22 / 05 / 18 회의 안건

튜토리얼 개 쥐 고양이 어류 조류 인간 은거지 연구소

스테이지

1. 튜토리얼 스테이지
   1. 하수도
2. 초반 상호작용 튜토리얼 스테이지
   1. 연구소
3. 쥐 특화
   1. 폐공장
   2. 빙의 횟수 +1
4. 고양이 특화
   1. 폐교
5. 개 특화
   1. 설원
   2. 빙의 횟수 +1
6. 어류 특화
   1. 항구
7. 조류 특화
   1. 정글
   2. 빙의 횟수 +1
8. 인간 특화
   1. 폐허 & 군사기지
9. 스토리 절정 스테이지
   1. 부두술사 은거지
   2. 보스전 위주
   3. 빙의 강화 – 의식 있는 개체 빙의 가능
10. 최종 스테이지
    1. 연구소(폐허를 겻들인)
    2. 엔딩

지역 배경 : 시베리아

곰과 대치 – 오랫동안 머물 시 곰 시체 날라와서 사망

보스전 – 살생 비살생 존재,  
살생 – 플레이어가 사살

비살생 – 플레이어는 방치, 요원들이 죽임

거점

1. 마을
2. 숲 지대
3. (연구소)
4. 동굴

* 설원
  + Why 갔는가?
    - 예티 샘플 채취
  + 스테이지 설정
    - 개 특화 스테이지
    - 갑자기 설인(예티)가 쫓아오는 설정
      * 시작하자마자 요원을 집어 던지고 시작
    - 제단은 이미 샘플 다 가지고 있고, 위치도 알고 있음
    - 제단이 일부로 자고 있던 설인을 깨운 설정
    - 등장 가능 오브젝트
      * 개 - Main
        + 시베리안 허스키
      * 사람
        + 요원
        + 한티인

나무 집에서 생활

살아있는 상태

* + - * 고양이
        + 시베리안 포레스트
      * 조류
        + 시베리아 블루 로빈

나무(침엽수) 위에 존재하는 오브젝트 GET

* + - * 어류
        + 묵순
      * 설치류(쥐)
        + 레밍(나그네쥐)
      * 오브젝트
        + 고드름

길을 막는 오브젝트

위에서 떨어지는 고드름

보스 공격 패턴으로도 가능

커다란 고드름 발판

개가 설인 도발

고드름 낙하

썰매타고 탈출

* + - * + 크레바스(구멍난 땅)

히든 루트로 가는 길

함정용 크레바스

연결되는 통로 – 연구소와 연결됨

함정을 피하는 구멍

* + - * + 미끄러지는 땅

애초에 미끄러짐

컨트롤로 극복하세오~

* + - * + 곰덫

인간이 해체해 주어야 함

개가 닿을 시 개는 사용 불가능 상태가 됨

* + - * + 썰매

개가 사용 가능한 특수 오브젝트

중반부 추격전부터 이동에 사용되는 오브젝트

* + - * + 쥳나큰 눈덩이

굴러 떨어지는 눈덩이

플레이어가 피해야 함

* + - * 특수 오브젝트
        + 시베리아 갈색 곰(불곰) [북극곰] – 파괴불가

설인과의 대립으로 시간을 끌어주는 존재

플레이어에게 적대적

무적(죽지 않음)

개의 어그로에 끌림

공격 우선순위

1. 설인

2. 플레이어

3. 그 외

* + - * + 등장 보스

예티

시작 시 추격

파괴 불가

동굴에서 보스전 시작

근접공격 = 포효, 원거리 공격 = 주변 물건을 던지는 공격

원거리 및 근거리 공격을 유도하여 동굴을 부수는 컨셉

개의 도발 적극적인 활용 필요

예티가 공격 할 때마다 흔들려 떨어지는 고드름으로 타격

주인공 혹은 개의 도발을 통해 예티를 고드름 위치로 유인