

**Game Proposal**

**< Attack on Zombie>**

|  |  |
| --- | --- |
| **팀 원** | |
| **학 번** | **이 름** |
| **20060913** | **송 지 훈** |
| **20081388** | **권 순 의** |
| **20081441** | **안 혁 준** |
| **20125361** | **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. 렌턴과 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** | 퀵 슬롯 | **R** | 재장전 |
| **Shift** | 달리기 |  |  |
| **I** | 아이템 | **K** | 스텟 / 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 이루어 진다. 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 회목 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 (횃불)** | 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** |
| **First Blood** | 1 Kill | 무기를 사용하여 최초로 좀비 퇴치에 성공했을 때 주어진다. |
| **Killer** | 100 Kill | 최초로 좀비를 100마리 연속 퇴치하는 순간 달성한다. |
| **Zombie Cleaner** | 10000 Kill | 최초로 좀비를 10000마리 연속 퇴치하는 순간 달성한다. |
| **Fire in the Hole!** | 수류탄 1개 투척 | 수류탄을 최초로 사용했을 때 주어진다. |
| **Boom** | 수류탄 100개 투척 | 수류탄을 100번 던졌을 때 주어진다. |
| **YOU JUST ACTIVATED MY TRAP CARD** | 트랩에 걸리기 | 최초로 트랩에 걸림으로써 트랩이 어떤 것인지에 대해서 인지하게 되었을 때 주어진다. |
| **Half Zombie** | 감염되기 | 최초로 좀비에게 감염됨으로써 감염되었을 때 캐릭터의 상태가 어떻게 변하는지에 대한 지식을 습득하였을 때 주어진다. |
| **Medic!** | 감염 치료하기 | 좀비에게 감염되었을 때 치료제를 통하여 최초로 감염상태를 치료하였을 때 달성한다. |
| **Heavy!** | 무게 초과하여  들기 시도 | 캐릭터가 옮길 수 있는 총 아이템의 무게를 뛰어넘게 되어 이동 가능한 총 무게에 대하여 경험하는 최초의 순간에 달성한다. |
| **10th Floor Achieved** | 던전 10층 이상  탐험하기 | 최초로 던전을 10층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다. |
| **20th Floor Achieved** | 던전 20층 이상  탐험하기 | 최초로 던전을 20층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다. |
| **30th Floor Achieved** | 던전 30층 이상  탐험하기 | 최초로 던전을 30층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다. |
| **50th Floor Achieved** | 던전 50층 이상  탐험하기 | 최초로 던전을 50층 이상 탐험하는데 성공할 경우 주어진다. |

|  |
| --- |
| **5 컨셉** |

* 어두운 지하에서 총을 쓰며 좀비들을 해쳐 나가야 한다.
* 어두운 톤과 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