|  |
| --- |
| 유니티 엔진 수행 보고서 |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **게임 이름** | Dungeon Escape | **게임 뷰** | 2D, 탑 뷰 | | **게임 장르** | 로그라이크 | **제작자** | 김태현[(깃허브)](https://github.com/teahyen/Loglike) | | **게임 플랫폼** | PC[(이유)](#플랫폼) | **리소스** | Asset, 서선호 | | **게임 발매가** | 1,200원 | **게임 발매일** | 9~10월 중순 |  |  | | --- | | **1. 게임 플레이 방식** | | * 1. **줄거리**   길을 가던 중 나무 뿌리에 걸려 이상한 **던전에 떨어지게 된 플레이어**, 그런 플레이어를 던전의  주인이 불상하게 여겨 던전의 주인은 플레이어가 **던전에 나가기 전까지 죽지 않는 능력**과  던전에서 **상자를 열면 스탯을 올려주는 능력**도 주고 플레이어의 탈출을 도와줍니다.   * 1. **게임 시작**     처음 게임을 시작하면 위와 같은 사진이 보이고 가운데에 있는  ‘START’를 누르면 게임이 시작됩니다.   * 1. **인 게임**   **간단한 튜토리얼 후 본격적인 게임이 시작합니다.**     |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **1. 시간** | 플레이어가 살아있는  시간을 알려줍니다. | **2. 텍스트** | 던전의 수호자가 플레이어에게 중요한 정보를 알려줍니다. | | **4.** **플레이어 체력** | 적이나 미믹에게  데미지를 입었을 경우  체력이 깎입니다. | **3. 현재스테이지** | 지금 스테이지를  알려줍니다. | | **5. 플레이어** | **우클릭과 좌클릭을 사용**하여 공격합니다.  [(공격 참고)](#공격) | **6. 미니 맵** | 플레이어를 기준으로 주변 맵을 보여줍니다. |   **1.3.1. 공격**   |  |  | | --- | --- | | **우클릭** |  | | 무기를 **시계 반대 방향으로** 돌리면서 공격합니다. |  |  |  | | --- | --- | | **좌클릭** |  | | 무기를 **시계 방향으로** 돌려서 공격합니다. |  |  |  | | --- | --- | | **이단 회전** |  | | **우클릭 후 좌클릭**  시계 방향으로 **2번 돌려서** 공격합니다.  **좌클릭 후 우클릭**  시계 반대 방향으로 **2번 돌려서** 공격합니다. |   **1.3.2 상자**  [던전의 수호병](#수호병)을 다 죽이면 방의 중간에 상자가 나옵니다. 이때 **10%확률**로 [미믹](#미믹)이  나오고, 미믹이 안 나올 경우 보석이 담긴 상자가 열리며 **무기가 바뀝니다.**  이때 스탯은 아래 4개의 값에서 **한 개가 랜덤으로 증가합니다**.   |  |  | | --- | --- | |  | | | **공격력** | 3~30증가 |  |  |  | | --- | --- | |  | | | **이동속도** | 0.05~0.5증가 |  |  |  | | --- | --- | |  | | | **최대 체력** | 10~100증가 |  |  |  | | --- | --- | |  | | | **체력 회복** | 전체 체력의 2/1회복 |   **1.3.3 적**  ~~현재 적은 한 명이며 이후에 새로운 적, 보스 등을 더 만들 예정입니다.~~   |  |  | | --- | --- | | **이름** | 던전의 수호병 | | **리소스** |  | | **특징** | **한 방당 4~6마리씩** 등장하며 근접에서 공격합니다.  **스테이지가 증가할수록 몬스터의 스탯이 상승**합니다. |  |  |  | | --- | --- | | **이름** | 던전의 미믹 | | **리소스** |  | | **특징** | 현제 플레이어의 **최대 체력을 10% 깎습니다**. |   **1.3.4 다음 스테이지로 가는 문**   |  |  | | --- | --- | | **이름** | 던전 안내소 | | **리소스** |  | | **특징** | 던전의 탈출구 까지의 길을 알려주는 조형물이다.  **F를 누르면 다음 스테이지로 이동**한다. |   **1.3.5 게임 오버**  [(플레이어 체력 참고)](#체력)  플레이어의 체력이 0이 되면 게임은 게임 오버가 됩니다.    위 GIF와 같이 화면이 점점 어두워지면서 게임오버 씬으로 넘어 갑니다.  게임 오버 씬에서 다시하기와 사인을 알 수 있습니다.  **1.3.6 게임 UI**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **설정 창** | | | | |  | | | | | **1. 계속하기** | 인게임으로  돌아갑니다. | **2. 홈으로**  **가기** | 시작화면으로  돌아갑니다. [(여기)](#게임시작) | | **3. 나가기** | 게임을 종료합니다. | **4. BGM** | 배경 소리를 조절합니다. | | **5. 공격 사운드** | 휘두르는 소리를  줄입니다. | **6. 피격**  **사운드** | 적의 피격 사운드를 조절합니다. |  |  |  | | --- | --- | | **콘솔 창** | | |  | | | **명령어 리스트** | **Tap(탭)을 누르면 입력 창이 나옵니다. 한번 더 누르면 창이 꺼집니다.** | | **/Dmg (int)** | 데미지를 (int)값으로 바꿉니다. | | **/Speed (int)** | 이동속도를 (int)값으로 바꿉니다. | | **/Heal (int)** | (int)값을 회복합니다. | | **/MaxHp (int)** | 최대 체력을 (int)값으로 바꿉니다. | | **/BossRoom** | 보스방으로 바로 이동합니다. |   **1.4 향후 게임의 발전방향**   1. 몬스터가 없음으로 다양한 몬스터를 추가해야 합니다. 2. 맵이 다양하지 않아 상점, 비밀 방 등 색다른 방들을 만들어   재미요소를 추가할 것입니다.   1. 초반에 로그라이크의 난이도가 높아 스탯을 올려주는 창을 하나 추가할 것입니다. 2. 보스가 없어 게임의 긴장감이 낮습니다. 3. 게임에 UI가 부족해 너무 게임에만 집중해서 세세한 디테일이나 설정 창을   추가할 예정입니다. |  |  | | --- | | **2. 타 게임과의 차별성 및 방향** | | “Dungeon Escape”는 타 로그라이크 보다 **비교적으로 조작법도 쉽고** 게임이 간단해 **접근성이**  **좋습니다.** 또한 이 게임을 오래 해서 잘한다고 해도 상자에서 나오는 것은 운이기에  **오래 해도 깨기 쉽지 않은 판,** **반대로 초보자라도 엔딩을 볼 정도의** 상자에서 높은 스탯이 나와 강해질 수 있는 판이 생길 수 있습니다.  위 설명처럼 **이 게임의 방향은 “랜덤”에 두고 싶습니다.** 대부분을 기능을 랜덤으로 해서  게임을 못하더라도 또는 게임을 잘하더라도 언제든지 역전의 가능성이 있고 또  스탯이 잘 나온 판의 강력함을 다시 해보고 싶은 마음에 이 게임을 찾게 하고 싶습니다. |  |  | | --- | | **3. 이 게임의 재미 요소** | | **1. 할 때마다 새로운 맵**  **로그라이크**라는 장르가 그렇듯 맵이 랜덤으로 생성되어 게임을 할 때마다 늘 새롭고  모험하는 느낌을 받을 수 있습니다.  **2. 초보자라도 멀리 갈 수 있는 랜덤 스탯**  아무리 초보자라 해도 이동속도를 제외한 모든 스탯에 제한이 없기 때문에 끝없이 강해질 수 있고 이러한 특성상 초보자도 엔딩에 근접 또는 엔딩을 볼 수 있기 때문에 **언제든지 집중하고 깰 수 있다는 생각으로 이 게임을 더 집중할 수 있습니다.**  **2. 360도 돌리는 특이한 공격**  이 게임은 특이하게 무기를 360도 돌려 공격을 합니다. 이런 특이한 전투 방식에 이끌려 오는 해보는 사람이 있을 것 같습니다. |  |  | | --- | | **4. 플랫폼 이유** | | PC의 장점: **세세한 컨트롤**이 **가능하고 플레이어의 집중력**을 올리기에는 모바일 보다 PC 나  콘솔이 좋다고 생각했습니다. 그리고 이 게임은 한국어이고 **한국에는 콘솔보다 PC의 유저**  **많기 때문**에 **결론적으로 PC를 선택하게 되었습니다.** |  |  | | --- | | **5. 게임을 만들면서 느낀 점** | | 1. 생각보다 이상한 곳에서 막히는 것이 많아 물어보고 아차 싶었던 것이 많았습니다. 2. 세세한 부분까지 신경을 잘 못써주는 거 같아 게임이 뭔가 부족한 부분이 많아 아쉬웠습니다. 3. 개인 프로젝트는 압박감을 안 받으면서 해서 진행이 잘 안 되는데 수행이 걸려있으니 평소 개인프로젝트를 할 때 보다 작업속도가 2~3배정도 오른 것 같습니다. 4. 게임을 만들려고 할 때 머리속에서는 이미 만들었는데 막상 하니 생각치도 못한 곳에서 막혀 당황스러웠습니다. 5. 아트는 중요한 자원이라는 몸소 느낀 시간이었습니다. 만들고 싶은 기능이 있어도   아트를 어디서 구하지 라는 생각에 만들기 애매한 기능들이 많았습니다. | |