

# Time Rescue Cat

Lee Dong Keun

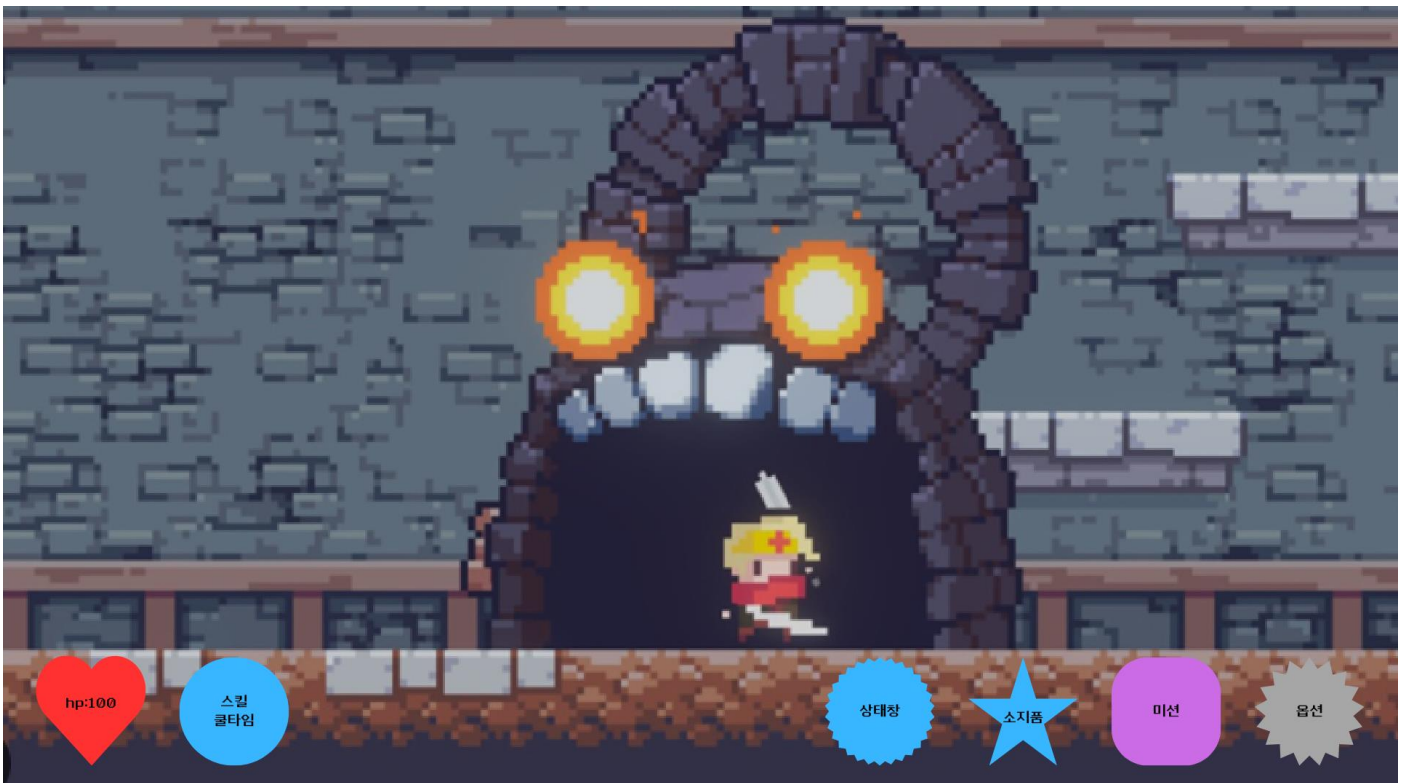
# Index

Index.....	2
1. Setting Overview .....	3
1.1.     핵심 구현 목표.....	3
1.2.     게임 그래픽 리소스.....	4
1.3.     사운드 & 뮤직.....	4
2. Gameplay .....	5
3. Game Mechanics .....	5
3.1.     Input System: 입력 시스템 .....	5
3.2.     Boundaries: 경계 처리 .....	5
3.3.     Enemies and Waves: 적과 웨이브.....	5
3.4.     Instantiating Enemy: 적 개체 인스턴스 처리 .....	5
3.5.     Taking Damage: 데미지 처리 .....	5
3.6.     Player Projectiles: 플레이어의 발사체 .....	5
3.7.     Enemy Shooting: 적 기체의 발사체 처리 .....	5
3.8.     Particle Effects: 입자 이펙트 .....	6
3.9.     Screen Shake: 화면 연출 .....	6
3.10.    Scrolling Backgrounds: 배경 스크롤 .....	6
3.11.    Sound Effects: 음향 효과.....	6
3.12.    Music: BGM(배경음악).....	6
3.13.    Score Keeper: 점수 처리 .....	6
3.14.    UI:.....	6
3.15.    Adding Scene: Scene 추가.....	6
3.16.    Build & Release: 빌드 & 배포 .....	6
4. Story .....	7
5. Levels: 스테이지 .....	8
6. Artificial Intelligence (AI).....	9
7. Technical Aspects .....	9
7.1.     Target Hardware .....	9
7.2.     Game Engine Development.....	9
7.3.     Network Requirements .....	9
8. Game Art.....	9

## 1. Setting Overview

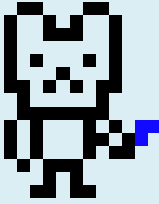
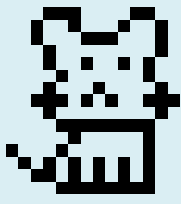


게임 타이틀	Time Rescue Cat (시간구조고양이)
게임 장르	2D 탐류 어드벤처 게임
지원 플랫폼	웹 , PC
대상	전체 이용가

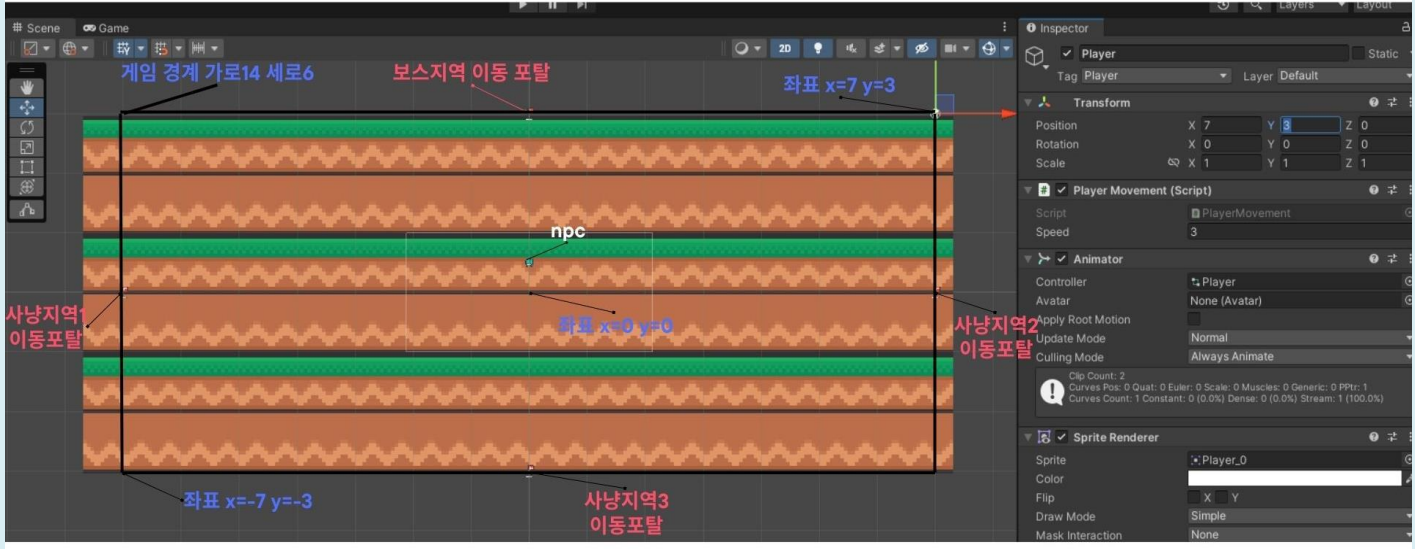
### 1.1. 핵심 구현 목표





1. 플레이어의 이동과 적 몬스터의 이동을 구현한다.
2. 몬스터의 패턴을 구현한다.
3. 플레이어의 스킬을 구현한다.
4. 몬스터를 사냥하면 재료를 얻는다.
5. 재료를 모아 npc 에게 가져가면 아이템을 제작한다.
6. 스테이지의 보스를 사냥하면 다음 스테이지로 넘어간다.
7. 체력 스킬 쿨타임 장비창 등 UI 를 구성한다.

## 1.2. 게임 그래픽 리소스

Player	Enemy	Player Projectile	Enemy Projectile
			
Sprite animate 작업중			

Background Boundary	
	
1920x1080	경계 크기 X=14 Y=6

## 1.3. 사운드 & 뮤직

Effect sound(ogg 포맷)	BGM(wav 포맷)
 explosionCrunch_004.ogg	 Juhani Junkala [Retro Game Music]



## 2. Gameplay

- ① 플레이어를 이동하여 적 기체와 적 발사체를 피한다.
- ② 발사체를 발사하여 적 기체의 체력을 깎고 파괴한다.
- ③ 적 기체를 파괴하면 점수를 얻는다.
- ④ 끊임없이 몰려오는 적 기체를 상대로 최대한 생존한다.

## 3. Game Mechanics 작업중

3.1.

3.2.

3.3.

3.4.

3.5.

3.6.

3.7.

3.8.

3.9.

3.10.

3.11.

3.12.

3.13.

3.14.

3.15.

3.16.

## 4. Story

### 타임 레스큐 캣 스테이지 1 아침을 준비하는 공간 스토리

12 지신 동물에 속하지 않은 고양이는 시간이 올바르게 흘러가는지 담당하는 일을 한다. 어느 날 갑자기 시간을 담당하는 공간에 왜곡이 생긴다. 그로 인해 세상의 시간은 멈추게 되고 이를 해결하기 위해 레스큐 캣이 출동한다. 레스큐 캣은 평소 단련한 구르기 기술과 화살을 메고 시간을 복구하기 위해 시간 왜곡이 생기는 지역을 조사하게 된다.

처음 달려간 공간은 아침을 준비하는 공간이다. 이 공간은 자 축 인 묘의 동물이 관리하는 공간인데 달리기 대회에 참여하지 못한 것에 불만을 가진 바다 생물들이 바다 밑에 있는 태양을 나오지 못하게 돌로 막아 놓는다.

과연 레스큐 캣은 아침을 준비하는 공간 보스인 상어를 쓰러뜨리고 태양이 다시 떠오르게 할 수 있을 것인가! 레스큐 캣의 작전이 시작된다!

참고이미지



태양이 떠오르지 못하도록 쇠사슬로 묶은 바다생물들

## 5. Levels: 스테이지

이 섹션은 게임의 레벨에 중점을 둡니다. 각 레벨에는 시놉시스, 소개 자료, 목표 및 레벨 세부 정보가 포함됩니다. 선형 게임의 경우 각 레벨의 지도, 플레이어의 경로 및 마주칠 대상을 물리적으로 설명해야 합니다.

비선형 게임에서 이 섹션은 power-up, 무기 업그레이드 등에 대한 정보를 포함하여 플레이어 캐릭터의 레벨 업 시스템에 중점을 둡니다. 순서도를 사용하여 이 진행 상황을 표시하는 것이 가장 좋습니다.

또한 이 섹션에서 레벨 업 훈련 수준 또는 튜토리얼이 어떻게 작동하는지 설명해야 합니다.



## 6. Artificial Intelligence (AI) 작업중

## 7. Technical Aspects 작업중

7.1.

7.2.

7.3.

## 8. Game Art 작업중