**[1단계] 보스레이드 콘텐츠 기획서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작성자 | : | 임해인 |
| 최초작성일 | : | 20221009 |
| 최종수정일 | : | 20221021 |
| 비고 | : |  |

내용

[1. 개요 3](#_Toc117282120)

[1. 개요 3](#_Toc117282121)

[2. 콘텐츠 구성 3](#_Toc117282122)

[3. 컨셉 4](#_Toc117282123)

[시놉시스 4](#_Toc117282124)

[보스 비쥬얼 4](#_Toc117282125)

[2. 콘텐츠 5](#_Toc117282126)

[1. 콘텐츠 플로우 5](#_Toc117282127)

[2. [Map] 1 stage 5](#_Toc117282128)

[3. [Map] 2 stage 5](#_Toc117282129)

[3. 시스템 6](#_Toc117282130)

[1. Player Character 6](#_Toc117282131)

[2. Non Player Character 6](#_Toc117282132)

[4. 에셋 후보 리스트 7](#_Toc117282133)

# 개요

## 개요

기준 인원 : 4인

플레이타임 : 15분 ( 1stage : 5min / 2 stage : 10 min )<추후 수정 및 협의>

권장 레벨 : 10 이상 ( 10 / 30 [ LV / maxLV ] )

## 콘텐츠 구성

**기획의도**

* 1stage에서 모든 방을 클리어 한 후 개개인이 획득한 고유의 키를 통하여, 보스 스테이지의 기믹 풀이
* 각 방의 각개격파 혹은 단체 격파의 선택을 통해서, 플레이어 능력 차이로 발생하는 불가능한 격차 해소
* \* 최초 진입(플레이)시 단체 격파를 유도하기 위한 1stage의 선형적 맵 구성

## 컨셉

### 시놉시스

미정

### 보스 비쥬얼



<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/robots/mechanical-spider-139122>

# 콘텐츠

## 콘텐츠 플로우

## [Map] 1 stage

**기획의도**

* 비교적 선형적으로 선택할 수 있는 지형을 제공하여, 최초 공략 시 단체로 전투하도록 유도
* 최초 조우하는 전투 맵에 가장 많은 몬스터를 배치 함으로서 이후 개별 공략 시 가장 강한 유저의 플레이타임 유지 및 하위 유저의 지연 발생시 선형적 경로에 따라 도움 제공 가능성 증가, 또한 화이트 유저(보스 공격 유저)를 포기해야 되는 매립비용 발생

**지형정보**

**방 별 콘텐츠 정보**

전투방 < 배치된 몬스터 및 공격 패턴 / 마리수 / 마리당 체력 및 기획의도

기믹방 < 배치된 몬스터 및 공격 패턴 / 기믹 디자인

## [Map] 2 stage

**보스 패턴 정보**

# 시스템

## Player Character

[추가 속성]

## Non Player Character

# 에셋 후보 리스트

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/humans/humanoid-3d-charactor-p05-aki-mika-203490>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/humans/humanoid-3d-charactor-p03-tenebro-213646>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/humans/ququ-peke-216646>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/humans/adolescent-u-205099>

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/enemy-golem-211406>