MONSTER PUNK

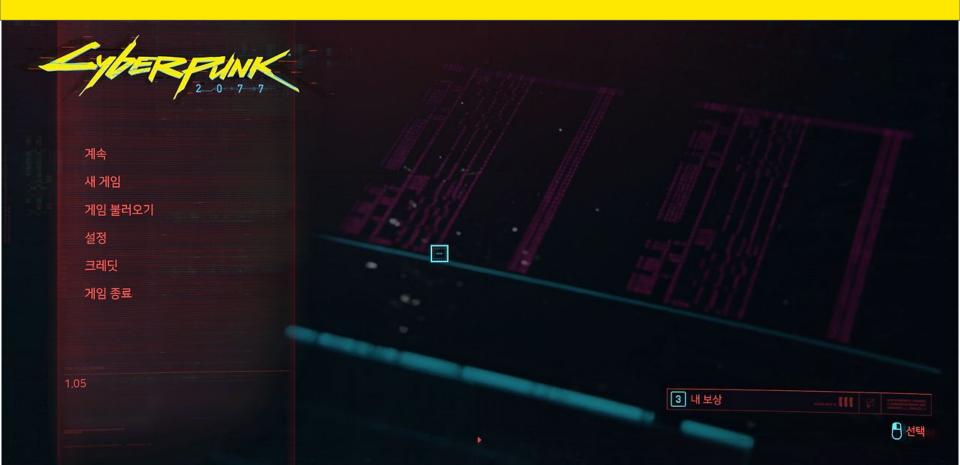
오다전 플레이 영상 분석

오다전 초반 시퀀스 1분을 모작하자



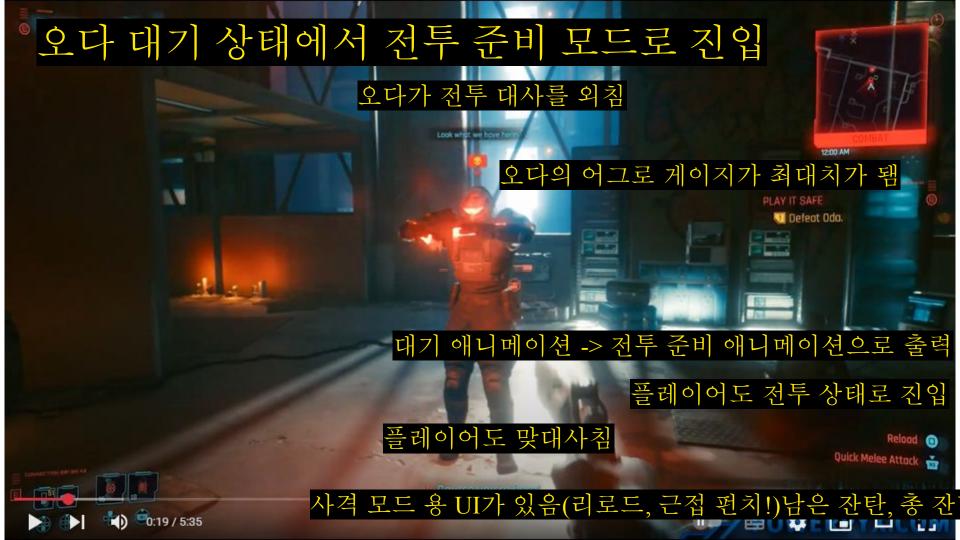


타이틀화면



화면 암전

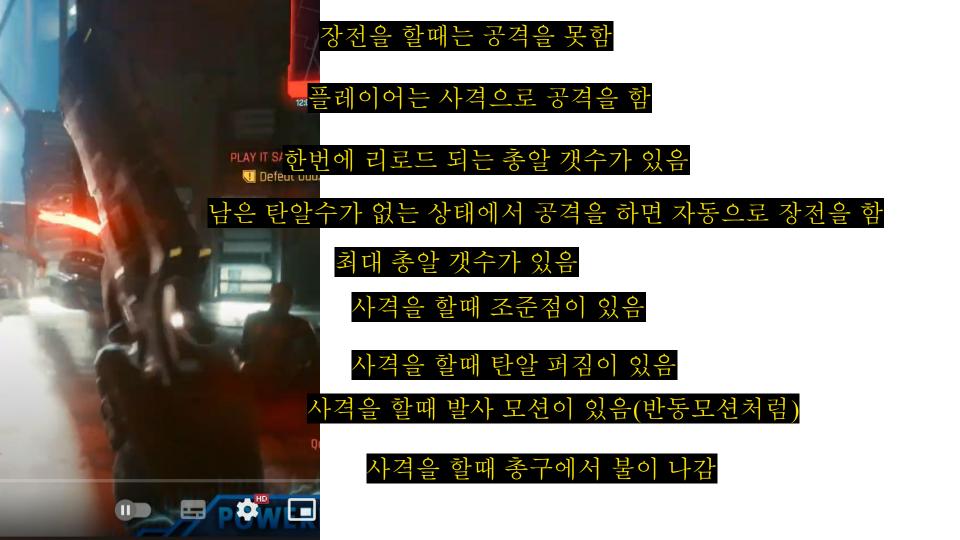






오다가 전투 대사를 외침

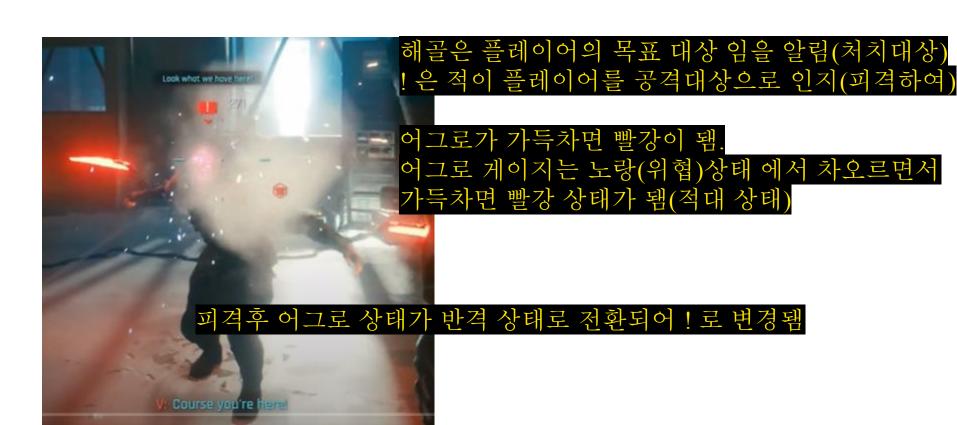
플레이어도 맞대사침





사격을 맞추면 적에게 총이 맞았을때 스모크 이펙트가 나감

오다는 지정된 애니메이션이 진행중일때는 피격 모션이 없음

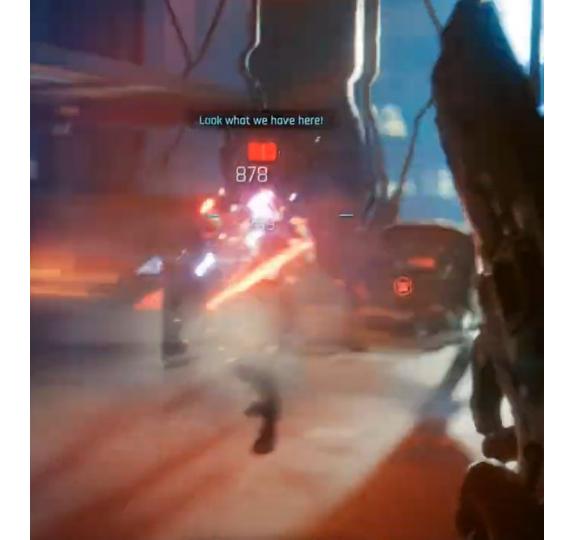




플레이어도 전투 상태일때 보이는 조작 표현물



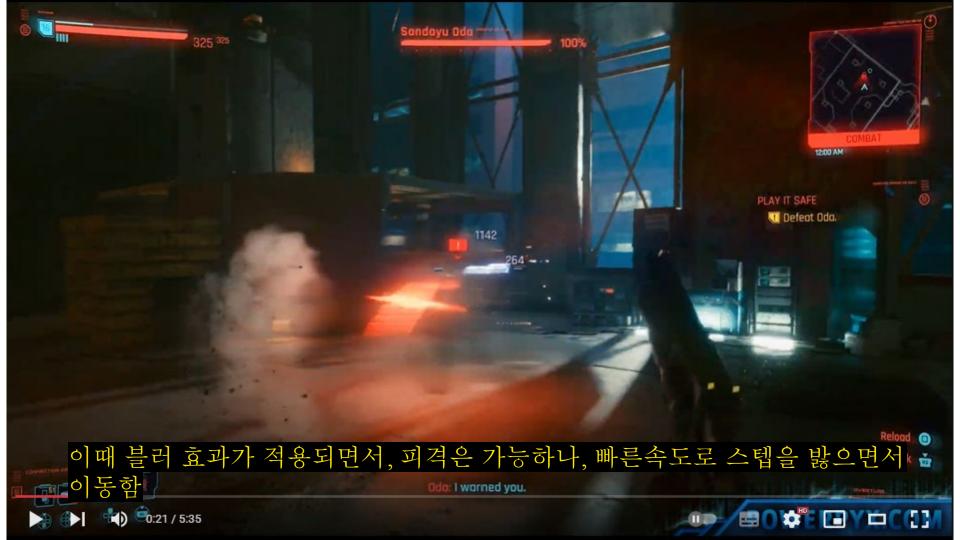
플레이어 위치 변경에 따른 미니맵 반영이 있음



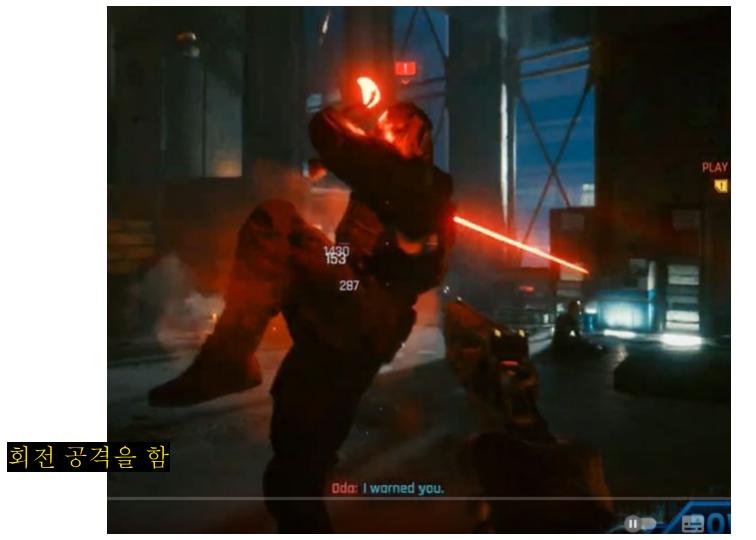


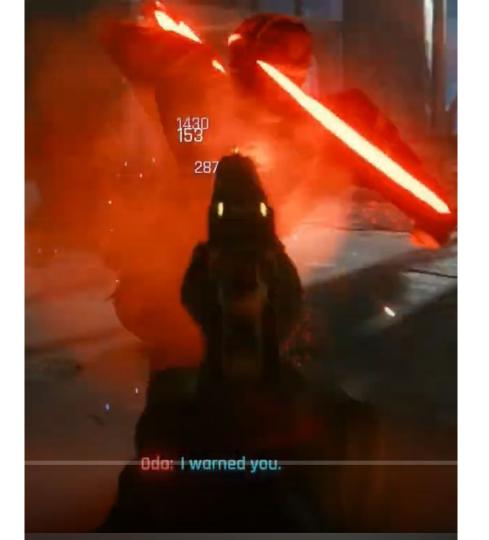
전투 모션 종료후 다음 전투 모션(패턴!!) 이 들어가기전에 쿨여이때 피격당하면 피격 모션이 뜸















플레이어는 피격시 공격을 한 대상의 위치를 표현하기 위한 표현물이 나옴



피격 방향 이펙트가 회전하는것을 확인을 할수 있음(일정시간 노출되고, 노출되는 동안은 적 유닛의 위치를 지속적으로 알려줌)



체력이 이중 게이지로 차감이 됌



돌진 공격을 위한 준비



플레이어를 향해 빠르게 걷는 모션 없이 날아옴, 플레이어 위치 추적형



공격 모션 이후에는 재 정비 하는 자세가 있음(idle인지, ready인지..)







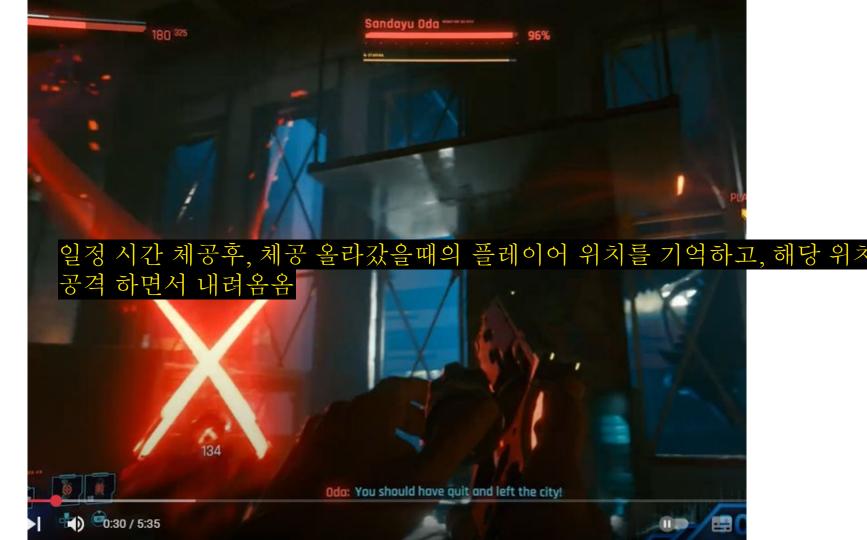




에임 범위에 들어올떄, 다시 노출이 스케일 인 되면서 보여줌

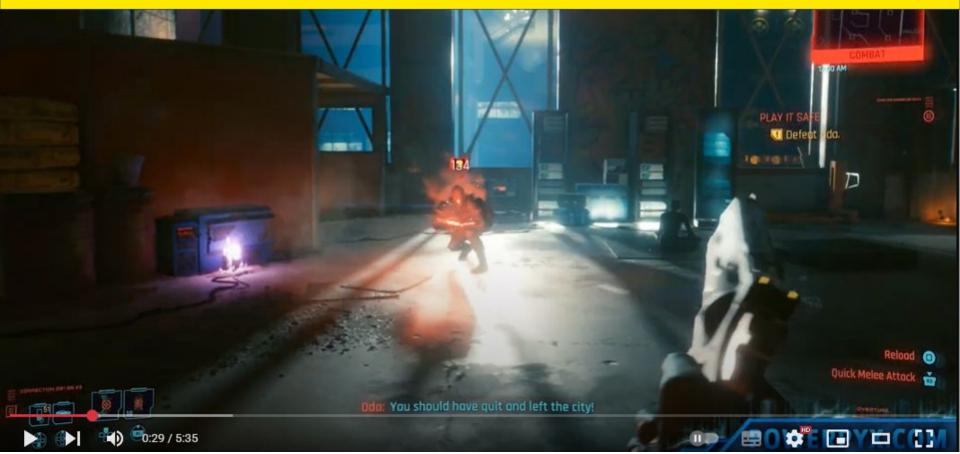


도약 공격





맵 구조























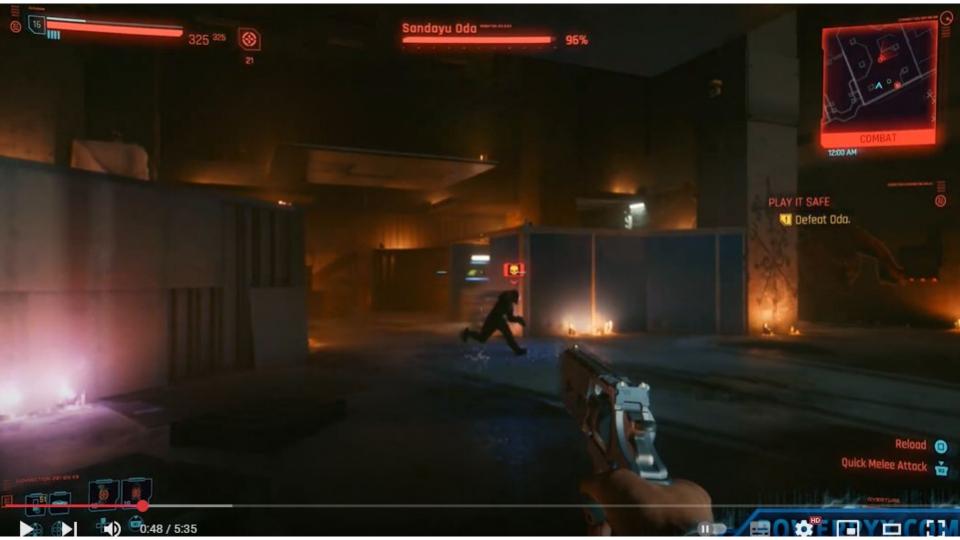


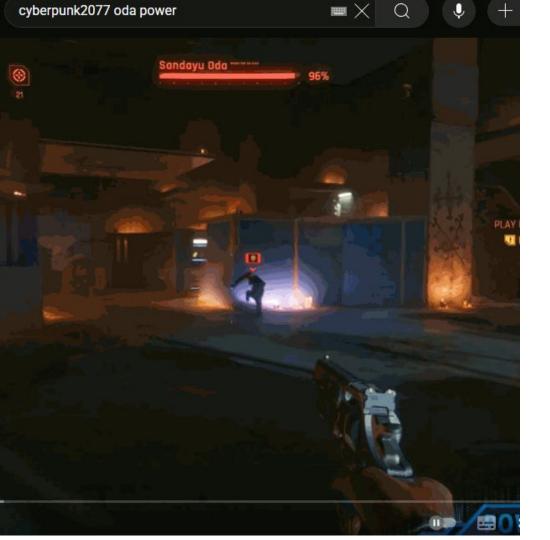












게임 오버



CHI SELON SHAWAS AND LIST HER THE STATE

-

-



FLATLINED

LOAD LAST CHECKPOINT

LOAD GAME

SETTINGS

EXIT TO MAIN MENU



CHELLEBHEMB FOLLOW















