

상세 기획서

주제 풀이



길다, 이런 주제는 처음본다

게임잼식 주제풀이

1. 단어 끊어쓰기
 - 청주, 근대, 문화, 유산, 동부, 창고
2. 중의적인 의미 만들기
 - 음.....없는듯
3. 영어로쓰기
 - Eastern Warehouse (서든?)
4. 단어 추가
 - 문화유산 + 창고 + 전시

주제 조합으로 배경만들기

1. 청주 동부창고에서 근대 문화유산을 전시하기로함
2. 막무가내로 진행된거라 경비원이 한명뿐
3. 경비원이 되서 문화제를 지키고 도둑 잡는 게임

개요

장르 : 원 유닛 디펜스

플랫폼 : PC

플레이어 수 : 싱글 플레이

조작 : 키보드 마우스 (시간 여부에 따라 조이패드)

재화/아이템 - ₩, 경비용품

게임 설명

- 시점 : 옆모습, 탑뷰
- 장르 : 1인 디펜스
- 게임 클리어 : 아침이 올때까지 문화제를 지킴
- 게임 오버 : 모든 문화제를 도난당하거나 파산

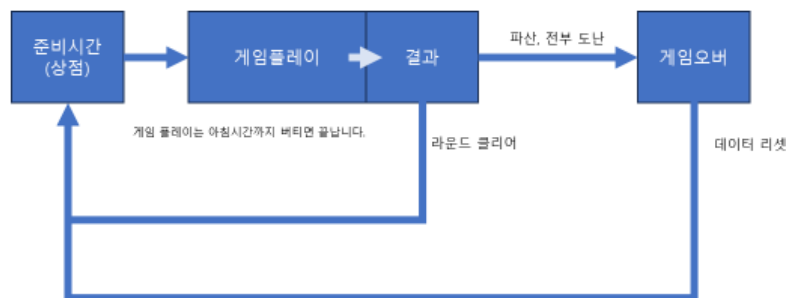


게임 플로우 - 전체

기본적으로 스테이지형 진행

- 성장형 진행 방식으로 개발
- 게임잼 시연을 위해 에디터 모드 지원
 - 에디터모드 : 최대 스택으로 원하는 스테이지 도전

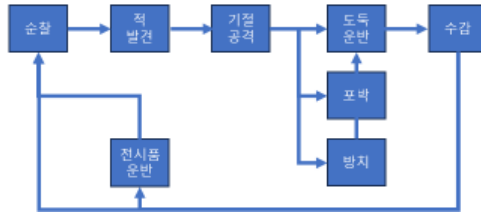
필요한 Scene 예상



게임 플로우 - 플레이

기본적인 플레이어의 행동패턴

- 추가 1) 합정 설치 행동패턴
- 추가 2) 기절로 인한 그로기



※ 모든 수치는 임시입니다. 개발중 수치 조정될 수 있습니다

재화

- 사용처 : 경비용품을 사는데 사용
- 획득 : 월급, 체포 수당
- 손실 : 전시품 파손, 도난
- 판매 : 물품

- 경비복 차질 0~5Lv(미미치 상수)
- 체력 Lv ↑ 1~5Lv
- 포박술 Lv ↑ 1~5Lv
- 이동력도 Lv ↑ 1~5Lv
- 포수술 1~10개
- 테이저건+카트리지 3개
- 예비 카트리지 0~10개(테이저건 오븐시 구매가능)
- 포박 함정 0~5개
- 잠금 장치 0~5Lv



예상 상점 UI

포수술 각주	테이저 단발	잠금 각주	잠금 장치 Lv	체력 Lv	이동 Lv	포박 Lv	차질 Lv	재화량
Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매	Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매			
Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매	Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매			
Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매	Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매			
Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매	Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매			
Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매	Icon	제목 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명 설명	9999 구매			

플레이어 캐릭터

설정 개요

- 하청 경비업체 직원
- 문화제가 도난 당하면 변상해야함
- 필요한 경비 응급은 사비로 사야함

스태티스



- HP : 1
- 이동속도(달리기) : 1.2
- 회피 딜레이 : 1.0s
- 포박 시간 : 1.5s
- 운반 속도(걸기) : 1.0
- 함정 설치 : 0.2s(고정)
- 차징 시간 : 1.0s

- * 차징에 실패하면 일반공격
- * 운반중에는 공격 및 회피 할 수 없습니다.
- * 운반중에 E키를 누르면 내려놓습니다.

필요 애니메이션

- 물 투하는 이력보되라
- 걸기(운반)
- 달리기
- 공격
- 사격
- 기절
- 피격
- 회피
- 상호작용(포박/설치)



조작 : 키보드 마우스 (시간 여부에 따라 조이패드)

이동	W,A,S,D
근접공격	마우스 L (차징 업그레이드)
테이저건	마우스 R 조준 + 마우스 L 발사
회피	Space bar
들기/놓기	E
포박	F Hold
기절 회복	A,D 연타
함정 설치	Q Hold

경비 도구

경비봉 : 기본무기 - 업그레이드 가능



- 내구 무한
- 일정 횟수 타격하면 기절
- 차징 업그레이드로 데미지 증가

테이저건 : 원거리 무기



- 탄환 소모
- 구매시 기본 탄환 3발
- 탄환은 소모품이라 리필되지 않음
- 단발 발사이후 리로드 시간 가져야 하며 캔슬시 재장전해야함

포승줄 : 기절한 적을 묶어 두는데 사용



- 소모>조금부 리필
- 구매 후 사용 가능
- 업그레이드시 지속 시간 증가
- 포박시 1개가 소모되며 묶인 도둑을 수감하면 갯수 회복됨
- 도둑이 포박을 해제하면 바닥에 포승줄이 남고 가까이가면 회수

포박 함정 : 설치함정, 포승줄과 같은 효과, 기절시킬 필요 없음



- 작동시 소모
- 구매시 사용 가능
- 소모품이라 리필 안됨
- 라운드 종료시 사용되지 않은건 회수 가능
- 해제된 함정은 가까이가서 인벤으로 회수, 재설치 가능

전시대 잠금 장치 : 도둑이 전시품을 훔치는데 잠금해제 시간 필요



- 라운드 시작시 자동 적용
- 잠금 해제된 장치는 해당 라운드에서 재사용할 수 없음
- 잠금해제 실패시 딜레이 시간 리셋
- 모든 전시품에 공통 적용

도둑들

- 기본형, 공격형, 먹보형, 기술형
- 일정 데미지 받으면 기절
- 기절후 일정 시간 지나면 깨어남
- 기절시 포승줄로 묶으면 오랫동안 이동불가
- 감옥으로 이송시 리타이어
- 문화제를 가지고 문 밖으로 나가면 도난 확정
- 기절이 풀리면 다시 도둑질 or 도망
- 기절 효과가 종료되고 포박 유지시간 감소
- 전시품을 들고 있을때 이동속도 -50%감소
- 감옥은 수용 제한 없음



대략적 비율(플레이어기준)



기본형

- 목표 : 전시품
- 이동 속도 : 1.0
- HP : 2
- 경로 : 출입구>전시품>출입구
- 기절 회복 : 보통
- 포박 회복 : 보통
- 체포수당 : 100
- 특징 : 가장 기본적인 도둑



공격형

- 목표 : 경비원
- 이동 속도 : 일반 0.6/공격 1.4
- 데미지 : 1
- HP : 5
- 경로 : 출입구>순찰>경비원>순찰
- 기절 회복 : 빠름
- 포박 회복 : 빠름
- 체포수당 : 150
- 특징 : 전시품을 노리지 않음

필요 애니메이션

- 걷기(운반)
- 달리기
- 공격(공격형만)
- 기절
- 피격
- 상호작용(잠금 해제)
- 음식 버리기(먹보형)
- 강하(기술형)
- 문반 당함



기술형

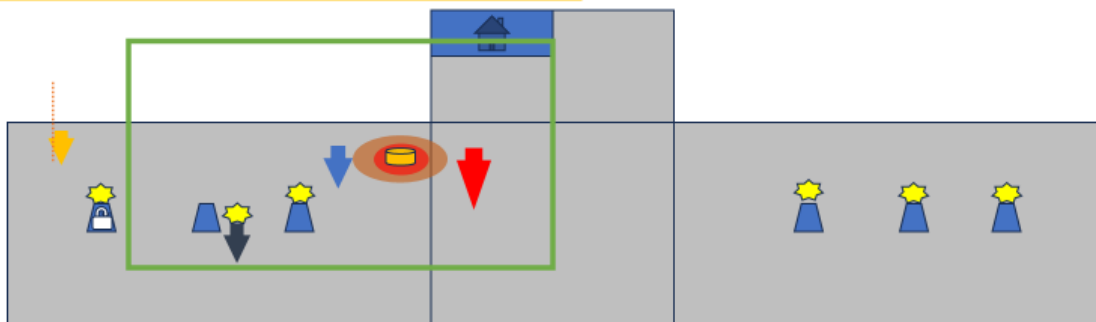
- 목표 : 함정>전시품
- 이동 속도 : 1.2
- HP : 1
- 경로 : 강하>잠정해제>전시품>출입구
- 기절 회복 : 느림
- 포박 회복 : 매우 빠름
- 체포수당 : 120
- 특징 : 전시대 잠금 해제 속도 2배



먹보형

- 목표 : 전시품
- 이동 속도 : 0.5
- HP : 8
- 경로 : 출입구>전시품>출입구
- 기절 회복 : 느림
- 포박 회복 : 매우 느림
- 체포수당 : 80
- 특징 : 먹만 버리나 잠정을 바닥에 버려서 경비원이 밟으면 피고리됨

예상 화면



- | | | | |
|--|---------|--|-------|
| | 전시품 | | 출입구 |
| | 전시대(다이) | | 감옥 |
| | 배경/구역 | | 함정 |
| | 카메라 범위 | | 발동 범위 |
| | 유닛들 | | 적용 범위 |
| | | | 잠금장치 |