유니티 오토 체스

**연령** : 15세? // **동물 개수** ( 40종 )

**동물들의 컨셉**

* 수철,민상 작업 중

**동물들의 고유 능력**

* 수철,민상 작업 중

시나리오 테마

1. 토이 스토리 ( 어린이 동물 체스 게임 )
2. 외계인 ( 외계인이 지구 동물을 외계인 VS 동물,인간? VS 종교단체? )
3. 동물 vs 사냥꾼 ( 인간 )

# **시나리오 시대** : 고대 / 중세 / 근대 / 현대

# **시너지** : 포유류, 어류, 조류, 등등

# **성 등급** : 1성, 2성, 3성 ( 롤 오토체스기준 : 캐릭터 합성 등급 )

**희귀도** : 1단계, 2단계, 3단계, 4단계, 5단계 까지만 ( 롤 오토체스기준 : 캐릭터 별 등급 )

차기 추가 컨텐츠

* 맵 추가 ( 아시아 맵 )
* 플레이어 스킨 추가
* 외계인 세력을 몰아내고 평화를 맞이하는 DLC?
  + 보스 몸이 존재
* 약 200년 뒤 외계인이 다시 등장하는 DLC?
  + 외계인과 인간이 외계 기술로 많은 발전을 함

세계관

# 시대

* + 고대 판타지 요소 북유럽, 동유럽, 서유럽, 중동 대륙 컨셉
  + 북유럽 : 바이킹
  + 동유럽 : 동로마
  + 서유럽 : 서로마
  + 중동 : 페르시아

세계의 법칙

* + 지구에 온 외계인이 과학 기술을 사용 하지 못함
  + 지구 특유의 자기장과 중력, 대기로 인해 외계인의 특수능력이 저하됨
  + 외계인들도 갑옷과 칼과 방패를 사용한다
  + 외계인이 등장한 곳에 고대 건축물이 등장 한다 ( 이건 고증을 무시하는 것 )
    - 예) 스톤헨지
    - 예) 피라미드

장소

* + 로비 지구본을 바로 보고 있는 카메라
  + 게임 시작 후 중간 점검때는 밤이 되고 중간 점검이 끝나면 다시 낮으로 바뀜
  + 초원 ( 프랑스, 독일, 이탈리아 평야 지대 )
  + 북 아프리카 사막 지대 ( 이집트 )
  + 눈 덥힌 북유럽 산맥 ( 노르웨이, 스웨덴 )

언어

* + 전체 한국어

각종 세력 구성

* + 기원후 초기 시대에 고증을 중심으로 세계 세력 설정

이동, 통신 수단

* + 고대 역사 기반

사회 시스템

* + 모든 국가는 제왕이 존재하는 국가 시스템 존재
  + 서로마와 동로마는 사이가 좋음
  + 동로마와 북유럽은 사이가 안 좋음
  + 서로마와 중동은 사이가 안 좋음
  + 외계인 등장 후 외계인 관련 물품, 기계에 비싼 값이 맺어 짐

사회적인 갈등

* + 외계인의 등장으로 세계 각지에서 종교가 혼란을 가져옴
  + 계급별로 외계인에게 공격 당하는 차이가 발생함

가족제도

* + 역사 기반

물리적인 갈등

* + 외계인은 악마이니 공격해야 한다는 종교가 존재
  + 외계인은 신이니 공격하지 말하야 한다는 종교가 존재
  + 두 종교 집단의 물리적 갈등 발생

주요 사건

* + 각 지역에 전투 또는 숭배현상 발생