// 타이노족 – 주인공 마지막 후손

아들이 모종의 사고로 사망, 부두술에서 전설로 내려오던 좀비화를 통해 아버지가 살리고자 했지만, 실패, 그러다가 모 기업에서 부두술에 관심을 갖고 접근, 둘이 컨택하고 합동 연구를 하여 과학적인 힘으로 아들을 되살림. 그러자 기업에서 좀비화가 성공한 것을 보고, 자신들만의 연구 성가로 하기 위해 부두술사의 마을을

1차대전 이후 전쟁에 민감해져 군사력 강화를 위해 미

1. 존엄성 전통 무시하고 무분별하게 학살하자 탈출
2. 전쟁에 쓰인다는 것을 알고 고발. 묵살, 보복으로 부족 및 주인공 사살

아들 시체 보고, 살리기 위해 부두술로 좀비를 만듬(주술적)

아이티를 벗어나서

모 기업 군사기지

연구소

아버지와의 최종 전투장 - 부두술사 은거지

과학집단을 도움을 주던 인물 –

부두쪽은 동물만 얘들은 의식이 있어서 적으로만 등장, 기업쪽은 의식이 없는 생명체만 만들어 낼 수 있음.

기업쪽 언데드는 빙의가 가능 – 좀비 득실득실 장소에서 빙의로 퍼즐 풀기

보스의 경우 그릇의 크기가 너무 커서 빙의로 다 안채워짐

언데드 모든 상호작용오브젝트 상호작용 가능 (주인공을 옮길 수 있다)

어류 제외, 모든 오브젝트는 물건 이동 가능

쥐 물어뜯어서 기계 고장, 대쉬 가능 / 연계용

새(박쥐) 날 수 있다 밤시야가 보인다

ㄴ 손전등 옮기기, 연계해서 불키기

개(늑대, 표범류들 + [고양이(야간용)]) 이속, 점프 !짖어서 어그로

ㄴ짖어서 어그로 끌고 빙의 풀고 탈출

어류 수영, (초음파) 판자 밀고오기 (막혀있는 구멍) 연계용 / 추가 빙의 획득 이후가 주 사용처

구르기 – 잠시 무적 업그레이드 시 무적 시간 증가, 받는 피해 증가

ㄴ 보스전에서의 긴박감을 위해서

* 제단
  + 부두술 + 과학 을 이용한 군단 생성
  + 군단을 강화하고, 자신들만이 사용 할 수 있는 프로젝트 독차지가 목적
  + 아들래미가 알파버전이기에 독점하고 싶은 욕구가 더 높음.
  + 플레이어가 사살을 하고 온다 -> 전투력 측정기 ON
  + 영혼 침식률 -> 노골적으로 좋아함.
    - 연구할 수 있는 개체를 많이 늘리고 왔구나?
    - 부활할 때 에이전트들이 부활 시켜 줌.
      * 세이브포인트에 이송 후, 주사 놓는 모션 놓고 사라짐.
    - 마지막에 설명 충으로 왜 에이전트들이 붙어있었는지, 설명
  + 에이전트들의 시체들 : 중간중간 그들의 관찰일지 확인 가능.
  + 주인공을 보내는 장소가 전부 전투력 테스트를 위한 장소
  + 진짜 미션은 마지막에 부두술사를 죽이는 미션뿐이다.
    - 없어야 될 장소인데 등장 가능. Ex) 삼림에서 기계 철문
* 부두술사
  + 아들내미를 살리기 위해 제단에 협조
  + 그로 인해 제단이 독차지를 위해 마을 몰살
  + 제단과 대치 중 : 근데 회사 측에서만 계속 보여주어 부두술사가 악당이라고 표현
  + 부두술사는 의식이 있는 키메라 좀비를 생성할 수 있다.
  + 대치 중 플레이어가 의문, 얘는 왜 빙의가 안될까..?
  + 죽었을 때 : 죽이고 나서 확인해보니까 아버지고, 살려야 하는 존재.
    - 연구일지를 찾다가 아버지의 유서 및 진행 상황 발견
    - 흑막을 알게 됨
  + 살았을 때 : 아버지 무력화. 죽었을 때와 동일하게 발견.
    - 제단 깨부하고 와서 만남
  + 상점
    - 상인도 만나고, 그냥 업그레이드도 되고?
    - 연구소 상인이 밖으로 나온다.
      * 장점
        + 막 스테이지 상점 설정 용의
        + 회사 분위기에 대한 암시 가능
        + 스토리텔링 용의
      * 단점
        + 뜬금없을 수도 있음
    - 은신처에서 그냥(자동) 업그레이드가 된다.
    - 의식이 있는 개체에 빙의가 가능해진다.
      * 막스테이지 연구원이나 에이전트에게 빙의가 가능.
    - 그냥 업그레이드
      * 장점
        + 진행이 빠르다
        + 플레이가 능동적으로 바뀜
        + 최종 전을 준비하는 느낌이 들 수 있음
      * 단점
    - 조수가 있다.
      * 장점
        + 막 스테이지 상점 설정 용의
        + 스토리텔링 용의
      * 단점
        + 뜬금없을 수도 있음
        + 스토리진행이 수동적인 느낌을 보일 수 있음.
        + 플레이어 캐릭터 정체성이 해쳐짐 쌉 팔랑귀처럼 보일 수 도 있음.

상점 위치

1. 연구소 – 쉼터

* 어떻게 사용?

주인공은 게임을 스테이지를 진행하며 스테이지 클리어, 또는 맵에 비치된 코인 더미를 이용해 게임 내 화폐를 획득 가능.

이를 이용해서 연구소 내에 존재하는 상인에게 필요한 업그레이드 아이템 구입 가능.

* 왜 여기에?

상점을 스테이지 곳곳에 배치하였을 시, 만약 플레이어가 코인이 없다면 구매할 수 없는 번거로움이 생길 수 있음.

* 왜 이렇게?

플레이어의 플레이 목적성이 확실 해짐.

연구소에 복귀하여 맵에 대한 정보를 제공해 줄 수 있음

‘연구소를 갈 것이다’와 ‘안 갈 것이다’ 를 선택할 수 있는게 좋을 것 같음.

스킵을 했을 시에만, 시작할 때 구매 불가

시작할 때 지도와 정보 표출 – 스킵하면 로딩창에서 표출

1. 화폐

* 연구소에서 화폐 지급

스테이지 클리어 마다 보수를 지급한다

제단에서 주인공을 설득 및 속이는 장면 추가 필요

* 죽여서 획득

침식률이 올라가는 부분. – 적이 많이 나타난다.

* 배경에 배치 됨

몸 상태가 안좋아진다는 경고가 필요.

1. 플레이어
   1. 독백(몸 상태가 안좋은 것 같은데…?)
      1. 감각은 없지만 의식은 있으니…
      2. 이전처럼 몸이 잘 움직이지 않는다. 뻣뻣해졌다.
   2. 시각적인 표현으로 플레이어 변형
   3. 말투의 변화 / 퀘스트의 변화
      1. Ex) 퀘스트 문구의 변화 : 보스를 저지하세요 -> 처치하세요
      2. 플레이어의 거칠어진 말투
      3. 임무를 해결하고 오겠다 -> 제거하고 오겠다.
   4. ㅁ
2. 타인에 의해서[NPC(상인, 연구원)의 경고]
   1. 부두술사를 만났을 시 몸 상태를 알려줌.
   2. 연구소 : 보수의 증가

공격력 저하 (공격력 증가 아이템 살짝 비싸게)

// 연구소 상인 – 다 죽이고 다녀서 공급책이 말려서 물건이 없다~

물건 가격 값 인상 : 침식률이 70% 이상이 되면 물건 값 2배로

경고 메시지 출력 : 침식률 30% 정도부터

1. ㅁ
2. ㄴ

노점상

게임 시작 때 구입

* 몰입감이 떨어질 수도 있음

마지막 스테이지는 구분을 여러 개 두어 능력에 대해 적응하는 기간을 부여함

1. 1층 ~ 옥상
2. 은거지 ~ 연구소
3. 에이전트가 정보 전달 -> 진실을 퍼지면 귀찮아지니 알게 되어서 죽여라.
   1. 알파의 위험성 때문에서라도 죽여야 한다고 생각.

마지막 보스전의 경우 서브 체들이 더 강하게? (5/9)

화폐에 대한 고민 (5/9)

체력 회복 (5/9)

기획의도 (5/9)

어떤 맵 배경이 있으면 좋겠다! 고민 해보기 (5/9)

1. 왜 이런 맵이 있어야 하는가?
2. 이러한 몬스터가 있으면 좋겠다.