**IT&미콘 경진대회 기획안 (가)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***@2021.09.05***   |  |  | | --- | --- | | **플랫폼** | PC | | **게임 컨셉 키워드** | 탑뷰, 슈팅, 퍼즐, 싱글 플레이, 3D, 런&건, 스코어 어택 | | **게임 디자인 키워드** | 미니고어, 원신, RGB, 박스헤드 |   **- 기본 규칙 10**  **1)** ‘콜로세움’ 형태의 가둬진 맵에서 무한히 몰려오는 적들을 상대로 전투를 벌인다.  **2)** 적에게 공격을 받을 때마다 생명력을 1칸씩 잃게 된다. 모든 생명력을 잃으면 게임이 종료된다.  **3)** 플레이어는 탄환에 자신이 원하는 속성 1개를 적용해 사용할 수 있다.  **4)** 일부 적들은 무작위로 선정된 1개의 속성을 지니고 있다.  **5)** 플레이어는 하나의 무기만 사용할 수 있으며, 재장전 없이 사격할 수 있다.  **6)** 플레이어는 승리할 수 없으며, 플레이어가 사망해야 게임이 종료된다.  **7)** 무작위로 등장하는 아이템을 획득하면, 다른 종류의 무기를 획득하거나, 다양한 추가 능력치 효과를 얻을 수 있다.  **8)** 탄환에 속성을 적용해 적을 공격하면 속성 효과가 부여된다. 속성이 부여된 적에게 다른 속성 탄환으로 다시 공격할 경우, 상성관계에 따라 시너지 효과가 발동한다.  **9)** 속성이 부여된 적에게 플레이어가 공격을 받을 경우, 속성 효과가 플레이어에게 적용될 수 있다.  **10)** 적의 종류는 체력이 낮고 근접 공격을 하는 ‘일반 몬스터’, 일반 몬스터와 동일하되, 1개의 속성 효과를 가진 채 스폰되는 ‘속성 몬스터’, 원거리 공격이 가능한 ‘보스 몬스터’로 나눠진다.  **- 맵**  **1) 기본 정의**  🡪 모든 맵은 ‘콜로세움’ 또는 ‘경기장’과 같이 흐름이 있는 공간이 아닌, 제한된 하나의 공간으로 디자인된다.  🡪 플레이어는 맵을 벗어날 수 없으며, 적들은 맵 사방에서 무작위로 플레이어를 향해 접근한다.  **2) 맵 크기**  🡪  **3) 맵 종류 및 수**  🡪 데모 버전 제작이 기준이므로, 맵 종류는 1개로 한다.  ***맵 컨셉은 제작에 사용할 에셋에 따라 달라질 예정***  **- 적**  **1) 기본 정의**  🡪 적의 종류는 **‘일반 몬스터’,** **‘보스 몬스터’, ‘속성 몬스터’**로 나눠진다.  🡪 일반 몬스터와 속성 몬스터는 근접 공격만 가능하며, 보스 몬스터는 플레이어와 동일하게 총기를 사용할 수 있다.  **2) 일반 몬스터**  🡪 근접 공격만 가능하며 체력이 낮지만, 빠른 속도와 압도적인 물량을 자랑한다.   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** | 근접 공격 | | | | | | | **능력치** | **생명력** | 15 | **기동력** | 50 | **공격력** | 하트 1칸 | | **처치 시 부여되는 스코어** | | | | | | 50P |   **3) 보스 몬스터**  🡪 플레이어와 동일하게 생긴 외형의 적. 체력이 높고 무기를 다룬다.   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** | 3연발 라이플 | | | | | | | **능력치** | **생명력** | 250 | **기동력** | 30 | **공격력** | 하트 2칸 | | **처치 시 부여되는 스코어** | | | | | | 500P |   **4) 속성 몬스터**  🡪 무작위로 선정된 속성 효과를 지니고 있는 몬스터. 일반 몬스터보다 더 강력하다.   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** | 속성 효과가 부여된 근접 공격 | | | | | | | **능력치** | **생명력** | 25 | **기동력** | 60 | **공격력** | 하트 1칸 | | **처치 시 부여되는 스코어** | | | | | | 80P |   **- 플레이어**  **1) 기본 정의**  🡪 플레이어는 적에게 공격을 받을 때마다 하트를 소모한다. 모든 하트가 소모되면 플레이어는 사망한다.  🡪 플레이어는 한 번에 하나의 무기와 하나의 탄환 속성만 사용할 수 있다.  🡪 플레이어의 기본 무기는 무한 탄창이며, 재장전이 불필요하다.  🡪 탄환 속성은 게임 도중 제한 없이 자유롭게 변경 가능하다.  **2) 플레이어 기본 사양**   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **무기** | 서브 머신건 (SMG) | | | | | | | **능력치** | **생명력** | 하트 5칸 | **기동력** | 30 | **공격력** | 3 |   **- 아이템**  **1) 기본 정의**  🡪 아이템은 플레이어가 전투를 진행하며 무작위로 획득할 수 있다.  🡪 아이템의 종류는, 무기, 능력치 회복, 능력치 추가로 나눠진다.  🡪 모든 아이템은 사용 횟수 또는 사용 시간 등의 제한 요소가 적용된다.  🡪 아이템은 획득 즉시 바로 적용된다.  🡪 모든 아이템은 중복 적용 또는 효과가 플레이어 능력치의 한계를 넘어설 수 없다.  **2) 아이템 종류**  **🡪 산탄총:** 강력하지만, 발사 시 1초 딜레이가 있다.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **이름** | 산탄총 아이템 (SG\_Item) | | | | | **능력치** | **1발 당 공격력** | 15 | **장탄 수** | 20 |   **🡪 어썰트 라이플:** 3연발 사격이 가능하다.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **이름** | 어썰트 라이플 아이템 (AR\_Item) | | | | | **능력치** | **1발 당 공격력** | 5 | **장탄 수** | 20 |   **🡪 미니건:** 매우 강력하지만, 장착 시 속도가 1.5배 느려진다.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **이름** | 미니건 아이템 (MG\_Item) | | | | | **능력치** | **1발 당 공격력** | 30 | **장탄 수** | 500 |   **🡪 로켓 발사기:** 1발만 사용 가능하지만, 모든 종류의 적들을 즉사할 수 있다.   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **이름** | 로켓 발사기 아이템 (RPG\_Item) | | | | | **능력치** | **1발 당 공격력** | 1000 | **장탄 수** | 1 |   **🡪 체력 회복:** 플레이어의 생명력을 회복한다.   |  |  | | --- | --- | | **이름** | 생명력 회복 아이템 (Heal\_Item) | | **능력치** | 하트 +1칸 |   **🡪 장갑판:** 플레이어에게 재충전할 수 없는 추가 생명력 2칸을 부여한다.   |  |  | | --- | --- | | **이름** | 장갑판 아이템 (armor\_Item) | | **능력치** | 하트 2칸 추가 |   **- 속성**  **1) 기본 정의**  🡪 플레이어는 속성 1개를 탄환에 적용해 사용할 수 있다.  🡪 ‘속성 몬스터’는 무작위로 선정된 1가지 속성을 지니고 있다.  🡪 플레이어가 속성이 적용된 탄환으로 몬스터를 공격하면 해당 속성의 효과가 적용된다.  🡪 속성이 부여된 적(속성 몬스터 or 속성 탄환에 피격된 몬스터)들을 다른 속성의 탄환으로 공격할 경우, 상성 관계에 따라 시너지 효과가 발동된다.  🡪 적과의 상성 관계가 성립되지 않으면 무기에 따른 대미지만 부여된다.  🡪 플레이어가 속성을 지닌 적에게 공격받을 경우, 적과 동일하게 속성 효과가 적용된다.  🡪 속성 조합은 최대 2개까지 가능하다.  🡪 속성 조합을 통해 시너지 효과가 발동되거나, 적이 사망할 경우, 속성 부여가 해제된다.  **2)** **속성 종류**  **🡪 전기(자색):** 피격 시, 1.5초간 이동 속도가 2배 감소한다.  **🡪 화염(적색):** 피격 시, 2초간 지속 대미지를 부여한다.  **🡪 얼음(청색):** 피격 시, 1초간 움직이거나 공격할 수 없다.  **3) 속성 조합**  **🡪 (전기 + 얼음):**  **🡪 (전기 + 불):**  **🡪 (불 + 얼음):**  **- 인 게임 컨셉 아트** |