졸작 스테이지 구성

퀘스트 총 3번

1.근접 몬스터 잡기

2.원거리 근접 몬스터 잡기

1. 보물찾기 -> 보스 잡아서 보물을 얻는다.

2. 무인도 탈출

3. 마을 습격

채택

리소스

https://assetstore.unity.com/publishers/41377

1. 게임 소개 및 방법

장르: 어드벤처 (협동 전투)

3인칭

2. 게임 컨셉

컨셉: 괴물이 등장하는 마을 (동물의숲) - 사막 마을 lowpoly

마을과 전장의 느낌을 동시에 느낄 수 있도록 하기 위해 사막 컨셉

사건 해결 -> 직업 괴물퇴치사 오늘은 어떤 몬스터를 처치할까? -> 엔딩: 퇴치를 의뢰한 사람에게 댓가를 받고 끝

-> 의뢰를 받는다.

-> 1. 근거리를 잡으러가-> 얘가 아니야 원거리를 잡으러가봐!!!

-> 2. 원거리를 잡으러가 -> 보스의 위치를 알려줌!!

-> 3. 보스를 잡는다 (얘가 찐) -> 처치시 보스의 눈알 (조개의 진주처럼) 물품을 얻어

-> 마을로 소환되고 의뢰인만남 해결 및 엔딩

3. 맵 구조

좌표계1: 1cm

플레이어 한 발자국: 1m

맵 크기: 300x300 (m^2)

맵 높이: 평지. (바위, 성벽으로 둘러싸여 있음)

각 스테이지마다 공간이 있어 (울타리 등으로 공간 만듬) 그 안에 진입 시 스테이지 시작

오픈월드

4. 스테이지 상세 설명

스테이지1: 근거리만 가능

1분 정도. (4마리)

(중간에 원거리 공격 얻기)

스테이지2: 원거리도 가능해짐

2분 정도. (4마리)

(새로운 공격 얻기)

보스: 새로운 공격 추가

2분 정도. 1마리

총 플레이 시간: 약 6분

5. 타게임과 비교

원신, 젤다와 비교