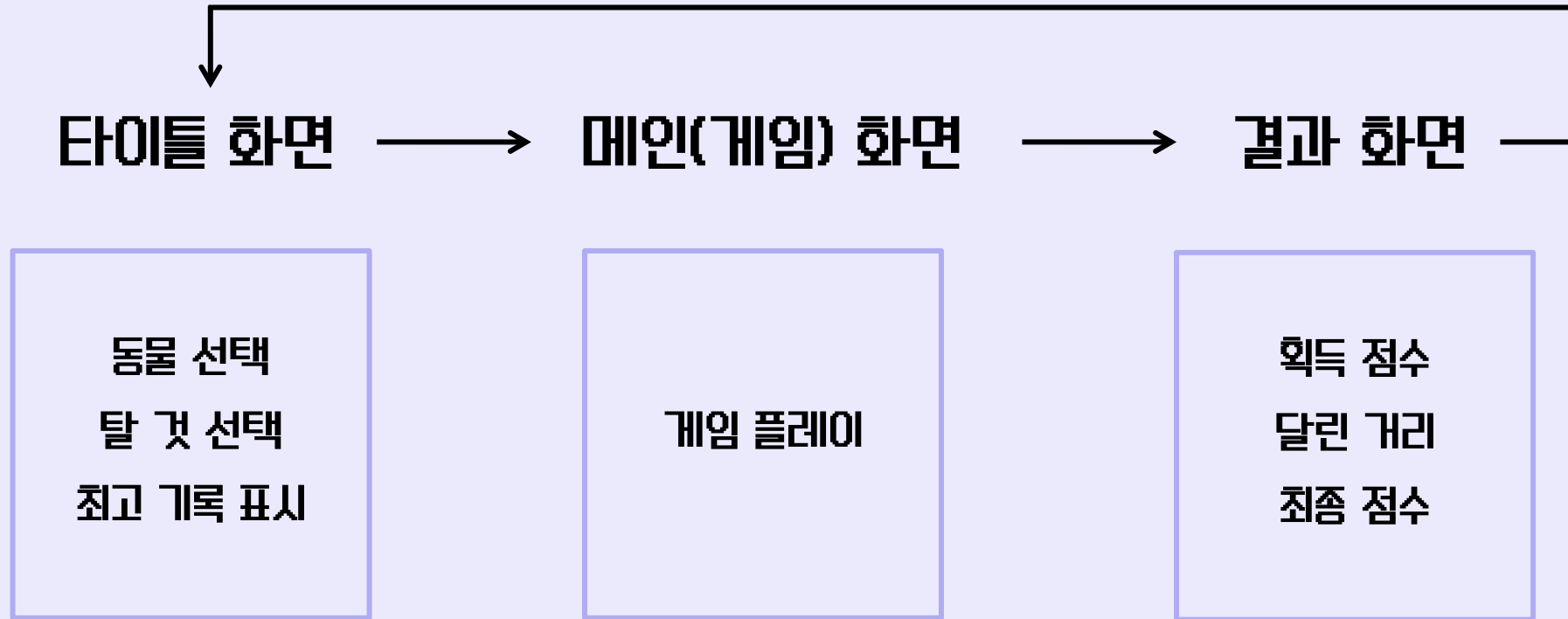


# FOREST DASH

기능성게임프로그래밍 <게임 사양 및 발표>

게임소프트웨어전공 B893248 정해빈

# 게임 시퀀스



# 메인 화면

- **화면비율**  
: 1920 \* 1080
- **최고 기록 경신**  
: 달린 거리 색상이 바뀌고 추가점수 획득
- **점프**  
: 화면 터치
- **텀블링**  
: 화면 터치 유지(홀딩)

산불과의 거리 (3단계가까움)

점수

달린 거리



멈춤  
도전과제

돌진

# 아이템 구성

## 아이템



- 열쇠
- 보물상자
- 돌진(DASH)
- 탈 것

종류	효과	
침대	턴블링 불가	1회 방어
욕조		2회 방어
슈퍼카		1회 방어 대시 3초

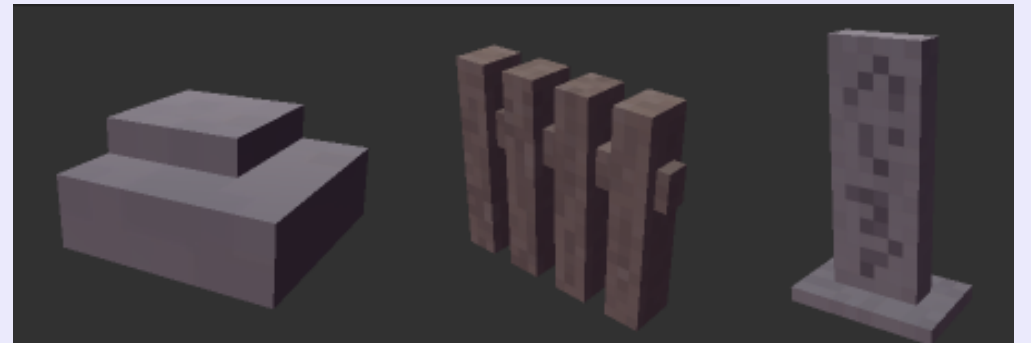


## 장애물

점점 잦은 출현!

중돌 → 넘어짐 → 터치 연타 → 일어섬

- 바위 (Lv. 1)
- 울타리(Lv. 2)
- 비석 (Lv. 3)



# 스태이지 구성

Lv. 1



Lv. 2



Lv. 3

**\*장애물\***  
바위

**\*산불 속도\***  
1~2

**\*아이템\***  
열쇠 - 15초  
상자 - 30초

**\*장애물\***  
바위, 울타리

**\*산불 속도\***  
3~4

**\*아이템\***  
열쇠 - 30초  
상자 - 90초

**\*장애물\***  
바위, 울타리, 비석

**\*속도\***  
5

**\*아이템\***  
열쇠 - 60초  
상자 - 180초

# 게임 리소스

## \* 동물



5 animated  
Voxel animals

## \* 블록(바닥), 환경, 열쇠, 상자



Voxel Environments 1

## \* 탈 것



VOXEL Furniture FREE



Free Low Poly Cubic  
Voxel Cars Model



Voxel Castle Pack Lite