

1. 이번 수행평가에서 만들고 싶은 게임의 제목을 적으세요.

Invisible Dungeon

2. 만들고 싶은 게임을 다양한 이미지를 첨부해서 설명하세요.

타일 맵을 사용해서 던전 로그라이크 게임을 만들 것입니다.

3. 만들고 싶은 게임과 유사한 게임이 있나요? 있다면 해당게임을 소개하고 본인이 만들고 싶은 게임과의 차별점을 말하세요.

유사한 게임: 아이작



차별점은 지금 만드는 게임은 시작부터 근접 공격을 사용하고 맵이 스테이지 형식이 아닌 한 스테이지에서 무한으로 생성되게 만들것이다.

4. 이 게임을 만들기 위해서는 어떤 것들을 할 수 있어야 하나요?

탐류 플레이어 이동

Rule 타일/타일 맵 동적 생성

모든 함수 가지고 오기

씬 전환

DOTween 사용법

이팩트 사용

FSM(유한 상태 변환) 패턴 사용(적)

로그라이크 알고리즘

5. 4 번에서 열거한 내용들중 본인이 지금 시간만 있다면 구현할 수 있는 것을 제외하고 어떤 도움이 필요한가요?

DOTween 사용법, 이팩트 사용, 패턴 FSM 형식 구현

6. 아무 도움이 없었다고 가정하면 게임을 몇 퍼센트나 완성시킬 수 있을까요?

80%