

UNITYQUEST

제작 게임

- 제작 게임 : UnityQuest
- 2D 액션
- 엔진 : 유니티 엔진
- 플레이어와 게임과의 상호작용을 지향 (터치, 드래그)

플레이



- 화면 – 일반 공격 (UI 제외)

• 이동

• 스킬

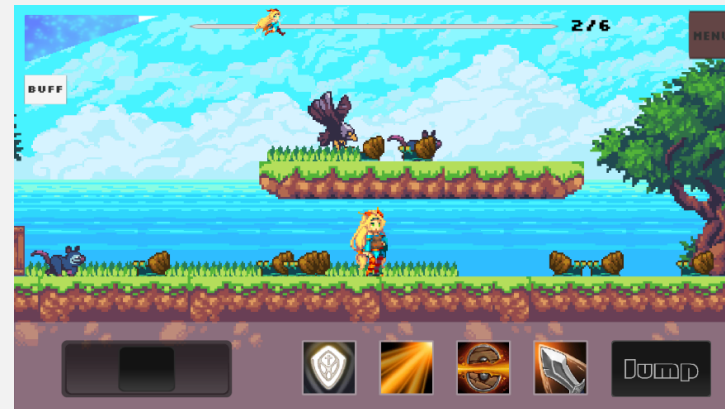
• 점프

맵 구성

- 메인 (스킬 가이드, 몬스터북)
- 스테이지 (1~6)
- 보스 방 입구
- 보스

신경 쓴 부분

- 몬스터 (독수리)
 - 몬스터 쥐를 잡는 몬스터
 - 플레이어에게 이로운 몬스터지만 플레이어를 공격하기도 함
 - 플레이어 공격 조건 : 플레이어가 쥐를 사냥하고 쥐가 없을 때
 - 일정 시간 후 쥐를 잡고 날라가는 중에
 - 쥐가 없어지면 다음 쥐를 잡으러 감



신경 쓴 부분

- 몬스터 (네크로멘서)
- - 일정 HP 이하일 때 소환용 스켈레톤 소환
- - 소환용 스켈레톤이 존재하는 한 무적



신경 쓴 부분

- 대화 창
 - 글자가 하나씩 표시되게 함
 - 오버버튼으로 자동으로 대화 진행, 화면 클릭 시 다음 대화 진행
 - 한 대상으로만 대화 창 표시 가능하게 함
 - 상대방과 대화 창으로 대화 가능하게 함



신경 쓴 부분

- 스킬 위치를 바꿀 수 있음



개선 부분

- 작은 오류들 수정
- 추가 버프 색 다르게 표시
- 밸런스 조정
- 배경음 , 효과음 추가
- 모바일 뒤로가기 버튼으로도 나갈 수 있게 함