



**INFERNO**

# Inferno

1688010 김효원

# 목차

제목 & 컨셉

대표 이미지

핵심 코드

세부 계획

향후 계획

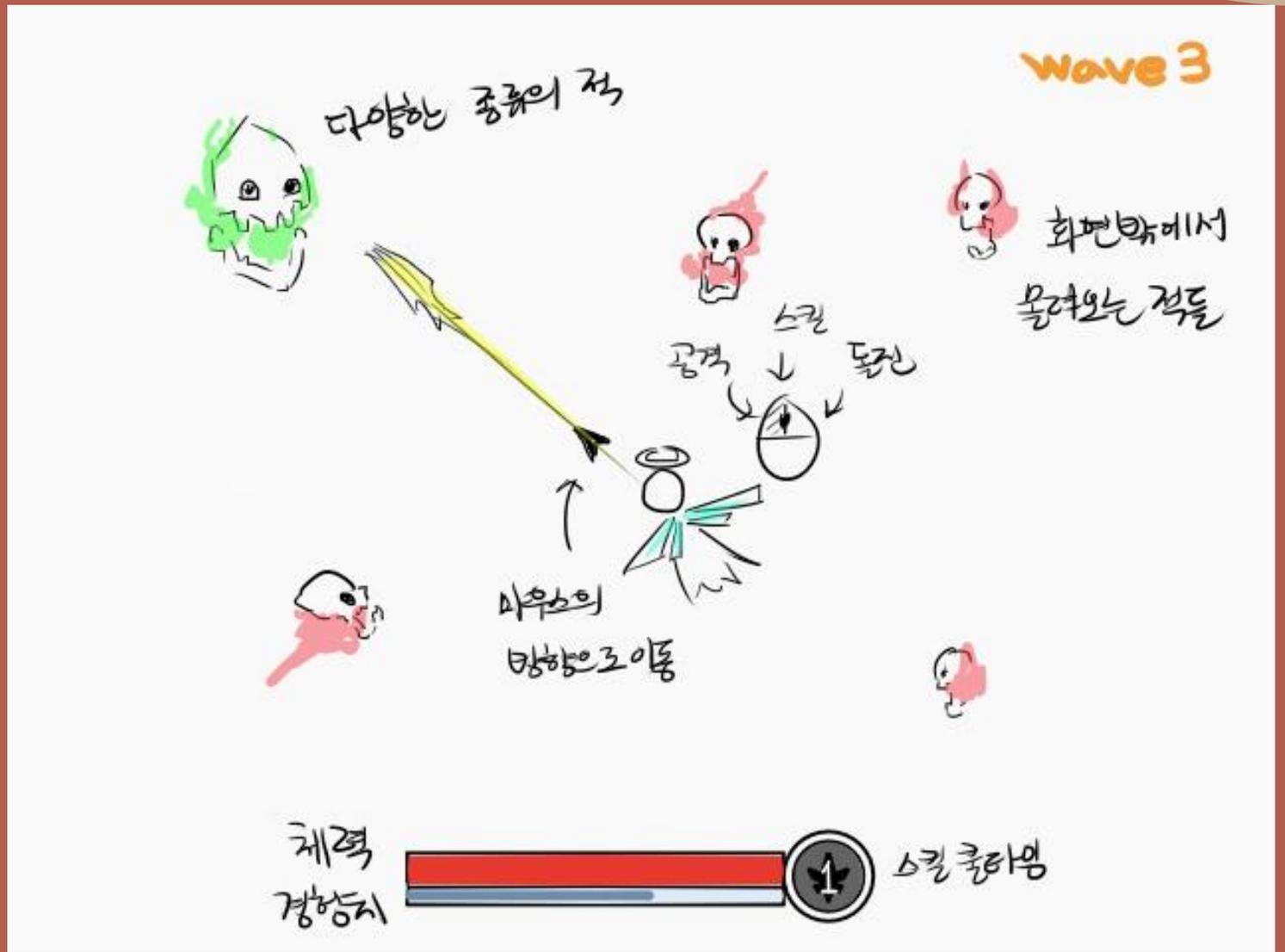
# 제목 & 컨셉

- 제목 - Inferno
- 인페르노는 이탈리아어로 지옥을 뜻하며
- 악마와 맞서 싸우는 컨셉을 표현한다.
  
- 컨셉
- 웨이브 - 몰려오는 적들과 긴장감
- 성장 - 적들을 처치할 때 마다 강해지는 플레이어
- 선택 - 선택지를 통해 다양한 플레이 가능
- 간단한 그래픽 - 탑 뷰 형식을 고려한 그래픽

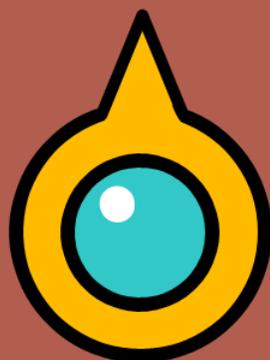
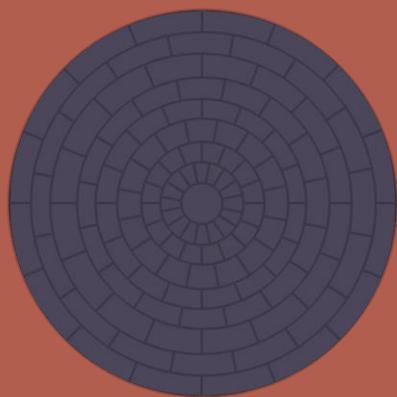
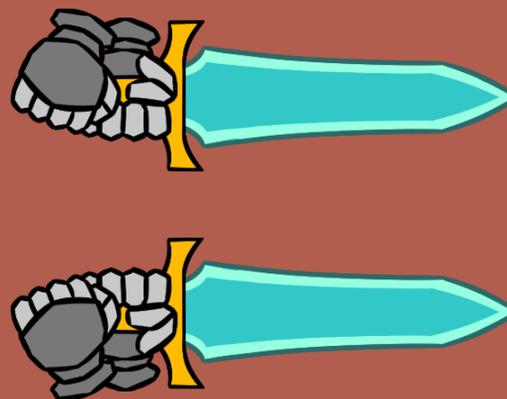
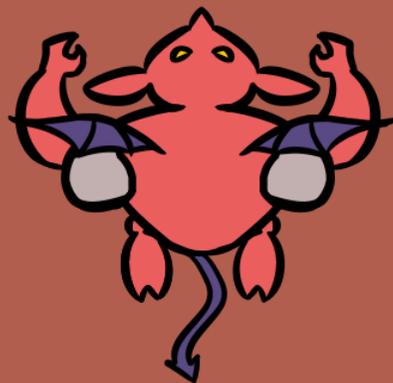
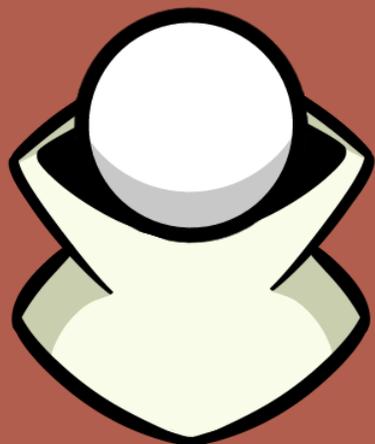
제작 환경 - Unity 2D



# 대표 이미지



# 인게임 이미지



# 핵심 코드

- 상속 & 델리게이트 리스트



# 핵심 코드 - 상속 & 델리게이트 리스트

```
//무기들의 함수를 받아올 델리게이트 리스트
public delegate void WeaponDelegate();
protected List<WeaponDelegate> attackList = new List<WeaponDelegate>();
protected List<WeaponDelegate> skillList = new List<WeaponDelegate>();
protected List<WeaponDelegate> passiveList = new List<WeaponDelegate>();
```

(<) 부모 클래스  
(V) 자식 클래스

```
#region 가상 함수
protected virtual void InitWeapon()
{
    //이 함수는 재정의 될 것임.
}

protected virtual void InitChoice()
{
    //이 함수는 재정의 될 것임.
}

protected virtual void ApplyChoice(string text)
{
    //이 함수는 재정의 될 것임.
}
#endregion
```

```
protected override void InitWeapon()
{
    attackList.Add(delegate { BaseAttack(); });
    skillList.Add(delegate { BaseSkill(); });

    textList.Clear();

    textList.Add("공격 구조물 2개 추가");
    textList.Add("스킬 구조물 1개 추가");
    textList.Add("스킬 구조물 피해 간격 감소");
    textList.Add("구조물 소멸 시 폭발");
}
```

# 초기 계획

- 1) 마우스 좌, 우, 휠 클릭을 사용하여 공격, 스킬, 대쉬를 사용한다.
- 2) 적군을 처치하면 경험치를 얻고 레벨 업 하여 선택지를 통해 강해진다.
- 3) 6개의 교단중 하나를 선택 하여 플레이 할 수 있다.  
교단마다 각각 다른 선택지를 제공한다.
- 4) 웨이브가 지나며 최대 3종류의 적군이 출현 한다.

# 최종 결과

- 1번과 2번은 완전히 구현
- 3) 3개의 교단중 하나를 선택 하여 플레이 할 수 있다.  
교단마다 각각 다른 선택지를 제공한다.
- 4) 웨이브가 지날수록 더 많은 적군이 생성된다.
- 5) 플레이어, 적군 대쉬 시 파티클을 생성해 속도감을 부여한다.
- 6) 공격과 스킬 사용시 효과음이 재생 된다.



감사합니다.

# 향후 계획

게임이 단조로워 지는 것을 방지하기 위한 노력

- 스프라이트 제작에 많은 시간이 소요되므로 1개의 교단만 추가
- 현재 교단의 선택지 추가
- 적 종류의 추가

플레이어가 선택지의 내용을 더 잘 이해 할 수 있도록  
선택지에 설명을 추가

현재 게임의 기능 구현만을 우선시해 게임의 설정과 이야기가  
없어 플레이어가 게임을 깊게 즐길 수 없음  
작품 컨셉을 두드러지게 할 수 있는 텍스트를 추가할 예정

