텍스트, 표지판, 빨간색, 실외이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**알 지 이 터**

**[2단계] 보스레이드 콘텐츠 기획서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작성자 | : | 임해인 |
| 최초작성일 | : | 20221127 |
| 최종수정일 | : | 20221220 |
| 비고 | : |  |

**내용**

[1. 개요 3](#_Toc122455472)

[1. 콘텐츠 개요 3](#_Toc122455473)

[2. 콘텐츠 구성 3](#_Toc122455474)

[3. 컨셉 4](#_Toc122455475)

[2. 콘텐츠 5](#_Toc122455476)

[1. 콘텐츠 플로우 5](#_Toc122455477)

[2. 맵 리스트 5](#_Toc122455478)

[3. 몬스터 정보 6](#_Toc122455479)

[4. [Map] 1 stage 8](#_Toc122455480)

[5. [Map] 2 stage 9](#_Toc122455481)

# 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** |  |

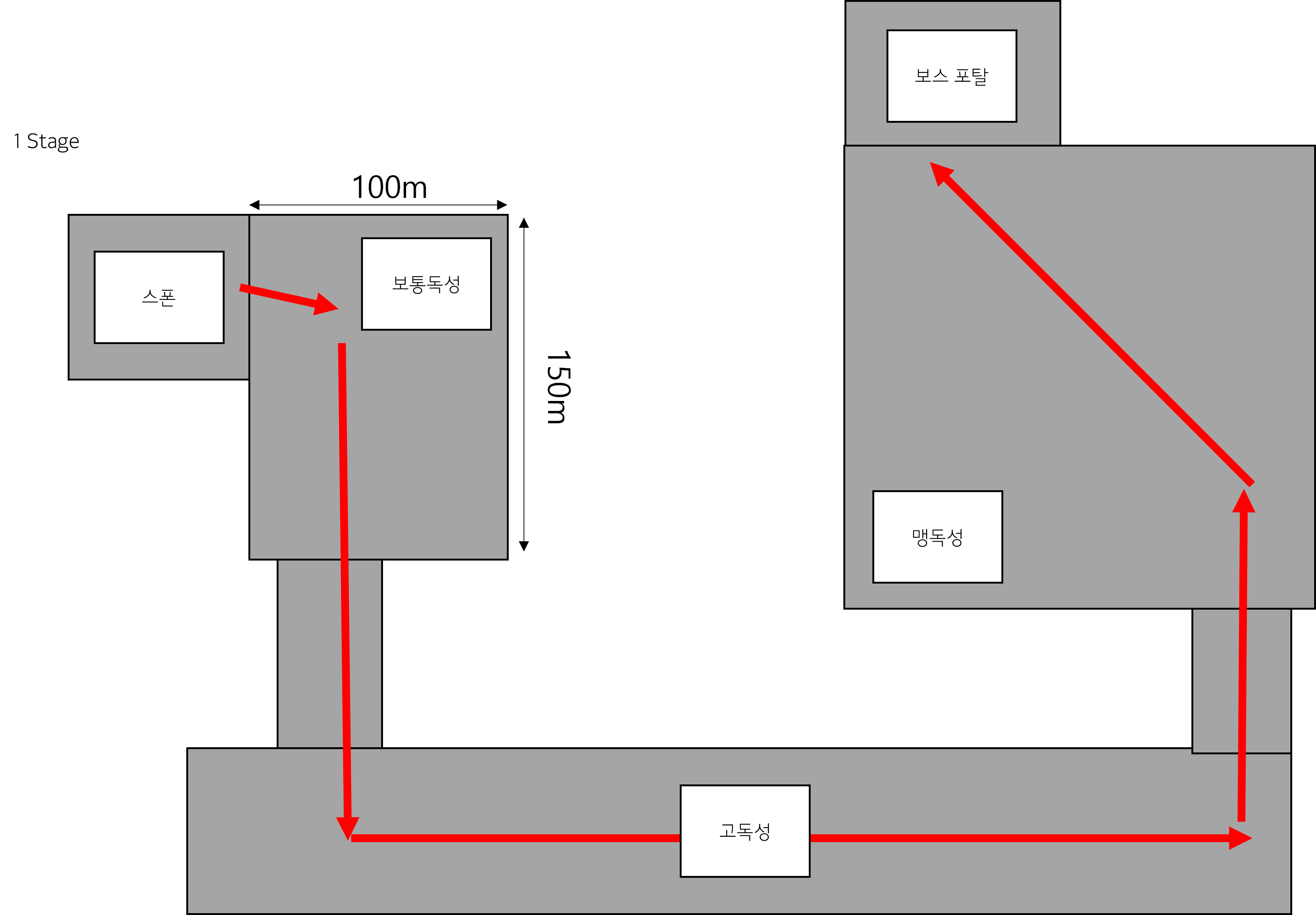
|  |  |
| --- | --- |
| **<이동형> C-47A** | |
| **이미지** | screenshot |
| **LV** | 13 |
| **체력** | 5000 ( 기준 공격력 \* 3 ~ 7 번) |
| **공격력** | 700 |
| **성격** | 적대적 |
| **비고** |  |

## [Map] 1 stage

### 기획의도

* 비교적 직선형적으로 넓은 공간을 제공하여 긴 복도를 전투하는 느낌을 제공
* 주요 컨셉인 화학 공장을 테마로 제작

### 지형



## [Map] 2 stage

### 기획의도

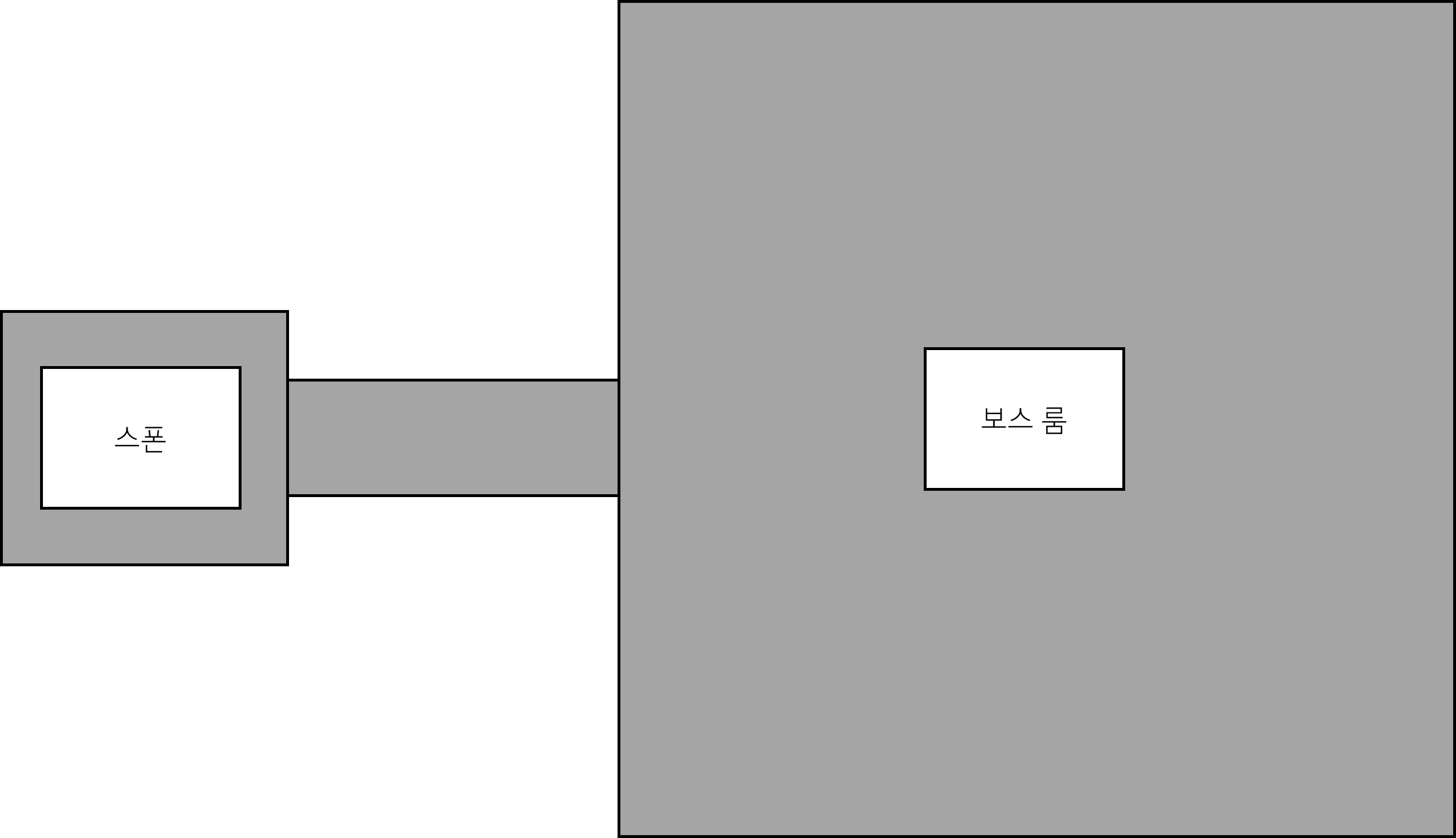
* 넓은 공간을 제공하여 단체로 전투하도록 유도
* 주요 컨셉인 화학 공장을 테마로 제작

### 보스 패턴

화살이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

### 지형



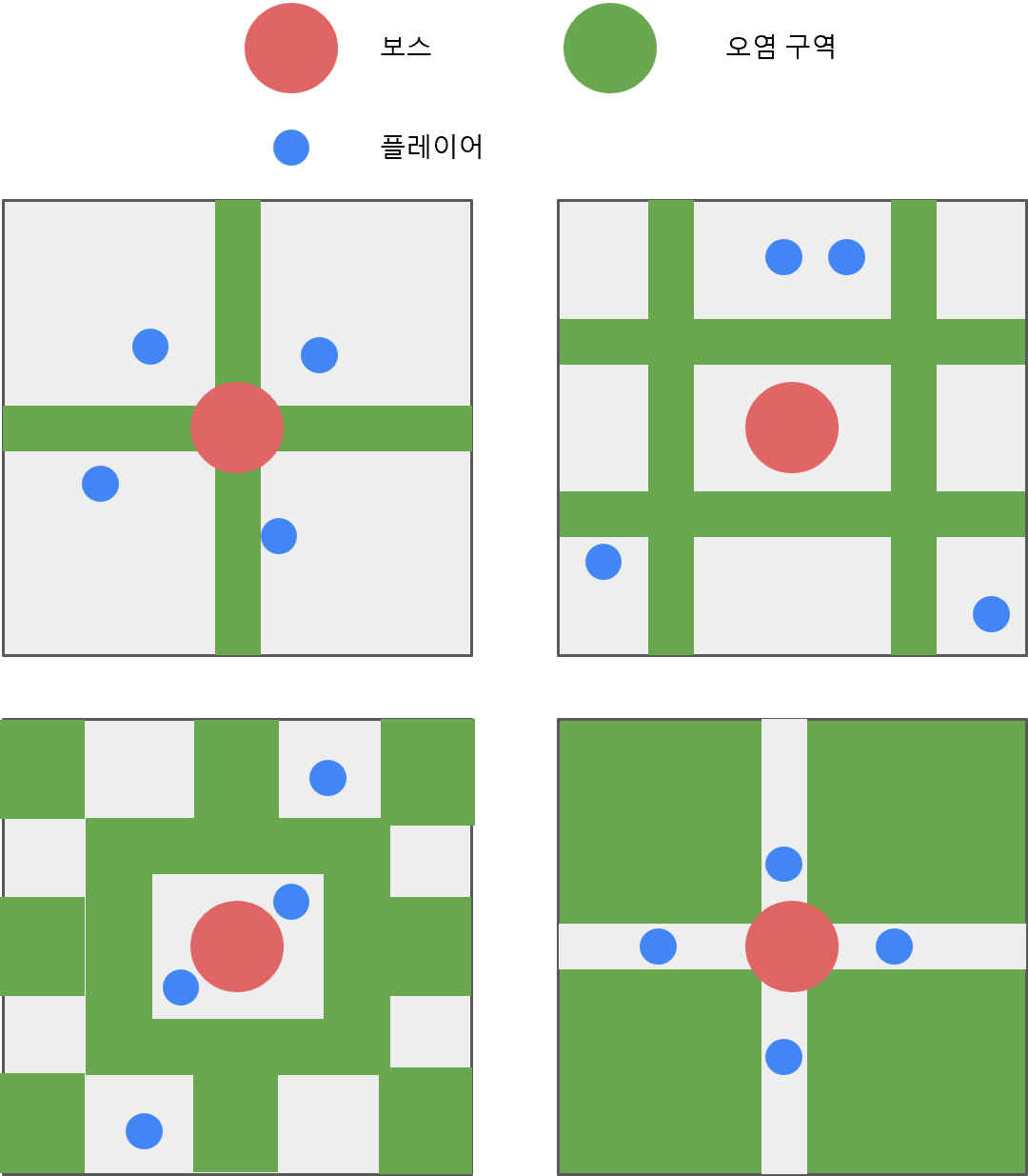
### 1차 강공격

텍스트, 시계, 벡터그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **설명** |
| 실행 조건 | * 보스의 체력이 75%이하로 내려가는 순간 |
| 성공 조건 | * 전체 생존 |
| 패턴 설명 | * 일정 시간동안 보스는 바닥에 오염구역과 정화구역을 랜덤하게 지정 * 일정 시간 이후 기존 구역 삭제 후 재설정   + 2~3회 반복 * 오염 구역과 충돌할 경우, 일정 시간 동안 지속적으로 데미지 * 정화 구역과 충돌할 경우, 오염구역 효과 삭제 |
| 비고 |  |

### 2차 강공격



|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **설명** |
| 실행 조건 | * 보스의 체력이 75%이하로 내려가는 순간 |
| 성공 조건 | * 전체 생존 |
| 패턴 설명 | * 일정 시간동안 보스는 바닥에 오염구역과 정화구역을 랜덤하게 지정 * 일정 시간 이후 기존 구역 삭제 후 재설정   + 2~3회 반복 * 오염 구역과 충돌할 경우, 일정 시간 동안 지속적으로 데미지 * 정화 구역과 충돌할 경우, 오염구역 효과 삭제 |
| 비고 |  |