

Title: OX Run

황인균

개요

1.장르

2.스토리

3.진행

4.레벨디자인

5.오브젝트

6.보스패턴

7.엔딩

- 1.장르
- 음악적 요소의 리듬게임 스타일과 와 액션을 넣은 런닝 게임으로 제작
- 2.스토리
- 주인공: 황소(소처럼 일한다고 평범한 사람들을 표현함)
- 프롤로그
- 주인공은 일반적 회사원인데 회사에서 정리해고 문제가 나오게 된다.
- 그래서 회사원들은 노조를 형성해 회사에 대항을 하게 된다.
- 매일 같이 항쟁을 하다가 집으로 돌아왔는데 누군가 자신의 집에서 나와 도망치는걸 보게 된다. 주인공은 그 범인을 쫓아가게 된다.
- 스토리진행
- 매 스테이지 완료 또는 진행의 문제를 풀게 되면서 대화를 하게 되고 그 대화의 결정에 따라 결과가 달라지는 다중 엔딩을 만든다.
- 도망치는 범인을 도와주는 중간보스들의 등장과 마지막 보스의 싸움으로 게임이 종료된다.
- 전체적 스토리는 사회적 약자의 입장을 보여주는 사례들로 질문을 할 것이며 자신의 양심에 질문을 던지는 느낌으로 다가가게 할 것입니다.
- 사람들의 특성을 살려서 동물로써 표현할 것입니다.
- 보스 및 중간보스들은 문제점이 부각되는 양아치 불량배들 사기꾼 쏘대 아줌마(진상) 회장
- 이렇게 둘 것입니다.

- 3.진행
 - 기본적 장애물을 피해서 점프하는 스타일이고 장애물에 특성을 뒀서 차별을 줍니다.
 - 타이밍에 맞춰서 아이템을 얻거나 지형의 변화를 줄 것이고 스테이지 마지막에 보스들을 등장하게하며 보스마다 패턴을 뒀서 플레이어는 그 패턴을 파악 후 클리어 할 수 있게 만들 생각입니다.
 - 일단 음악적 요소를 뒀서 음악에 맞춰 장애물등장을 해볼 생각이며 교육적이나 사회문제를 다룰 수 있는 내용들을 랜덤적으로 나오게 추가할 예정입니다.
 - 할 수 있다면 스케쳐나 놈 이라는 게임을 모티브로 화면이 방향이 바뀌는 걸 추가할 예정입니다.
- 4.레벨디자인
 - 속도의 변화 또는 장애물의 랜덤성과 수 빠르기 시야 좁히기를 활용하여 레벨디자인을 한다.

- 5.오브젝트
- UI로는 점프와 타격을 두고 점수판 체력게이지를 둘 것이며
- 장애물로서는 쥐 쓰레기통 새(까치 까마귀) 주민(개, 돼지) 스파이크 함정을 둘 것이며
- 보스나 여러 맵 타일, 아이템을 둘 것이다.
- 아이템은 4가지의 공격 속성을 둘 생각(기획중)
- 6.보스패턴
- 1)늑대(양아치)
- 공격: 손톱 할퀴기 다가와 때리기
- 타격방법: 다가왔을 때 머리를 밟는 것으로 쓰러트린다.
- 2)양(아줌마)
- 공격: 스피커(전방공격)사람들을 무리 출현시킨다.
- 양털(방어) 불아이템으로 태워야함
- 타격방법: 아이템을 먹으면 공격이 활성화되고 공격할 수 있게 한다.
- 7.결말
- 1)주인공의 실패
- 2)속아넘어간 주인공
- 3)완벽한 승리
- 4)일반 결말
- 결말은 퀴즈의 정답률과 질의 응답의 반응에서의 퍼센 테이지에 따라 달라진다.