

FIND YOUR BOSS!!!

세로형 쿼터뷰 게임(제페토 좀비런 참고)

맵 컨셉 : 전광판이 많은 도심

게임 순서 : 게임 대기 장소 > 오프닝 (스킵가능) > 게임 플레이 > 게임엔딩 > 게임 선택창 (돌아가기, 한판 더하기)

게임 룰 *룰은 플레이이후 조율 예정

1. 게임 플레이는 총 4명이며 4명 중 1명은 보스로 선택되며 모델 3명은 분신 속 숨어있는 보스를 찾아야한다. (게임 속 AI는 보스로 선택된 사람의 아바타로 바뀐다.)
2. 보스는 AI들 사이에 숨어 다니며 모델들에게 잡히면 안된다.
3. 모델들은 AI와의 상호작용 3~5번을 할 수 있으며 보스를 잡을 수 있다. 보스가 아닌 AI와 상호작용 했을 경우 5초간 움직이지 못한다. (횟수는 AI의 개수만큼 변동됨)

승리 조건

모델 : 숨어 있는 보스를 상호작용을 통해 찾아낸 한명이 승리한다.

보스 : 모델들의 상호작용 횟수를 다 써서 보스를 찾지 못했을 경우 보스가 승리한다.

2분의 시간이 다 지나도 보스를 찾기 못했을 경우 보스가 승리한다.

승리시 보상

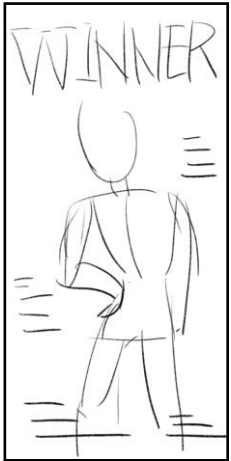
승리 횟수 마다 보상 지급

예시 : 5회 아이템 1개 10회 머리장식(왕관) 20회 손 장식(왕관 지팡이)

STORY BOARD

오프닝과 엔딩 스토리보드 제작 예시

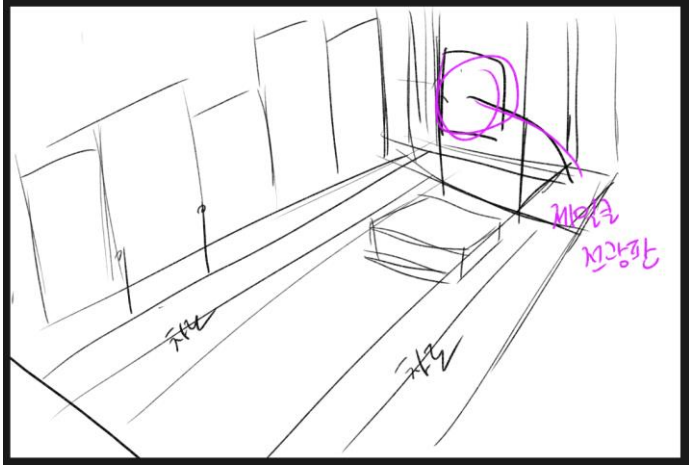
엔딩 제작 예시(모델 승리, 보스 승리시 화면)



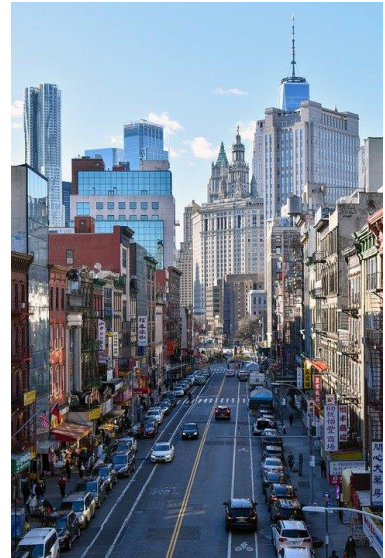
MARKETING

제페토내에 피드로 홍보(플레이 영상 및 승리매거진)

기존 맵 디벨롭(계절에 따른 맵 변환(봄: 벚꽃, 가을: 낙엽, 할로윈 겨울: 눈, 크리스마스))



pixtastock.com - 70320327



PLANNER

미션, 대사, 룰 수정 및 일정 조율

ARTIST

2D : 1(도시 맵 디자인) 2(캐릭터 아이템 디자인) 3(오프닝, 엔딩 디자인, UI디자인)

3D : 모델링

UNITY PROGRAMMER

개발 및 오류수정

TIME TABLE

2021년 10월						
일	월	화	수	목	금	토
26	27	28	29	30	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

2021년 11월						
일	월	화	수	목	금	토
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

- 10월 26일 ~ 11월 04일 디자인
- 11월 01일 ~ 11월 11일 3D 모델링
- 11월 02일 ~ 11월 04일 세부 설정
- 11월 12일 ~ 11월 18일 유니티 개발
- 11월 16일 ~ 11월 20일 플레이 및 오류 수정

빌드잇이 유니티와 연동이 되어 모델링 제작에 시간이 덜 든 다면 게임 제작 이후 후속 맵 컨셉

DEPARTMENT STORE

가로형 방치맵 (루이비 맵, 롯데월드 맵 참고)

맵 컨셉 : 백화점

컬렉션 미션 클리어 시 아이템 제공 및 VIP라운지 입장가능 (컬렉션 미션은 디자인이 완성된 후에 미션 정립)

-컬렉터 미션은 8~11개 정도 예정 (아이템 2가지 지급)

미션 예시 : 00와 같이 사진 찍기, 00로 가서 00하기,

-VIP 라운지라는 숨겨진 공간을 통해 맵내 미션 참여도 증가, 사진을 찍을 수 있는 요소 추가

(VIP 라운지는 여러 사람이 모여서 앉을 수 있는 의자로 디자인 (캠핑 맵), 디자인 필수 요소 : 프론트와 프론트 직원 및 앉을 수 있는 의자)

- 맵과 맵 사이 포탈로 인해 방치맵 내에서 게임맵으로 갈 수 있는 포탈

