

Forest Quest

1688031 전태성

목차

- 컨셉
- 개발동기, 대표이미지
- 개발환경 및 사용 리소스
- 게임특징
- 향후 목표

컨셉

- 자유롭게 모험을 떠나 여행을 하는 느낌을 받는것이 주 컨셉
- 지정된 장소까지 이동후 보스를 잡고 숨겨진 비밀장소에서 보물을 습득하면 해당 챕터 클리어
- 남녀노소가 플레이하는데 지장이 없는 쉬운 조작감

개발동기 및 대표 이미지

- 코로나 19 로 집에서 보내는 시간이 대부분이었던 시절 계속 어디론가 여행하고 싶다는 소망이 개발하는데 원동력을 심어줌



개발환경 및 사용 리소스

- 유니티 2020.3.17f1
- Adobe Photoshop
- unity asset store 유료 에셋
 - pngegg 무료에셋
 - sound : mixkit 무료에셋

게임특징

- 퍼즐 시스템을 구현하기위해 물리엔진 적극적으로 활용

핵심 적용 시스템

isKinematic

Physics2D

Buoyancy Effector 2D

게임특징

- ? 버튼을 누를시 한눈에 들어오게 조작법을 알려줌



   **A**

방향키 좌,우를 눌러 이동할수있습니다 A키로 공격을 합니다

 공격력이 20 증가합니다

SP  공격속도가 10%씩 증가합니다

스페이스바로 점프할 수 있습니다  체력이 50 회복됩니다

X **SP**  체력이 50씩 영구적으로 증가합니다

X키와 방향키를 눌러 앞으로 빠르게 이동합니다
몬스터와 충돌판정은 무시하지만 데미지는 받습니다

기본체력 200
기본공격력 10

게임특징

- 적의 공격을 받을시 초록색 체력게이지 감소
- 파란색 바는 대쉬사용시 소모되는 스테미너를 시각화



게임특징

- 플레이어들이 무심코 지나칠만한 곳에 숨겨진 장소를 구현해둠
숨겨진 장소를 발견하면 클리어에 더욱 도움이 되게끔 아이템설치



게임특징

- 알기 쉽게끔 해당 장소에 접근시 트리거를 발동시켜 가이드 문구를 일정시간 출력



게임특징

▪ 퍼즐시스템

- 게임플레이도중 지루함을 감소시키기위해 플레이를 적극적으로 유도하게 만드는 퍼즐시스템을 도입



게임특징

- 특정 적에게 아이템을 붙혀 처치시 획득해서 플레이어를 한층 더 강력하게 만드는 시스템을 구현



향후 개선 및 목표

- 몬스터들의 다양한 공격패턴 추가
- 다양한 챕터 추가
- 플레이어의 다양한 스킬공격 추가
- 플레이어 거점 추가
- 퀘스트 추가
- 플레이어의 현재 스탯 시각화



감사합니다 !