

TITLE

졸업작품 기획서

최우석
홍혜령
하정연



TITLE

목차

1. 게임 컨셉
2. 게임 플레이
3. 도입할 시스템
4. 캐릭터 설정
5. 향후 계획



1.게임 컨셉

지금까지 '레이드'라는 개념은 무조건 '컴퓨터'가 다루는 보스를 여러명의 플레이어가 잡는것이였다. 그 보스를 플레이어가 조종하게 하면 어떨까?

플레이어가 보스를 조종함으로써 생기는 AI적 단순함을 타파

플레이어가 조종하는 막강한 보스에게서 대항하여 여러 팀플레이로 보스를 무찌르는 서바이벌 액션 게임

TITLE

1.게임 컨셉



+



큰 틀은 강통차기에 약간의
격투게임 요소를 도입

TITLE

2.게임 플레이

승리조건



일반 플레이어

보스의 체력을 깎는 장치를
가동시키면서 보스의 체력을
깎아서 처치



보스 플레이어

모든 일반 플레이어를 처치

TITLE

2.게임 플레이

....



일반 플레이어

3인칭 시점으로 게임 진행

스태미너를 이용한 대쉬가
존재하며 캐릭터별 속도가 모두
다르다

상단, 하단 **반격**이 존재,
반격 후 딜레이가 있다



반격에 성공해야만
공격이 가능!
하지만 반격이 실패할 시
반대로 큰 데미지

2.게임 플레이

....



일반 플레이어

맵 주변에 있는 함정을 가동 시킬 때 마다
보스에게 큰 데미지 가능. 주 공격 요인



보스에게 당할 시 인형으로 변해 감옥에
갇히게 된다. 다른 플레이어가
총3번 까지 살려줄 수 있다



2.게임 플레이

....



보스 플레이어

1인칭 시점으로 게임 진행

상단,하단 공격이 존재

상대방 공격 성공시 멀리 날아감

톱,칼, 도끼등 다양한 아이템



이러 저동키의 모습은 하

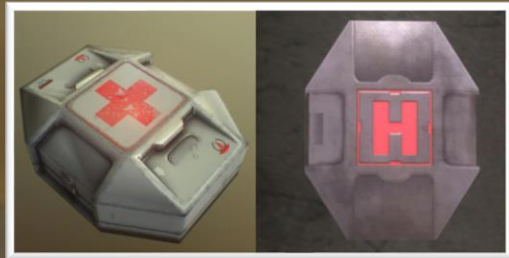
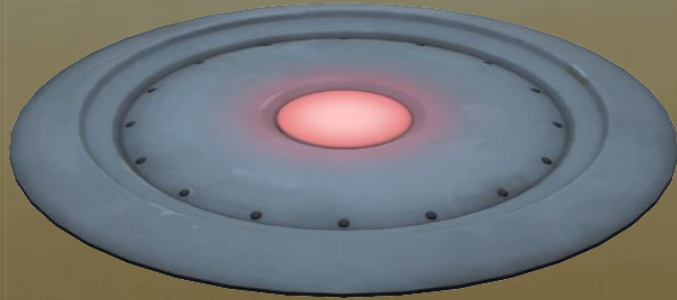


마가진 농기구들로 제지

2.게임 플레이

....

맵 기능



부활 지점

일반 플레이어들이 보스에게 당할때 갇히는 곳
맵에서 가장 잘보이는 곳에 한곳만 존재

열쇠를 가진 플레이어가 부활 지점에 들어가면
플레이어들이 풀려난다

열쇠는 플레이어가 일정수 이상 갇힐시 맵에서
랜덤으로 리스폰

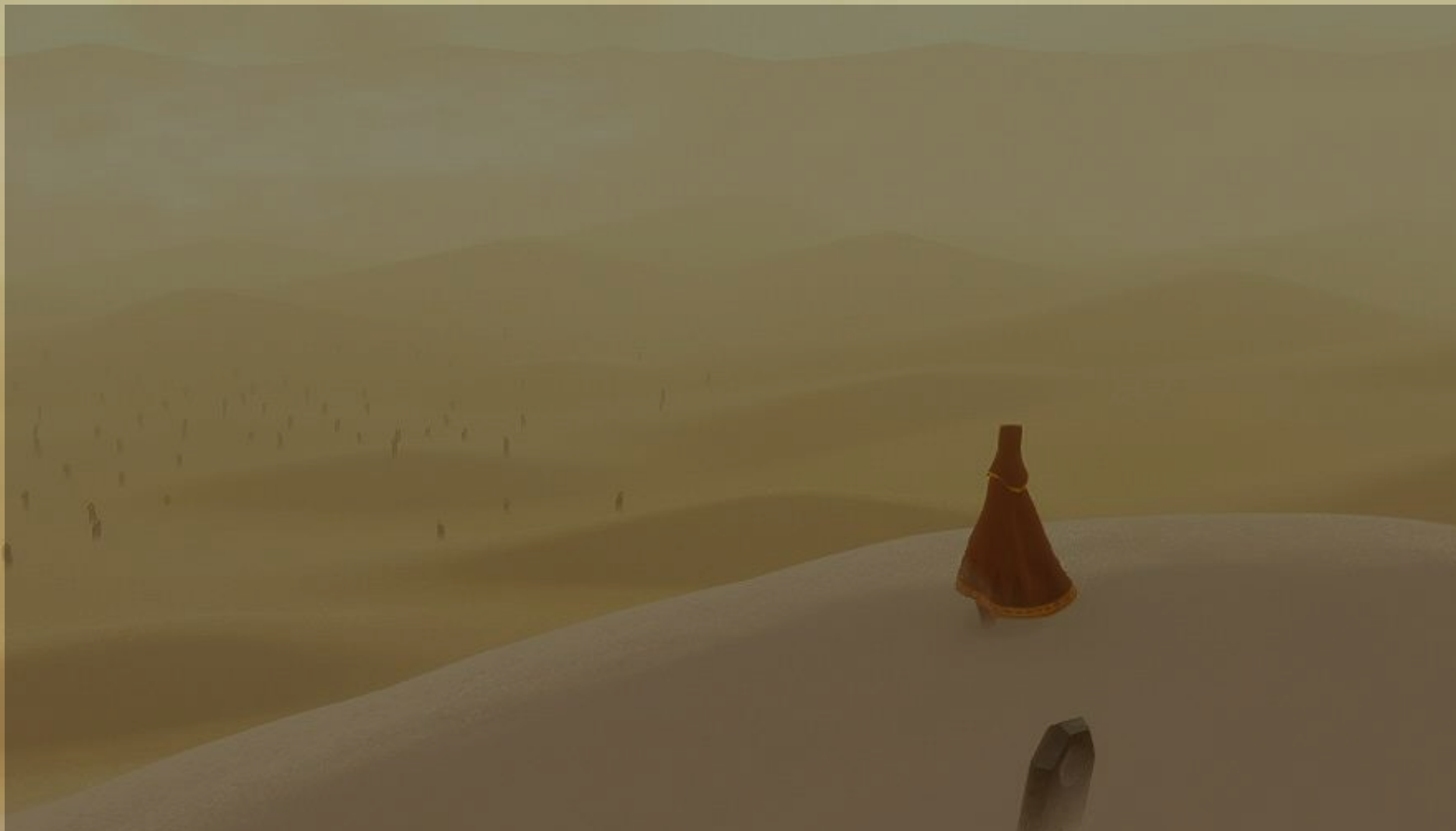
회복 키트

맵 특정장소에 일정 시간 후
리스폰 되며 플레이어의 체력을 회복시켜준다

TITLE

2.도입할 시스템

....



TITLE

2.캐릭터 설정



TITLE

2.향후 계획



THE ... END

