2023/01/08

게임 컨셉

2D 마피아 게임, 모바일 게임, 멀티 게임

귀여운 SD 모델

기준, 참고 게임

크로노 아크 -> 낮 동안 이동하는 방식 (2D 평면에서 캐릭터가 움직이는 것만)

어몽어스 -> 사보타지 시스템 (마피아가 플레이어를 방해할 수 있는 요소)

60초 -> 60초 게임을 시작하면, 플레이어는 60초 동안 아이템을 파밍하고 방공호에 들어오는 방식인데 이 게임에서는 60초 동안 파밍하는 방식만 따옴.

스토리 설정

1. 4명의 생존자가 누군가(미정)에 의해 납치가 됨.
2. 실험 주최자가 10일(미정)을 생존하면 살려주겠다는 설정.
3. 끌려온 4명중에 한 명은 주최자에 의해 강제로 마피아가 됨. 마피아는 폭탄 목걸이가 걸려져 있는 설정으로 10일내에 생존자들을 방해해서 다 죽이지 못하면 폭탄 목걸이가 터져 죽는 설정.
4. 60초 동안 주최자가 준비한 어떠한 장소(미정)에서 파밍을 함
5. 파밍이 끝나면 주최자가 준비한 실험장으로 강제 이동

게임 흐름도

1. 첫 턴 낮에는 60초 동안 수집 (첫 턴에 수집한 아이템에 따라 직업이 설정)
2. 밤에는 다음날 낮에 몇 명이 나가서 파밍을 하고, 누가 나갈지를 투표로 결정
3. 낮에는 투표로 정한 인원들이 나가서 파밍을 함
4. 10턴(미정) 반복

게임 설정

1. 낮 -> 집 밖으로 나와 파밍을 할 수 있음. 파밍을 통해 음식과 물을 구하거나, 탈출을 위한 특정 아이템을 수집 할 수 있음. 파밍하기 위해서는 방독면이 필요. 낮에 활동 가능한 시간은 정해져있고, 정해진 시간안에 집에 돌아오지 않으면 게임 오버. (방독면은 첫턴 낮에 우선적으로 파밍이 가능하고, 후에도 낮에 파밍이 가능)
2. 밤 -> 다음날 낮에 몇 명이 나갈 것인지, 누가 나갈건지 투표가 가능함. 투표로 누군가를 죽이는 시스템은 추후 토의 예정
3. 직업 시스템 -> 모든 플레이어는 60초 시간에 파밍한 아이템에 따라 직업이 정해짐. 만약 직업을 정하는 아이템을 수집하지 못하면 그냥 무 직업(시민). 아직까지는 마피아 특수 직업 이런건 정하지 않음. 공용 직업에서 한 개가 되는 형식
4. 공복도 시스템 -> 모든 플레이어는 하트 3칸(미정)이 있는데, 낮에 음식이나 물을 수집해서 밤에 먹어야 함. 먹지 못하면 한칸씩 닳게 됨. 모두 닳면 게임 오버. (빵과 물을 다 먹으면 한개 보존, 빵이나 물 둘 중에 하나만 먹으면 반개 보존, 모두 못먹으면 한 개 보존 X)
5. 집에 생존을 위한 장치(세부적인 것들은 미정, 이런게 있다는 것만 알면 됨)들이 있는데, 마피아는 이를 사보타지 하여 생존을 방해할 수 있음. 아니면 낮에 파밍하는 동안에도 사보타지 요소를 추가? (추후 토의)
6. 이후 추가 예정

엔딩

1. 시민의 승리조건 – 특정 아이템 수집 및 턴 버티기
   1. 특정 아이템 -> 특정한 직업만이 할 수 있는 … EX) 기계공이란 직업이 있는데, 이 직업은 특정 아이템을 수집하면 무전기를 만들 수 있고, 무전기를 통해 경찰을 불러 탈출하는 엔딩.. 등등
2. 마피아 승리조건 – 시민 다 죽이기

직업

1. 시민
2. 미정

직업 : 싸이코패스

아이템 : 광대가면

능력 : 낮에 아이템 수집할 때 죽일 수 있음

승리조건 : 시민, 마피아 모두 죽여야 함