텍스트, 스크린샷, 폰트, 그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 장르: 밸트 스크롤 뱀서라이크 액션 (공격 수동)
* 사용 에셋: 0x72\_DungeonTilesetII\_v1.6
* 특징
  + 레벨업이 아닌, 보물 상자 파괴 시 드롭 장비를 습득하는 방식.
    - 장비는 최대 8개(변동 가능)까지 장착 가능.
    - 장비 등급이나 강화는 **진행 상황 확인하고 추가**
      * 등급에 따라서 추가 효과 발휘
  + 공격은 수동으로 사용한다.
  + 행동 종류는 이동, 달리기, 점프, 대쉬
  + 보스는 단순 능력치 변화로 구현하자.
  + 몬스터: 자동으로 플레이어 주변을 제외한 랜덤한 위치에서 생성
    - 이후 플레이어의 위치를 받아서 자동 추적.
    - 보스도 같은 방식.
      * 몬스터의 종류는 **진행 상황 확인하고 추가**
      * 던전 별 몬스터 풀 형성.
  + 필드 구성: 일단 Brotato 같은 4각형 필드 1개
    - 추가 방안: 좌우 무한 스크롤(먼 맵 땡겨오기)

회의록

* 장르: 캐주얼 벨트 스크롤
* 그래픽 스타일: 0x72\_DungeonTilesetII\_v1.6
* 토픽 [분위기, 플레이 스타일, 시나리오 특징]
  + [에셋 특징] 던전, 판타지
  + 공격을 직접 사용하는 뱀서
    - 마우스 휠로 공격 변경 마우스 우측 무기 공격
    - WASD 이동
  + 고전 아케이드 느낌 => 특정 기물 파괴 시 아이템 등장
    - 무기 습득 = 쿨타임 최대 스택 증가
      * 스택 별로 쿨타임 개별 계산
  + 기본 커맨드를 다양하게
    - 대쉬, 점프, 이동, 달리기
  + 공격 리액션 강하게 -> 넉백 쌥니다.
* 핵심 기능
  + 공격을 직접 사용하는 뱀서
  + 아이템을 상자 파괴로 얻음. [일정 주기로 보물 상자 출현 / 보스?]
  + 30분, 2분 간격 보스 or 아이템
  + 상자는 처음에 3개 미리 깔려 있음. 무기 2개 자유 선택 후 시작
    - 무기 차별화 – 시간 남으면
  + 무기 최대 개수 8개 = 넘길 시 현재 무기가 변경되는 방식.
* 제목
  + 일어나세요, 용사여…
    - 당신 갇혔어요…