

Dungeon Walker

1688023

이동욱

목차

- 게임 소개
- 세부 계획
- 개선 사항

게임 소개

제목

DungeonWalker

컨셉

- 메인 - 랜덤
- 서브 - 난이도, 성장, 복잡성, 영구적 죽음

게임 소개

메인 컨셉 - 랜덤

- '무작위의' 의미를 가진 단어
- '로그라이크' 라는 장르에 가장 중요한 요소로 플레이 중 적과 플레이어를 강화하는 요소가 무작위로 등장

서브 컨셉

- 난이도 - 어려운 난이도로 지루하지 않음
- 성장 - 매번 다르게 성장하는 재미
- 복잡성 - 공격주기가 일정하지 않는 적들
- 영구적 죽음 - 게임오버시 초기화

세부 계획

초기 계획

- WASD로 움직이며, 왼쪽클릭으로 공격
스페이스바로 회복, E키로 물약 사용
- 방에 있는 적을 모두 처치 시 성장 후 다음
방으로 이동
- 일정횟수 클리어 시 보스방으로 이동 보스
처치 시 더 많은 성장 후 다음방으로 이동

최종 결과

- WASD로 움직이며, 왼쪽클릭으로 공격
스페이스바로 회복, E키로 물약 사용
- 한 씬에서 시간이 지날수록 적들이
계속 등장
- 적을 처치 시 경험치를 얻으며, 이를 통해
레벨업을 하여 성장
- 1분마다 강력한 적이 등장하며,
많은 경험치를 얻을 수 있음

개선 사항

- 더 많은 종류의 적 추가

현재 몬스터가 3종류 밖에 없기 때문에 더 많은 적 추가 필요

- 보스 몬스터 추가

다양한 공격패턴을 가진 보스 몬스터 추가 필요

- 성장 방식 변경

현재 캐릭터의 능력치를 직접 상승시키는 방식이 아닌

아이템을 획득해 아이템의 성능에 의한 능력치 상승 방식으로 변경

감사합니다.
