

## GIGDC2020 상세기획서

## 참가신청서(기획부문) 작성 방법

1. 작성 후, 최종 파일은 PDF 형태로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
2. 작성 시, 폰트(맑은고딕)와 폰트크기(11pt) 등 서식 준수하여 주시기 바랍니다.
3. 항목별로 글자 수와 페이지 수 제한은 없으나 양식별 작성분량을 준수하여 주시기 바랍니다.
  - (양식1) 요약기획서 작성분량 : 5장 이내
  - (양식2) 상세기획서 작성분량 : 20장 이내

각 항목에 따라서 20장 이내로 작성하여 주시기 바랍니다.

## 1. 게임 상세 소개

## 세부타겟

## . 싱글플레이 (연령층 = 8 ~ 12(아동), 라이트게이머)

- 싱글플레이는 아동을 겨냥하여 흥미로우면서 긍정적인 스토리로 해당 연령층을 적극적으로 끌어들임
- 난이도를 나누어 컨트롤 능력이 부족한 어린 친구들과 과 게임을 쉽게 즐기고 싶은 사람이 게임을 찾게 함
- 어려움 모드는 도전 정신을 불러 일으키게 세부조정하여 난이도 밸런스를 맞춤

## . 멀티플레이 (연령층 = 12 ~ 17(청소년), 헤비게이머)

- 멀티플레이는 경쟁심이 강하면서 적극적인 플레이어들을 겨냥하여 해당유저들을 끌어들임
- 랭킹 시스템을 추가하여 더욱 경쟁심을 불러 일으키고 방 만들기 시스템을 적용해 친구와도 즐길 거리를 마련함

## . 등급

- 전체이용가

## . 게임엔진

- 유니티3D

## . 게임플랫폼

- 안드로이드 및 IOS
  - 유니티엔진을 이용한
 다양한 안드로이드 및 IOS  
버전 지원

## 가격정책

- 부분유료화

## 경쟁게임 (20년 6월 기준)

- 카트라이더 러쉬
- 쿠키런
- 아스팔트 시리즈

## 차원

- 2D, 부분3D

## 스토리

### 싱글플레이스토리진행

- 스테이지 시작 전 캐릭터 간의 대화를 통하여 스토리가 진행
- 싱글플레이는 팀전으로 진행되는데, 마라톤 중 경쟁자들과 동맹 캐릭터 간의 상호작용을 통하여 스토리 진행 상황을 알려줌
- 대부분의 각 스테이지 마다 캐릭터가 다를 수도 있고 스텟은 임의로 설정되어 있어 플레이어는 조정이 불가능함

### 멀티플레이스토리진행

- 튜토리얼을 통과하여 일정 플레이어레벨이 되면 간단한 명분을 통해서 멀티플레이로 자연스럽게 넘어감
- 싱글플레이에 존재하는 캐릭터를 이용해 멀티플레이도 진행

### 배경스토리

#### . 기간

- 2040년 여름 (지구와 다른 세계관)

#### . 스토리

- 인류는 급속한 발전을 통해 비로소 거대한 문명을 이룩하게 되었고 인공지능의 발전이 계속되어 스스로 사고할 수 있는 인공지능의 개발이 막바지에 이르던 때였다. 하지만 인공지능을 반대하는 사람도 매우 많은데 울프데릭 스누키 라는 사람을 주축으로 인공지능을 반대하는 시위를 전 세계적으로 진행하였다. 또한 스누키는 인공지능을 막으려면 인공지능에 동화되려는 사람들을 막아야 한다고 생각하고 있었는데 최근 사이보그 열풍이 불면서 사람들이 자신의 뇌에 기계를 붙이거나 전신을 모두 기계로 바꾸는 등 더는 사람이라고 할 수 없는 경지에 이르게 된 예도 있었다. 이 시점에서 올림픽은 사람들이 온전하던 때 보다는 확실히 쇠퇴했고 이에 대항하여 스누키는 사이보그 열풍을 근절시키기 위해 생체 능력의 힘을 보여주자며 어마어마한 상금을 내건 장기대회를 개최하게 되었다. 주 종목은 전부터 다른 동물에 비해 뛰어났던 인간의 능력인 지구력을 잘 보여줄 수 있는 마라톤이었다. 이 마라톤은 경기 한 번에 최대 300명부터 최소 20명까지 참여할 수 있으며 팀전으로 진행되었다. 그리고 사람들끼리의 가벼운 충돌이나 방해는 암묵적으로 허용되었으며 뛰기를 멈추는 사람은 탈락하는 방식이었다.

### 시즌1스토리

#### . 인물

- 라트(주인공), 라트 부모님, 후더(주인공 친구)

#### . 시즌1 스토리

- 라트는 비교적 가난한 부모님 사이에서 태어났지만 유년시절은 행복이 가득했다. 하지만 시간이 흐르면서 하트는 청소년기에 접어들었고 세상은 눈 깜짝할 새 바뀌었는데 매우 아쉽게도 하트 가정은 상황이 좋지 못하였다. 신분이 다시 생겼다고 할 정도로 심한 빈부 격차와 차별, 독재정권, 석유 고갈로 인한 세계대전 등 나쁜 일만 일어나는 듯 보였다. 하지만 라트는 4대째 외동아들이라는 이유로 전쟁 참전에서 제외되었는데 전쟁에 참전하지 않는 것도 하트에는 고통만 불러일으키고 말았다. 전쟁이 끝난 후 돌아오지 않는 자들에 대한 절망감은 차라리 전쟁에서 죽는 게 낫다는 생각마저 들게 하였고 일상생활이 불가능할 정도로 우울증을 앓게 된다. 이런 상황에서도 그의 부모님은 힘을 불어넣어 주었으며 전쟁에서 돌아온 친구도

그가 다시 행복해 지기를 바라며 적극적으로 도와주었다. 하트가 삶의 희망을 찾아가고 있던 중 하류층 시민들에게 상당한 지지를 받는 개혁자가 생겼는데 그 사람이 바로 울프데릭 스누키였다. 스누키는 하류층 출신이었으며 이렇게 삭막한 현실에 절망하였고 인공지능의 발전을 막아 하류층 사람들의 일자리를 지키려는 목적이 있었다. 하류층 사람들은 자신의 신분이 낮은데도 목소리를 내는 스누키를 보고 감탄하였고 그들 속에 있던 목소리를 조금씩 꺼내기 시작하였다. 그리고 라트도 그중 한 명이었는데 스누키에 매료되어 그가 하류층의 생존권을 보장하기 위해 실천하는 정책을 지지하며 참여하려고 노력하였다. 그리고 스누키가 진행하는 대형 프로젝트인 마라톤 대회도 역시 예외는 아니었다. 하트는 대회가 시작되기 전에 마라톤 훈련에도 열심히 참여하였으며 확고한 신념과 의지 덕분에 스누키 측근의 관심을 받기도 하였다. 그리고 라트는 관심에 보답이라도 하듯 연습에 열심히 참여해 좋은 성적을 내기도 하였다. 그리고 그의 친구도 함께 연습하며 라트의 힘이 돼주었다. 하지만 마라톤 대회에는 참여 기준이 명확하지 않아 일부 상류층도 지원하게 되었는데.....

## 수익창출

---

### 다이아

- 각종 이벤트나 결재를 통해 획득이 가능한 게임 내 재화

### . 스킨가차

- 현금지출을 하지 않아도 꾸준히 플레이 하면 얻을 수 있는 다이아를 이용해 몇 번 이용하게 하면서 수집 욕을 자극해 유저들의 현금지출을 유도
- 각 이벤트마다 스킨이 출시되어 각 유저들의 취향에 맞는 스킨을 출시해 지출을 유도
- 가차를 한번 시도할 시 지급하는 메달을 통해 일정 다이아를 쓸 시 원하는 스킨을 확정적으로 획득이 가능한 시스템 도입

### . 패키지

- 게임 내 재화를 모아 캐릭터를 구매해야 하는데 이것이 답답한 유저들을 위한 패키지를 도입
- 패키지는 다이아로 구매가 가능하며 패키지 내용물로는 게임내 재화, 가차권, 캐릭터, 레벨 증가 아이템 등이 있음

### . 광고

- 광고는 넣지 않을 계획이지만 생각보다 게임 규모가 작아지거나 다른 이유가 생기는 경우에 넣을 수 있음
- 광고는 게임을 시작하고 게임을 끝 시 필연적으로 광고 시청
- 광고를 보면서 일정시간을 채우면 다이아를 지급하는 시스템 추가

### . 콜라보

- 지속적으로 다른 게임들과 콜라보를 시도하려고 할 것임
- 콜라보를 이용하여 일정 기간에만 획득 가능한 캐릭터나 스킨 추가

## 게임규칙

---

- 게임을 중도에 포기할시 2분 정지
- 불법프로그램 사용 시 영구정지
- 게임 버그를 악용할 시 경고 한번 후 영구정지

## 2. 게임 기획 의도

1. 운동을 주로 뛰는 운동을 많이 하는데 뛰기만 하면 지루하기도 하여 한번 몇 시간기고 계속 뛰어 일반 사람이 지루할 수도 있는 마라톤을 재미있게 만들어 보자는 의도로 게임 기획을 구상
2. 기존 레이싱 게임들에서 전형적인 느낌인 속도감도 반영하여 기존 레이싱 게임의 장점은 살라면서 머리를 쓰는 게임이 없는지 생각
3. 또한 머리를 쓰면서도 지루하지 않고 역동적인 게임을 구상

## 3. 타 게임과의 차별화 및 방향

### 아기자기한 텍스처

- 텍스처는 픽셀그래픽으로 설정하여 아기자기함을 느끼게 하고 어린 연령층들을 끌어들이м

### 속도감을 위한이펙트

- 3인칭 2D게임은 속도감을 기본 텍스처 만으로는 속도감 표현이 어렵기 때문에 모션블러 효과와 다양한 캐릭터 이펙트를 적극적으로 이용

### 싱글과 멀티의 분화

- 싱글플레이와 멀티플레이가 게임 하나에 동시에 존재하여 다양한 유형의 유저들을 끌어들이м

### 캐릭터 커스터마이징

- 캐릭터 커스터마이징 시스템을 통해 레벨이 증가할 때마다 유저들이 원하는데로 자기 게임 플레이 유형을 정하여 스텟을 분배 그리고 다양한 스킨들과 고유 특성을 가진 캐릭터들이 존재하여 자기만의 캐릭터를 가진다는 느낌을 받을 수 있음

### 맵의 환경

- 계절, 지형, 자연재해, 낮밤, 날씨 등등 다양한 자연요소가 존재하여 캐릭터에 따라 디버프와 버프가 존재함 이에 따라 매판마다 지루하지 않게 변수가 존재하게 되어 총 플레이시간을 증대

### 미니게임, 복불복

- 레이싱 게임에 다양한 미니게임과 복불복을 통해 게임의 긴장감을 조성하고 두뇌 활동 활성화 하여 게임의 판도를 결정

### 유저 상호작용

- 가까운 유저들간의 감정표현이 가능하고 아이템으로 방해가 가능하여 유저들간의 경쟁심 활성화 그리고 서로 다른 팀이더라도 협력이 가능해 또 다른 변수를 생성

## 4. 게임 플레이 방식

### 게임모드

- 멀티플레이는 게임 모드가 세분화되어있음
- 모든 게임 모드는 아래 있는 기본 게임모드를 기반으로 조금씩 바뀌게 됨
- 싱글에서는 스토리에 따라 게임 모드가 바뀌게 됨
- 친구들과 하거나 혼자 플레이가 원하는데로 가능하게 방생성 기능도 존재
- 방 생성은 커스텀이 가능한데 다양한 확률을 줄이거나 늘리기가 가능하여 더욱 유동적인 게임이 가능

### 기본모드

1. 처음에 플레이어들에게 달릴 장소의 지형과 거리, 날씨 등의 정보를 제공해 준다.  
정보를 제공 받은 플레이어들은 준비시간에 자기의 상황과 맞는 캐릭터와 장비를 선택하여 게임 준비를 마쳐야 한다.
2. 플레이어는 조이스틱을 이용해 마라토너의 x좌표를 이동시키거나 달리고 멈추게 할 수 있고 점프 버튼을 사용하여 장애물을 피하는 방법도 가능하다. 배급소에 방문해 복불복이나 미니게임을 수행하여 이기게 되면 식량 배급을 받아 체력을 채워야 결승점에 통과가 가능하다.
3. 체력이 모두 다하거나 중간에 나가 포기하게되면 마지막 결승점까지 다양한 경우의 수에 따라 1등 2등 3등까지 결정되고 게임 한 판은 모든 주자가 탈락하거나 들어와야 비로소 한 판이 된다.

### 게임모드종류

#### . 스피드전

- 다른 유저들을 방해하는 것이 불가능함
- 전체적인 게임의 템포가 빨라짐 전력질주 30% 상승 달리기 속도 20% 상승
- 체력을 채울 수 있는 배급소가 주는 음식을 받을 수 있는 확률이 상승
- 아이템 에너지드링크 추가

#### . 스피드런

- 다른 맵들이 무작위로 달라지는 것과 달리 정해진 맵에서 혼자 달려 시간을 측정해 랭킹이 산출됨
- 각 시즌마다 맵이 변경됨
- 시즌마다 100등까지 좋은 보상이 주어지고 전 유저의 100등 ~ 50%까지 괜찮은 보상 50% ~ 100% 까지는 흔한 보상이 주어짐
- 정해진 맵 반응이 좋으면 개인전, 팀전으로도 출시 가능

#### . 대재앙

- 환경변화 빈도와 자연재해 횟수가 대폭 증가
- 지진, 화산폭발 자연재해 추가
- 균열, 용암, 낙석, 잔해 장애물 추가

#### . 폭식

- 배급소의 빈도가 증가
- 밥, 고기 아이템 추가

- 체력이 모두 차 있을수록 달리기속도와 전력질주 속도가 비례적으로 감소
- 격한운동 버튼이 추가되 체력을 감소 시킬 수 있음

#### . 팀전

- 싱글플레이는 주로 팀전모드임 또 어떤 캐릭터와 출전 할지 선택이 가능함
- 20대 20(2파전), 2인 팀전, 4인 팀전이 존재함
- 팀전에는 팀원과의 상호작용 UI가 개인전보다 더 세분화 되어 있으며 팀원들 간에 아이템을 전달하고 같이 뛰어 체력을 아끼는 등의 상호작용이 추가
- 추후 팀으로 즐길 수 있는 미니게임이 추가

캐릭터

스텝

- 1스텝점수로 스텝을 하나 올릴 수 있음
- 레벨이 1상승시 스텝점수 1제공
- 기본 캐릭터는 10레벨로 시작하며 따로 설정된 스텝을 가지고 시작함
- 스텝상의 모든 퍼센테이지는 합연산으로 처리됨

레벨

- 30CLv가 최대레벨

고유능력

- 기본 캐릭터는 고유능력이 대부분 없을 예정
- 좋은점도 있지만 나쁜점도 존재
- 캐릭터마다 다름
- 기본 스텝과 중첩이 가능

체력

- 체력 최대치가 증가
- 1스텝당 0.5% 증가

달리기 속도

- 달리기 속도 최대치가 증가
- 1스텝당 1% 증가
- 전력질주 스텝과 중첩 안됨

전력질주

- 전력질주 속도 최대치가 증가
- 1스텝당 1% 증가
- 달리기 속도와 중첩 안됨

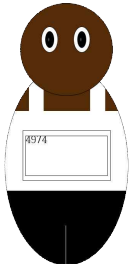
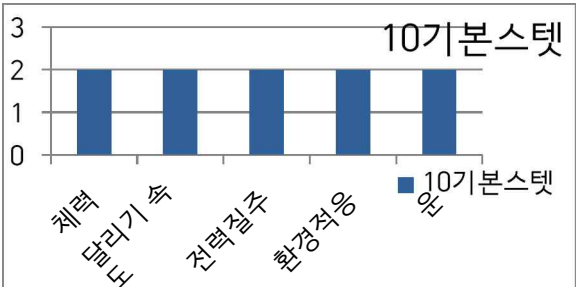
- 현재 캐릭터 텍스처는 간소화한 것임을 밝힘

환경적응


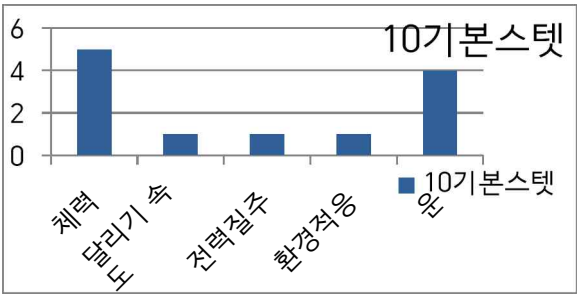
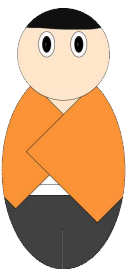
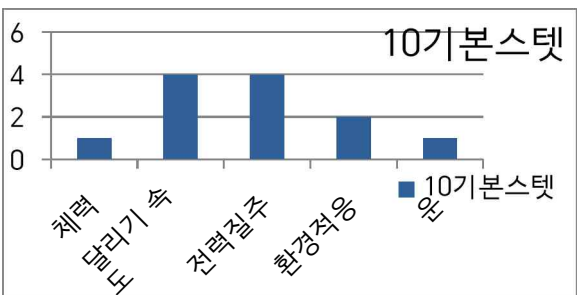
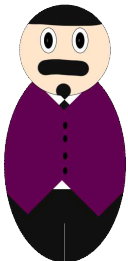
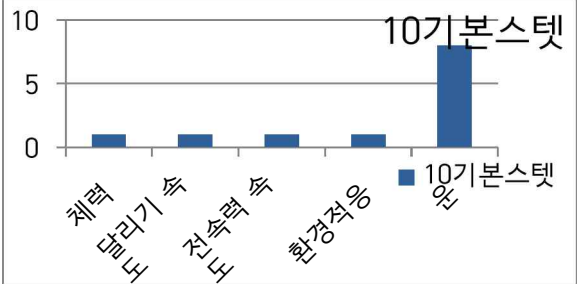
- 대부분의 환경에 대한 패널티 감소
- 1스텝당 0.5% 감소
- 예 : 환경적응이 2스텝일시 환경 패널티에서달리기 속도 20% 감소 -> 19% 감소

운

- 복불복에서 이길 확률 상승
- 1스텝당 0.3% ~ 1% 무작위로 증가 (판마다 다름)
- 예 운이 2스텝일시 운 증가  
첫째판 0.3 + 0.3 = 0.6% 증가  
두번째판 1 + 1 = 2% 증가

	캐릭터	세부사항
라트		



후드		 <table><caption>후드 10기본스텝</caption><thead><tr><th>구분</th><th>10기본스텝</th></tr></thead><tbody><tr><td>체력</td><td>5.0</td></tr><tr><td>달리기 속</td><td>1.0</td></tr><tr><td>전력질주</td><td>1.0</td></tr><tr><td>환경적응</td><td>1.0</td></tr><tr><td>운</td><td>4.0</td></tr></tbody></table>	구분	10기본스텝	체력	5.0	달리기 속	1.0	전력질주	1.0	환경적응	1.0	운	4.0
구분	10기본스텝													
체력	5.0													
달리기 속	1.0													
전력질주	1.0													
환경적응	1.0													
운	4.0													
보이드		 <table><caption>보이드 10기본스텝</caption><thead><tr><th>구분</th><th>10기본스텝</th></tr></thead><tbody><tr><td>체력</td><td>1.0</td></tr><tr><td>달리기 속</td><td>4.0</td></tr><tr><td>전력질주</td><td>4.0</td></tr><tr><td>환경적응</td><td>2.0</td></tr><tr><td>운</td><td>1.0</td></tr></tbody></table>	구분	10기본스텝	체력	1.0	달리기 속	4.0	전력질주	4.0	환경적응	2.0	운	1.0
구분	10기본스텝													
체력	1.0													
달리기 속	4.0													
전력질주	4.0													
환경적응	2.0													
운	1.0													
스누키		 <table><caption>스누키 10기본스텝</caption><thead><tr><th>구분</th><th>10기본스텝</th></tr></thead><tbody><tr><td>체력</td><td>1.0</td></tr><tr><td>달리기 속</td><td>1.0</td></tr><tr><td>전력질주</td><td>1.0</td></tr><tr><td>환경적응</td><td>1.0</td></tr><tr><td>운</td><td>8.0</td></tr></tbody></table> <p>고유능력</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 복불복 운 5% 증가</li><li>- 전력질주 속도 5% 감소</li></ul>	구분	10기본스텝	체력	1.0	달리기 속	1.0	전력질주	1.0	환경적응	1.0	운	8.0
구분	10기본스텝													
체력	1.0													
달리기 속	1.0													
전력질주	1.0													
환경적응	1.0													
운	8.0													

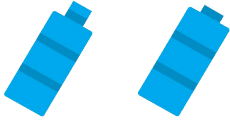
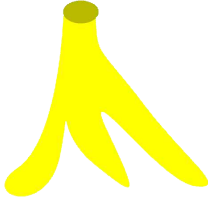

## 체력 및 아이템



### 체력

- 체력은 달리고 있기만 해도 줄어듦
- 절대 식량 보급 없이 결승점까지 통과 불가능
- 전력질주를 하거나 달리는 상황에 방해가 받으면 더욱 많이 줄어듦
- 다른 게임과는 다르게 체력과 스테미너가 합쳐져있음
- 만약 체력이 모두 소진되면 게임오버


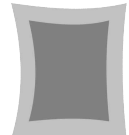
### 아이템

- 가져갈 수 있는 아이템은 없으며 모두 게임 중 필드에서 획득이 가능함
- 아이템 획득 순서와 사용 순서는 무관
- 스텟상의 모든 퍼센테이지는 합연산으로 처리됨 아이템은 곱연산
- 설치할 수 있는 장애물은 설치 버튼을 누른 뒤 약 0.5초 뒤에 활성화됨
- 체력 증가는 전체체력에 비례하여 증가
- 아이템은 캐릭터 고유스텟에 따라 최대 3개 최소 2개 휴대 가능

	참고사진	설명
물통		<ul style="list-style-type: none"><li>- 일반 식량 보급소에서 복불복을 통해 획득 가능</li><li>- 획득하여 섭취할 시 전체 체력의 10% 회복</li><li>- 남은 물통은 장애물로 설치하여 다른 유저들을 방해 가능</li><li>- 방해당한 유저는 체력 3% 감소</li></ul>
바나나		<ul style="list-style-type: none"><li>- 일반 식량 보급소에서 복불복을 통해 획득 가능</li><li>- 획득하여 섭취할 시 전체 체력의 15% 회복</li><li>- 남은 바나나껍질은 장애물로 설치하여 다른 유저들을 방해 가능</li><li>- 방해당한 유저는 체력 3% 감소</li></ul>
빵		<ul style="list-style-type: none"><li>- 빵 보급소에서 복불복을 통해 획득 가능</li><li>- 획득하여 섭취할 시 전체 체력의 25% 회복</li><li>- 섭취 시 30초동안 달리기 속도 5% 감소 및 전력질주 속도 20% 감소</li></ul>

콜라		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콜라 배급소에서 복불복을 통해 획득 가능</li> <li>- 획득하여 섭취할 시 전체 체력의 15% 회복</li> <li>- 섭취 시 10초 동안 전력질주 속도 15% 증가</li> <li>- 이후에는 20초 동안 달리기 속도, 전력질주 속도 각각 10%씩 감소</li> <li>- 남은 물통은 장애물로 설치하여 다른 유저들을 방해 가능</li> <li>- 방해당한 유저는 체력 3% 감소</li> </ul>
돌		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 돌에 가까이 다가가 캐릭터에게 근접 하였을 때 순간 생기는 '획득' 키를 누르면 획득 가능</li> <li>- 방해 당할 시 체력 2% 감소</li> <li>- 자신과 일직선 상에 있는 유저에게 던져 방해 가능</li> <li>- 맞은 유저는 체력 2% 감소</li> </ul>

계절 아이템

	참고사진	설명
아이스크림		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 여름 계절 한정 아이템</li> <li>- 일반 배급소에서 복불복을 통해 획득 가능</li> <li>- 체력 10% 회복</li> <li>- 섭취 시 10초동안 달리기 속도, 전력질주 속도 5% 증가</li> <li>- 1분 동안 섭취하지 않을 시 녹아 없어짐</li> </ul>
핫팩		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 겨울 한정 아이템</li> <li>- 일반 배급소에서 복불복을 통해 획득 가능</li> <li>- 사용 시 1분 동안 환경적응 30% 증가</li> </ul>

## 환경 및 장애물

### 환경(계절, 지형, 자연재해, 낮밤, 날씨)

- 환경에 대한 패널티의 퍼센테이지는 기존 능력치의 곱연산으로 처리함
- 환경 패널티 중복은 합연산으로 처리함

#### . 계절

##### [봄]

패널티 없음

##### [가을]

패널티 없음

##### [여름]

- 체력 10% 감소

##### [겨울]

- 달리기 속도, 전력질주 10% 감소

#### . 지형

##### [숲]

- 달리기 속도, 전력질주 10% 감소
- 장애물 나무뿌리, 돌 추가

##### [평지]

- 패널티 없음
- 장애물 돌, 허들 추가

##### [도로]

- 달리기 속도, 전력질주 10% 증가
- 장애물 돌, 허들 추가

##### [산]

- 달리기 속도, 전력질주 20% 감소
- 장애물 돌, 돌부리, 나무뿌리 추가

##### [빙산]

- 달리기 속도, 전력질주 20% 감소
- 미끄러짐 효과(전력질주 시 천천히 가속하고 천천히 멈춤) 추가
- 장애물 크레바스 추가

##### [시가지]

- 달리기 속도, 전력질주 10% 감소
- 장애물 전선, 허들 추가

#### . 날씨

- 일기예보 창에 미리 예보되어 대비 가능
- 판당 최대 2번 바뀔 수 있음

##### [비]

- 달리기 속도, 전력질주 5% 감소
- 장애물 물웅덩이 생성

##### [맑음, 흐림]

- 패널티 없음
- 장애물 생성 없음

##### [눈]

- 겨울 계절에만 내림
- 달리기 속도, 전력질주 10% 감소
- 장애물 숨겨진(a) 생성  $a = \text{각 지형의 장애물}$

##### [안개]

- 시야 10% 감소

. 자연재해

- 랜덤으로 발생 빈도는 매우 낮음
- 30초에서 1분동안 지속
- 각 상황에 어울리는 자연재해 출현

[폭우]

- 비 날씨에 발생
- 달리기 속도, 전력질주 30% 감소
- 장애물 큰 물웅덩이 생성

[태풍]

- 비, 흐림 날씨에 발생
- 달리기 속도, 전력질주 40% 감소
- 숲, 시가지, 도로 지형에서 장애물 쓰러진 (a) 생성 a = 나무, 가로등

[산사태]

- 산 지형에 발생
- 기본 패널티 없음
- 장애물 굴러다니는 돌 생성

[폭설]

- 눈 날씨에 발생
- 달리기 속도, 전력질주 15% 감소
- 장애물 쌓이는 눈 생성

. 낮밤

[낮]

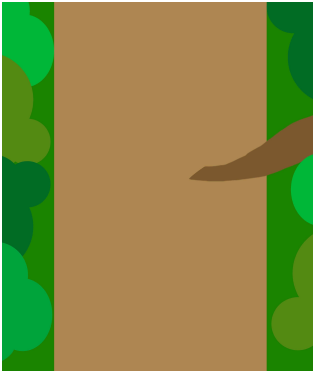
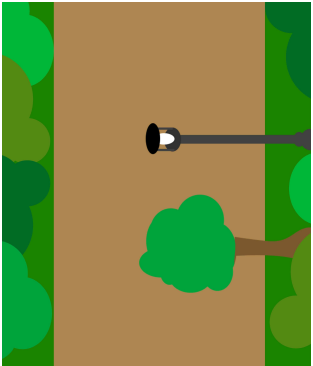
- 패널티 없음






[밤]

- 시야 20% 감소

장애물

- 아이템 설명 창에서 설명한 장애물은 생략

	참고사진	설명
나무 뿌리		<ul style="list-style-type: none"><li>- 숲, 산 지형에 출현</li><li>- 모서리에서부터 길게 뻗어있음</li><li>- 방해당할 시 체력 5% 감소</li><li>- 출현 빈도 보통</li></ul>
쓰러진것		<ul style="list-style-type: none"><li>- 숲, 산, 시가지 지형에서 태풍이 발생할 시 유저의 시야가 닿지 않는 곳에서 생성</li><li>- 나무뿌리보다는 더 길게 나와있음</li><li>- 방해당할 시 체력 6% 감소</li></ul>

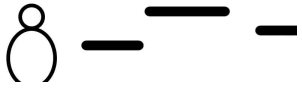
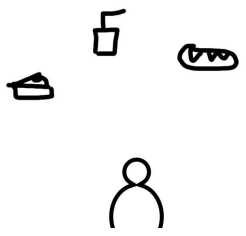
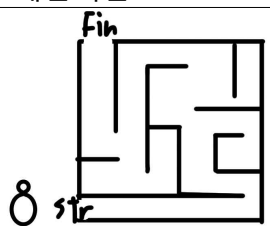
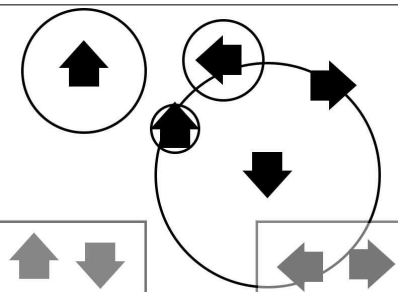
돌부리		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산 지형에 출현</li> <li>- 돌보다 크기 때문에 집을 수 없음</li> <li>- 방해당할 시 체력 3% 감소</li> <li>- 출현 빈도 빈번</li> </ul>
허들		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 평지, 도로, 시가지에 출현</li> <li>- 방해당할 시 체력3% 감소</li> <li>- 쓰러지면 쓰러진 허들 생성</li> <li>- 쓰러진 허들에 방해당할 시 체력 1% 감소</li> <li>- 출현 빈도 보통</li> </ul>
쌓인 눈		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭설 시 출현</li> <li>- 폭설 시 쌓인 눈이 생성되면 1분 30초간 달리기 속도, 전력질주 20% 감소</li> <li>- 1분 30초 후 큰 물웅덩이 생성 후 사라짐</li> <li>- 폭설 후에는 눈이 오지 않음</li> </ul>
웅덩이		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비, 폭우 눈이 녹을 시 출현</li> <li>- 큰 웅덩이가 더 큼</li> <li>- 지나갈 시 달리기 속도, 전력질주 10% 감소</li> </ul>
크레바스		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 빙산 지형에 출현</li> <li>- 방해 당할 시 체력 20% 감소</li> </ul>

## 미니게임

### 미니게임

- 배급소에서 음식을 배급받을 시 필수적으로 거쳐야 하는 시스템
- 미니게임은 역전을 위해서 약간의 사행성이 포함된 미니게임도 있을 수 있음
- 각 배급소의 미니게임은 어떠한 플레이어든 같음
- 메인게임인 마라톤에 영향을 많이 끼치는 음식일수록 더 어려운 난이도의 미니게임이 출현

### 미니게임 종류

이름	설명
마라톤 속의 마라톤	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 점프맵을 통과시 배급</li> <li>- 떨어질 시 라이프 감소</li> <li>- 라이프 2</li> <li>- 제한시간 20초</li> </ul>
음식이 하늘에서 내리다	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하늘에서 음식이 내리는데 모서리에 위치한 마라토너를 움직여 음식을 일정 개수만큼 먹으면 배급</li> <li>- 이상한 물건을 먹을 시 라이프 감소</li> <li>- 라이프 2</li> <li>- 제한시간 20초</li> </ul>
막힌 지형	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미로를 시작부터 끝까지 통과하면 배급</li> <li>- 제한시간 10초</li> </ul>
어디로 갈까	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타 리듬게임에 비해 난이도는 쉽게 할 예정</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 원이 모두 쪼그라들어서 해당 모양의 키를 눌러주면 점수가 상승</li> <li>- 모두 쪼그라들고 0.5초가 지나면 라이프 감소 후 사라짐</li> <li>- 원이 해당 모양에 닿지 않았을 경우 클릭할 시 라이프 감소 후 사라짐</li> <li>- 라이프 3</li> </ul>
운명의 주사위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주사위 2개를 굴려 나온 각 숫자의 범위 안에서 지급되는 아이템이 달라짐</li> <li>- 게임 후반에 '반반'과 같은 복불복 부스에서 출현</li> <li>- 합친 숫자 <ul style="list-style-type: none"> <li>. 1~3 이하 = 돌</li> <li>. 4~6 이하 = 차 있는 물통</li> <li>. 7~9 = 바나나</li> <li>. 10~12 = 콜라</li> </ul> </li> </ul>
반반	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각각 50% 50%의 확률을 가져 두 개 중 하나를 선택하면 다음 단계로 바뀜</li> <li>- 텍스처는 간장과 콜라</li> <li>- 게임 후반에 '운명의 주사위'와 같은 복불복 부스에서 출현</li> <li>- 1단계 2단계 3단계로 이루어짐 <ul style="list-style-type: none"> <li>. 1단계 = 차 있는 물통</li> <li>. 2단계 = 바나나</li> <li>. 3단계 = 콜라</li> </ul> </li> </ul>



## 6. 기타 추가사항

### 업데이트

- 이 업데이트 카테고리는 일정 유저들이 생겨야 실현 가능한 것 이거나 자세한 계획이 없는 것을 작성

### . 싱글플레이

1. 각 캐릭터와의 연개 기술을 추가
2. 버프만 해 주는 캐릭터 추가
3. 다른 캐릭터와의 상호작용 효율을 높여주는 상호작용 스텟 추가
4. 게임 직전에 사용 가능한 미래장비 추가

### . 멀티플레이

1. 스킨을 사고 팔 수 있는 경매장 추가
2. 상호작용 스텟 추가