

GEP HW2 : 3D 필드 게임 기획서

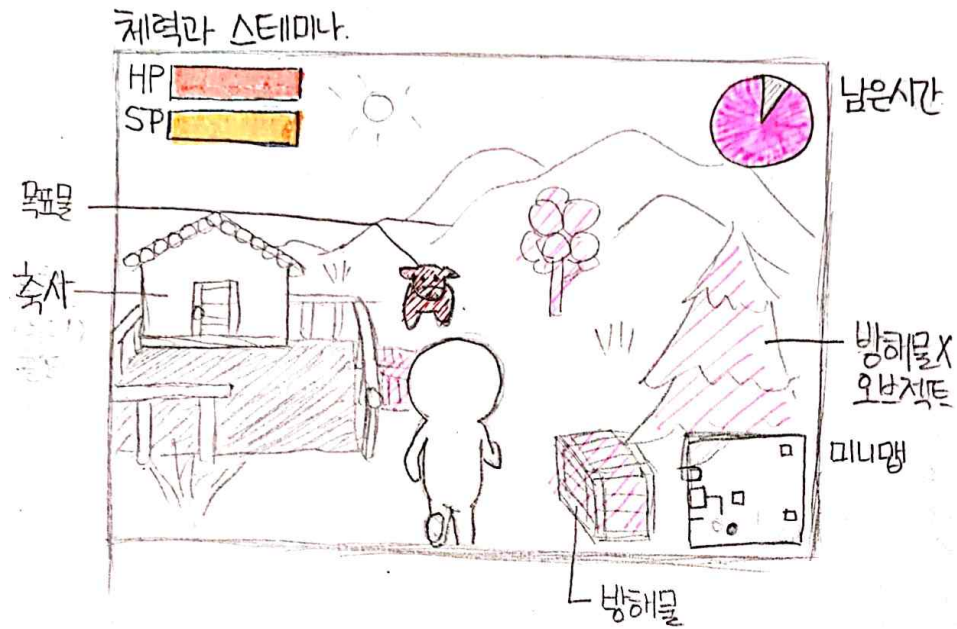
B893248 정해빈

게임 이름 : 우리로!

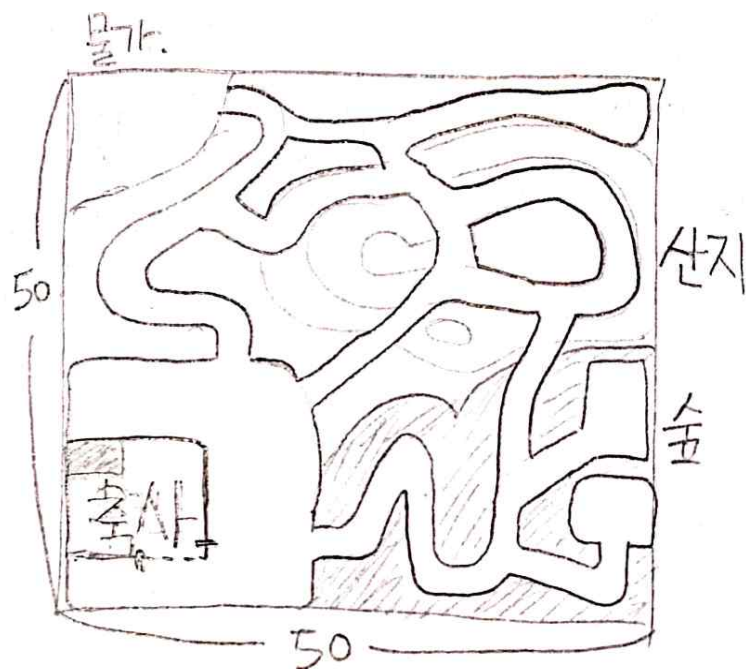
개요

제한 시간 내에 탈출한 가축(젖소)을 방해 오브젝트를 피해 축사 울타리 안으로 되찾아와야 한다. 타임오버 또는 플레이어의 체력이 0이 되면 실패!

메인화면



전체지도



조작방법

잡기(마우스좌클릭) 이동(WASD) 점프(SpaceBar) 메뉴(ESC)

특징

로프 (아이템)

- 가축들을 끌고 오게 하는 도구이다. 최대 3개까지 소지할 수 있다.
- 필드에 스폰이 되고, 일정 시간이 지나면 그 위치가 바뀐다.

[그림] 필드에 떠 있는 로프 스케치



회복약 (아이템)

- 회복약과 충돌 시 필드에 있는 플레이어의 체력이 회복된다.
- 필드에 스폰이 되고, 스폰 포인트는 일정 시간이 지나면 그 위치가 바뀐다.

타이머 (아이템)

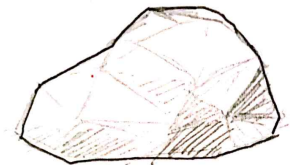
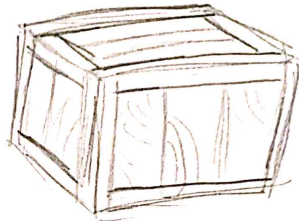
- 남은 시간을 15초 늘려주며, 추가적으로 스폰되지 않는다.

[그림] 필드에 떠 있는 타이머 스케치



방해물

- 축사와 나무를 제외한 모든 오브젝트들은 부딪혔을 때에 체력이 줄어든다.
- [그림] 방해물 오브젝트의 예



스테미나

- 잡기를 하면 스테미나가 소모되고 스테미나가 0이면 가축을 끌고 올 수가 없다.
- 사용한 스테미나는 잡기를 사용하지 않으면 천천히 회복되고, 잡기와 이동을 모두하지 않으면 비교적 빠르게 회복한다.
- 가축을 데리고 이동할 때 방해물에 부딪혀 로프가 끊어지거나 스테미나가 0이면, 데리고 오던 가축이 도망가게 된다.

대상

- 라이트한 필드게임을 즐기고싶은 유저