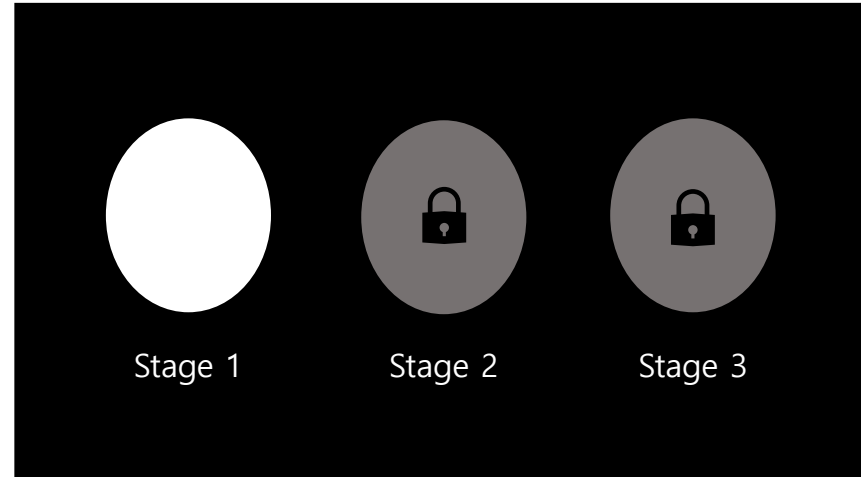
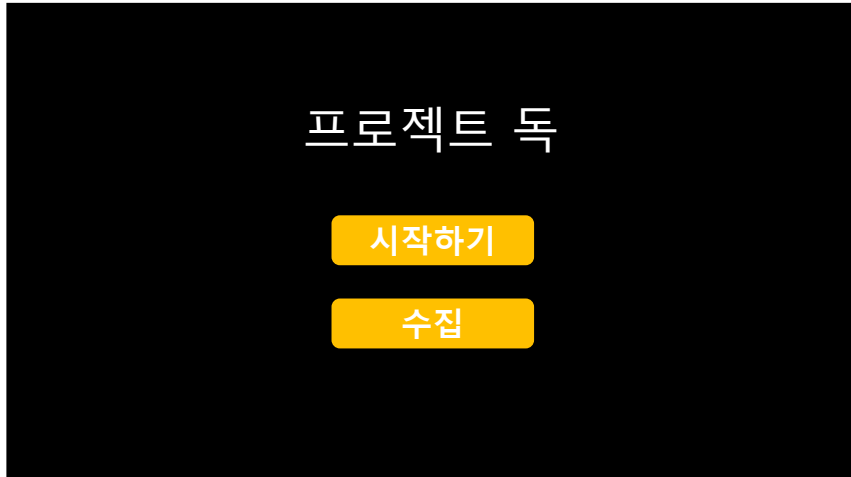


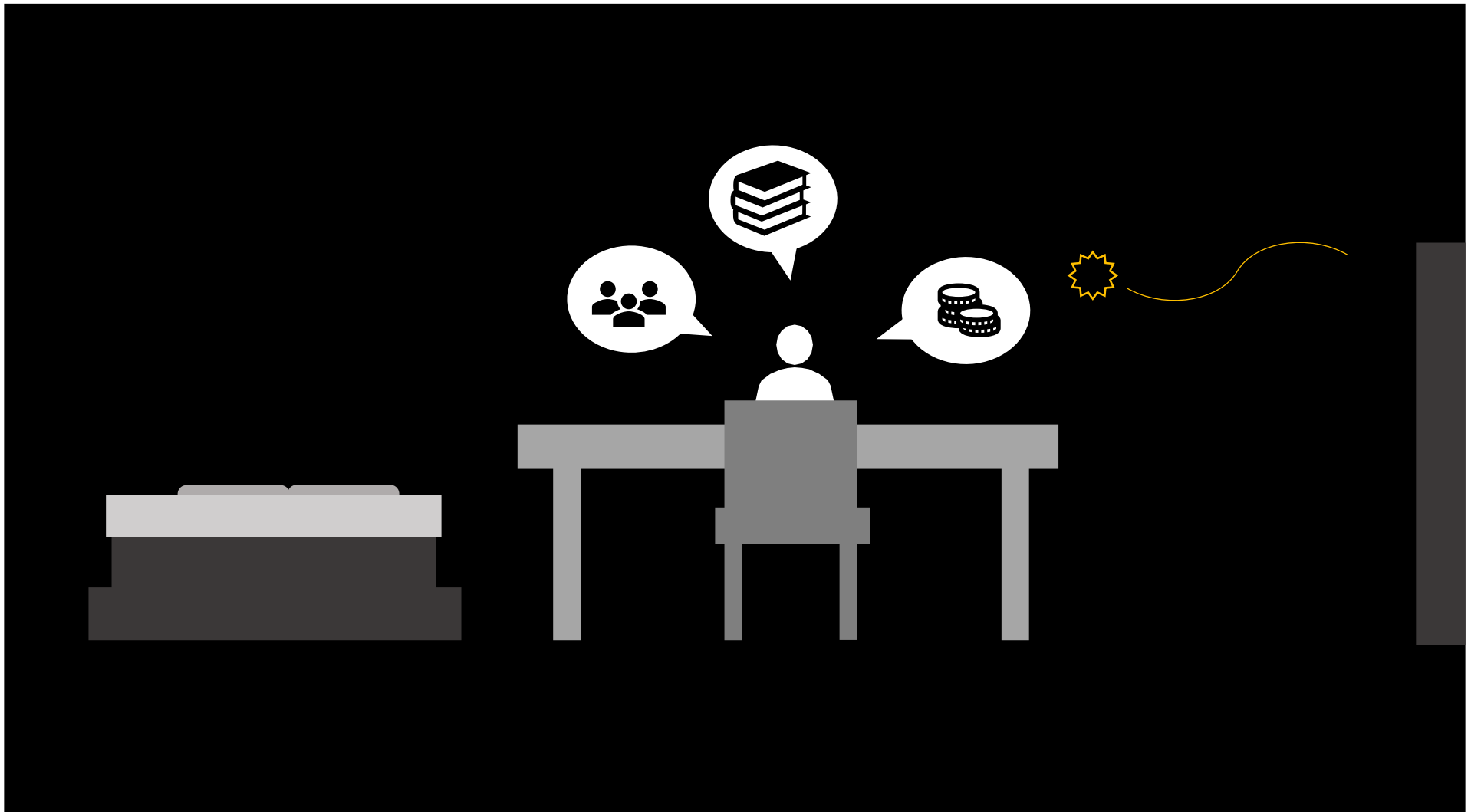
플랫폼: 모바일(안드로이드)  
엔진: 유니티2D

구성: 시작+미니게임 3개+결말 8가지  
미니게임 시작과 끝에 인물간 대화 (뿌요뿌요 참고),  
게임 후 대화는 게임의 결과에 따라 3가지의 선택지로 나뉘며 이는 게임 종료 시 Great, Nice, Bad  
로 가시화한다. 3가지 게임, 2가지 선택지의 결과로 총 8가지의 결말 구성.

시작화면



시작하기 버튼을 누르면 위와 같은 화면이 나오며  
스테이지를 클리어하면 차례대로 해금되는 방식  
1. 사다리타기  
2. 보글보글  
3. 꼬리잡기



1. 책장 넘기는 소리
2. 한숨
3. 대사x 말풍선 안에 책, 사람, 돈 그림
4. 말풍선 안 땀 혹은 회오리 표시
5. 방 안으로 날아들어오는 빛. 주인공과 3초간 마주함
6. 방 밖으로 날아가는 빛과 홀린 듯 따라가는 주인공



1. 빛은 먼저 날아간다
2. 주인공 뒤따라 나온다
3. 두리번대다가 빛이 사라진 방향으로 이동한다

스테이지 통틀어 주인공의 체력은 **모래시계** 사용.  
**쌓일수록 낮은 점수**를 받음.



### Stage 1

목표: 사다리를 타고 위층의 출구로 나가기

방법: 좌, 우, 점프를 이용하여 이동.

각 층마다 통과하지 못한 채 특정 시간(1분?)이 지나면 빛이 유저의 앞을 7초간 비춘다.

이 때 **빛의 모양(혹은 색)에 따라** 같은 층의 다른 구역, 다른 층의 랜덤 구역, 원래 구역이 각각 비춰지며 원래 구역 외의 경우에는 빛이 꺼질 때 원위치로 이동한다.

### Stage 2

목표: 부모님을 무찌르고 출구로 나가기

방법: 좌, 우, 점프를 이용하여 이동. 공격과 방어키 이용.

**공격은 물방울. 방어는 유리**로 총 5회만 사용 가능. (공격 받을 시 자동가동인가요?)

엄마와 아빠는 각각 다른 패턴으로 주인공을 공격하며 아빠의 공격은 언어폭력, 엄마의 공격(이 뭐였죠). **부모님을 처치할 때마다** 모래시계를 뒤집는 아이템 드랍. 5초간 먹지 않으면 사라진다.

부모님을 둘 다 처치 후 출구로 나가기

### Stage 3

목표: 일정시간동안 최대한 많은 양의 모래를 지키기

방법: 상, 하, 좌, 우의 방향키를 사용하여 친구들을 피하면서 아이템을 먹는다

스테이지 통틀어 주인공의 체력은 **모래시계** 사용.  
**쌓일수록 낮은 점수**를 받음.

### Stage 1

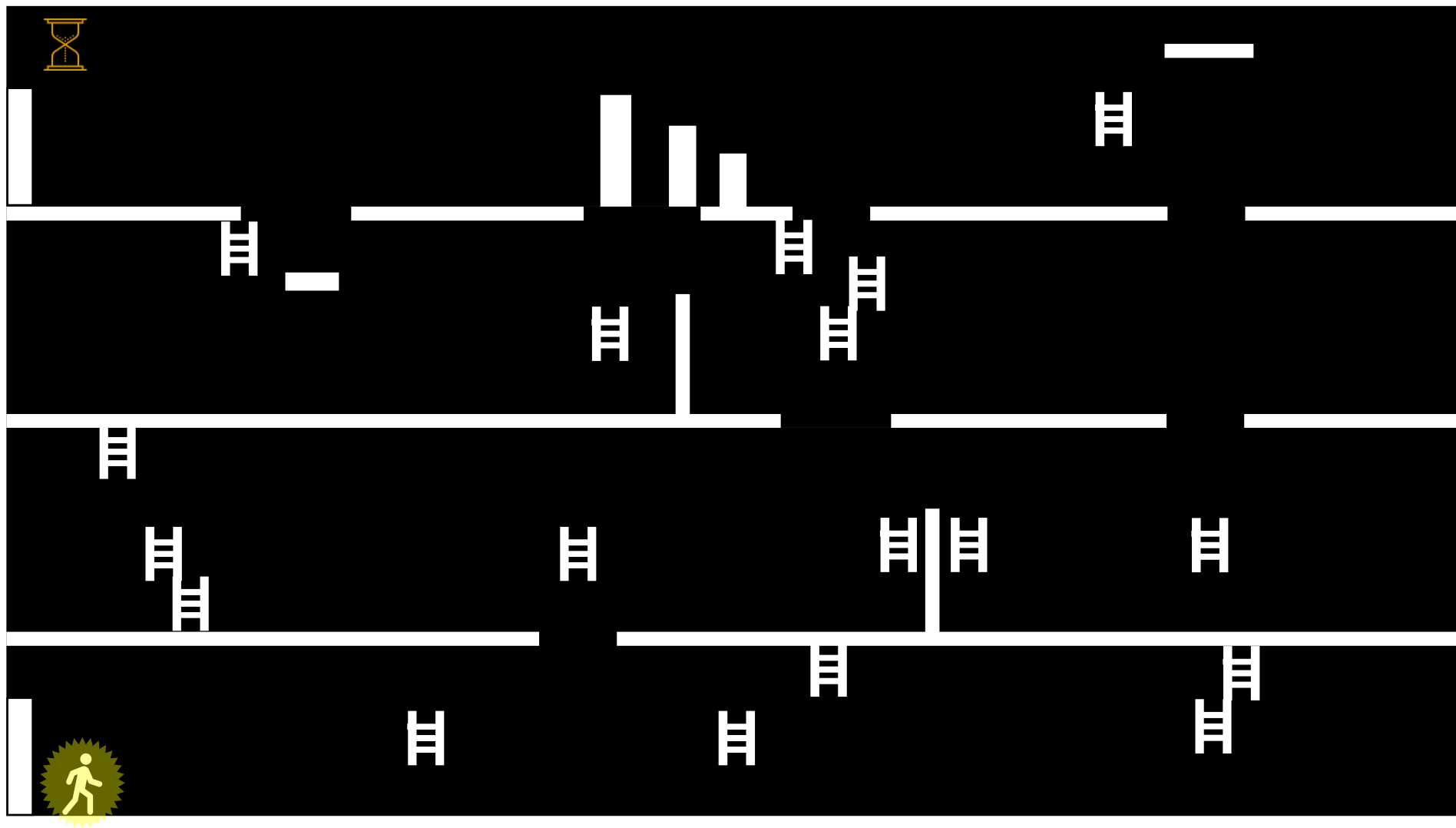
기본체력 600으로 시작.  
1초에 1의 속도로 모래가 쌓인다.  
3분 이내 클리어 : 상  
3분~10분 사이 : 중  
10분 초과 : game over

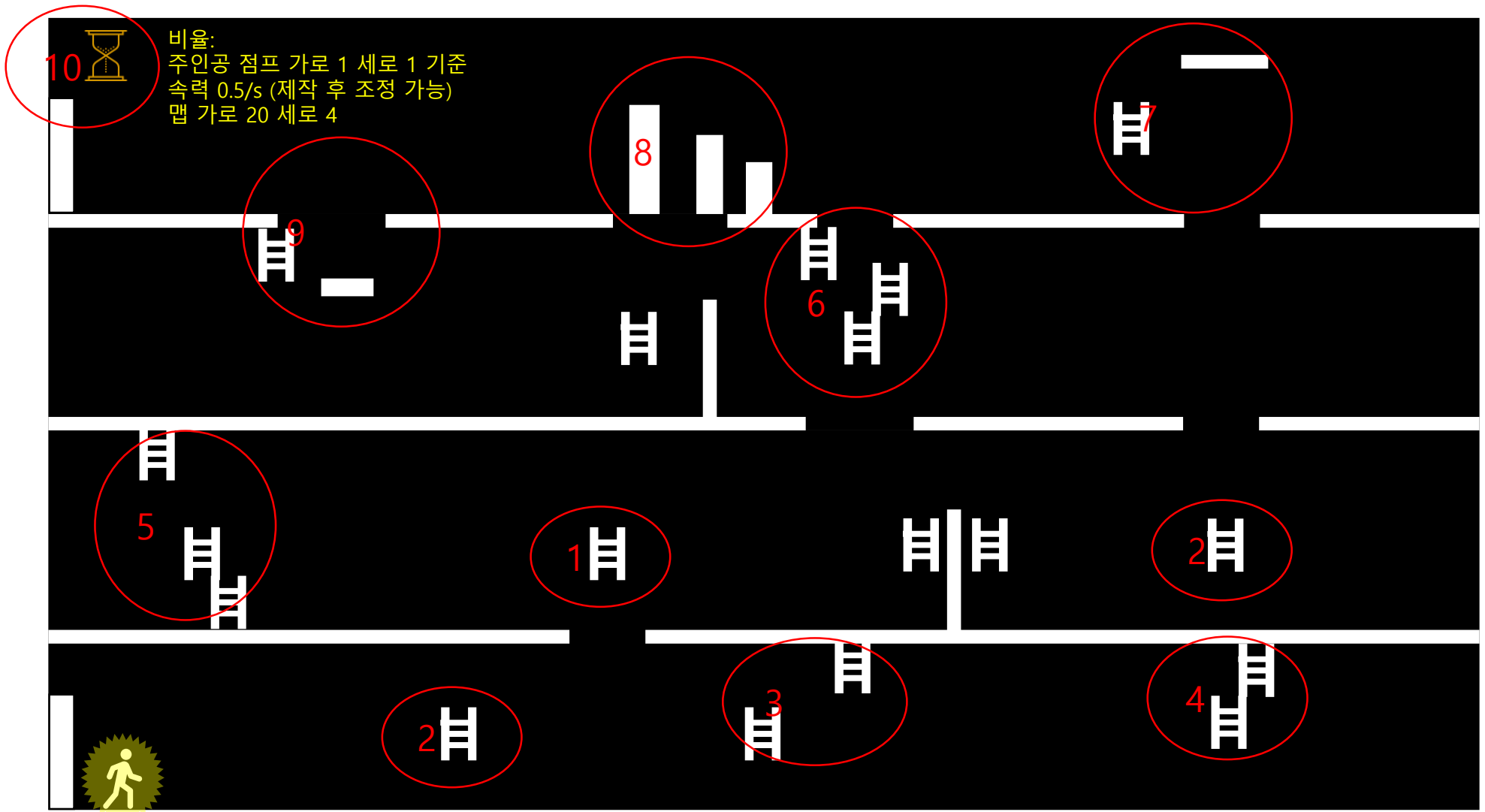
### Stage 2

평균 400 체력 가정.  
부모님 체력 각각 350, 공격 평균 -30 ( -20, -25, -30, -35, -40)  
주인공 공격 70, 딜레이 2.5초, 공격횟수 15회 제한, 공격 명중 시 2초간 고정  
방어막 5초간 유지, 5회 제한. 모래시계 아이템 10초간 뒤집기  
모래 윗부분 남은 양 250 이상 : 상  
250~1 : 중  
0 : game over

### Stage 3

평균 200 체력 가정.  
친구와 닿으면 -50.  
모래 윗부분 남은 양 150 이상 : 상  
그 이하 : 중  
0 : game over



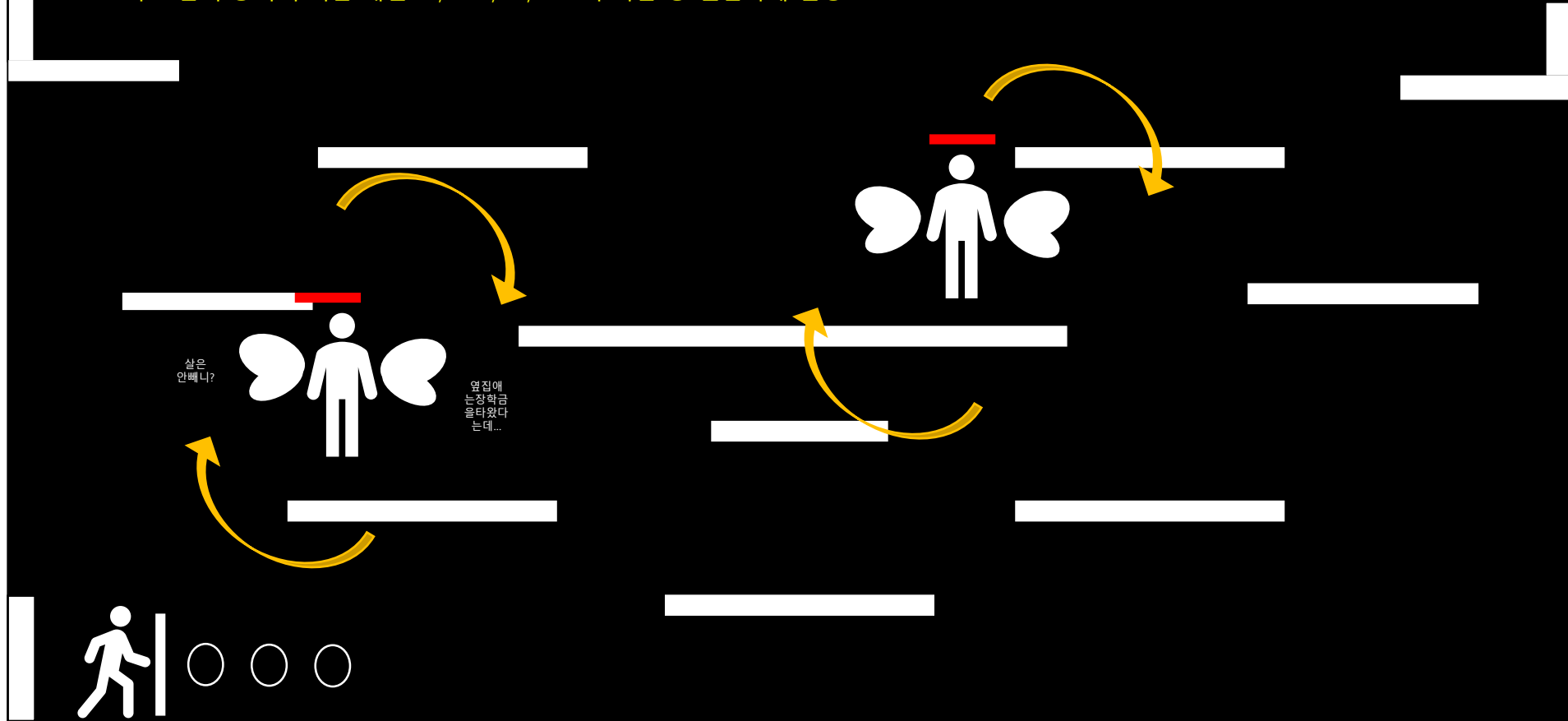


1. 점프해야 보이는 위치, 사다리에서 바로 다음 층으로 갈 수는 없는 높이
2. 아래에서는 점프해서 올라갈 수 있지만 다음 층으로는 갈 수 없음
3. 밑의 사다리에서는 위의 사다리의 끝부분이 보이지만 아슬아슬하게 점프해서 갈 수 없는 거리
4. 1층 출구
5. 2층 출구, 두번째 사다리에서 점프해야 세번째 사다리로 이동 가능
6. 3층 출구, 첫번째 사다리로 점프 실패하면 추락, 두번째-세번째도 마찬가지
7. 함정, 가봤자 출구 없음

8. 점프 간격 아슬아슬하게. 조금만 어긋나면 추락
9. 최종 출구, 떨어진 후 점프해서 사다리 타고 올라가기
10. 시간 표시

기본적으로 암흑. 플레이어 반경 1cm정도만 빛이 밝혀져 보인다.  
층별로 1분 경과 시 빛이 나타나 2초간 해당 층을 랜덤하게 비춰준다.  
클리어 시간에 따라 상, 중 하로 나뉜다.  
Ex) 4분 미만 (상) 4분~6분 (중) 6분 초과 (하)

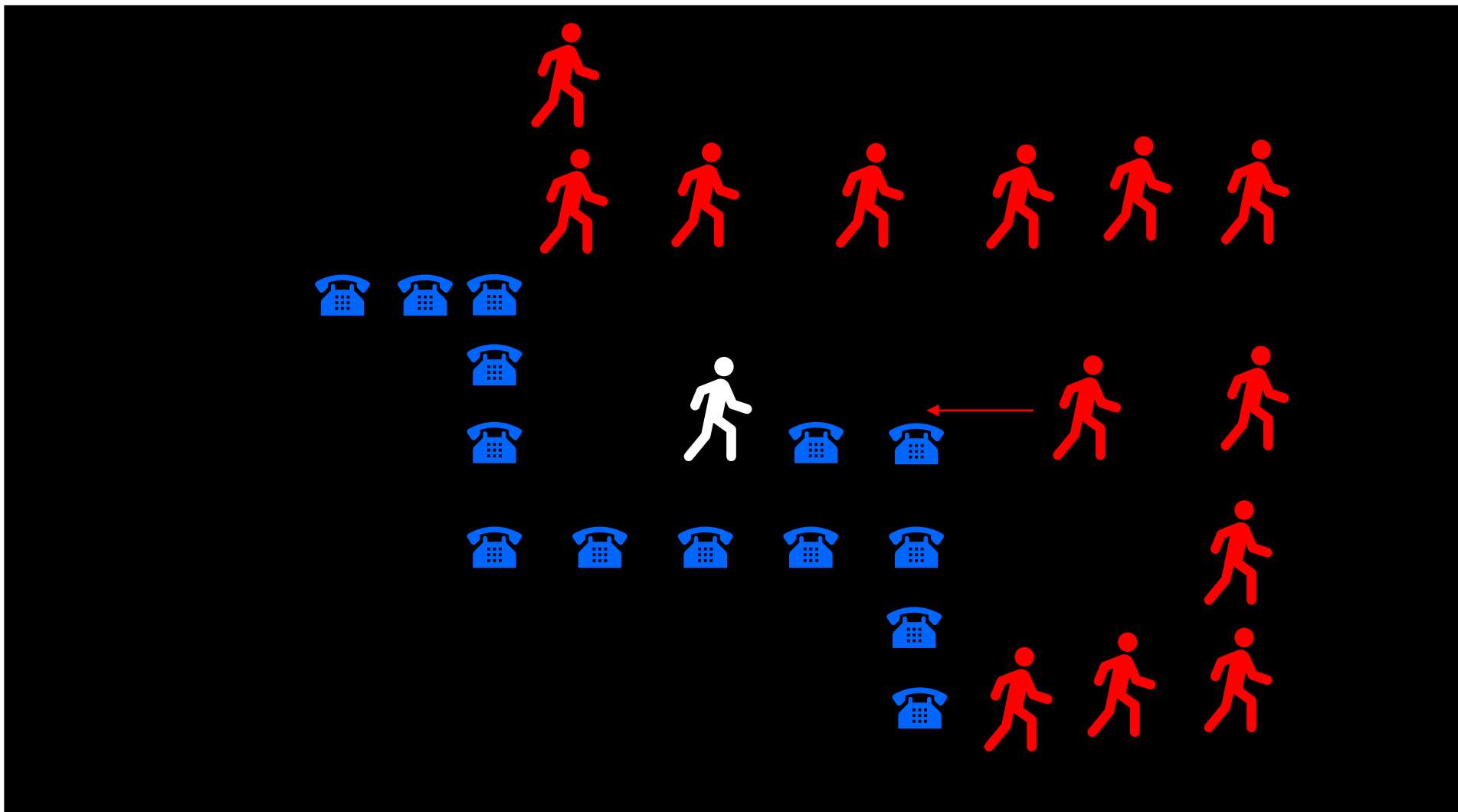
주인공의 이동속도를 1/s 라고 할 때  
 각 공격의 속도는 1.5/s, 부모님의 이동속도는 2/s.  
 실드는 주인공의 몸통을 한 바퀴 휘감는 모양  
 부모님의 공격 주기는 매번 1s, 1.3s, 2s, 1.7s의 시간 중 랜덤하게 결정



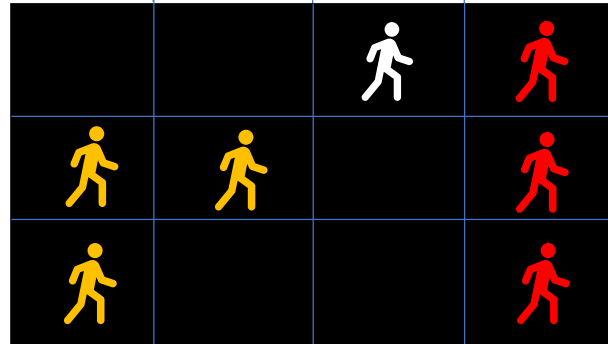
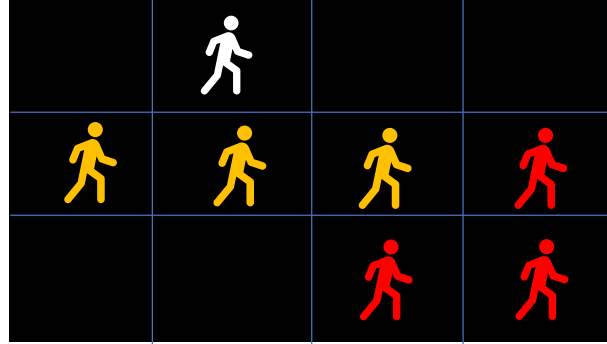
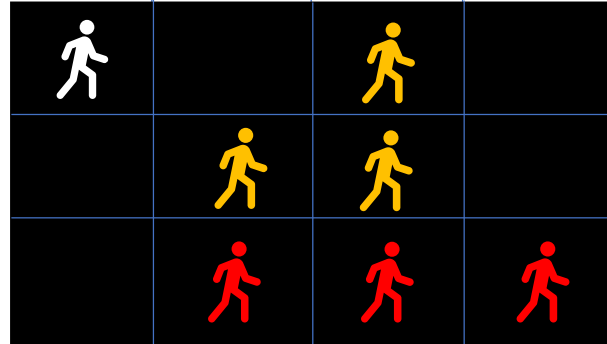
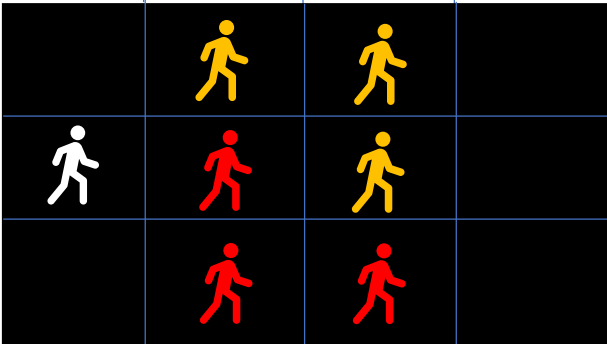
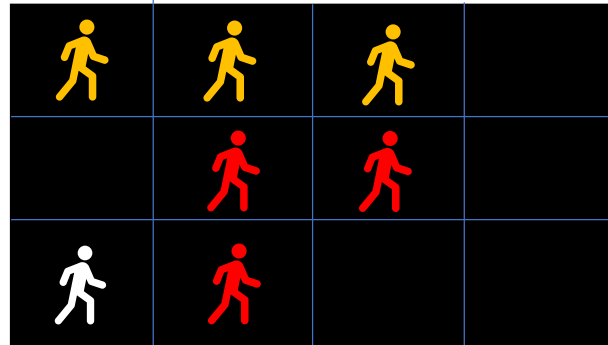
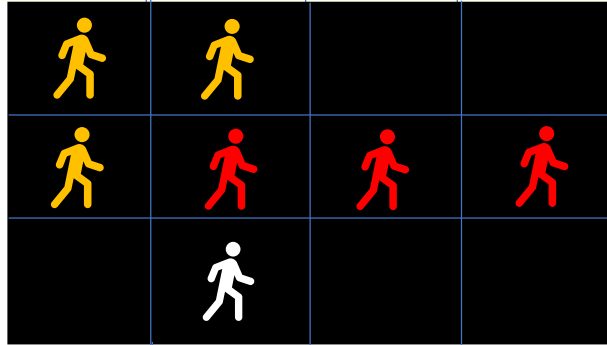
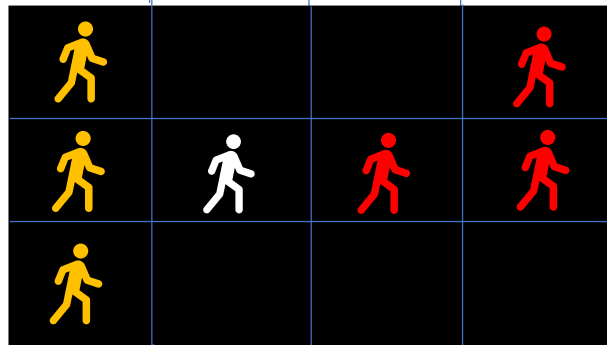
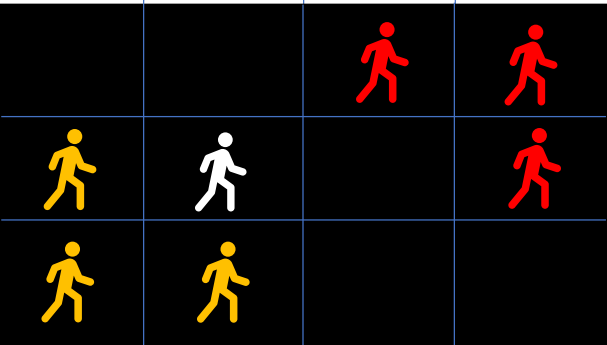
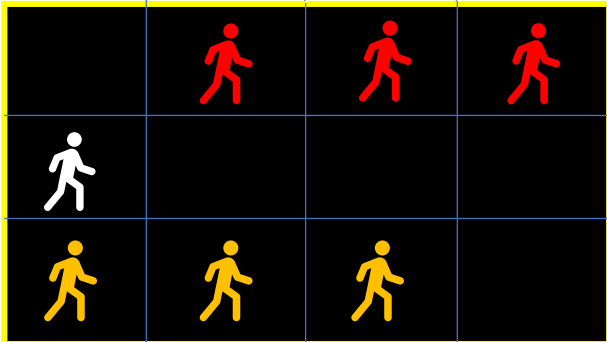
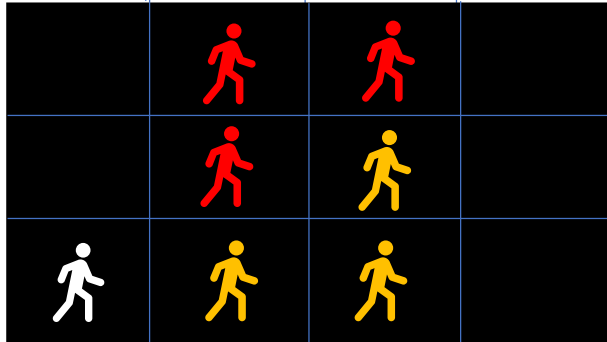
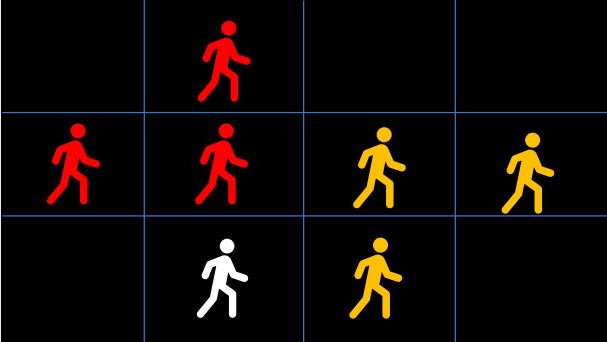
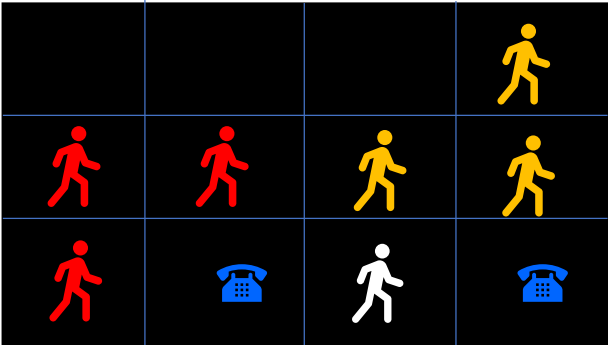
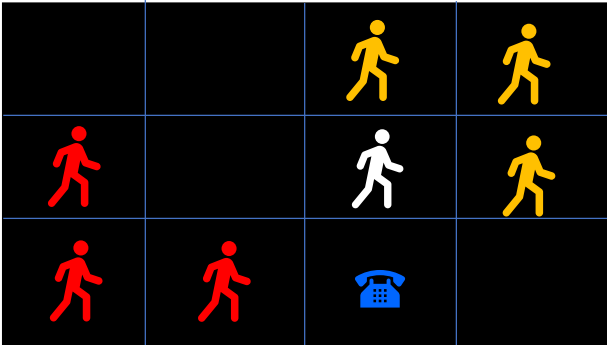
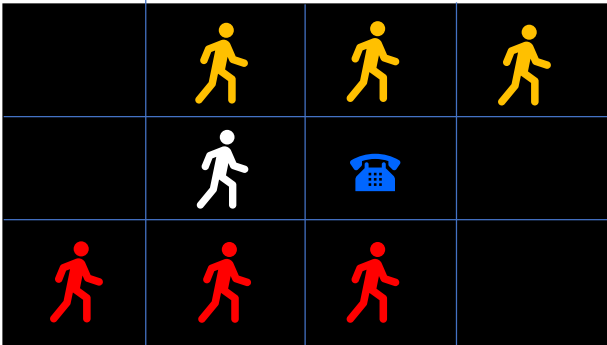
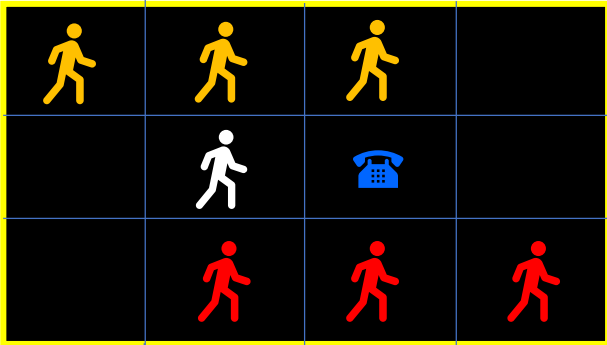
1. 아빠는 언어공격(옆집 애는 장학금을 타왔다는데... / 살은 안빠니? / 방청소를 하다니 시험기간이긴 하구나 / 취직은 당연히 대기업이지? / 연애도 해보아야지), 말의 세기에 따라 주인공이 받는 데미지 차이 有. 엄마는... 뭐죠
2. 부모님을 공격해 머리 위의 체력바를 소진하면 처치 완료. 체력바가 다 닳으면 사라지지는 않고 털썩 주저앉아 그대로 있다.
3. 부모님 중 하나를 처치하면 모래시계를 뒤집는 아이템 획득 가능. 먹지 않으면 5초 후 사라진다. (모래시계 위아래 구분 가능하게 하기)








4. 상단의 모래시계는 주인공의 체력. 시간의 흐름에 따라 조금씩 쌓이며 부모님의 공격을 받을 시 3초간 속도가 2배로 증가한다. 모래가 전부 내려온 후 공격을 받으면 시계가 깨지며 게임오버.
5. 주인공의 공격은 물방울. 부모님이 물방울을 맞으면 1초간 갇힌 뒤 터지며 체력바 1/5 감소.
6. 주인공은 유리 실드를 총 5번 사용 가능. 공격을 받으면 썩그랑 깨진다.
7. 부모님은 날개가 달려있어 원을 그리며 날아다닌다.



















1. 꼬리잡기
2. 친구들이 초 동여러 방향에서 돌아다니고, 주인공은 그 틈새를 노려 도망다녀야 한다
3. 4분의 시간이 주어진다
4. 맵을 돌아다니는 동안 친구들과 닿으면 50의 모래시계가 감소한다
5. 맵에 나타나는 핸드폰 아이템을 n개 먹으면 n초 동안 친구들의 데미지가 절반으로 감소한다
6. 체력이 다 닳으면 out.
7. 4분의 시간동안 버티면 clear
  1. 남은 모래의 양이 150 이상이면 상
  2. 그 이하이면 중

















			
			
			








			
			
			








②








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			

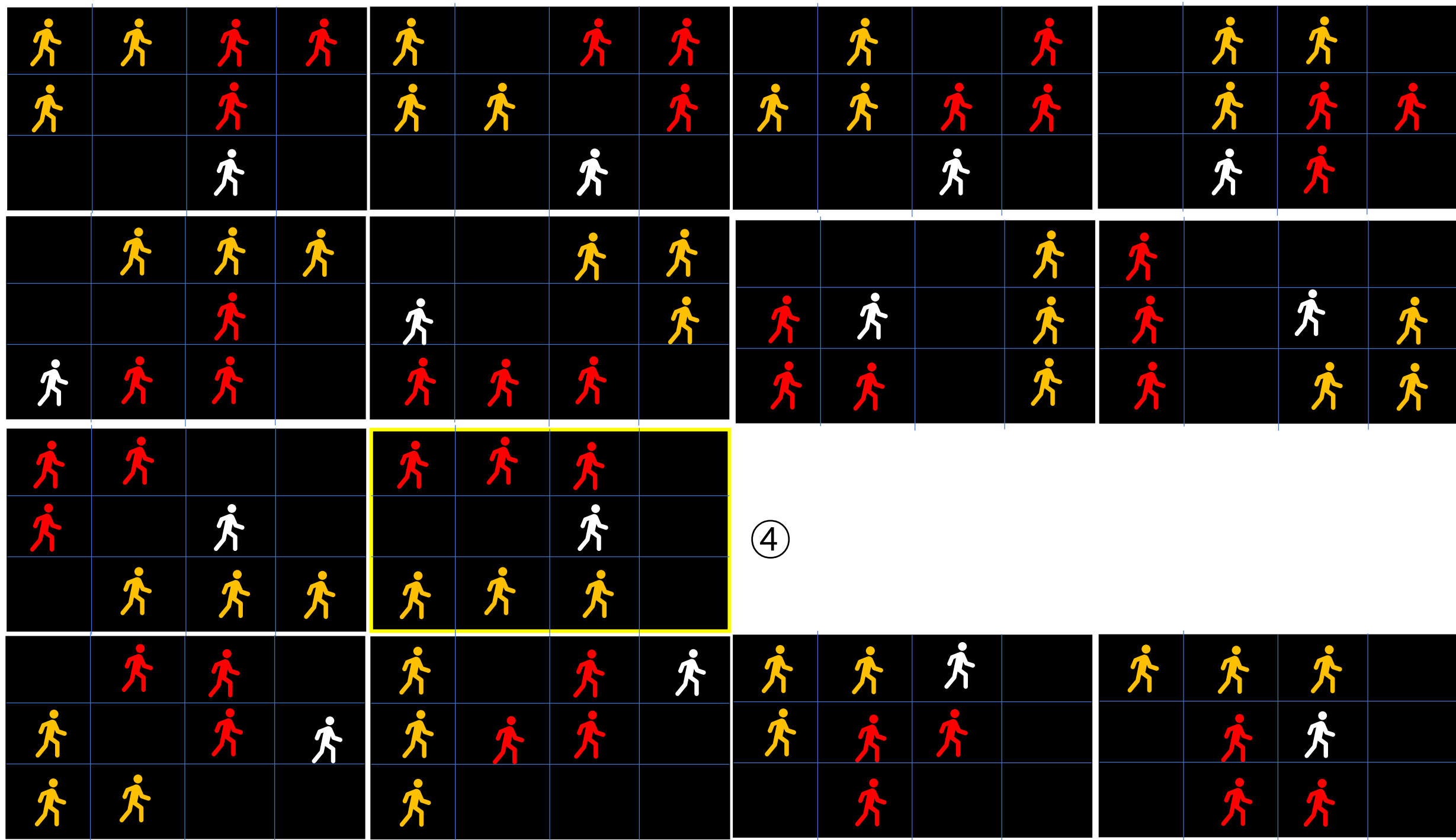
			
			
			








			
			
			




































			
			
			








⑤








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			








			
			
			

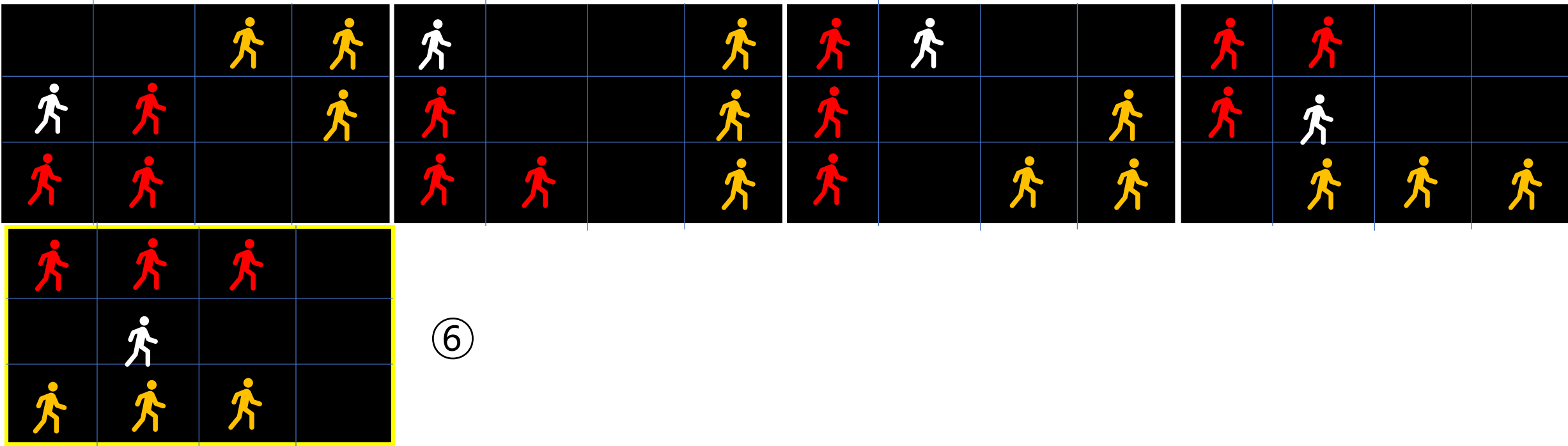
			
			
			



1~6 중 시작-끝 / 끝-시작 의 패턴이 일치하는 것을 기준으로 각 패턴 랜덤하게 반복  
 아이템은 주인공, 친구가 없는 공간에 랜덤하게 1~3개씩 표시  
 흰 사람은 예시. 신경쓸필요x