Infinity Blade dev 기획

1. 게임 흐름
   1. 방에서 시작
   2. 3개의 문은 보스방의 문을 열기위한 선결조건으로 조건이 완성되면 나머지 하나의 문이 열린다.
   3. 각 문에 들어가면 GrassLands, FireLands, IceLands로 3가지 특성의 맵으로 이동한다.
   4. 각 맵은 들어갔다 나오는 것이 자유로우면 매번 들어갈 때 마다 몹이 초기화 된다.
   5. 플레이어는 맵에 들어가 몹을 사냥하면서 경험치와 돈을 쌓으며 능력치를 올린다.
   6. 모든 맵을 클리어 하면 보스방에 도전하게 되면 보스를 잡게 되면 게임이 클리어 된다.

기능 개발 계획

1. 플레이어
   1. 모션
      1. 일반 걷기, 빨리 달리기
      2. 다단계 공격
         1. 검 종류에 따라서 공격 모션 다르게 적용
            1. 중병기

무기명: SK\_Blade\_BlackKnight

애님셋: Sword Animset Pro UE4 animation set

* + - * 1. 일반검

무기명 : SK\_Blade\_HeroSword22

* + 1. 점프, 방어모션
    2. 회피기
    3. 특수기
  1. 스텟
     1. 공격력
     2. 방어력
     3. 기술에너지
  2. 이팩트의 종류
     1. 평타 공격
        1. 무기의 속성에 따라서 파티클이 달라지게 구현
           1. 불 / 얼음 / 무속성
     2. 스킬? 기모으기?
  3. 인벤창
     1. 공격아이템 장착, 탈착
  4. 퀘스트
     1. 진행 상황 안내창

1. NPC
   1. 아이템 판매
2. 방에서 맵으로의 이동
3. Monster
   1. 1-3번맵
      1. 지역 특성의 일반몹 1가지, 중간 보스몹 1
   2. 보스방
      1. 보스몹 1
4. 게임 타이틀
5. 게임 클로징

구현할 기능 목록

1. 캐릭터
   1. 공격
      1. 다단계 공격
      2. 강격, 약격
      3. 점프, 방어모션
      4. 회피기
      5. 특수기
   2. 인벤
      1. 인벤창 전환
      2. 아이템 장착
   3. 퀘스트
      1. 퀘스트창 오픈
      2. 달성도 표시
      3. 다음 위치 안내
2. Npc
   1. 퀘스트 부여
   2. 아이템 구매, 판매
3. 몬스터
   1. 일반몹 3가지
   2. 보스몹 1가지
4. 랜드스케이프
   1. 마을
   2. 일반몹 나오는 곳
   3. 보스몹 나오는 곳
5. 오프팅, 클로징
6. 스토리