|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10 주차 | **기간** | 08.28~09.04 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 새로운 게임 기획 작성 | | | | |

<상세 수행내용>

팀원들과 회의를 통해 기존에 기획했던 게임 기획을 없애고 새로운 게임을 만들기로 하였다. 그래서 이번주에는 게임의 전반적인 기획과 기술적 요소를 생각하며 작성해보았다.

게임 배경

2025년 서울, 좀비 바이러스가 퍼진 지 3일째가 되었고 도시 대부분의 시설은 마비되었다. 살아남은 주인공인 당신 혹은 당신과 동료들은 대피소로 가기엔 너무 멀어 백화점으로 가서 구조를 기다리기로 한다. 하지만 백화점에도 이미 좀비가 있어 그들은 살아남기 위해 어쩔 수 없이 좀비들과 싸워야 한다.

게임 목표

좀비에게 살아남아 구조가 되거나 백화점을 탈출하는 것이다. 게임시작 1일 후부터 랜덤하게 구조헬기가 등장하며 한번 등장하면 더 이상 등장하지 않는다. 플레이어는 백화점 내에 있는 이어폰과 보조배터리를 습득하여 플레이어가 소지한 방전된 핸드폰에 사용하여 라디오를 통해 헬기가 오는 시점을 알 수 있다. 만일 이미 헬기가 떠난 상태면 가까운 대피소로 대피하라는 음성만 수신되며 플레이어는 차 키를 습득하여 지하주차장의 차를 타고 탈출하면 된다.

기술적 요소

1. 무기 합치기

* 파밍을 통해 습득한 무기들을 테이프나 접착제를 통해 합칠 수 있다. 예를 들어, 주방용 칼과 긴 막대기가 있을 경우 칼을 막대기 끝에 붙여 사용할 수 있다. 다양한 무기들을 합쳐 나만의 무기를 만들 수 있도록 시도해볼 예정

1. 좀비 감염

* 플레이어는 좀비에게 공격당했을 경우 확률적으로 좀비 바이러스에 감염되는데 ‘프로젝트 좀보이드’라는 게임처럼 한 번에 좀비로 변하는 것이 아닌 서서히 변하게 된다. 좀비로 변하는 과정을 그래픽적으로 구현할 예정

인간

* 인간은 4가지 특성인 체력, 스피드, 힘, 시야가 있으며 캐릭터별로 수치가 다르다.
* 모든 인간은 생명력과 달리기를 담당하는 지구력이 있으며 상태나 부상으로 인해 감소하거나 늘어난다.
* 상태의 종류
  + 출혈 : 좀비에게 공격을 당하여 체력이 서서히 줄어들며 근력과 이동속도가 감소한다. 붕대로 지혈해야 치료가 가능하다.
  + 부상 : 보통 출혈과 함께 나타나며 출혈이 멈춰도 당분간 지속된다. 부상이 있을 경우 이동속도가 감소한다.
  + 지침 : 쉬지 않고 계속 행동을 하면 생기며 지침이 지속될수록 근력과 이동속도가 감소한다. 잠을 자거나 앉아서 휴식을 취하거나 담배를 피워 상태가 회복된다.
  + 배고픔, 배부름 : 음식을 먹지 않거나 너무 많이 먹었을 경우 생기며 배고픔 시 체력 회복 속도가 감소하고 배고픔이 지속되면 체력이 줄어든다. 배부름 시 근력이 늘어나며 체력 회복 속도가 증가한다.
  + 목마름 : 물을 마시지 않았을 경우 생기며 목마름이 지속되면 체력이 줄어든다.
  + 스트레스 : 좀비와 오랫동안 대치하거나 출혈을 치료하지 않았거나 담배를 피우지 않았을 경우 생기며 근력이 감소하고 잠을 자던 도중 강제로 깨어난다. 약을 먹으면 스트레스가 사라진다.
  + 질병 : 상한 음식을 먹었거나 좀비에 의해 공격당했을 경우 생기며 근력이 감소하고 질병이 지속될 경우 체력이 서서히 감소한다. 약을 먹으면 사라지며 좀비에 의한 질병인 경우 약을 먹어도 없어지지 않지만 좀비감염 속도를 늦출 수 있으며 3~7일 후에 좀비로 변하게 된다.
* 플레이어
  + 회사원
    - 체력 4 스피드 4 힘 5 시야 5
    - 평범하다
  + 여고생
    - 체력 3 스피드 7 힘 3 시야 7
    - 스트레스와 지침 상태가 금방 생긴다.
  + 아마추어 야구선수
    - 체력 5 스피드 6 힘 6 시야 4
    - 출혈확률이 높고 배고픔과 목마름이 금방 생긴다.
  + 소방관
    - 체력 6 스피드 5 힘 7 시야 3
    - 담배를 피우지 않을 경우 스트레스가 생긴다.

좀비

* 좀비는 근처의 소리를 통해 반응하며 평상시에는 가만히 있거나 느린 속도로 움직인다.
  + 일반 좀비
    - 평범한 좀비이며 대부분의 좀비는 일반 좀비이다.
  + 소리치는 좀비
    - 플레이어에게 접근 시 소리를 지르며 근처의 좀비를 불러모은다.
  + 뛰는 좀비
    - 플레이어 발견 시 빠른 속도로 달려온다.
  + 강한 좀비
    - 다른 좀비들보다 쉽게 넘어지지 않으며 체력과 근력도 강하다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 11 | **다음기간** | 09.05 ~ 09.11 |
| **다음주 할일** | 게임 기획 – 나머지  그래픽 – 게임의 배경이 될 백화점 탐사해보기 (현대백화점 압구정본점, 더 현대 서울점, 신세계백화점 강남점) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |