

졸작 컨셉 기획

목차

1

게임 개요 및 컨셉

2

게임 플레이

3

캐릭터 및 카메라

4

구성 요소

5

구현 기능

1

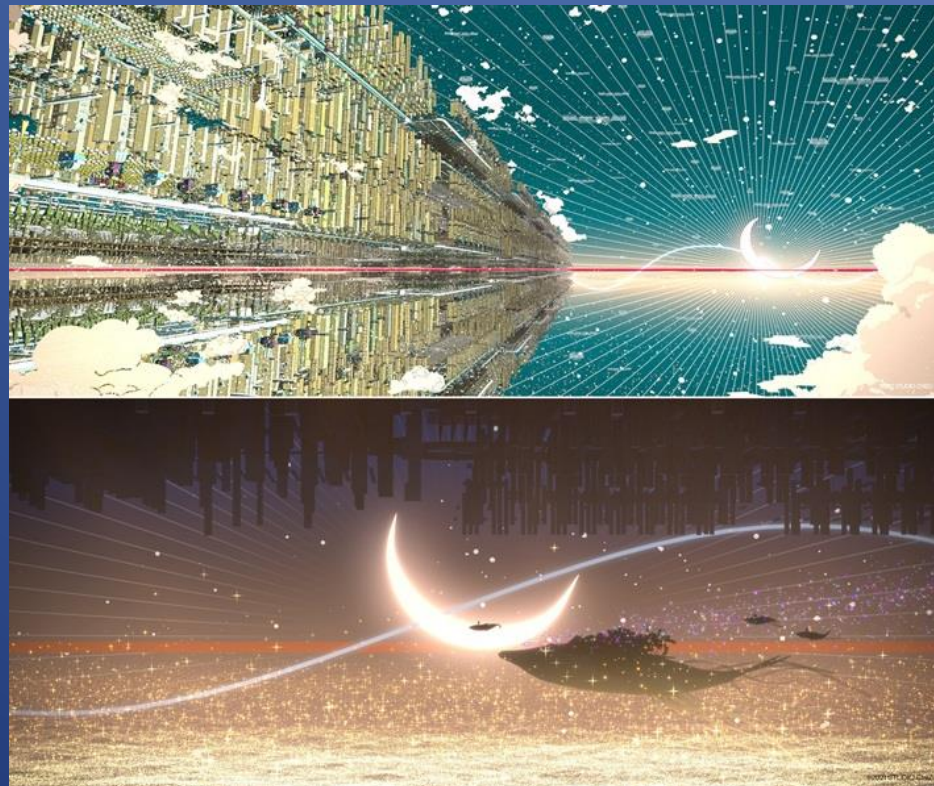
게임 개요 및 컨셉

전뇌 세계의 해커가 되어 팀과 함께 많은 폴더(건물)들을 부셔 데이터를 얻어내자!

- 전뇌 세계의 해커가 되어 상대편보다 많은 데이터를 훔치는 것이 목표인 게임
- 팀을 이뤄 폴더를 부수고 나오는 데이터 코인들로 점수를 얻는다.
- 공격, 아이템을 이용하여 상대편을 공격해 데이터를 모으지 못하도록 방해한다.

1

게임 개요 및 컨셉(2) - 디자인 컨셉



1

게임 개요 및 컨셉(3) - 캐릭터 컨셉



젤다의 전설 꿈꾸는 섬의 젤다와 같은 느낌의 캐릭터

1

게임 개요 및 컨셉(4) - 장르



게임 플레이 흐름

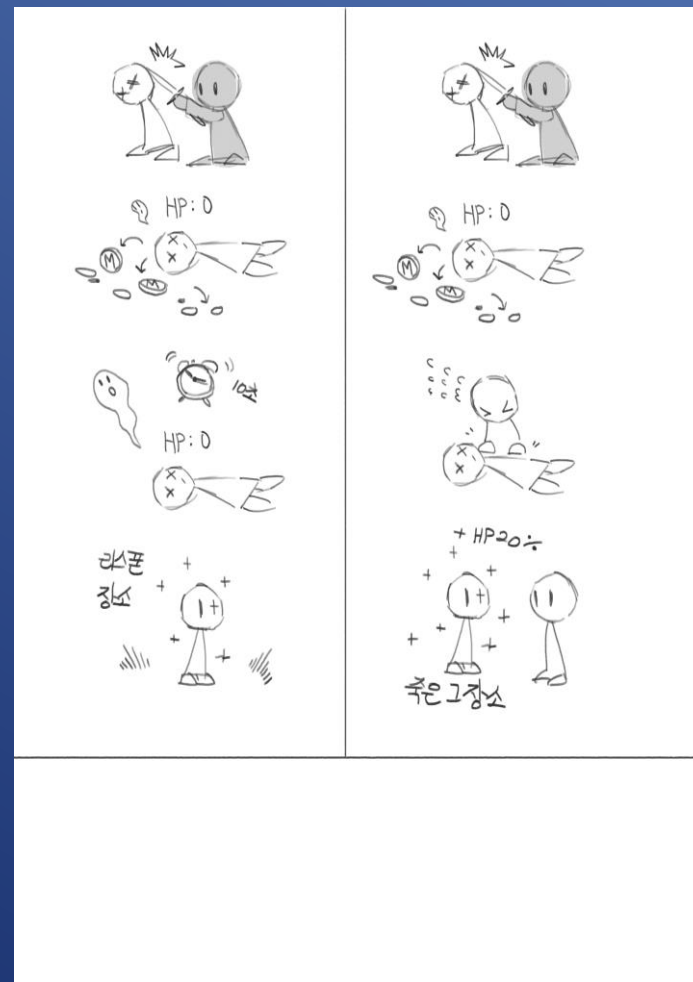


“ Time up 후 score를 많이 획득한 team이 승리 ”

게임 플레이(2) - 규칙



<점수 측정>



<플레이어 관련 규칙>

<이동방식>

- W,A,S,D : 이동
- 마우스 좌클릭: 기본 공격
- 마우스 우클릭: 아이템 사용
- 마우스 휠 : 현재 장착 아이템 변경
- Q: 아이템 스킬
- F: 아이템 집기

3

카메라



<정의>

- 플레이어는 아이템을 최대 2개까지 소지할 수 있다.
- 아이템 타입은 총 4가지 존재
- 아이템구슬이 20초마다 맵에 랜덤하게 등장(최대 3개)
- 아이템마다 사용횟수(내구도)가 존재하여 내구도가 전부 없어진다면 아이템이 사라진다.
- 아이템을 던져서 상대를 맞추면 기본 데미지(10)의 데미지가 들어간다.

**<무기 타입>**

- 플레이어가 장착하는 아이템
- 아이템별 스킬이 존재
- 기본공격 보다 데미지가 높음
- 사용횟수 소모 시 없어짐

**<투척 타입>**

- 투척하여 사용하는 아이템
- 던지면 범위내에 해당 아이템의 효과가 발동 됨
- 투척 가능 개수 표시
- 전부 투척 하였을 시 아이템 칸에서 사라짐

**<소모 타입>**

- 먹어서 사용하는 소모성 아이템
- 사용시 아이템의 효과가 지속시간동안 발동됨
- 1회 사용 후 사라짐

**<설치 타입>**

- 설치 사용하는 소모성 아이템
- 사용시 상대 플레이어를 방해하는 아이템
- 설치 가능 개수 사용 후 사라짐



<기본 모습>



<파괴 될 시 모습>

- 파편이 튀면서 데이터 코인이 떨어진다.

<건물 점수 설정>

- 건물 표면에 그려진 이미지에 따라 점수가 다를 예정
- 3 ~ 15개의 데이터 코인을 떨어뜨린다.
- 특수 건물로 랜드마크가 존재

<랜드 마크>

- 게임 시작하고 2분 30초 뒤 맵 정중앙에 등장
- 랜드마크를 부술 시 데이터 코인 20개를 떨어뜨린다.

<건물 점수 설정>

- 건물 표면에 그려진 이미지에 따라 점수가 다를 예정
- 3 ~ 15개의 데이터 코인을 떨어뜨린다.
- 특수 건물로 랜드마크가 존재

<랜드 마크>

- 게임 시작하고 2분 30초 뒤 맵 정중앙에 등장
- 랜드마크를 부술 시 데이터 코인 20개를 떨어뜨린다.



1. 아이템 구슬을 MetaBall기술을 유니티 셰이더 와 C#(연산)을 이용하여 구현
2. 리스폰 애니메이션을 볼프 타겟을 c#을 이용하여 구현
3. 유니티 서버 구현
4. 리소스 자체 제작