텍스트, 표지판, 빨간색, 실외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**알 지 이 터**

**[2단계] 보스레이드 콘텐츠 기획서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작성자 | : | 임해인 |
| 최초작성일 | : | 20221127 |
| 최종수정일 | : | 20221206 |
| 비고 | : |  |

**내용**

[1. 개요 3](#_Toc121124838)

[1. 콘텐츠 개요 3](#_Toc121124839)

[2. 콘텐츠 구성 3](#_Toc121124840)

[3. 컨셉 4](#_Toc121124841)

[2. 콘텐츠 5](#_Toc121124842)

[1. 콘텐츠 플로우 5](#_Toc121124843)

[2. 맵 리스트 5](#_Toc121124844)

[3. 몬스터 정보 6](#_Toc121124845)

[4. [Map] 1 stage 8](#_Toc121124846)

[5. [Map] 2 stage 12](#_Toc121124847)

[3. 시스템 16](#_Toc121124848)

[1. Player Character 16](#_Toc121124849)

[2. Non Player Character 17](#_Toc121124850)

[4. 에셋 후보 리스트 21](#_Toc121124851)

# 개요

## 콘텐츠 개요

기준 인원 : 4인

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

권장 레벨 : 15 이상 ( 15 / 30 [ LV / maxLV ] )

## 콘텐츠 구성

**기획의도**

* 주요 컨셉인 ‘독’에 대한 컨셉을 1stage에서 학습하고, 넘어갈 수 있도록 구성
* 기존 ‘독’의 컨셉인 지속적 데미지를 포함
* 팀 플레이 유도를 위한 팀 전체의 오염 농도 게이지를 추가

## 컨셉

### 기획의도

* **화학** 공장의 로봇들이 공장을 점유하고 있는 컨셉
* 공장의 로봇들은 **독**을 활용하여 공격
* 화학공장의 특성상 **정화** 구역이 있어서, 독을 정화할 수 있음

### 보스 몬스터 비주얼

**메인 보스 (콜린)**



<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/robots/sentry-robot-222899>

# 콘텐츠

## 콘텐츠 플로우



## 맵 리스트

## 몬스터 정보

|  |  |
| --- | --- |
| **<보스> 콜린 (Collin)** | |
| **이미지** | screenshot |
| **LV** | 14 |
| **체력** | 150000 \*추후수정가능 |
| **공격력** | 1300 \*추후수정가능 |
| **성격** | 적대적 |
| **비고** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **<이동형>** | |
| **이미지** |  |
| **LV** | 10 |
| **체력** | 3500 |
| **공격력** | 400 |
| **성격** | 적대적 |
| **비고** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **<이동형> M-23C** | |
| **이미지** | screenshot |
| **LV** | 12 |
| **체력** | 4000 ( 기준 공격력 \* 2 ~ 5 번 정도 사이) |
| **공격력** | 800 |
| **성격** | 적대적 |
| **비고** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **<이동형> C-47A** | |
| **이미지** | screenshot |
| **LV** | 13 |
| **체력** | 5000 ( 기준 공격력 \* 3 ~ 7 번) |
| **공격력** | 700 |
| **성격** | 적대적 |
| **비고** |  |

## [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

### 용어정의

전투방

* 구역(방, 룸)내 위치한 모든 몬스터를 제거할 경우에 보상을 얻을 수 있는 방

기믹방

* 구역(방, 룸)내 위치한 모든 몬스터를 제거하고, 지정된 동작(기믹)을 수행해야 보상을 얻을 수 있는 방