

2022-2학기 공개SW프로젝트 02분반

제안 발표

김나원, 김도원, 김준하, 우윤석

발표 목차

1. 개요
 - 1) 게임 컨셉
 - 2) 게임의 진행
2. 기능 수정
3. 캐릭터 소개
4. 맵 소개
5. 모드 소개

1. 개요

게임 장르 : Rougelike Shooting game (PC)

언어 : C#

개발환경 : Unity

목표 : 오픈 소스 생태계에 기여하고, 게임을 실제 배포한다.

1-1. 게임의 컨셉

- 한 모험가가 의뢰를 받아 중간 하수인들이 지키는 탑을 하나씩 정복해 나가며 최종 보스인 마왕을 무찌르러 간다
- 상하좌우로 움직이며 발사체를 쏘고, 아이템을 통해 강해진다



1-2. 게임의 진행

- 메인 화면>>게임 시작, 설정, 게임 종료

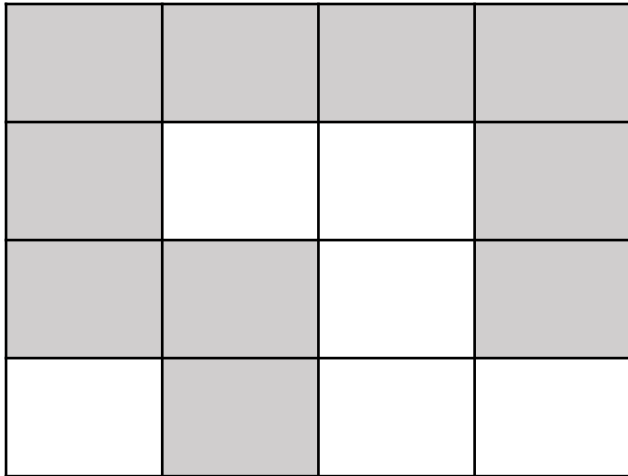


- 게임 시작>>스토리 모드, 그 외 다양한 모드 중 선택(스토리 모드를 깨면 해금)
- 설정>>키 설정과 같은 옵션을 사용할 수 있다

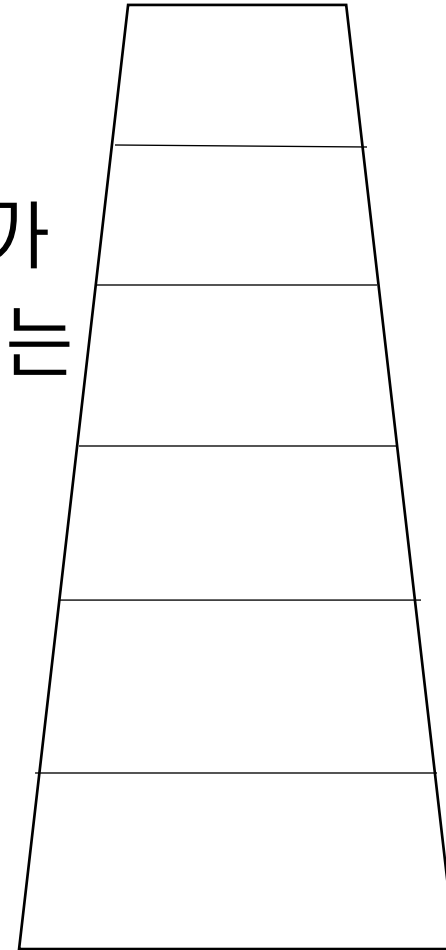
WALK UP:	NONE	W
WALK DOWN:	NONE	S
WALK LEFT:	NONE	A
WALK RIGHT:	NONE	D
SHOOT UP:	NONE	UP
SHOOT DOWN:	NONE	DOWN
SHOOT LEFT:	NONE	LEFT
SHOOT RIGHT:	NONE	RIGHT

1-2. 게임의 진행

- 게임의 목적은 여러 개의 탑을 클리어해 나가 최종적으로 마왕성에 도달해 마왕을 무찌르는 것이다



한 층(스테이지)의 구조(예시)



탑의 구조

2. 기능 수정

로그인 기능 제거

- 멀티플레이 기능이 제거됨에 따라 로그인 기능이 불필요하게 되어 제거

다양한 게임모드 도입

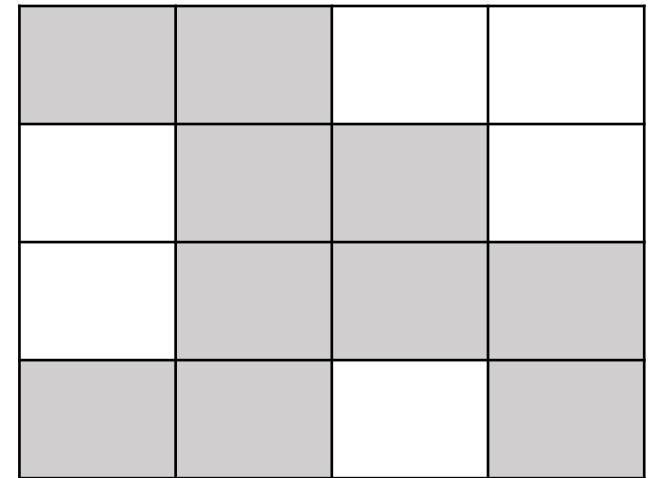
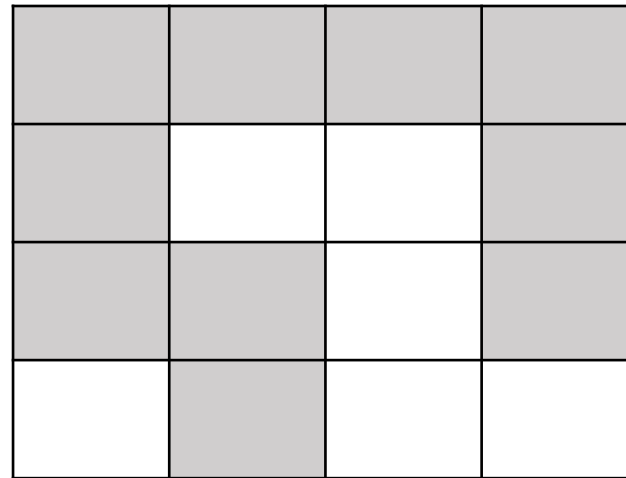
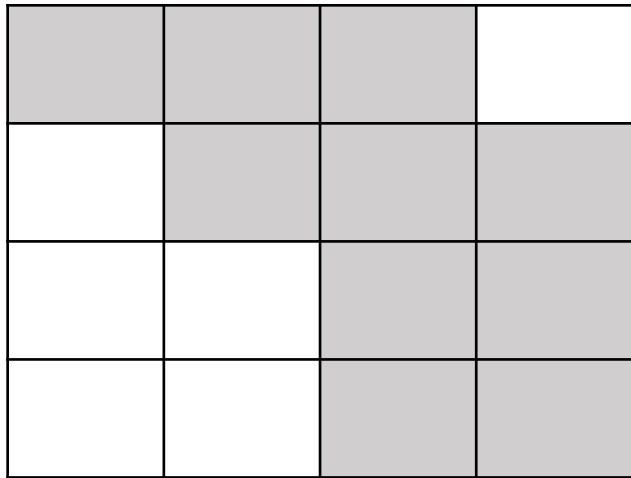
- 차별점으로써 기능하던 멀티플레이가 제거됨에 따라 대체적인 차별점으로 게임모드를 다양화
- 자세한 내용은 후술

3. 플레이어블 캐릭터

- 아래 두 가지 안건 중 하나로 진행할 예정
- 캐릭터별로 차별화된 무기
: 캐릭터마다 다른 방식의 무기를 채택함으로써 다른 캐릭터를 골랐을 때 초반이 획일화 되지 않고, 각각 다른 빌드가 가능함
- 캐릭터별로 차별화 된 스킬
: 초반 빌드가 약간 획일적이 되겠지만 로그라이크라는 장르 상 가능한 빌드 수가 캐릭터 수에 비례할 것

3. 맵 소개

- 한 스테이지 내 최대 10개의 랜덤 맵
- 스폰맵, 함정맵, 보스맵 등 종류 다양



* 한 칸이 하나의 맵

3. 맵 소개

<스테이지>



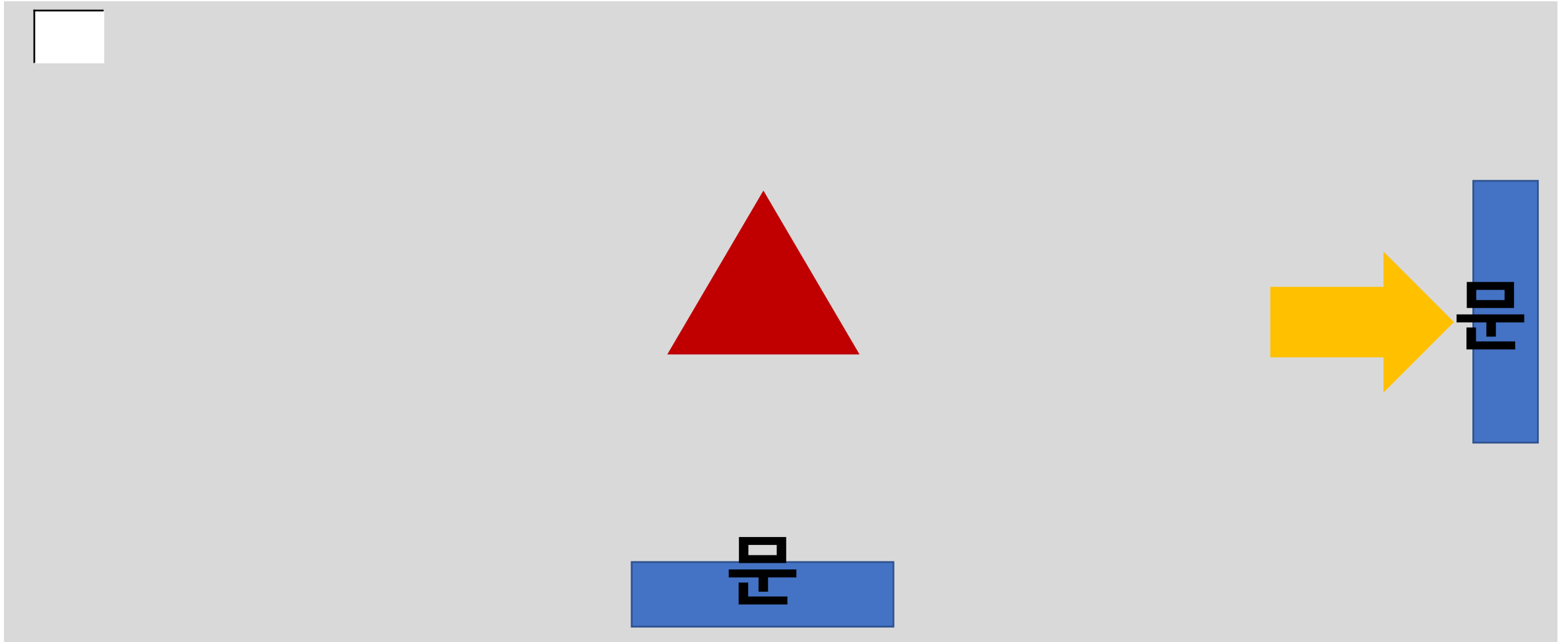
3. 맵 소개

<스테이지 입장>

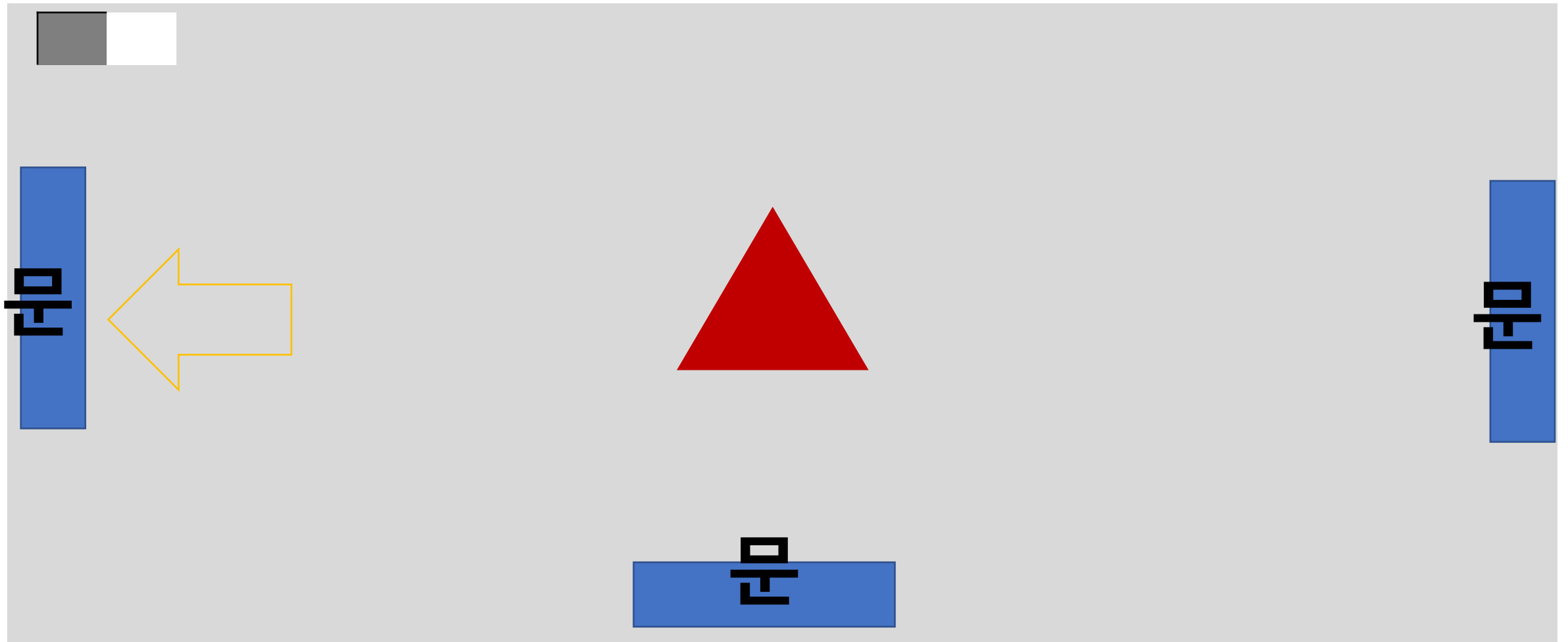
스토리 소개

' 마법사가 중간 하수인들이 지키는 탑을 하나씩
헤쳐나가며 마왕을 무찌르러 간다 '

3. 맵 소개



3. 맵 소개



4. 모드 소개

- 여러 가지 모드
 - 스토리 모드(기본)
 - 보스 러쉬 모드
 - 타임 어택 모드

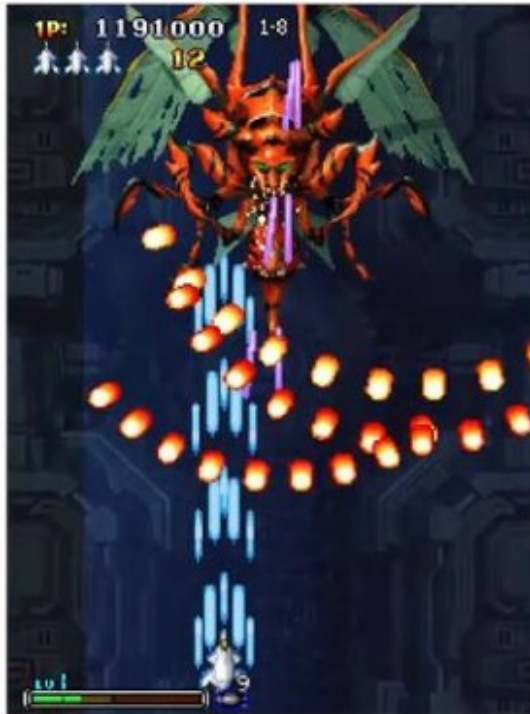
4-1. 스토리 모드

- 게임의 기본 모드



4-2. 보스 러쉬 모드

- 보스만 끊임없이 출현하는 모드



4-3. 타임 어택 모드

- 제한 시간 이내에 클리어 또는 클리어 시간 기록



캐릭터명	캐릭터레벨	직업	도전레벨	클리어타임
대희	70	위저드	122	12:31:22
축팔공주	70	위저드	121	13:50:16
파워보더	69	블레이드댄서	121	14:11:18
환광	70	위저드	120	14:24:25
SKY	70	어쌔신	112	11:56:11
이런현	70	어쌔신	111	08:27:47
지존용이	68	어쌔신	109	16:33:98
샘바봉	70	위저드	107	14:19:10
주술법사	69	위저드	106	23:19:74
북미남	69	위저드	104	11:25:46

감사합니다.