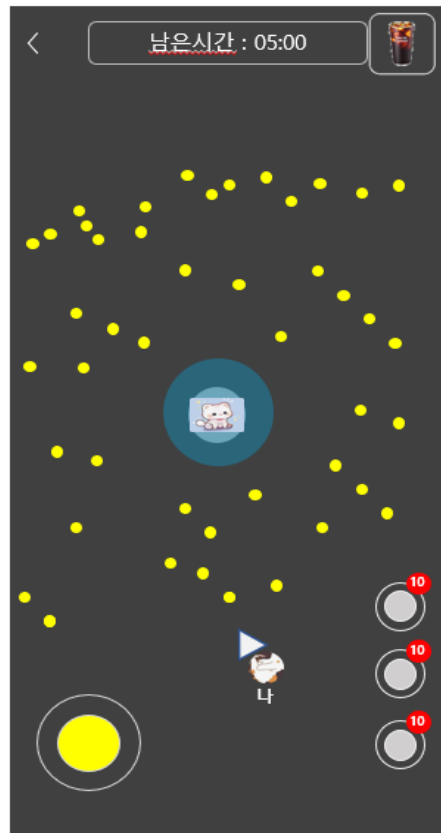


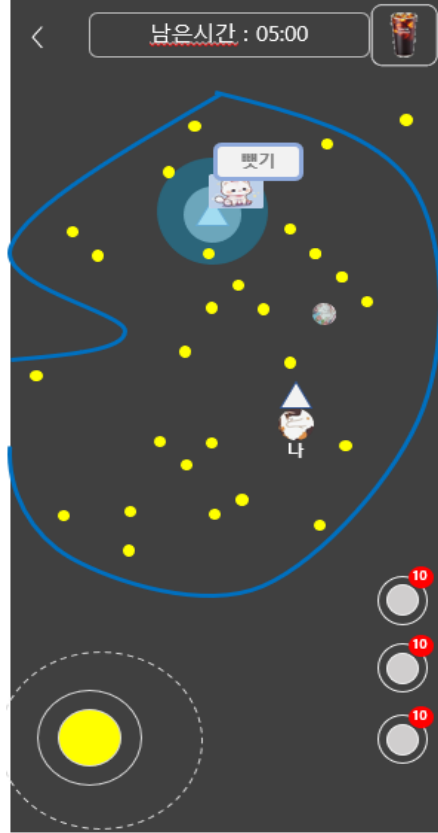
카운트 다운 > start



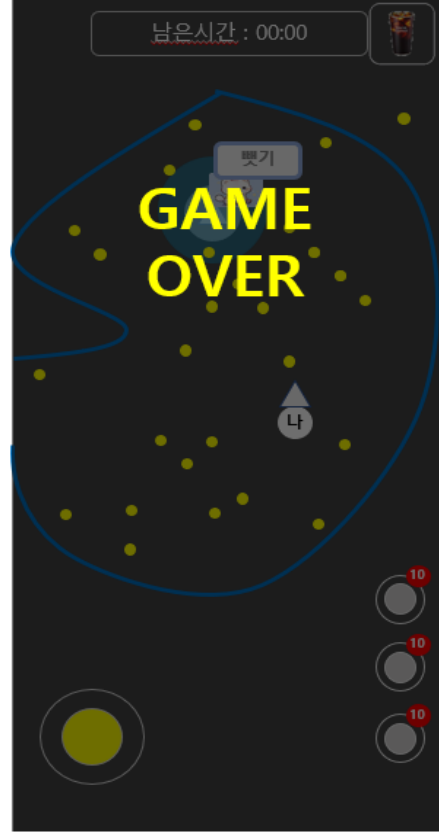
게임 플레이
조이스틱을 이용, 토리를
가장 먼저 차지한 사람의
토리를 뺏고 뺏기기



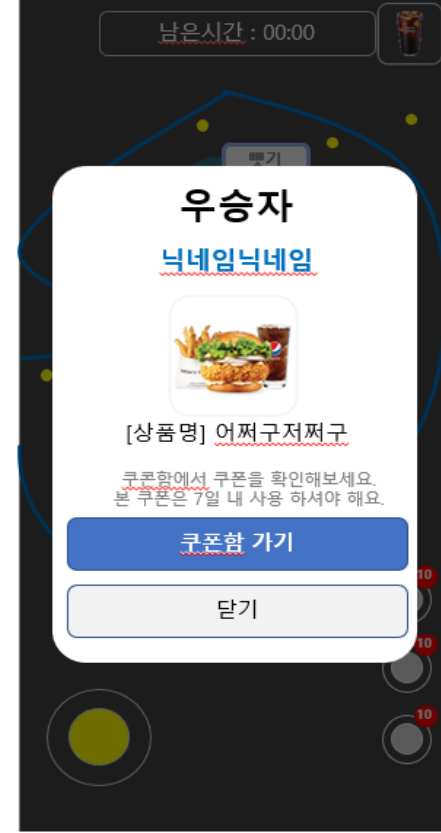
게임 플레이
(아이템 사용 등)



게임 오버



토리를 오래 보유하고 있던 사
람의 누적 시간으로 우승자를
가림

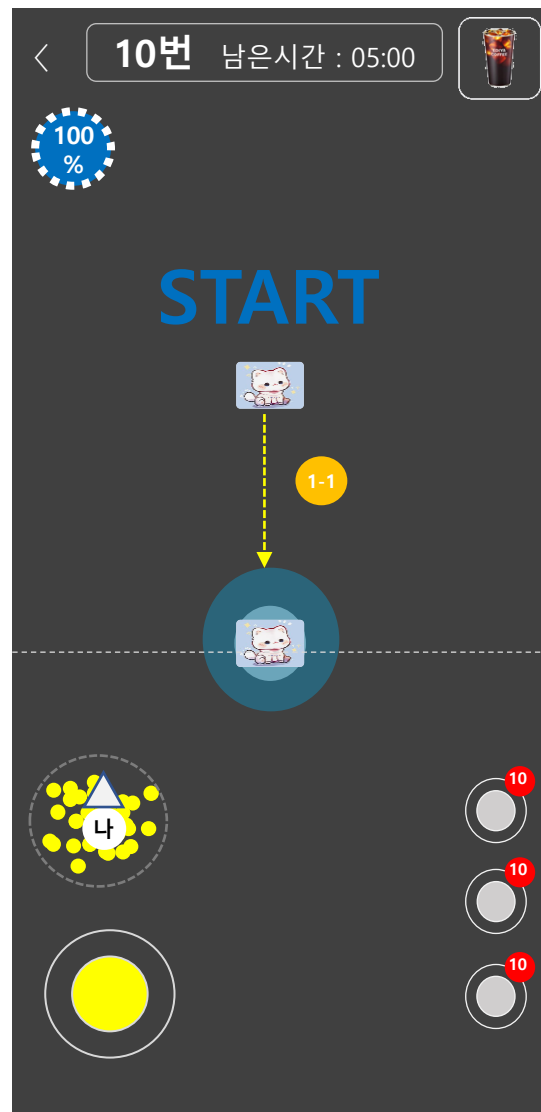
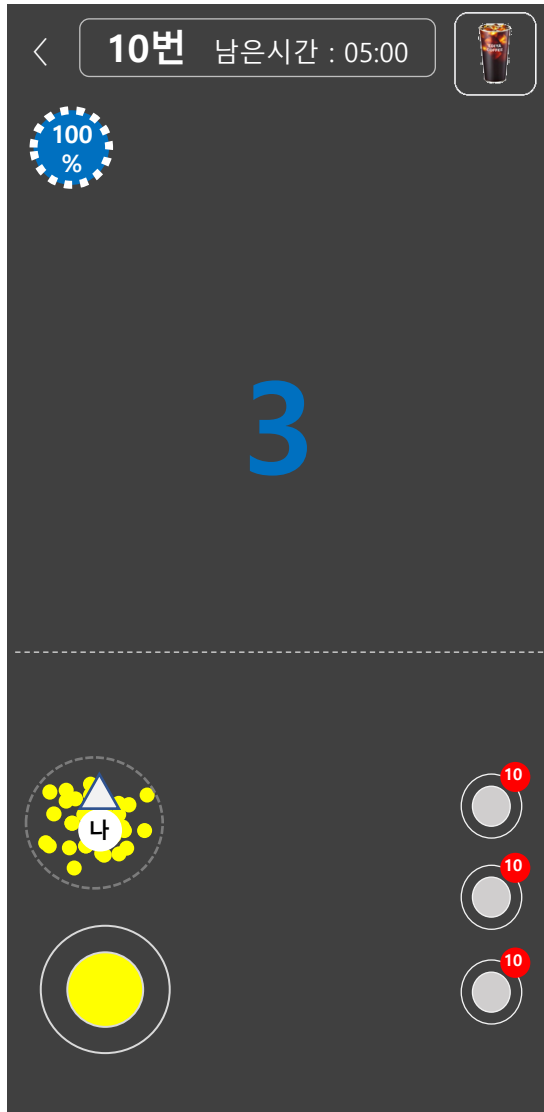


1. 개발 완료 후 전달 주실 때, 관련 내용에 대한 가이드도 함께 부탁드립니다.
2. 저희 개발자가 유니티에 아직 익숙치 않기 때문에 제가 혹시라도 빼먹은 부분이 있고, 필요 하다고 생각 되는 부분은 가이드에 추가 부탁드립니다.

❖ 문의 및 요청 사항

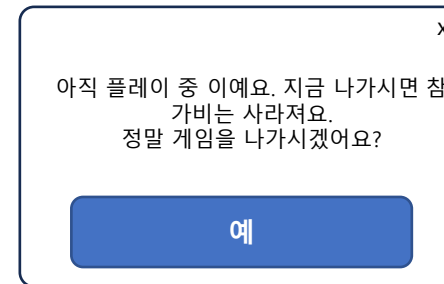
구분	내용	비고
아이템 발동 확률	저희가 확률 조정할 수 있는 방법 가이드 필요	어드민에서 조정 하는 게 좋을 거 같으면, 감안해서 어드민에 열어 놓을 수 있게 해주세요. 또는 하드코딩 후 저희가 수정 가능 하도록 가이드 주시면 됩니다.
쿨타임	저희가 조정할 수 있는 방법 가이드 필요	
아이템 가격	게임 밖 대기실에서 구매하는 아이템 가격과 in game 에서 바로 구매 후 사용 되는 아이템 가격 다름. 대기실에서 구매 하는 아이템 가격보다 10% 비쌈 예) 대기실 구매 아이템 가격: 100p -> in game내 구매 가격 : 110p 어드민에서 대기실 아이템 가격 설정 -> in game에서 10% 더해서 가격 노출이 가능 한지.. 아니면 그냥 하드코딩으로 저희가 계산 해서 가격을 드리면 되는 건지요? 하드코딩 해서 가격 추가 한다면, 요것도 저희가 추후 아이템 가격 수정 가능 하도록 가이드 부탁 드립니다.	요거 어떻게 처리 하면 좋을까요? 벨런싱 끝나고 추후에 저희가 조정 가능한 건지요?
아이템 구매	아이템은 대기실에서 미리 구매할 수 있는데, 구매 후 아이템 보유 개수가 in game에서 보이도록 해야 합니다. 요 부분 저희와 인터렉션 가능하게 개발 주의 부탁 드립니다	
나의 보유 포인트	내가 보유 하고 있는 포인트 연동, 대기실등에서 획득한 포인트, 프로필상에 노출 되는 보유 포인트 수량이 in game에도 노출 되어야 합니다. -> 연동 될수 있도록 개발 부탁 드립니다.	혹시 관련해서 저희 개발자와 소통이 필요 하시면 말씀 주세요.

맵 사이즈?



1. 1번 선 아래 일정 영역 표시에서 대기
2. 3,2,1 카운트 > START 후 조이스틱으로 이동 가능
3. START 후 냥이는 1) 선상 어딘가에 1-1)처럼 랜덤으로 떨어짐
4. 일반 속도 7km/h, 부스터 아이템 사용 시, 14km/h, 테스트 후 수정
5. 맵 및 방사형 영역만 확대 축소 가능(유저처럼 표시 되는 점, 고양이캐릭터 사이즈는 고정임)

백버튼 클릭 시 얼럿 노출



1. 아이템 사용 후 쿨타임 적용.
2. 쿨타임 적용 사이 아이템 원 주의 바가 쿨타임에 맞춰 줄어듦
3. 아이템 개수 노출. 미리 구매한 아이템이 없는 경우 "0"으로 표기하고, 클릭 하여 바로 구매 가능함



A. 용어설명

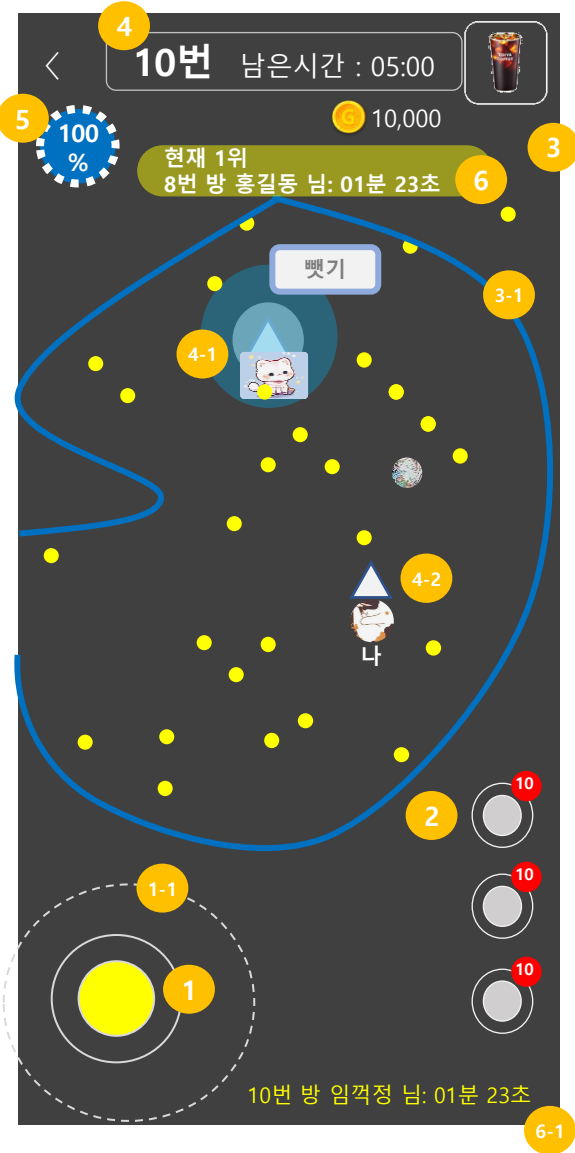
- 용어 : 실제 유저들이 사용하는 용어는 아니며, 저희끼리 소통 하기 위한 용어입니다.
- * 호스트- 야옹이를 가지고 도망 가는 npc 또는 유저
- * 적 - 호스트를 쫓는 모든 npc 또는 유저

B. 아이템 사용

- 야옹이를 뺏으면 4초간 적으로부터 보호 상태가 발동
 - 뺏기 아이템은 가장 먼저 사용한 러너의 아이템만 적용
 - 최대 속력은 14Km/h로 제한
 - ↳ 속도 : 평균 7km/h,
 - ↳ 부스터 사용 : 14Km/h
 - 보호막 사용 중 : 뺏기 아이템 사용 시, 뺏기 아이템 효과 없음.
- 뺏기 아이템 소진
- 보호막 사용 중 부스터 사용 가능
 - 보호막 사용 중 뺏기 사용 가능
 - 광고 시청 후 아이템 획득 : 유저당 1회 제한 , 24시에 리셋

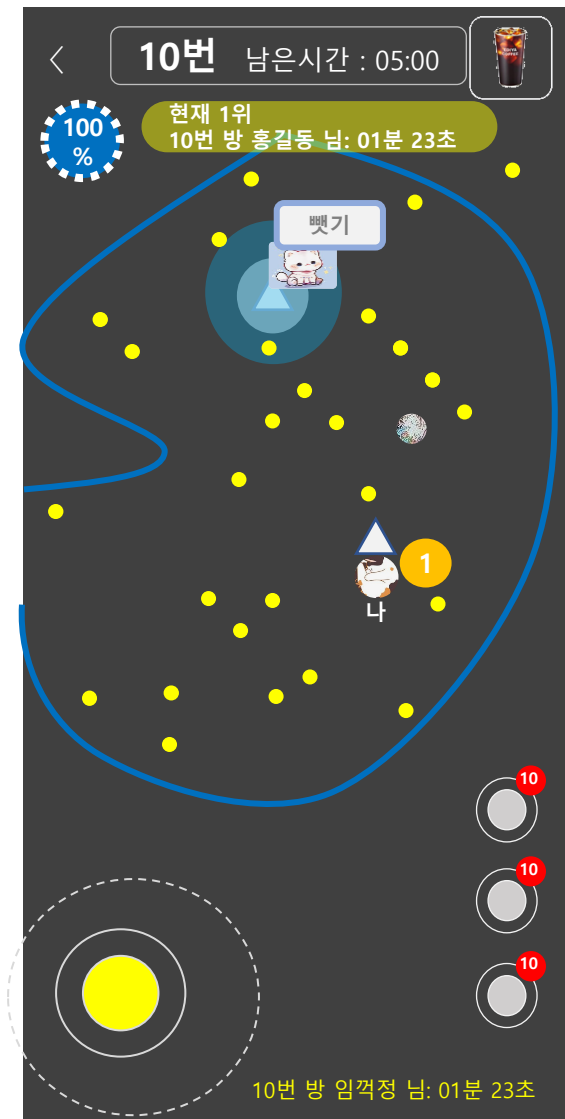
6. 토리 보유 누적 시간 정보

- 1) 각 방에서 플레이 중인 유저 중 최대 시간 보유중인 유저의 누적 시간 정보를 가져와서 노출(정보는 1분에 1번씩 노출) / 노출 시간: 5분~ 4분까지는 노출 안함 -> 4분에 최초 1번 정보 노출 -> 1분간 유지 -> 3분에 2번째 정보 노출... -> 2분에 3번째 정보 노출 -> 1분에 4번째 정보 노출 -> 결과 노출
- 나의 토리 보유 누적 시간 정보 노출 – 계속 보여줄 수 있나요? 쉽지 않으면 1)과 동일하게



No	Description
1	조이스틱 <ul style="list-style-type: none"> 모든 방향으로 조정 가능하며, 움직인 방향으로 내 위치가 움직임 조이스틱 버튼 움직임 반경 : 원래는 1번 영역 까지만 움직이는 것처럼 보이게 UI적으로 노출. 실제로는 (점선) 1-1) 이상으로 나갈 수 있음. 그럼에도 버튼 움직임 제한은 있어야 함.
2	아이템 사용 <ul style="list-style-type: none"> 아이템 사용시 숫자 감소. 아이템 적용 때마다 아이템에 따른 토스트 메시지 노출(뒷장 [플레이중 토스트 메시지]참고) 아이템이 0 일 경우, 포인트가 있을 경우 바로 구매 후 사용 가능. In game 아이템 구매가격이 상점에서 구매하는 것 보다 [10%] 비쌈 가격 - 아이템에 대한 설명은 [아이템 상점] 아이템 설명 참고
3	맵 <ul style="list-style-type: none"> 확대 축소 가능 3-1) 내 구역에서만 플레이 가능 : 내부 컬러가 외부랑 좀 달라야 함. 나 위에 있는 화살표는 움직이는 방향을 알려 줌. 야옹이를 가지고 있는 유저의 화살표도 움직이는 방향 알려 줌.
4	정보 <ul style="list-style-type: none"> 남은 시간 정보 : 5분에서 00:00 순으로 / 우승자가 획득하게 되는 상품 노출/내 보유 포인트 노출 아이템 미사용 시 유저가 반경 15m내에 진입 하면 자동으로 “뺏기” 버튼 노출(아이템 미사용시), 클릭 시 상대방에게 냅이가 넘어감. – 반경 30m내에서 뺏기 아이템 사용시 바로 쿠폰을 뺏음.. 단, 상대방이 보호막 사용시, 효과가 없고, 아이템 소진 우승 횟수에 따른 뺏지를 내 위치에 노출. 다른 이용자들도 동일함(4-2) 고양이를 보유하고 있는 유저 [보호막] 아이템 사용시 보호막(30m) 연출 필요.(4-1) 꼭 연출 아니더라도.. 방어막 사용 시 컬러가 달라 지는 등의 차별화 필요. 4-1) : 토리를 중심으로 50m에 첫번째 원 / 80m에 두번째 원 / 화살표 : 야옹이를 뺏어서 도망 가는 방향을 가르킴 나머지 아이템은 사용 시 특별한 연출 없이 토스트 메시지만 노출 함.
5	에너지 <ul style="list-style-type: none"> 1분에 10%씩 차감.(예 : 100%로 참가할 경우 5분 경기 후 50%의 에너지가 남음) 에너지가 차감 되는 모습 보여줌, 에너지 0일 경우 더 이상 움직임 없음.

구분	상황	토스트 메시지	{ }	비고
아이템	가지고 있는 아이템 사용	{0}를(을) 사용 했어요.	{0}= 부스터 / 방어막 / 뺏기 / 은신술 / 돌보기	고양이를 가지고 도망다니는 npc가 아이템 사용 했을 때 토스트 메시지 나한테도 노출(고양이를 가지고 있지 않은 npc가 아이템 사용했을때 토스트 메시지 노출 안해도 됨) 내가 사용해도 토스트 메시지 노출
	게임내에서 아이템 바로 구매 후 사용	{0}를(을) 사용 했어요. -{1}p	{0}= 부스터 / 방어막 / 뺏기 / 은신술 / 돌보기 {1} = 각 아이템 포인트 가격 표 참고	나한테만 노출
포인트	게임내에서 아이템 바로 구매 시 포인트 부족	포인트가 부족하여 아이템을 구매할 수 없어요.		
에너지	에너지 부족 할 경우	에너지 부족으로 더 이상 움직일 수 없어요.		



1.
뱃지 :
아래 우승 횟수에 따라 최초 "점(유저)"이 뱃지로 바뀜

구분	휘장 종류	비고
1회 ~4회		이미지는 참고용입니다. 따로 전달 7개 모두 제작 안하고. 초기에는 3~4개 정도 제작 할 예정입니다. 이후 뱃지 추가할 수 있 도록 가이드 부탁 드립 니다.
5회 ~ 9회		
10회~19회		
20회~49회		
50회~69회		
70회~89회		
90회~99회		
100회 이상		

- ❖ 움직임 속도 : 7km/h → 부스터 아이템 사용 시 2배 빨리짐(14km/h), 테스트 후 수정 가능 있음
- ❖ 아이템이 없어도(0) In game에서 바로 구매해서 사용 가능 – 구매 시 소진되는 포인트는 수정 가능성 있음
- ❖ NPC의 아이템은 매 게임 마다 리셋되서 새로 지급 받음
- ❖ NPC 에너지는 매 게임 시작할 때 마다 100%로 리셋
- ❖ 아이템은 대기실에서 미리 구매할 수 있는데, 구매 후 보유 개수가 in game에 보이도록 해야 합니다.

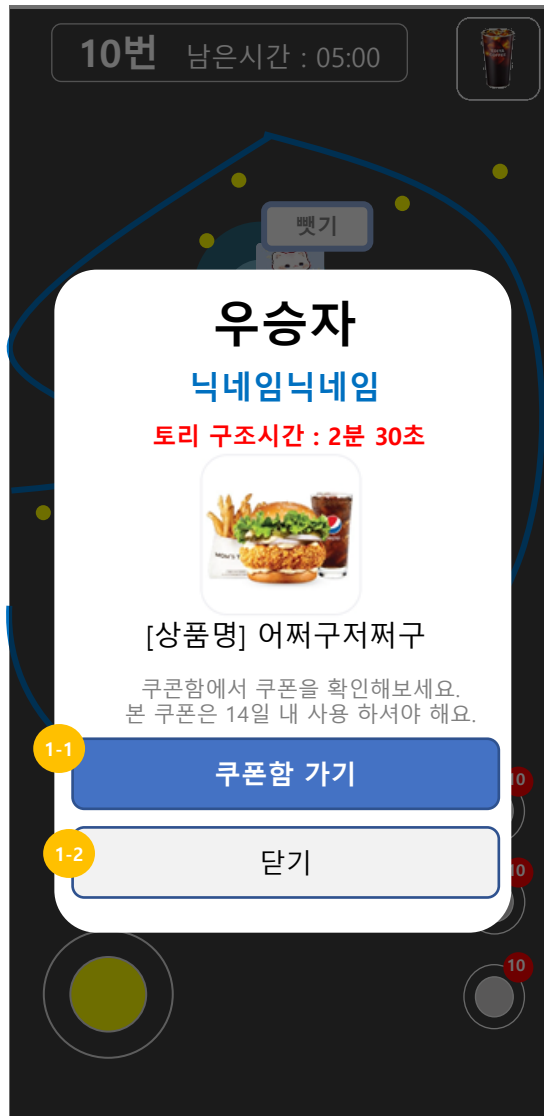
요 부분 개발 주의 부탁드립니다.

- NPC 숫자는 게임 참가 인원 중 [50-1]의 갯수가 npc 개수가 됨.
- NPC 닉네임은, 동시에 싱글 게임하고 있는 유저(49명)의 닉네임을 가져와 랜덤으로 뿌림. 닉네임만 가져오는 것임.(움직임은 NPC AI 로직에 따라 움직임)
- 나를 제외한 나머지 NPC들은 아래 값으로 움직임

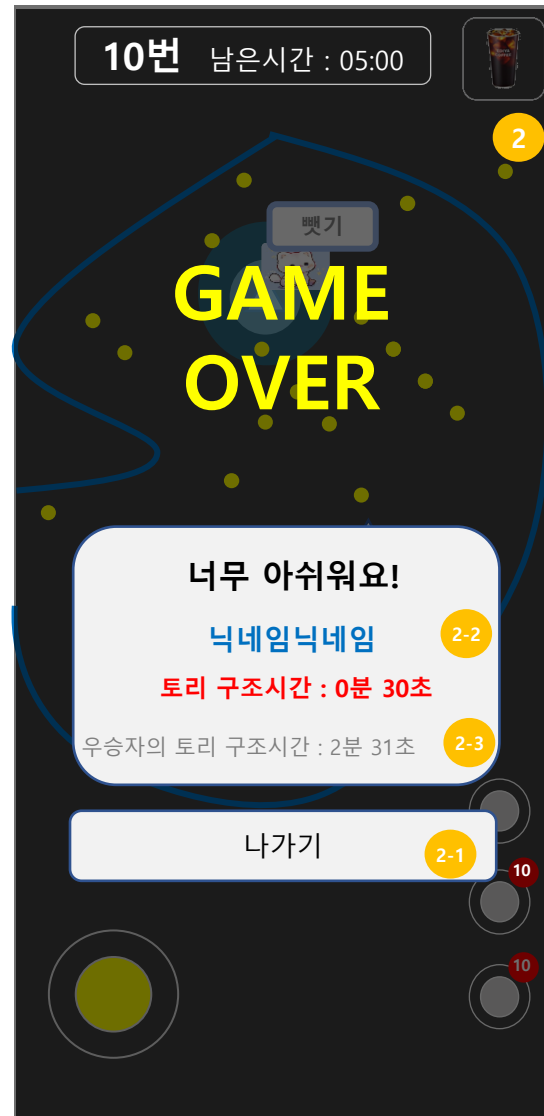
구분		30%	20%	40%	10%	아이템 기능	소진 포인트 (유저만 사용)
NPC 수량	50명 방	14개	10개	20개	5개	<ul style="list-style-type: none"> NPC가 쿠폰을 뺏을 경우 쫓아오는 방향과 다른 방향으로 도망감 NPC가 경계선 근처 5m이내로 진입 했을 경우 5%의 확률로 경계선을 넘어가고, 초기화 되어 중앙에서 다시 시작 함.(3초 동안 못움직임) 쿠폰을 가지고 있던 NPC가 경계선 밖으로 넘어가면 쿠폰은 랜덤으로 다시 다른 영역에 떨어지고, NPC(유저)는 중앙에서 새로 시작(3초 동안 못움직임) 	
	100명 방	29개	20개	40개	10개		
움직임		확률	확률	쿠폰만 쫓음	쿠폰만 쫓음		
NPC를 쫓는 확률		각각의 NPC가 70%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임		
지급할 아이템 수량	보호막 아이템	1	2	4	7	- 기능 : 공격 아이템 및 뺏기 아이템 방어(7초) 쿨 타임 12초	330p
	뺏기 아이템	1	2	4	7	- 기능 : 상품을 가지고 있는 유저 반경 30m 안에서 사용시 쿠폰을 뺏음. 보호막 사용 중인 유저에게 효과 없고, 소진만 됨 먼저 사용한 유저만 발동	88p
	부스터 아이템	1	2	4	7	- 기능 : 속도가 2배 빨라짐(8초) / 쿨 타임 5초	165p
	은신술 아이템	0	1	2	3	- 기능 : 쿠폰을 보유하고 도망 다니는 호스트만 사용 가능한 아이템 / 다른 적들이 볼 수 없음(6초) / 쿨타임 25초	440p
	투시경 아이템	1	1	4	7	- 기능 : 은신 아이템을 사용한 플레이어를 볼 수 있음(6초) / 쿨타임 20초 - 발동확률 : 은신술을 사용한 NPC 또는 유저가 내 반경 80m내에 있을 경우 확률에 의해 발동	330p

구분(NPC수량)		14개	10개	20개	5개
NPC를 쫓는 확률		각각의 NPC가 70%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 85%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임	각각의 NPC가 100%의 확률로 야옹이를 향해 움직임
아이템 발동 확률 (각각의 NPC가 보유하고 있는 아이템 발동 확률임)	보호막 아이템	1개 지급	2개 지급	4개지급	7개 지급
		1. 적이 호스트 반경 40m에 도달 시 40% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 70% 발동	1. 적이 호스트 반경 40m에 도달 시 50% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 75% 발동	1. 적이 호스트 반경 50m에 도달 시 60% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 85% 발동	1. 적이 호스트 반경 60m에 도달 시 85% 확률에 의해 발동 2. 적이 호스트 반경 35m에 도달 시 100% 발동
	뺏기 아이템	1개 지급	2개 지급	4개 지급	7개 지급
		1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 30m에 도달 시 100% 확률에 의해 발동
	부스터 아이템	1개 지급	2개 지급	4개 지급	7개 지급
		1. 호스트 반경 80m에 도달 했을 경우 75% 확률에 의해 발동 2. 호스트 반경 50m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 80m에 도달 했을 경우 80% 확률에 의해 발동 2. 호스트 반경 50m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 210m내 도달 했을 경우 50%의 확률로 1회 발동 2. 호스트 반경 90m에 도달 했을 경우 90% 확률에 의해 발동 3. 호스트 반경 60m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동	1. 호스트 반경 200m내 도달 했을 경우 40%의 확률로 1회 발동 2. 호스트 반경 80m에 도달 했을 경우 90% 확률에 의해 발동 3. 호스트 반경 50m에 도달 했을 경우 100% 확률에 의해 발동
	은신술 아이템	1개 지급	1개 지급	2개 지급	3개 지급
		1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동	1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동	1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동	1. 호스트 상태에서 상대방이 30m 도달 시 85%확률로 발동 2. 호스트 상태에서 종료 시간 30초 전 100% 발동
	투시경 아이템	2개 지급	3개 지급	4개 지급	7개 지급
		1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 70%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 70% 확률로 발동	1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 60%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 70% 확률로 발동	1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동, 2회 제한 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 70%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 80% 확률로 발동	1. 일반적인 상황에서 호스트가 은신술 아이템 사용 시, 40% 확률로 발동 2회 제한 2. 게임 종료 1분전 호스트가 은신술 아이템 사용시, 70%의 확률로 발동 3. 게임 종료 30초 내로 남았을 때 100% 발동 4. 호스트 반경 80m내 80% 확률로 발동

우승자한테 보이는 페이지



우승 못한 유저한테 보이는 결과창



No	Description
1	결과 창 – 우승자가 보는 창 <ul style="list-style-type: none"> 비동기식이기 때문에 동시에 다른 방에서 진행하는 동안, 쿠폰을 가장 오래 가지고 있었던 유저가 우승자가 됨. (우승자만 노출) <ul style="list-style-type: none"> 조건 : 플레이 시간 동안 쿠폰을 가장 오래 가지고 있는 유저 동일한 시간일 경우 : 아이템 많이 사용한 유저 우선 아무도 쿠폰을 뺏은적이 없는 경우 : 아이템 많이 사용한 유저가 우승 클릭 시 쿠폰함으로 이동 1-1) 닫기 클릭 시 메인으로 이동 1-2) 기프트콘 사용 기한 : 받은 후 14일 내 사용 기타 상품 사용 기한 : 받은 후 7일 내 사용
2	일방 유저 결과 창 <ul style="list-style-type: none"> 클릭 시 메인으로 이동 2-1) 내가 토리 구조한 누적 시간 정보 가져오기 2-2) 우승자 토리 구조 누적 시간 정보 가져오기 2-3)