**Unity 기획본**

1. **구조**

dungeon escape를 모티브, 액션 어드벤처에 퍼즐 요소가 포함된 패턴을 파훼 하거나 클릭을 1초 내에 클릭을 함으로써 순발력도 요구하는 게임

만일 일반, 보스 스테이지 둘 다 시간 안에 패턴을 파훼 하지 못할 경우 실패하여 게임

오버

일반 스테이지 진행 완료 후 보스 스테이지까지 진행하여 클리어 하는 것이 목표

일반 스테이지 3개, 보스 스테이지 1개로 구성 1-> 2-> 3-> boss

일반 스테이지에서 보스 스테이지에 응용할 수 있는 패턴 나오게 하여 힌트 제공

보스 스테이지에 일반 스테이지에서 나온 패턴들과 하위 패턴들을 구현 후 경우에 따라

나오는 여러 엔딩 연출

1. **패턴 (임시 나열)**
2. 부위 기억

3 x 3으로 이루어져 있는 바둑판 1~9까지 마킹이 되어 있다면 2, 5, 3, 8로 차례로 해당 칸에 빛이 잠깐 나오며 다 보여준 후 1초 뒤에 차례로 눌러야 하는 패턴

1. 상성 (속성)

필드에 불, 물, 풀이 있으면 각 상성인 물, 풀, 불을 사용하여 파훼 하는 패턴

1. 클릭

특정 공간에 생기는 원을 클릭하면 되는 패턴

1. 페이크

클릭 요소를 진행하다 클릭하면 안되는 패턴을 부여, 페이크 패턴에 걸릴 시

불리해짐

1. 연타

연타를 해야 하는 원이 생기면 연타하면 된다

1. 반사

짧은 시간 내에 커서가 있는 곳에 빛을 반사 시켜 목표물을 맞추어야 하는 패턴

이 때 반사 시키면 안되는 오브젝트도 존재 장애물을 파괴시켜 반사를 할 수 있게끔 하는 패턴이라면?

1. 타이밍

마우스를 누른 채 기다리고 있다가 타이밍이 됐을 때 떼서 파훼 숨 참기, 맞칼 등

1. AZ or 방향키

랜덤으로 눌러야 하는 키나 방향키를 시간 내에 해결

1. 움직이지 마

커서를 움직여선 안되며 움직이게 되면 불리하게 작용되는 패턴

**미정**

스토리 (Plan A 기준)

1. 잠을 못 자는 세상의 구원자

하루가 가고 밤이 지나도 잠을 못자게 하는 ( )가 있다?! 띠용

주인공은 수면 나팔을 들고 있는 캐릭터, 아직 구상 안함

일반 스테이지에서 수면 부족 상태인 개체들을 편안히 자게 만들고 여러가지 패턴을 보여주어 보스전에서 응용할 수 있게 함

대체로 패턴이 나오되 수면과 꿈에 관련된 이미지로 구성

보스는 잠을 못자게 하는 무언가로 구성, 악마나.. 폰이나.. 무튼 잠을 설치게 하는 개체

진엔딩은 결국 모든 사람들을 잘 수 있게하고 보스마저 설친 잠을 재우게 하는 것

여기서 2가지 선택지

1. 정해진 패턴에 따라 움직이고 패턴1 – 패턴2 – 패턴3이 정형화되며 이를 모두 클리어 시 결국 잠재우는 방식, 허나 파훼 못할 경우 무조건 처음부터 시작
2. 보스와 플레이어에게 hp 시스템을 부여. 플레이어는 체력을 게이지 형식이나 3개의 하트를 갖는 형식으로. 보스 hp를 수면에 달하는 게이지로 대체, 보스가 저항할수록 수면 게이지 증가, 마지막 끝내 수면 게이지가 다 차서 잠을 자버리게 하는 게 목표. ((((잘 때 거코에서 나온 방울을 터치한다면 광폭화 한다든가