

BOOM! BANG! POW! 기획서

1. 게임 흐름

1.1. 컷씬

건물 옥상에서 뭔가를 훔쳐서 도망가야 된다는 연출로 게임 시작.

1.2. 파쿠르

적들이 나를 쫓아오며 파쿠르 시작

1.3. 전투

마지막에 길이 막히고 적들과 전투를 시작.

2. 플레이어

2.1. 플레이어 상태

2.1.1. 전투 태세

① 비전투 태세

평소의 상태로 카메라가 넓은 상태

파쿠르가 가능하다.

파쿠르 전용 노래를 듣다.

② 전투 태세

적을 만나서 전투에 돌입한 상태로 전투

전투 전용 노래를 듣다.

2.2. 전투

2.2.1. 공격 패턴

① 1번째 공격) 화이트 찹

② 2번째 공격) 레프트 찹

③ 3번째 공격) 화이트 훅

④ 4번째 공격) 레프트 훅

1~4번을 반복한다.

2.2.2. 크리티컬

음악이 흐르다가 피치가 높은 부분에서 피격을 하면 크리티컬이 나간다. 그 때, 슬로우 모션 효과와 함께 어퍼컷을 날린다.

2.2.3. 이퀄라이저

음악 피치를 표시한다.



2.3. 파쿠르

2.3.1. 뛰기

2.3.2. 점프

2.3.3. 잡기

2.3.4. 구르기

2.3.5. 던지기

중간에 앞을 막는 유리창을 근처 조형물을 던져 깨는 부분이 있으면 좋을 거 같다.

3. 적

3.1. 파쿠르 AI

3.2. 전투 AI

3.2.1.

4. 기타

4.1. 피격 이펙트

4.2. 유리 깨지는 이펙트

4.3. 음악 UI

4.4. 음악 변경



4.5. 적 체력(오른쪽 아래)

때리고 있는 적의 이름과 체력을 표시

4.6. 플레이어 체력

플레이어의 체력을 표시