

시나리오 업무지시

-메인화면

게임을 시작하면 뒤에 배경이미지가 나오고 게임시작버튼, 게임종료버튼이 존재

게임시작버튼을 눌렀을 때, 스테이지 클리어 기록이 있다면, 해당 스테이지까지 선택 할 수 있는 창으로 이동.

없다면 스테이지1로 이동.

게임종료버튼을 누르면 게임이 꺼짐

-캐릭터 : 이동, 공격, 쳐내기, 피격, 사망, 부활, 카메라회전 구현, 포션 사용

-적 : 이동, 공격, 플레이어 인식, 사망, 생성 구현

-UI : 적체력UI, 적이름UI, 플레이어hpUI, 화면회전/이동설명서, 달리기설명서, 전투설명서, 편지창UI, 포션UI

-오브젝트 : 편지(충돌시 편지UI출력), 포탈(충돌시 스테이지 클리어), 파괴 가능 울타리(3번 피격시 파괴 구현)

-시스템 : 스테이지 클리어시 저장 구현

-스테이지1

플레이어는 시작지점에서 시작하고 카메라는 플레이어 등 뒤에 위치

시작하면 10초간 조작에 대한 설명창을 캐릭터 옆에 ui로 띄워줌(이동,화면회전)

길을 따라 이동하면 달리기에 대한 설명을 ui로 동일하게 띄워줌

길위에 미리 배치해둔 두루마리에 다가가면, 편지창을 띄워서 스토리를 파악할 수 있도록 함.

편지창이 뜨면 닫을 수 있는 닫기버튼을 같이 띄울 것

편지를 닫으면 앞에 적을 생성시키고, 전투 튜토리얼 ui를 표시(공격, 쳐내기)

1스테이지의 마지막 부분에 크기가 크고 능력치가 더 강한 적을 배치, 이 적을 무찌르면 포탈 생성