#시작 (대사)

동화책 속에 3가지의 전설이 있단다.

거친 바다를 품은 북쪽의 황량한 땅에서 태어난 용감한 전사,

깊은 숲과 아름다운 계곡을 품은 동쪽의 고요한 땅에서 태어난 뛰어난 궁수,

신비로운 대지를 품은 서쪽의 평화로운 땅에서 태어난 강력한 마법사의 전설이란다. 이 3가지 전설에는 공통된 이야기가 있지. 바로 마왕을 쓰러뜨리는 이야기란다. 한번 들어볼래?

#1 게임 시작 시 동화책과 퍼즐이 생성

→책이 넘어가는 애니메이션이 구현되면 좋을 듯

#2 마지막 페이지가 펼쳐지면 흩어진 퍼즐조각과 책에는 문 이미지가 생성되어 퍼즐을 맞추게 되면 동화책속으로 빨려들어가게 됨

→ 퍼즐이미지는 3개의 조각으로 빨간색(칼), 초록색(활), 파란색(지팡이) 이미지로 활용

#대사 용감한 전사의 부모는 귀족 가문으로, 존경받는 전사였지만, 강력한 마왕의 악령들이 그들의 영지를 함락했단다. 그들의 가족은 이를 막기 위해 맹렬한 전투를 벌였지만, 강력하고 수수께끼로 가득 찬 악령들에게 결국 패배하고 말았지. 때문에 용감한 전사는 가족의 명예를 회복하고 마왕의 위협을 제거하기 위해 전설의 무기를 찾아 마왕을 물리치기 위해 영웅의 길을 떠난단다.

#3 플레이어가 눈을 떠보니 동화책 속안에 주인공이 되어있고, 눈앞에 칼을 상호작용을 통해 쥐게 되면 게임이 시작됨

→ 게임이 시작될 때 Stage1 문구(투명도 50%)가 화면 중앙에 뜨게 만들면 좋을 듯, 그 후 상단에 대사로 “주변에서 적들이 몰려온다“ 이런것도 추가하면 좋을 것같음

#4 장난감 병정들이 계속해서 몰려오다가 외형이 다른 몬스터를 발견

→ 19번째 까지는 동일한 병정, 20번째 병정은 앞에 나왔던 병정과는 다른 느낌으로 좀 쌔보이면 좋을 듯, 여기도 “Warning“문구(투명도50)를 중앙에 뜨게한 뒤, 문구가 사라지면 몬스터가 나오게 생성

#5 20번째 병정을 처치했더니 퍼즐조각을 드랍하고 감, 퍼즐 완성

→ 20번쨰 병정은 그냥 평범하게 죽이자

→ 퍼즐조각(이미지는 초록색 계열)을 완성하니 궁수 활이 생성되어 손에 궁수활이 쥐어짐

→ 퍼즐요소 로직 생성, 퍼즐 이미지를 상호작용하게 되면 시작 퍼즐과 동일하게 화면 중앙에 퍼즐화면이 생성되어 퍼즐을 다 맞추면 다시 원래화면으로 돌아감

#대사 뛰어난 궁수는 어린 시절부터 활을 잡고 사냥과 활동적인 생활을 통해 능숙한 명중력과 예리한 시야로 주위의 모든 것을 관찰할 수 있었단다. 그러던 어느 날, 마왕의 어둠에 휩싸이고 말았지. 마왕의 침략자들은 사악한 마법과 힘으로 땅을 파괴하고, 자연을 부패시키며, 주민들을 위협했단다. 가족과 친구들은 고통을 겪고, 몇 안 되는 생존자 중 한명이 되었지. 때문에 뛰어난 궁수는 마왕의 위협을 멈추기 위해 전설의 무기를 찾아 마왕을 물리치기 위해 마왕의 심장부로 떠난단다.

#6 stage2 시작

→ stage2가 시작될때도 Stage2 문구(투명도 50%)가 화면 중앙에 뜨게 만듦, 그 후 똑같이 상단에 대사로 “주변에서 적들이 몰려온다“ 추가

#7 적이 몰려옴

→ 21번째 적부터는 또 다른 몬스터 생성 (장난감 동물쪽 괜찮은 듯), 또한 21번째 적부터는 화살로 인한 상호작용으로 적을 물리쳐야함 (상호작용을 너무 많이만들순 없으니 5마리정도 잡으면 상호작용 한번으로 3마리정도 죽게 만드는게 좋을 듯)

→ 상호작용 예시 : 화살촉을 바닥에 긁어 불화살로 만든 후 하늘로 쏜다던가, 스테이지2가 시작될때 밧줄로 연결된 통나무같은 것도 같이 생성되게 만들어 밧줄을 끊어 한번에 죽인다던가 \*이 부분은 구현할 수 있는 것으로 타협을 봐야 할 듯

#8 stage2 보스몹 출현

→ “Warning“문구(투명도50)를 중앙에 뜨게한 뒤, 문구가 사라지면 몬스터가 나오게 생성

→ satge2의 보스는 화살로 팔,다리,머리순으로 무력화하여 처치 (각각의 위치에 포인트를 설정하여 맞추게 하면 될 듯, 따라서 오브젝트가 좀 컸으면 좋겠음)

#9 stage2 보스몹 처치, 퍼즐 드랍, 퍼즐 완성

→ 동일하게 퍼즐을 드랍해 퍼즐에 상호작용을 하면 화면 중앙에 퍼즐이 생기면서 퍼즐을 완성 시 손에 지팡이가 쥐어짐.

#대사 강력한 마법사는 오래된 마법의 지식과 힘을 탐구하는 것에 매료되어 어린 시절부터 마법사로서의 재능과 독특한 접근 방식을 보여주었고, 신비로운 마법 서적과 마법 물질을 연구하며 성장했단다. 하지만 마왕의 어둠은 땅을 휩쓸며, 세계에 악을 가져왔지. 마법사는 마왕의 기운을 타고난 세력과 함께하는 것을 알아차렸으며, 마법의 지식과 주문을 통해 마왕을 물리칠 수 잇는 방법을 찾기 위해 모험을 떠난단다.

#10 stage3 시작 (원래는 방탈출로 만드려 했으나 방탈출 요소를 접목시키는게 좋을 듯, 갑자기 몬스터 처치하다가 방탈출 되면 일관성이 없고 이질감이 들거같음)

→ stage3가 시작될때도 Stage3 문구(투명도 50%)가 화면 중앙에 뜨게 만듦, 그 후 똑같이 상단에 대사로 “주변에서 적들이 몰려온다“ 추가

#11 몬스터 처치

→ 여기서는 좀 커다란 장난감을 사용해도 좋을 듯

→ 여기서도 stage2처럼 5마리잡으면 이벤트 발생해서 마법진을 그려 몬스터를 무리로 처치하는게 좋을 듯

#12 stage3 보스몹 출현, 퍼즐 드랍, 퍼즐 완성

→ stage3의 보스는 핸드트래킹효과를 활용해 그냥 이미지를 부여해서 화면 중앙에 뜨게 만들고 시간내에 그릴 경우 마법이펙트가 날아가서 타격을주어 3~4번정도 반복하게 되면 쓰러지게 만드는게 좋을 듯

#13 퍼즐을 완성하면 최종 마왕 생성

→ “Warning“문구(투명도50)를 중앙에 뜨게한 뒤, 문구가 사라지면 몬스터가 나오게 생성됨과 동시에 맵에 박스들도 동시 생성

#대사 이들의 이야기에는 어떤 결말이 기다리고 있을지 궁금하지 않니 ?

#14 마왕 저지

→ 마왕을 저지할때는 3가지 모드가 필요함

→ 전사모드 : 마왕이 날리는 공격을 칼로 튕겨내거나 베는 모션을 통해 공격을 회피 (마왕의 테두리가 빨간색이 되면 2초정도 뒤에 공격)

→ 궁수모드 : 생성된 박스에 화살을 맞추어 폭발효과처럼 마왕을 공격 (마왕의 테두리가 초록색이 되면 무적상태)

→ 마법사모드 : 마왕이 주문모션을 취하면서 일정시간동안 플레이어에게 디버프를 걸어 지속적으로 체력이 깎이게됨, 제한시간안에 마법진을 그려야  다음 패턴으로 넘어감 (마왕의 테두리가 파란색이되면 2초뒤부터 지속적으로 체력 저하)

→ 패턴이 랜덤으로 돌아가게되면 게임이 길어질거같고 너무 어려울거같으니 순서대로 전사, 궁수, 마법사순으로 한번씩 굴리는게 좋을 듯

#15 마왕처치 시 퍼즐조각 드랍하여 완성 시 현실세계로 복귀하는 장면하고 끝