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 좀비들과 싸워야 한다.

= 바이러스가 퍼진지 얼마 안됐으므로 좀비는 일반적인 좀비들뿐. 진화x

게임 목표

좀비에게 살아남아 구조가 되거나 백화점을 탈출하는 것이다. 게임시작 3일 후부터 구조헬기가 등장하며 한번 등장하면 더 이상 등장하지 않는다. 플레이어는 백화점 내에 있는 옥상 열쇠를 찾아 3일 내에 옥상에 가서 헬기에 탑승해야 한다. 만일 이미 헬기가 떠난 상태면 플레이어는 차 키를 습득하여 지하주차장의 차를 타고 탈출하면 된다.

기술적 요소

배경

인간

* 인간은 3가지 특성인 체력, 스피드, 힘이 있으며 캐릭터별로 수치가 다르다.
* 모든 인간은 스태미너가 존재하며 스태미너는 달리거나 공격 시 감소하고 스태미너가 0이되면 달리기와 공격이 불가능해진다. 감소된 스태미너는 걷거나 가만히 있으면 채워진다.
* 상태의 종류
  + 출혈 : 좀비에게 공격을 당하여 체력이 서서히 줄어들며 근력과 이동속도가 감소한다. 붕대로 지혈해야 치료가 가능하다.
* 플레이어
  + 회사원
    - 체력 5 스피드 4 힘 4
  + 여고생
    - 체력 3 스피드 7 힘 3
  + 아이돌
    - 체력 5 스피드 5 힘 5
    - 출혈확률이 높다
  + 소방관
    - 체력 6 스피드 5 힘 7
    - 주기적으로 담배를 피우지 않으면 체력이 서서히 감소한다.

좀비

* 좀비는 불멸의 존재로 일종의 방해물과 같은 역할이다.
* 플레이어에 의해 무력화된 좀비는 일정시간이 지나면 다시 부활한다.
* 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 쓰러지지 않으며 체력과 근력도 강하다

타게임 비교

-레포데

1422평

가로 60m 1.4m/s로 걸을 시

세로 40m 1.4m/s로 걸을 시

건물 층별

지하 2층 지하주차장

지하 1층 식품관

지상 1층 패션,유아/아동/문구/완구,서적,화장품,일상용품

지상 2층 가전,가정용품,주방,원예,스포츠

지상 3층 옥상

좀비는 층마다 10마리

플레이어와 상호작용가능한 도구(무기,회복용아이템,열쇠)들은 반짝이게 표시

무기

사거리 1,2,3

이름 종류 힘 내구도 사거리

맨손 한손 0 무한 1

모든 층마다 구할 수 있는것

목각 둘다 2 8 3

소화기 두손무기 3 10 2

파이프 둘다 2 9 3

소방도끼 둘다 5 10 2

지하 1층

회칼 한손무기 3 9 1

정육점칼 한손무기 4 7 1

병 한손무기 2 3 1

지상 1층

마네킹팔 둘다 2 6 2

마네킹다리 둘다 2 6 2

백과사전 한손무기 3 7 1

가위 한손무기 4 5 1

마법봉 한손무기 2 5 2

지상 2층

뚜러뻥 한손무기 2 6 3

프라이팬 둘다 4 10 2

다리미 한손무기 4 6 1

삽 두손무기 6 10 3

골프채 두손무기 6 8 3

나무배트 둘다 4 8 2

회복용 아이템

체력회복용과 출혈회복 아이템으로 나뉜다

출혈회복 아이템은 종류에 따라 출혈회복 확률이 다르다

체력회복 아이템은 사용시 체력이 서서히 차오르며 종류에 따라 지속시간과 속도가 다르다

출혈회복

모든층마다

이름 확률

오염된 옷 30%

지상 1층

붕대 80%

옷 50%

거즈 70%

지상 2층

옷 50%

체력회복

이름 속도 지속시간

모든 층마다

물 1/s 10초

담배 1/s 5초 (소방관전용)

지하 1층

음료수 1/s 15초

과자 2/s 10초

참치캔 3/s 8초

지상 1층

소독약 2/s 10초

연고 2/s 15초

인벤토리

플레이어는 기본적으로 1개의 무기와 3개의 아이템을 소지할 수 있으며

가방을 얻으면 무기와 아이템을 더 소지할 수 있다

이름 무기소지 아이템소지

책가방 +1 +4

큰가방 +2 +5

잘렸을 때는 쓰러진 후에 5초정도 잘린상태로 움직인다

잘린상태로 쓰러지면 부활할때 다시 원상태로 부활한다

대신 잘린상태로 쓰러지면 일반적으로 쓰러졌을 때에 비해 부활시간이 2배차이난다

플레이어가 쓰러지면 알림이 뜨고 부활은 못시킨다

아이템의 경우 무기는

플레이어가 좀비를 절단 시, 충돌된 부위를 식별하여 해당 부분을 좀비 메쉬에서 숨기고, 따로 그 부분을 새로 생성하여 해당 부위가 절단된 효과를 만들며, 절단된 부위에 따른 애니메이션을 적용

플레이어가 좀비를 절단 시 - 정말 세밀하게 충돌처리 부분을 정확히 자를지, 아니면 특정 부위를 정해 가장 가까운 부분을 절단되게 할지 연산량 등 여러 이유 때문에 고민중

(팔이 절단되었을 때 절단된 안의 면을 특정한 부분으로 한다면 거기다 미리 스태틱메쉬를 둔다든가도 같이 바뀔 예정)

좀비 메쉬에서 숨기고 - 머터리얼을 두가지로 두는 방식으로 사용할 듯 (좀비 원본 머터리얼, 투명 머터리얼)

새로 생성하여 해당 부위가 절단된 효과 - 해당 부위를 절단 시 프로시저럴 메쉬로 생성할 예정(좀비 메쉬가 프로시저럴 메쉬 변수를 들고 있을 예정)

절단된 부위에 따른 애니메이션 - 특정bone을 정하거나 부위마다 특정 버텍스를 하나씩 두거나 해서 절단된 부위에 어떤 bone이나 버텍스가 있는지 확인을 해서 그 부분에 따라 본체 애니메이션, 프로시저럴 메쉬 애니메이션을 정하면 될듯