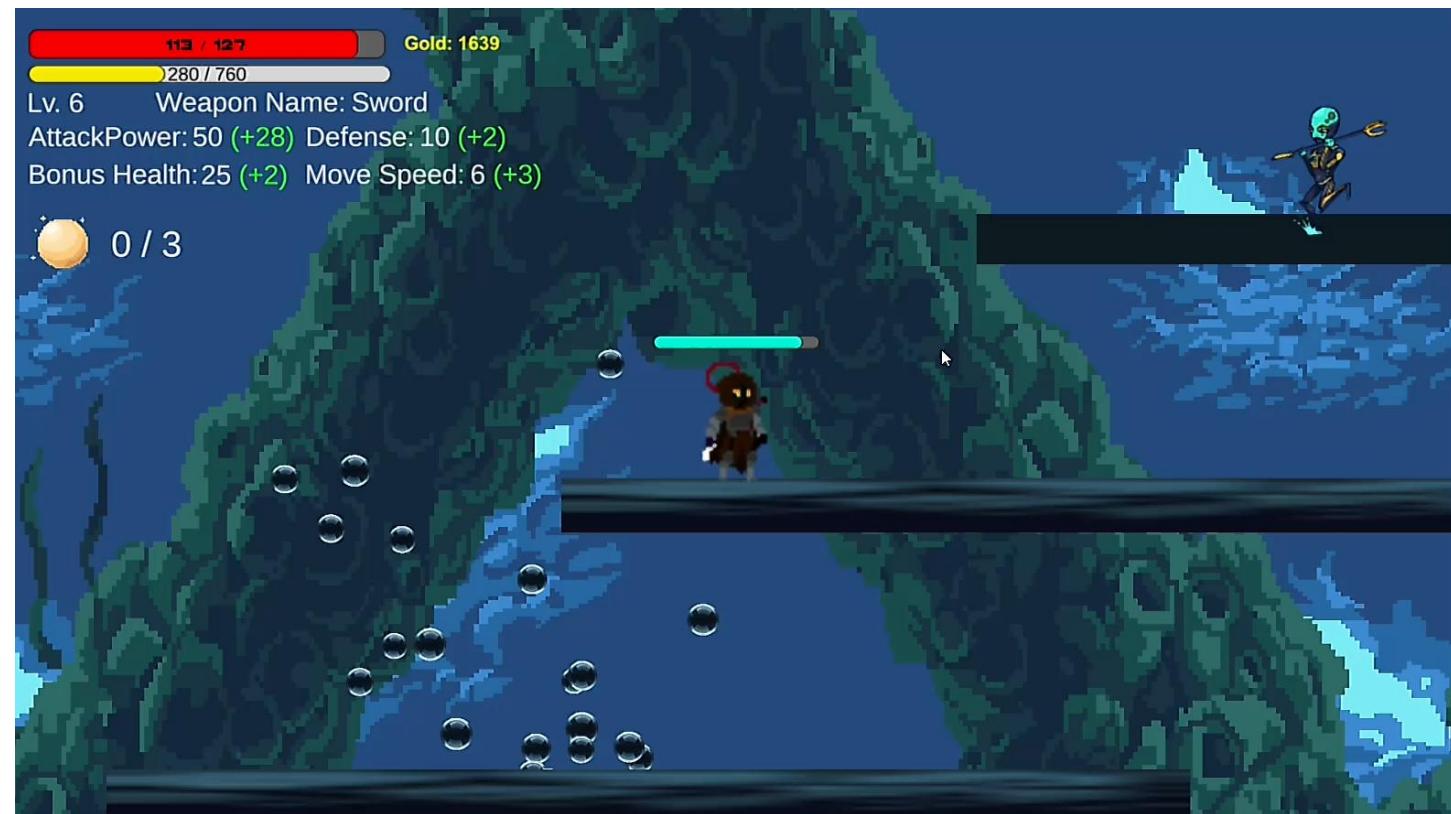
# 일반 맵 (Stage 3)



# 일반 맵 (Stage 3 몬스터)

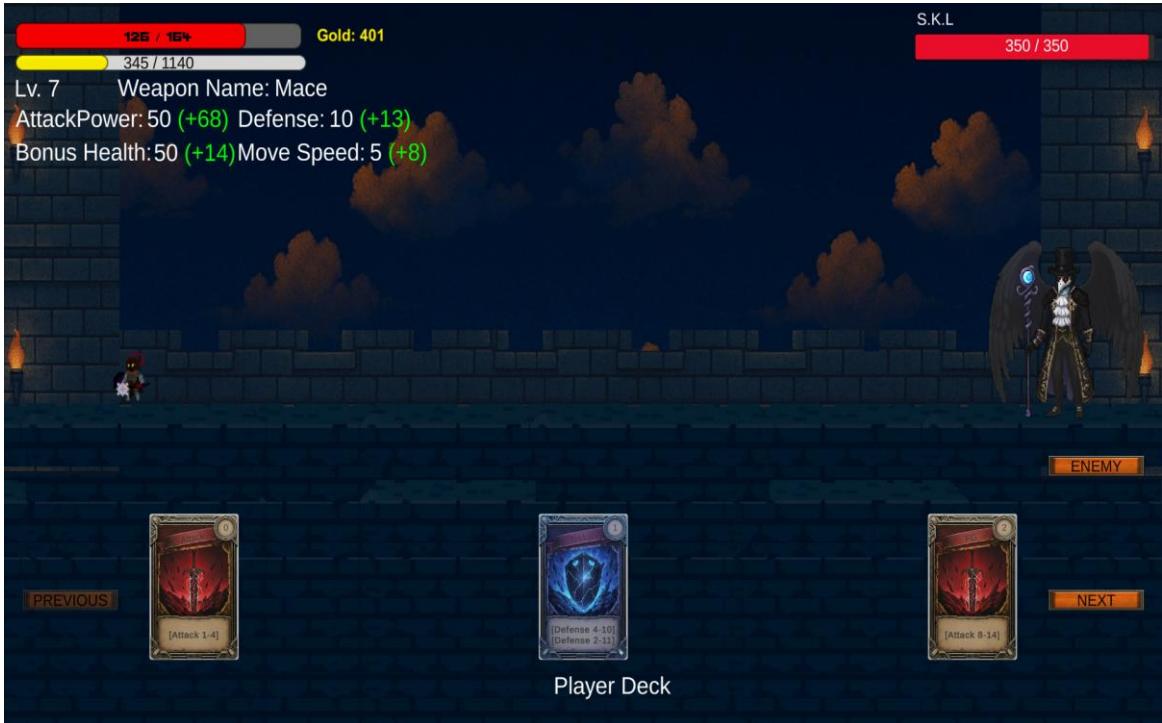


심해인

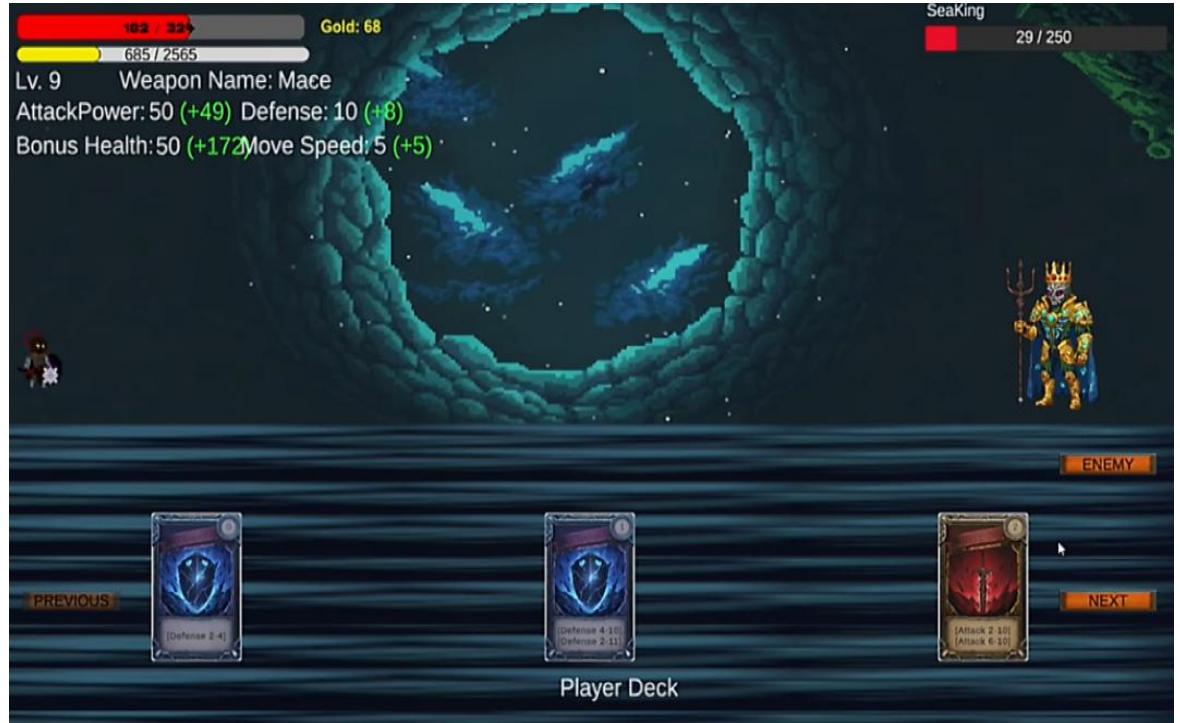


# 보스 맵 (Stage 2, 3)

Boss 2

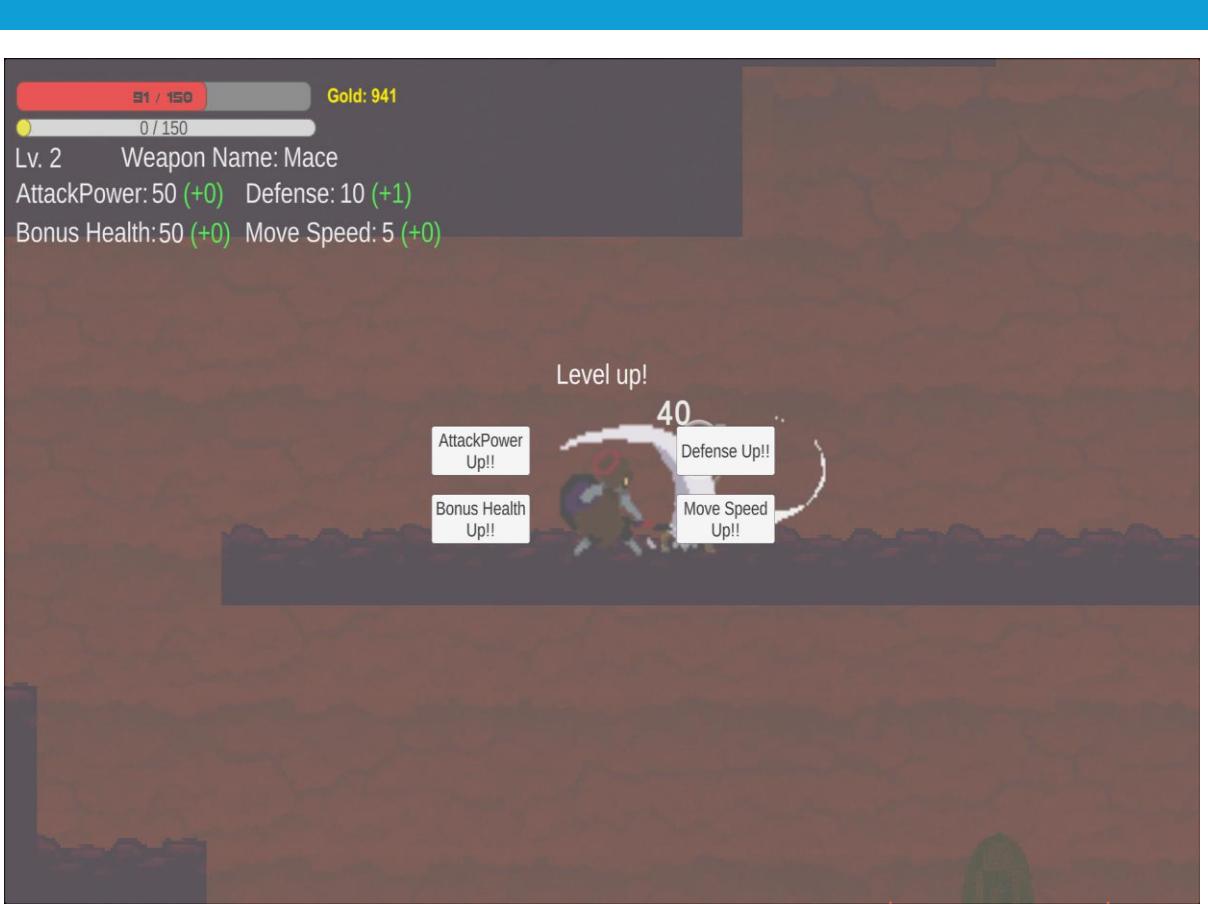


Boss 3



# 성장 요소 (레벨업)

1. Attack Power Up! : 공격력 5 증가
2. Defense Up! : 방어력 2 증가
3. Bonus Health Up! : 체력 20 증가
4. Move Speed Up! : 이동속도 0.5 증가

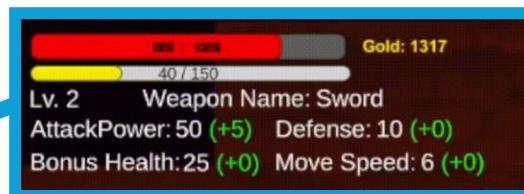


# 성장 요소 (아이템 획득)

몬스터 드롭 아이템		상점 획득 아이템			
공격력 1 증가	방어력 1 증가	체력 20 회복		공격 카드 획득	
		체력 50 회복		방어 카드 획득	
체력 2 증가	이동속도 1 증가	체력 100 회복		경험치 50 획득	
		체력 100 회복		경험치 100 획득	
				경험치 250 획득	

# 성장 요소 (아이템 획득)

방어력 증가 아이템 획득 예시



# 시스템 (인벤토리 시스템)

아이템 인벤토리



카드 인벤토리



# 시스템 (세이브 / 로드)

- 저장 시점 : 씬 전환 시
- 저장 요소 : 레벨 및 경험치,  
체력, 능력치, 보유 재화, 무기,  
인벤토리



# 시스템 (일시정지 메뉴 / 사운드 설정)

일시정지 메뉴



사운드 설정



# 현재 발견된 오류

1. 보스 카드를 획득 시, 2장씩 획득하는 경우
2. 상점에서 이동 할 때마다 체력바에 이상이 생기는 경우
3. 사망 후 게임을 새로 시작 할 때 중간보스와 포탈 일부가 생성 되지 않는 경우
4. 보스전에 일부 카드를 선택할 시 다른 카드들이 비활성화 되는 경우
5. 2,3 스테이지 보스전에서 데미지 계산 일부가 작용이 안되는 경우

# 향후 계획

## 수정

1. 테스트 및 밸런스 조정
2. 오류 및 버그 수정

## 추가

1. 보스 애니메이션 추가
2. 스토리 씬 추가
3. 무기 추가 (원거리 무기)

# 시연 영상



# VOID

New Game

Load Game

How To Play

Setting

감사합니다

