

# Game Proposal

## < Attack on Zombie >

팀 원

학 번

20060913

20081388

20081441

20125361

이 름

송 지 훈

권 순 의

안 혁 준

김 윤 환

## - 목 차 -

내 용	페이지
1 시놉시스 .....	3
2 게임 목표 .....	3
3 게임 규칙 .....	3
4 게임 시스템 .....	4
4.1 UI .....	4
4.2 Key Setting .....	4
4.3 스테이지 구성 .....	4
4.4 캐릭터 .....	5
4.5 적 .....	7
4.6 아이템 .....	7
4.7 도전 과제 .....	9
5 컨셉 .....	10
6 기술 사항 .....	10
7 참고 게임 .....	10
8 작동 환경 .....	11

## 1 시놉시스

좀비 바이러스가 휩쓸고 지나간 후, 사람들은 좀비가 가득한 지상을 벗어나 점점 더 지하로 숨어들었다. 시간이 흘러 몇 세기가 지난 후 지하에서만 사는 게 지겨웠던 어느 한 모험가는 지상으로 향하는 여행길에 오른다. 랜턴과 총 한 자루만 들고서 어두컴컴하고 복잡한 지하 통로로 향한 모험가는 얼마 가지 않아 어둠 속에서 좀비들과 맞닥뜨린다.

## 2 게임 목표

- ✓ 여러 층으로 이루어진 던전을 해쳐 나가야 한다.
- ✓ 최대한 오래도록 살아남자

## 3. 게임 규칙

- ✓ 사용자는 던전을 자유롭게 돌아다닐 수 있다.
- ✓ 사용자는 좀비에게 물린 후 일정 시간이 지나면 죽음을 맞는다.
  - 좀비에게 감염된 사람은 치료제를 맞으면 다시 살아날 수 있다.
- ✓ 좀비는 체력이 있으며 사용자로부터 공격을 받으면 체력이 줄어든다.
  - 체력이 0인 좀비는 제거된다.
- ✓ 던전에는 함정이 존재하며, 함정은 각종 상태 이상과 이벤트를 발생시킨다.
- ✓ 던전에는 상자가 존재하며, 상자 안에는 각종 아이템이 들어있다.

## 4 게임 시스템

### 4.1 UI

게임 UI는 최소한의 정보만을 전달한다. 각종 수치의 표시는 존재하지 않으며, 오직 대상의 상대를 보고 판단하여야 한다.

### 4.2 Key Setting

키	기능	키	기능
W	위로 이동	S	아래로 이동
A	좌로 이동	D	우로 이동
E	다음 보조 무기	Q	이전 보조 무기
1 ~ 6	쿼 슬롯	R	재장전
Shift	달리기		
I	아이템	K	스탯 / 스킬 정보
M	업적 (메달)	O	옵션
Mouse Left	공격	Mouse Right	보조 무기

### 4.3 스테이지 구성

- ✓ 매 스테이지는 랜덤으로 구성되며, 매 층마다 좀비가 더 강해진다.
- ✓ 매 10번째 스테이지마다 보스가 출현한다.
  - 보스는 총 10종이 존재한다.
  - 등장 순서는 랜덤이다.
  - 각 보스마다 다른 특색을 가지고 있다.

### 4.3.1 구성 요소

요소	설명
트랩	캐릭터의 행동을 방해하는 구성 요소이며, 플레이어의 행동을 방해하거나 좋지 않은 효과를 부여한다. 일정 범위 내에 들어가면 발동한다. 일정 확률로 주변에 있는 트랩을 확인할 수 있으며, 발견된 트랩은 보조무기(돌, 투척무기, 수류탄)로 발동시켜 피해갈 수 있다.
벽	미로를 구성하는 요소이며 플레이어의 이동을 제한함으로써 미로를 만든다.
상자	아이템이 들어있으며, 열기 전까지 무엇이 들어있는지 모른다. 스테이지마다 랜덤하게 나타난다.
문	문이 닫혀있으면 문 너머를 볼 수 없다. 플레이어의 이동을 가로막지 않으나 시야를 가로막는다.

## 4.4 캐릭터

직업	특화 스킬 (성장률 + 50%)	기본 무기	캐릭터 설명
저격수	명사수, 손재주, 동물의 육감	장총	사격에 특화되어 있는 캐릭터. 사격관련 스킬이 빠르게 오른다.
탐험가	근력, 관찰, 잠행	권총	이동에 특화되어 있는 캐릭터. 이동 관련 스킬이 빠르게 오른다.
엔지니어	무기 숙련, 관찰, 손재주	샷건	다양한 무기를 쉽게 다룰 수 있는 캐릭터. 손재주가 좋다.

### 4.4.2 성장

캐릭터는 레벨방식이 아닌 각 스킬 Rank의 증가로 캐릭터의 강하고 약함이 결정된다. 따라서 주로 사용하는 스킬일 수록 더욱 높은 Rank를 가지게 되며 더욱 좋은 효율을 가지게 된다. 각 랭크는 특정 행동을 함으로써 경험치를 쌓고 그에 따라 경험치에 따라 랭크가 정해진다.

#### 4.4.3 스킬 / 스텟

Attack on Zombie의 스텟과 스킬은 정확한 수치로써 나타내어지지 않고 대략적으로만 알 수 있게끔 한다. 사용자는 정확한 수치를 알 수 없으므로, 사용자로 하여금 긴장감을 높일 수 있다.

존재하는 스킬은 모두 패시브(Passive)로, 패시브 스킬로 인한 수치 증가 이외에는 캐릭터의 성장요소가 존재하지 않는다. 즉, 패시브 스킬의 숙련도가 곧 캐릭터의 능력이 된다.

각 스킬은 사용할수록 Rank가 성장하나 최대치는 20이다. 다만 성장은 float로 이루어진다. 스킬의 Rank는 스킬의 배경이 점점 차오르는 것으로 알 수 있다.

#### 스킬 일람

이름	설명	기능
명사수	명중률이 높아진다.	명중률 + (1 * Rank)%
강인한 체력	전염에 버티는 시간이 늘어난다.	
손재주	재 장전 시간이 줄어든다.	
동물의 육감	후방 탐지 거리가 늘어난다.	후방 탐지 거리 + (0.3 * Rank)%
집중	전방 탐지 거리가 늘어난다.	전방 탐지 거리 + (0.5 * Rank)%
관찰	트랩 감지 확률이 높아진다.	
무기 숙련	치명타를 입힐 확률이 높아진다.	
근력	더 많은 무게를 들 수 있게 된다.	엔벤토리 무게 한도 증가 (2 * Rank)%
잠행	들킬 확률이 줄어든다.	
본능	회피 확률이 높아진다.	
숨 고르기	스테미너의 회복 속도를 증가한다.	스테미너 회복 속도: 초당 + (1 * Rank)
폐활량	더 오래 달릴 수 있다.	스테미너 소모량 - (1 * Rank)%
근성	배고픔을 더 오래 참을 수 있다.	

## 4.5 적

좀비, 보스, 구미호, 다양한 동물 좀비

## 4.6 아이템

아이템은 무게를 가지며, 캐릭터는 일정 무게를 초과하여 들 수 없다.

### 4.6.1 무기

보조 무기

종류	설명
수류탄	주변에 폭발을 일으켜 적을 처치한다.
섬광탄	주변을 환하게 밝힌다.
화염병	특정 지점에 불을 붙인다.
초 (햇불)	특정 지점에 붉을 밝힌다.
돌	발견된 함정을 발동시킬 수 있다.

주무기

종류	탄환	장탄수	Mode	특징
샷건	12 게이지	7	Semi	탄환이 퍼진다.
자동 샷건	12 게이지	7	Auto	탄환이 자동으로 발사된다.
엽총	12 게이지	2	Semi	샷건보다 퍼지는 정도가 작다.
소총	5.56mm	30	Auto	잘 맞고 무게가 무겁다.
카빈	5.56mm	30	Auto	소총보다 가벼우나 잘 퍼진다.
권총	9mm	13	Semi	가볍다.
소음권총	9mm	13	Semi	권총이나 소리가 작다. 탄속이 조금 느리다.
SMG	9mm	20	Auto	권총탄을 같이 쓰고, 연사가 가능하다.
저격총	7.62mm	5	Semi	무거우나 잘 맞고 데미지가 크게 작용한다.

기관총	7.62mm	100	Auto	매우 무겁다.
석궁	볼트	1	Manual	한발 쏘고 장전해야 하나, 소음이 없고 강력하다. 흔한 탄환

#### 4.6.2 탄약

총의 종류 별로 다른 탄환을 사용하며 탄환은 랜덤하게 땅에 떨어지게 된다. 또한 탄환의 종류별로 무게가 다르다.

종류	무게	비고
12 게이지	37.8g	한 발당 수 많은 납탄(구슬)을 가지고 있어 발사 시 이것을 뿌리게 된다.
5.56mm	3.6g	가볍고 사거리가 길다.
9mm	8g	권총에 사용되는 탄.
7.62mm	8g	5.56mm에 비해 무거우나 파괴력이 세다.
볼트	50g	석궁에서 쓰이는 화살.

#### 4.6.3 앰플

치료제이며 구현 상 매우 적은 개수만 나오게 된다.

한 캐릭터 당 3개 이상 들고 다닐 수 없도록 현재 가진 앰플 수를 참고하여 맵에 배치된다.

#### 4.6.4 음식

캐릭터는 시간이 지나면 배고픔을 느끼며 음식을 먹으면 배고픔이 해소된다.

배고픔이 오래 지속될수록 캐릭터의 체력이 일정 시간마다 정해진 양만큼 계속 줄어들게 된다.



## 4.7 도전과제

이름	획득 방법	설명
<b>First Blood</b>	1 Kill	무기를 사용하여 최초로 좀비 퇴치에 성공했을 때 주어진다.
<b>Killer</b>	100 Kill	최초로 좀비를 100마리 연속 퇴치하는 순간 달성한다.
<b>Zombie Cleaner</b>	10000 Kill	최초로 좀비를 10000마리 연속 퇴치하는 순간 달성한다.
<b>Fire in the Hole!</b>	수류탄 1개 투척	수류탄을 최초로 사용했을 때 주어진다.
<b>Boom</b>	수류탄 100개 투척	수류탄을 100번 던졌을 때 주어진다.
<b>YOU JUST ACTIVATED MY TRAP CARD</b>	트랩에 걸리기	최초로 트랩에 걸림으로써 트랩이 어떤 것인지에 대해서 인지하게 되었을 때 주어진다.
<b>Half Zombie</b>	감염되기	최초로 좀비에게 감염됨으로써 감염되었을 때 캐릭터의 상태가 어떻게 변하는지에 대한 지식을 습득하였을 때 주어진다.
<b>Medic!</b>	감염 치료하기	좀비에게 감염되었을 때 치료제를 통하여 최초로 감염상태를 치료하였을 때 달성한다.
<b>Heavy!</b>	무게 초과하여 들기 시도	캐릭터가 옮길 수 있는 총 아이템의 무게를 뛰어넘게 되어 이동 가능한 총 무게에 대하여 경험하는 최초의 순간에 달성한다.
<b>10<sup>th</sup> Floor Achieved</b>	던전 10층 이상 탐험하기	최초로 던전을 10층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다.
<b>20<sup>th</sup> Floor Achieved</b>	던전 20층 이상 탐험하기	최초로 던전을 20층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다.
<b>30<sup>th</sup> Floor Achieved</b>	던전 30층 이상 탐험하기	최초로 던전을 30층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다.
<b>50<sup>th</sup> Floor Achieved</b>	던전 50층 이상 탐험하기	최초로 던전을 50층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다.

## 5 컨셉

- ✓ 어두운 지하에서 총을 쓰며 좀비들을 해쳐 나가야 한다.
- ✓ 어두운 툰과 지하철에 가까운 컨셉으로 한다.
- ✓ 전체적인 분위기는 어둡다.

## 6 기술 사항

- ✓ 쿼터 뷰
- ✓ 자율성 있는 움직임
  - BOXHEAD Nightmare 참고
  - Pixel 던전 참고
  - Alien Shooter

## 7 참고 게임

### 7.1 BoxHead Nightmare

### 7.2 Pixel Dungeon

### 7.3 Alien Shooter

### 7.4 Alien Swarm

### 7.5 Dark Soul

## 8 작동 환경

- ✓ Google Chrome Browser
  - OS Independent
  - 다른 Brower에서는 Audio가 제대로 지원되지 않음