캡스톤 아이템 몬스터 아이디어

**<아이템>**

체력 50, 30, 10 물약 또는 음식 (아니면 음식으로는 체력 회복하고 물약으로는 스킬마나를 회복)

스킬(마나) 50, 30, 10 물약

부활 물약

갑옷 (방어력이 1턴동안 높아진다)

몬스터의 가죽 (몬스터에게 공격받는 양만큼 hp가 채워진다)

신발 (속도가 올라가서 몬스터의 공격을 피할 확률이 50퍼센트가 된다)

주사위 (주사위를 한번 더 던질 기회를 얻는다) (공격을 한번 더 하게 된다)

그 밖에 무기들(도끼, 활과 화살, 은검, 횃불, 얼음조각, 창, 망치, 나무막대)

**<몬스터와 효과적인 무기>**

좀비 <--> 도끼?

뱀파이어 <--> 은검, 횃불

늑대인간 <--> 은검, 얼음조각

해골 <--> 망치

고블린

도마뱀 <--> 활과 화살

로봇

**<에셋>**

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/rpg-item-icons-240226> 음식 및 아이템

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/150-food-icon-pack-210976> 음식

[Fantasy Inventory Icons [Free] | 2D Icons | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/fantasy-inventory-icons-free-143805) 무기

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/lizard-man-character-241451> 몬스터(도마뱀)

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/pixel-robot-244251> 로봇