

보드게임 - 카드/다이스 + 방탈출

마리오 파티 - 캐릭터 별 다이스 or 카드 종류가 다름

우리만의 독창적인 캐릭터 -> 독창적인 '세계관'

'다이스는 공격 목적'

```
Class State{  
    auto 체력  
    auto 공격력  
}
```

```
Class character {  
    auto name  
    auto 직업(+ability)  
    auto 공통스킬  
    State state  
};
```

character1.name = 마법사

character2.name = 전사

character3.name = 궁수

러닝 타임 20-30분(반복 플레이되는 - '모두의 마블', '윷놀이'처럼)

스텝에 따라 게임 스타일 달라지게

(전반적인 스토리 기획)

스타일 - 방탈출\_보드게임(장소 제한, 이동)

장르 - 판타지

스토리 - 용잡기(모험)

인물 - 마법사, 전사, 궁수

장소

시점

(게임 플레이 방식 - 다키스트 던전 or 인스크립션 참고)

처음에는 보드게임처럼 길이 있는 거죠? 근데

그 공간에 들어갔을 때 멈춰 있을 때, 다키스트 던전처럼 화면이 전환되는 거죠.

‘문제의식이 담겨있으면 좋겠다’

환경? - 동물/무한도전 ‘나비효과’

동물, 식물, 광물 몬스터\_패널티/풀어주기(?) 옵션, 레벨업은 불가능 -> 히든엔딩

인간의 발전과정

에피소드별 상한선

동물에 대한 인간의 우월감? - 베이컨(‘아는 것이 힘이다’), 데카르트(인간중심적 - 발전)

‘아는 것이 힘이다’

60초 게임처럼 텍스트로 진행하는 방식?

-생명윤리

-에피소드별 상한선을 정해놓고 한계점에 가까워질 때, 환경의 변화나 특정 대사 등을 통해 암시적으로 플레이어에게 알려줌.

(플레이 방식)

-개체를 죽여 능력치나 재화 등을 얻을 수 있음.

-플레이어한테 행동의 목적이 있어야 함.

-엔딩: 쓰레기 더미가 점점 쌓이는 형태로 통계(문명?)를 보여주고 그리고 인용구 보여줌. 정해진 엔딩으로.

(우리가 정해야할 부분)

-플레이어의 목적

-에피소드별 상황 스토리 구상

-캐릭터 구상

-디자인 및 음악

-3d/2d 여부

‘Unity’ - C#

픽셀아트

스테이지 전환 - 세로 축의 이동

포켓몬+다키스트 던전처럼 던제방식

슈퍼마리오처럼 진행?

## 시작

- 처음 플레이어가 정글과 빙하 등 스테이지를 고를 수 있음
- 스테이지를 고르고 해당 스테이지에 맞는 플레이어블 캐릭터를 고른다 (정글이면 새, 호랑이, 빙하면 북극곰이나 펭귄)
- 캐릭터는 처음에 각 하나씩만 주어지고 클리어 할 때마다 캐릭터가 늘어남

## 게임

- 상대는 인간으로, 동물 시점에는 침략하러 온 것으로 보이기 때문에 톱을 들거나 무기를 든 몬스터로 보임
- 맵을 이동하며 각각의 스테이지에서 몬스터를 잡아내야 함
- 스테이지가 종료되면 다음 맵으로 이동되며, 해당 스테이지에서 몬스터를 처치하지 못하고 사망하였다면 맵에서 해당 부분이 지워지게 됨
- 빙하를 예로 들자면, 빙하의 일부가 녹는 형식으로
- 맵은 4개로 나누어져 있으며, 4번의 기회에서 모두 죽는다면 해당 맵이 모두 녹아내리며 게임 오버
- 4개를 모두 클리어할 시 보스 몬스터와 싸우게 함

## 게임 플레이 방식

- 스테이지에 들어가게 되면 주사위를 굴리는 형식이나 스킬을 사용하는 형식으로 싸우게 됨
- 스테이지를 클리어 할 때마다 스탯이 늘어나거나 스킬이 늘어남

## 엔딩

- 모두 지켜내 보스 몬스터까지 클리어 할 경우, 시네마틱 영상 처럼 지켜진 정글이나 빙하의 환경을 보여줌
- 이후 인간들이 동물보다 우월한 것은 아니다 하는 문구와 함께 메인 화면으로 돌아감

## 재플레이 요소

- 만약 클리어를 못하고 게임 오버가 되었더라도 이전 플레이 중 얻었던 스탯이나 아이템 등을 어느 정도 가지고 감
- 클리어를 했다면 새로운 플레이어블 캐릭터를 열어주고, 이전에 사용했던 캐릭터를 강화시켜 주는 등 한층 좋은 재화가 주어짐