게임 콘셉트 기획안

(23.09.15)

1. 개요

제목 – TRASHES

스토리 – 범죄자와 같은 사회의 쓰레기들이 어느 섬에 납치되었다. 쓰레기들을 납치한 의문의 과학자는 먼저 탈출하거나 다른 쓰레기들을 제거한다면 자유를 주겠다고 말하였다. 그렇지 않으면 목에 있는 폭탄 목걸이가 터져 죽는다고 말하였다. 납치된 쓰레기들은 자유를 얻기 위해, 살기 위해 경쟁하기 시작한다.

게임 소개 – 1:1:1로 구성되어 플레이어는 열쇠를 찾아 문을 잠금 해제하여 먼저 탈출하거나 다른 플레이어과 경쟁하여 먼저 탈락시켜 최후의 1인이 되는 것이 목적인 게임

목표 – 먼저 탈출하거나, 최후의 1인이 되는 것

스크린샷, 만화 영화, 3D 모델링, 픽셀이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명축적 모형, 생일 케이크이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명맵 그래픽 컨셉 – 2.5D, 아이소메트릭 캐릭터 그래픽 컨셉 – 2D, 도트

그림 캐릭터 그래픽 컨셉 예시

그림 맵 그래픽 컨셉 예시

1. 게임 시스템

게임 흐름도 - 로비 입장 후 3명이 모이면 시작 -> 연구소(미정)에서 60초 시간 동안 직업 아이템을 수집 -> 섬(미정)에서 폭탄 목걸이에 있는 제한 시간동안 열쇠를 찾아 먼저 탈출 OR 다른 플레이어의 폭탄 목걸이 시간을 단축시켜 제거

직업 – 연구소(미정)에서 60초 시간 동안 직업 아이템을 수집하여, 60초 시간이 지나면 자동으로 직업 아이템에 따른 직업을 가질 수 있다.

예시 직업 (초기)

1. 시민

* 전직 조건: 아무런 아이템을 획득하지 못할 때 가지는 직업.
* 능력: 없음

1. 신부

* 전직 조건: [성경] 아이템 획득.
* 능력: 30초에 한 번, 1초 동안 정신 집중을 해 다른 플레이어에게 5초 기절시키는 천벌을 내린다.

1. 도둑

* 전직 조건: [검은 복면]
* 능력: 주변 5타일 내에 다른 플레이어가 있을 때 발동 가능. 다른 플레이어가 열쇠를 가지고 있다면, 훔친다.

탈출구 – 각 플레이어는 자신의 탈출구가 있으며 맵에 배치되어 있다. 열쇠를 통해 3번(미정) 잠금 해제하면 탈출할 수 있다.

잠금 해제 오브젝트(이름 미정) – 플레이어는 맵 중앙에 있는 잠금 해제 오브젝트를 통해서만 자신의 문을 잠금 해제할 수 있다. 잠금 해제를 하기 위해선 열쇠를 가지고 있어야 하며, 스페이스 바를 눌러 5초(미정)간 게이지를 채워야 한다. 문을 연 후 열쇠는 소모된다.

폭탄 목걸이 – 각 플레이어마다 300초(미정)라는 시간 제한이 있으며, 시간 제한이 끝나면 플레이어는 죽게 된다.

열쇠 – 맵에 존재하는 상자나 몬스터에게서 얻을 수 있다.

추가 토론이 필요한 부분

* 1. 열쇠 조각을 나누어 열쇠 조각을 모아야 열쇠를 만들 수 있게 할지
  2. 그냥 열쇠를 얻을 수 있게 할지

좌물쇠 – 다른 플레이어의 문을 잠글 수 있다. (이미 열쇠를 통해 한번 이상 잠금 해제 상태인 문만 가능)

상자 – 스페이스 바를 눌러 열 수 있으며, 상자를 수색할 때 간단한 미니게임이 나오며 미니게임에 실패하면 열쇠를 얻을 수 없고, 성공하면 얻을 수 있다.

몬스터 – 맵에 몬스터가 돌아다니고, 플레이어를 발견하면 쫒아온다. 몬스터와 부딪힌 플레이어는 간단한 미니게임을 해야 하고, 성공하면 열쇠를 주고 실패하면 일정 시간 동안 기절에 걸린다.

낮, 밤 – 60초를 주기로 낮이 되고 밤이 된다. 밤이 되면 시야가 어두워지며, 몬스터가 더 많이 생성된다. 그리고 낮, 밤이 바뀔 때 마다 추가적으로 상자와 몬스터가 생성된다.

에어 드랍 – 특정 주기 마다 랜덤으로 어느 한 곳에 에어 드랍이 떨어지며, 에어 드랍에서는 자신의 폭탄 목걸이의 시간을 늘려주는 아이템이나, 다른 플레이어의 문을 잠글 수 있는 자물쇠를 얻을 수 있다.

1대1 – 플레이어는 다른 플레이어와 근접 시 1대1 신청을 걸 수 있으며 간단한 미니게임을 통해 이긴 사람은 다른 사람의 열쇠를 빼앗을 수 있고, 진 사람은 자신의 폭탄 목걸이 초가 줄어든다.

(추가 논의 필요)