집 되돌아오는 길.ver.1.02

마을 가는 길1을 재탕하여 새로운 구역을 만들고 몬스터 폼 변신을 이용하여 스테이지를 클리어 하는 것을 보여준다.

마을 가는 길1재탕

목차

[**Chapter1.** **문서 컨셉** 2](#_Toc471647423)

[**Chapter2.** **집으로 가는 길** 3](#_Toc471647424)

* + - * [**1.** **전체 흐름도** 3](#_Toc471647425)

[**A.** **마을 가는 길과 필드 플로우 부분** 3](#_Toc471647426)

* + - * [**2.** **추가 부분** 4](#_Toc471647427)

[**A.** **집으로 돌아가는 길** 4](#_Toc471647428)

* + - * [**3.** **상세 추가 부분** 5](#_Toc471647429)

[**A.** **Sub 부분** 5](#_Toc471647430)

[**B.** **샛길** 6](#_Toc471647431)

[**C.** **이정표** 7](#_Toc471647432)

[**D.** **몬스터 출현** 8](#_Toc471647433)

[**E.** **바위 던지기 구간** 9](#_Toc471647434)

[**F.** **나머지 구간** 10](#_Toc471647435)

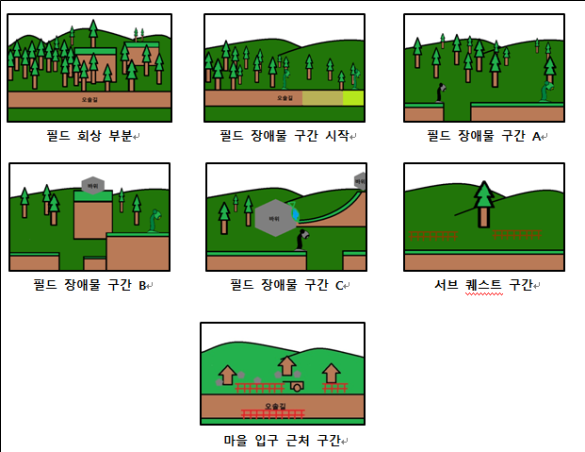
1. **문서 컨셉**
   * + - **문서 목표**
         1. 스테이지 재탕을 통해 개발시간을 단축 시킨다.
         2. 몬스터 폼 변환을 통해 완전한 게임플레이를 상기 시킨다.
         3. 본격적인 스토리 시작을 알린다.
       - **스테이지 흐름도**
         1. 스테이지 흐름도는 나중에 마지막 재탕 스테이지를 만들 때 완연해 진다.
         2. 이 문서에서는 한번 재탕한 흐름도를 표현했다.
       - **가정 사항**
         1. 몬스터 변환 애니메이션은 구현 되어 있다고 가정한다.
         2. 나무가 쓰러져서 길을 만드는 애니메이션도 구현되어 있다고 가정한다.
         3. 기존에 설명한 로직은 다 알고 있다고 가정한다.
         4. 스테이지 크기는 기존 스테이지 크기에 알맞게 선택하여 만든다.
       - **이전 스테이지 추가 사항**
         1. 집에서 이정표의 단서를 알려주어서 유저가 플레이 할 수 있게 한다.
2. **집으로 가는 길**
   1. **전체 흐름도**
      1. **마을** **가는 길과 필드 플로우 부분**

그림 1 필드 플로우

**집**

**회상**

**Start**

**B**

**C**

**Sub**

**마을**

**A**

**이정표**

**몬스터**

**나무다리**

**샛길**

그림 2 마을 가는 길 흐름도

* 1. **추가 부분**
     1. **집으로 돌아가는 길**

그림 3 추가 흐름도 부분

**집**

**회상**

**Start**

**B**

**C**

**Sub**

**마을**

**A**

**이정표**

**몬스터**

**나무다리**

**샛길**

* + - * **Sub Quest 구간**
        1. 바위를 치우면 길이 나타나고 그 길을 따라 샛길을 갈 수 있다.
      * **샛길**
        1. 장애물 구간 C에서 큰 바위가 사라지면서 지나갈 수 있게 된다.

불필요 시 삭제 가능

* + - * **이정표**
        1. 잘못된 이정표가 있어서 길을 헤매면 sub부분으로 되돌아온다.
      * **몬스터**
        1. 몬스터를 맞닥뜨리면 몬스터 폼으로 변신해서 싸운다.
      * **나무다리**
        1. 멀리 있는 나무에 바위를 던져서 길을 만든다.
      * **회상**
        1. 집으로 돌아가기 직전 부분이다.
      * ** 전체 그림**

그림 4 추가 부분 전체 모음

* + - * 1. 스테이지는 위에 그림과 같은 방식으로 진행.
  1. **상세 추가 부분**
     1. **Sub 부분**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sub Quest 정면과 탑 뷰** | |
|  | |
| **바위(A)** | * 플레이어가 집으로 돌아가게 되면 건들 수 있게 되는 바위이다. * 바위를 치우면 샛길이 나오고 갈 수 있게 된다. |
| **샛길(B)** | * 바위를 치우면 지나갈 수 있는 길이다. * Layer 이동처럼 지나가게 한다. |
| **로직** | * 바위를 치운다. * W, S 같은 방향키를 누른다. * 샛길로 진입하기 시작하고 일정 시간이 지나면 다음 필드로 가게 한다. * 필드가 바뀌면 카메라와 플레이어를 적절한 위치로 이동 시킨다. |

* + 1. **샛길**
       - **생략**
         1. 이정표가 나오기 전으로 별다른 트릭 없이 임의로 제작하여도 된다.
         2. 크기가 너무 크지 않게 새로운 레이어 적응용으로 둔다.
    2. **이정표**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이정표 구간** | | |
| **전체**  **그림** |  | |
| **A** | * 이정표 부분으로 플레이어가 선택을 해야 한다. * 선택 방식 선택   + 대화 창(선택지)   + Layer 이동(w, s). | |
| **B** | 절벽 언덕이 있는 부분으로 몇 개 추가한다. | |
| **C** | 나무로 여러 개 심어 놓아 깊은 숲같이 만든다. | |
| **D** |  | 샛길로 오솔길 보단 낮은 잔디 길로 만든다. |

* + - * **힌트**
        1. 집에서 처음에 나올 때 대부가 언급을 한다.
        2. 사람의 출입을 막기 위해, 이정표를 반대로 해놓았다.
    1. **몬스터 출현**

|  |  |
| --- | --- |
| **몬스터 출현 구간** | |
| **전체**  **그림** |  |
| **몬스터** | 몬스터 종류는 편한걸 사용하되 일단은 바위 골렘(미니)를 쓴다. |
| **출현** | 출현은 처음에 바위인 것처럼 환경인척한다.  플레이어가 가까이 다가가면 몬스터로 변해서 공격한다.  플레이어는 공격받기 전에 변해야 한다. |

* + 1. **바위 던지기 구간**

|  |  |
| --- | --- |
| **다리 만드는 구간** | |
| **전체**  **그림** |  |
|  | * 나무가 넘어지는 애니메이션이 있다. * 바위를 던져서 맞추면 나무가 쓰러진다. * B부분에 맞춰서 넘어진다. * 플레이어랑 충돌하면 플레이어는 죽는다. |
| **B** | 플레이어가 서서 바위를 던지는 구간(몬스터 폼) |
| **C** | 바위로 플레이가 들고 던진다. |
| **D** | 밑에는 강으로 떨어지면 익사 한다. |

* + 1. **나머지 구간**
       - **Layer 이동**
         1. 복귀할 때 레이어 이동은 다리건너는 구간을 지나면 자연스럽게 하게 한다.
         2. 집으로 도착하는 길을 자연스럽게 만든다.