reference: 크레이지 아케이드 좀비모드

시점 : top view(3D)

플레이어 인원 : (4 ~8)명

-좀비 최대인원 : 2명  
-생존자 최대인원 : 6명

플레이어 종류 : 동물 vs 인간/ A vs B 구도

스토리 : 동물원의 동물들이 자유를 위해서 인간으로부터 도망가는 게임.  
동물 종류 : 돼지, 소, 닭, 토끼, 양, 말, 앵무새, 원숭이, 사자, 호랑이, 북극여우

맵: 동물원, 도시,

중복픽 불가능?

아이템)

공통사항>

선택 캐릭터에 따라서 달라지는 특수능력)

발동 종류 : 쿨타임/시전 횟수

-좀비

투척아이템(시야, 속력), 비전(생존자 위치 표시), hp감소(플레이어 생명력 감소)

플레이전 아이템 선택, 상태이상(이속저하, 기절, 방향키 반전)

-생존자

좀비 이속저하(설치형), 상태이상(이속저하,기절,조작반전, 술래 시아 감소(눈찌르기),

<DB>  
전적 시스템

(총전적/승/패,모스트픽,…)  
캐릭터별 승률

<명세서>

-공통 사항

맵 : 여러개?

시간 : 제한적(약3 - 5분)  
아이템 존재

좀비가 생존자를 잡으면, 생존자는 탈락

게임 끝나가는 시점에 특수효과 : 이속증가

-좀비 시점  
시야 : 제한적

생존자 잡는 조건 : 생존자와 충돌  
승리조건 : 모든 생존자를 잡으면 승리.  
  
-생존자  
시야 : 전체 시야  
승리조건 : 제한시간까지 생존.

<다른 아이디어>  
특정 위치로 가야함.

[Lowpoly Animal Characters - Cartoon Rigged 3D Models | 3D Animals | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/lowpoly-animal-characters-cartoon-rigged-3d-models-239935)

[인간](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/hyper-casual-low-poly-stickman-jobs-package-224869)

—------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

쿼리도 : 맵 모양, 벽 모양

게임 규칙)  
기본 게임 규칙

**17x17** 모양의 메인 모드 판에서, 두 플레이어가 각각 **10개**의 장애물을 가지고 플레이 함.

장애물 2x1. 가로 또는 세로로 설치하여 플레이어의 이동을 막는 데 사용.

1. 플레이어는 각각 자신의 말을 자신 앞 **첫번째 줄 중간에 배치**

2. 턴마다 다음 중 하나의 행동을 할 수 있음

1) 자신의 말을 상, 하, 좌, 우 중 한 방향으로 1칸 움직임 (대각선 불가) \*선택한 방향에 상대방의 말이 있으면 그 말을 뛰어넘을 수 있음. 그러나 상대편 말 뒤에 장애물이 있다면 상대방의 말 양 옆으로 이동 가능.

2) 장애물 하나를 원하는 곳에 선택하여 설치. \*그 장애물을 설치함으로써 어느 말이 갇혀버린다면(목적지로 이동할 수 없다면) 그곳에는 설치 불가.

승리조건 : 먼저 말을 상대편의 가장 앞 줄 아무 칸이나 보내면 승리.  
  
플레이 인원 : 1대1

컨셉) 캐쥬얼,

시점 : 3D 탑뷰

산, 바다)

바다 -> 상어, 돌고래, 해마, 문어…?  
벽 : 바위, 화산,

DB : rating(승률)/레벨 시스템/

산출물?)  
아이디어, 프로젝트,

애셋: 맵: [Meshtint Free Tile Map Mega Toon Series | 3D Environments | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/meshtint-free-tile-map-mega-toon-series-153619)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-4-seasons-environment-pack-245129>

[Low Poly Isometric Tiles - Cartoon Pack | 3D Environments | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/low-poly-isometric-tiles-cartoon-pack-121865)

캐릭터: [Cartoon\_animals | 3D Animals | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/cartoon-animals-156260)

한송헌 : (맵)<https://assetstore.unity.com/publishers/56083>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/polydesert-107196#content>

(캐릭터)<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/squared-style-knight-88474#content>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/toon-death-knight-47964#content>

최동호: 맵타일 [HYPEPOLY - Isometric Tiles Standart Lite | 3D Environments | Unity Asset](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/hypepoly-isometric-tiles-standart-lite-193779)

[Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/hypepoly-isometric-tiles-standart-lite-193779)

[Meshtint Free Tile Map Mega Toon Series | 3D Environments | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/meshtint-free-tile-map-mega-toon-series-153619)

캐릭터: [Cartoon\_animals | 3D Animals | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/cartoon-animals-156260)

[Animal Head Pack 1 | 3D Animals | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/animal-head-pack-1-230359)

[Hyper Casual Pirates | 3D Characters | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/hyper-casual-pirates-203882)

[Citizens | HYPER CASUAL LOW POLY SIMPLE PEOPLE | 3D Characters | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/citizens-hyper-casual-low-poly-simple-people-178286)

이승우 :

테마:

[도시](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/low-poly-epic-city-202624)(팩),

[타일](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/low-poly-hexagon-tiles-cartoon-pack-148732),

타일2 : [Low Poly Isometric Tiles - Cartoon Pack | 3D Environments | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/low-poly-isometric-tiles-cartoon-pack-121865)

오브젝트 or 아이템 : <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/low-poly-icon-pack-183824>

오브젝트 : [Low Poly Nature Mega Pack | 3D Props | Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/low-poly-nature-mega-pack-138039)

스토리:

environments)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-4-seasons-environment-pack-245129>

weather

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-autumn-environment-pack-243795>

게임규칙

**17x17** 모양의 메인 모드 판에서, 두 플레이어가 각각 **10개**의 장애물을 가지고 플레이 함.

장애물 2x1. 가로 또는 세로로 설치하여 플레이어의 이동을 막는 데 사용.

1. 플레이어는 각각 자신의 말을 자신 앞 **첫번째 줄 중간에 배치**

2. 턴마다 다음 중 하나의 행동을 할 수 있음

1) 자신의 말을 상, 하, 좌, 우 중 한 방향으로 1칸 움직임 (대각선 불가) \*선택한 방향에 상대방의 말이 있으면 그 말을 뛰어넘을 수 있음. 그러나 상대편 말 뒤에 장애물이 있다면 상대방의 말 양 옆으로 이동 가능.

2) 장애물 하나를 원하는 곳에 선택하여 설치. \*그 장애물을 설치함으로써 어느 말이 갇혀버린다면(목적지로 이동할 수 없다면) 그곳에는 설치 불가.

승리조건 : 먼저 말을 상대편의 가장 앞 줄 아무 칸이나 보내면 승리.

front)  
  
back)