



최종 에셋 목록

📅 날짜	@2023년 9월 1일
👤 기록 담당자	👤 윤민영
≡ 요약	최종 에셋 목록
≡ 참석자	👤 김하림 👤 윤민영 👤 박영서 👤 박준섭 👤 이건 👤 이정준

링크

Aa 이름	👤 태그	📷 가 격	≡ Vertex 개수	🔗 URL	☀ 결 제 여 부
! 정물 찾 갯은면지형만드는수밖에(영상전부)	맵			https://www.youtube.com/watch?v=D0IY2s88eKs&list=PLYe58WGcvIRahD-ZhcpsUuKLRGc4PeMqf&index=12	Not yet
! 유적 맵 (외부)	맵	0	패키지	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/infinity-blade-plain-lands	Not yet
! 로비가 되었으면하는 맵 (느낌)	맵	91890	패키지	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/medieval-tavern-modular-interior-exterior	Not yet

Aa 이름	태그	가 격	≡ Vertex 개수	🔗 URL	☀ 결 제 여 부
! 검색한 다 찾게 된 돌성	맵	87520	패키지	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/lordenfel-adventure-environment-pack	Not yet
! 고 대 동굴	맵	21860	패키지	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/ancient-caves	Not yet
! 위 대 한 석 상 맵 (내 부)	맵	61260	패키지	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/dwarven-city-modular-environment	Not yet
! 귀 여 운 버 섯 장 물 O	몬스터	29160	3283	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/family-mushroom	Not yet
! 나 무 장 물 1 (Q)	몬스터	36230	7313	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/forest-golem-ent	Not yet

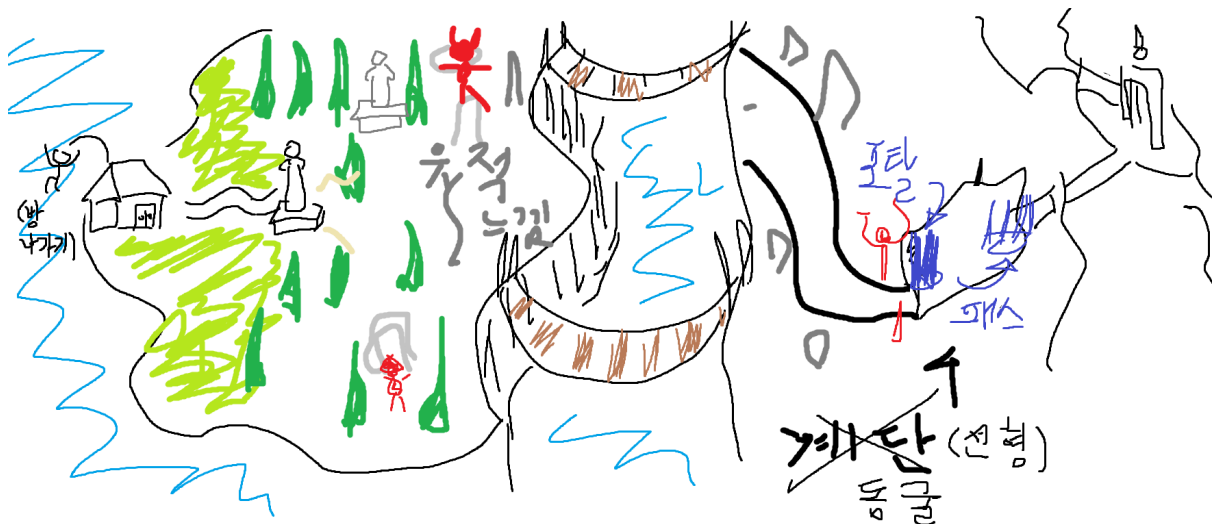
Aa 이름	태그	가 격	Vertex 개수	URL	결 제 여 부
수호골렘 1 (Q)	몬스터	36230	4193	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/fantasy-golem-pack	Not yet
해골 몬스터 (잡물) (Q)	몬스터	28980	10,998	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/ratkin-shaman	Not yet
도전느낌 (여)	캐릭터	43480	74000	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/assassin-girl-04	Done
악마 기사	보스	58330	26,996, 2.677	https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/demon-knight	Not yet
단권애니메이션	애니메이션	7240		https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/59afa1047cba4e059fe2bf02b25ca4a0	Not yet
근접무기애니메이션팩	애니메이션	32620		https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/arp-g-pack	Done
총합무기팩	배치물	14480		https://www.unrealengine.com/marketplace/ko/product/dark-weapons-pack	Not yet

맵

📍 맵은 지정하고 그 맵에 어울리는 걸 찾는 것이 나으니, 맵을 정해보자 / 노선에서 자세하게 같이 봐보자

📍 각 부분은 포탈로 연결 - 하나의 씬으로 그리면 렉이 걸림

- 로비 (대기맵)
 - 집
- 1 스테이지
 - 돌성 + 커스텀
 - 흔들다리
 - 무료 에셋
- 1스테이지 - 2스테이지 연결
 - 동굴로 연결
 - 동굴 들어갈 때 포탈
 - 동굴 나올 때 브금 바뀌고 ~
- 2 스테이지
 - 위대한 석상 에셋
- 보스
 - 위대한 석상 내 에셋 활용



캐릭터

- 맵의 컨셉에 따라 복장 등을 고려해 정하는 게 좋겠다

몬스터

- Stage 1 (뉴 근처)

- 버섯, 입구를 지키는 유닛 컨셉
- Stage 2 (성 내부)
 - 유적 느낌이 나면서, 중간 적인 느낌으로..
 - 스켈레톤 병사보다는 다른 어울리는 컨셉을 찾아보았으면
- Stage 3 (Boss)
 - 인간형 + 덩치 큰 or 큰 무기 컨셉이 좋을 듯 하다

특수효과

- 대검류 전사
 - 후보군에 선택된 컨셉 위주로 찾아보기
- 마법사