

졸작 컨셉 기획

목차

1

게임 개요 및 컨셉

2

게임 플레이

3

캐릭터

4

구성 요소

5

구현 기능

1

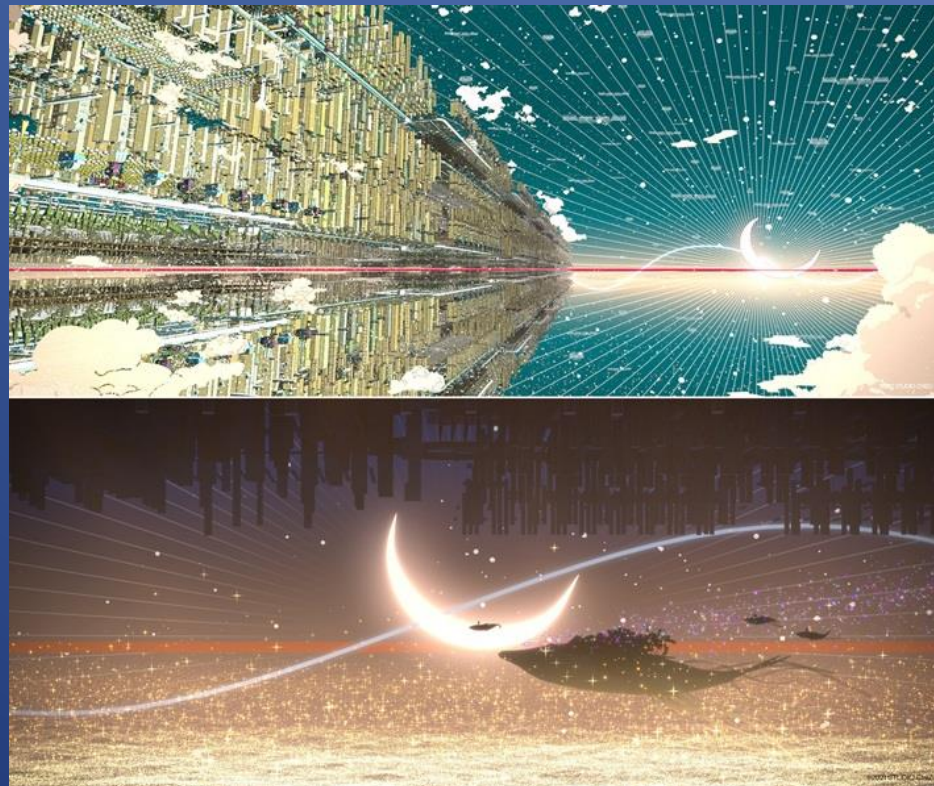
게임 개요 및 컨셉

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 ”

<점수 측정>

- 플레이어는 기본 공격과 무기 아이템을 이용하여 건물(폴더)을 공격한다.
- 건물(폴더)의 체력이 0이 되었을 경우 건물안에서 데이터 코인이 쏟아진다.
- 데이터 코인 1개당 1점으로 취급하며 건물에서 쏟아지는 코인은 최소 3개 ~ 최대 15개 이다.
- 플레이어는 모든 코인을 맵에 랜덤하게 생기는 골대에 놓어야 한다.
- 골대는 최대 5개 생성된다.
- 시간이 끝난 후 점수 측정은 플레이어가 가지고 있는 데이터 코인 + 골대에 놓은 데이터 코인으로 측정한다.
- 만약 동점일 경우 부서지지 않은 건물을 두고 1분 동안 데미지를 더 많이 넣은 쪽이 이긴다.

<플레이어 관련 규칙>

- 플레이어를 공격하여 hp를 0을 만들었을 경우 플레이어는 가지고 있던 데이터 코인이 떨어진다.
- HP가 0이 된 플레이어는 처음에는 그 자리에 쓰러져 팀원이 소생을 시켜 주기를 기다린다.
- 만약 10초 이내에 팀원이 소생을 해주지 못하였을 경우 리스폰 장소에서 리스폰 된다.
- 소생된 플레이어는 최대 HP의 20%를 가지고 부활 한다.
- 소생되고 다시 hp가 0이 되면 리스폰 장소로 리스폰하게 된다.

<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

4

카메라



<정의>

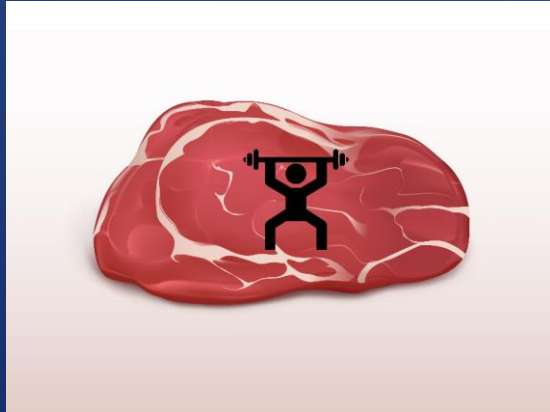
- 플레이어는 아이템을 최대 2개까지 소지할 수 있다.
- 아이템 타입은 총 4가지 존재
- 아이템구슬이 20초마다 맵에 랜덤하게 등장(최대 3개)
- 아이템마다 사용횟수(내구도)가 존재하여 내구도가 전부 없어진다면 아이템이 사라진다.
- 아이템을 던져서 상대를 맞추면 기본 데미지(10)의 데미지가 들어간다.

**<무기 타입>**

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

**<투척 타입>**

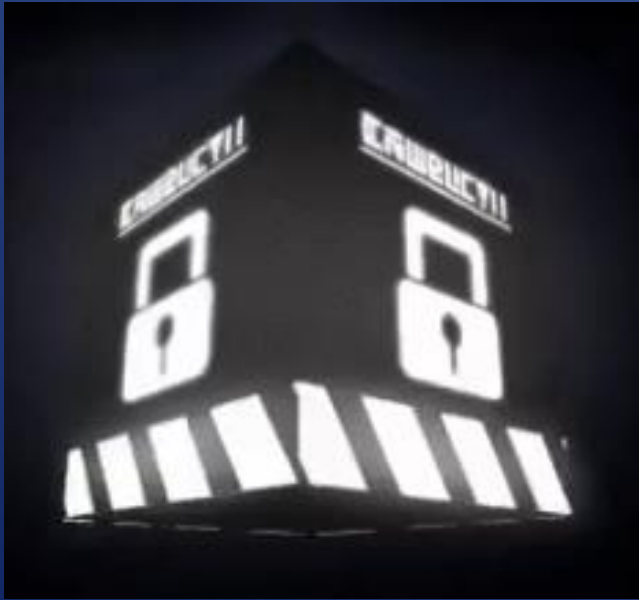
- 투척하여 사용하는 아이템
- 던지면 범위내에 해당 아이템의 효과가 발동 됨
- 투척 가능 개수 표시
- 전부 투척 하였을 시 아이템 칸에서 사라짐

**<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.

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

7. 구현 기술

1. 안개를 레이마칭을 통해 구현, 아이템 구슬'MetaBall'기술을 이용해 구현
2. 유니티 서버 구축
3. 리소스 자체제작
4. 캐릭터가 죽었다 리스폰지역에서 살아나는 것을 '모프 타겟'으로 구현