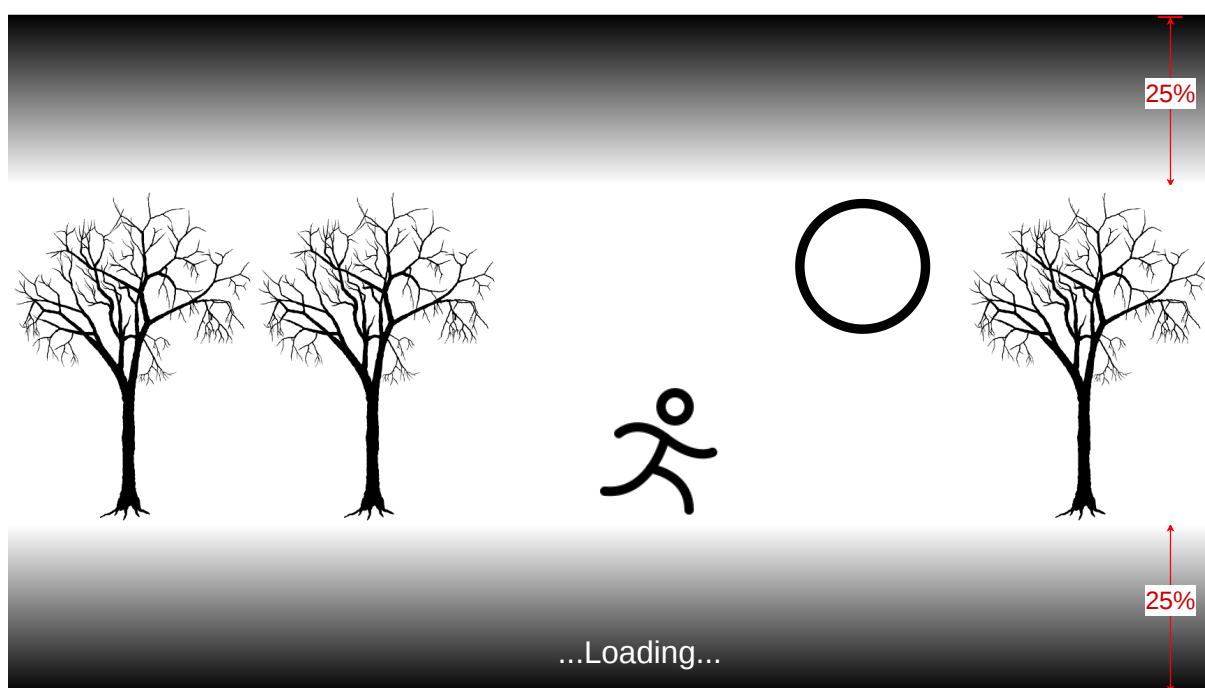




사이징

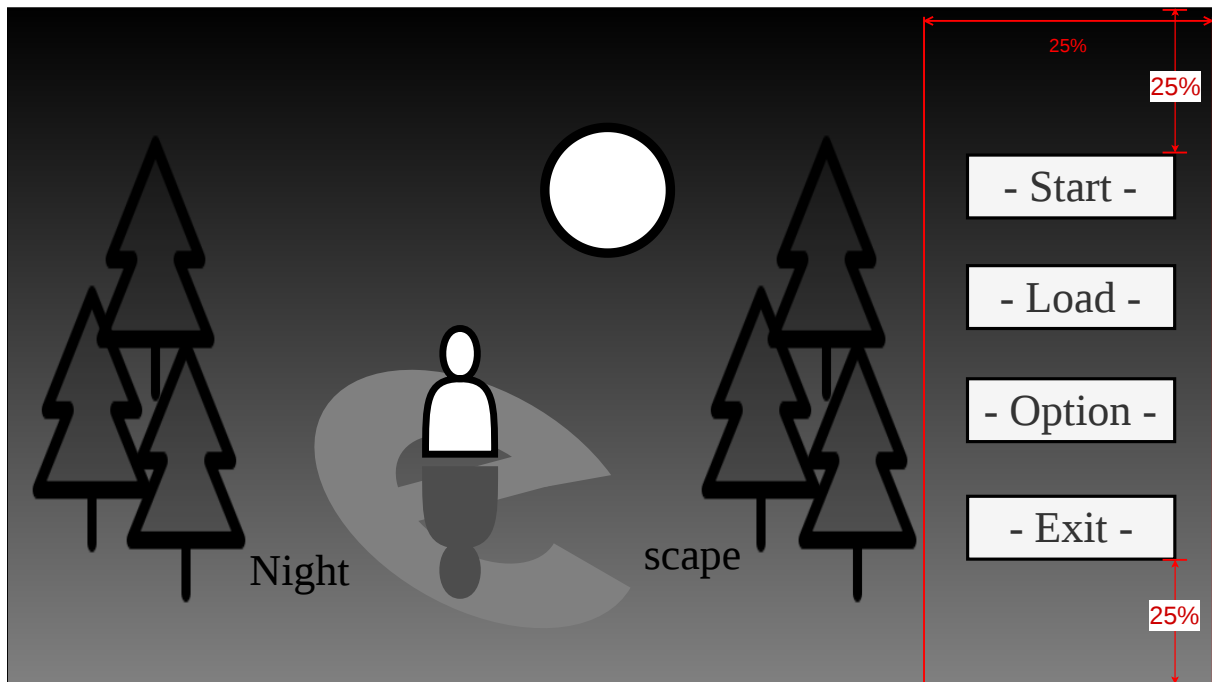
로딩



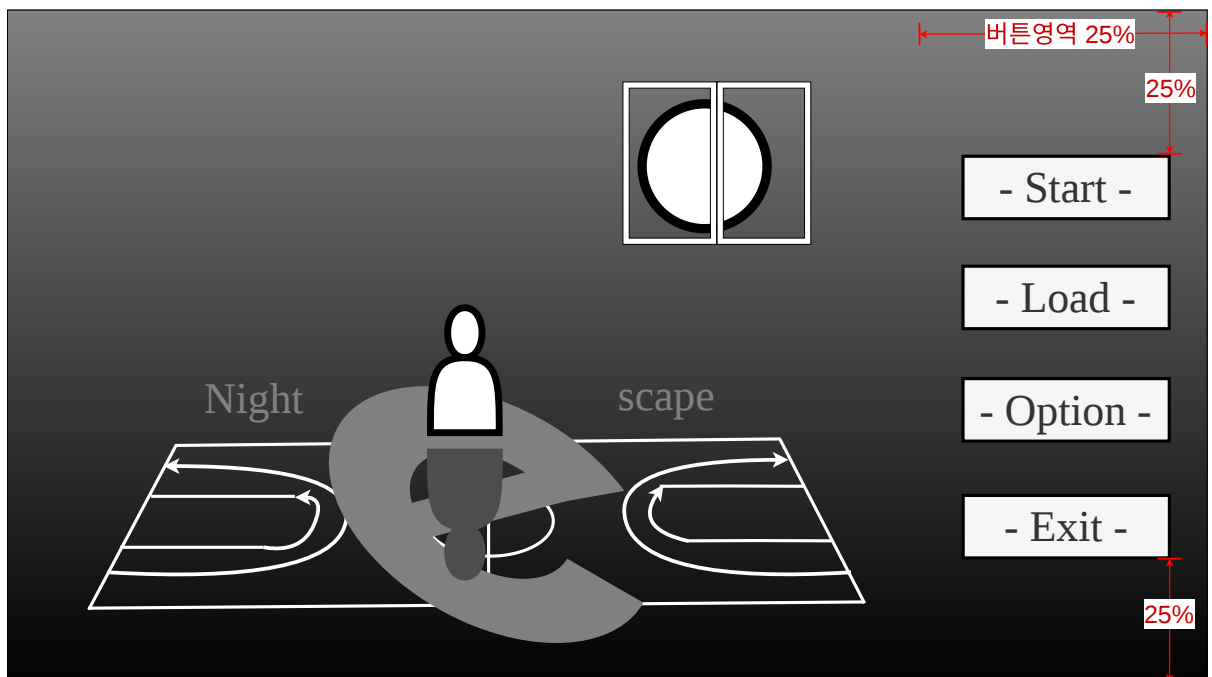
플레이어 캐릭터가 그림자처럼 일렁여 손인지 사람인지 나무인지 분간하기 힘든 맵 사이를 달빛에 의지해 뛰고 있는 모습입니다.

타이틀(시작화면)

Night escape에는 총 7개의 챕터가 있습니다. 챕터를 꺾 때마다 타이틀=시작화면이 챕터에 맞게 바뀝니다.

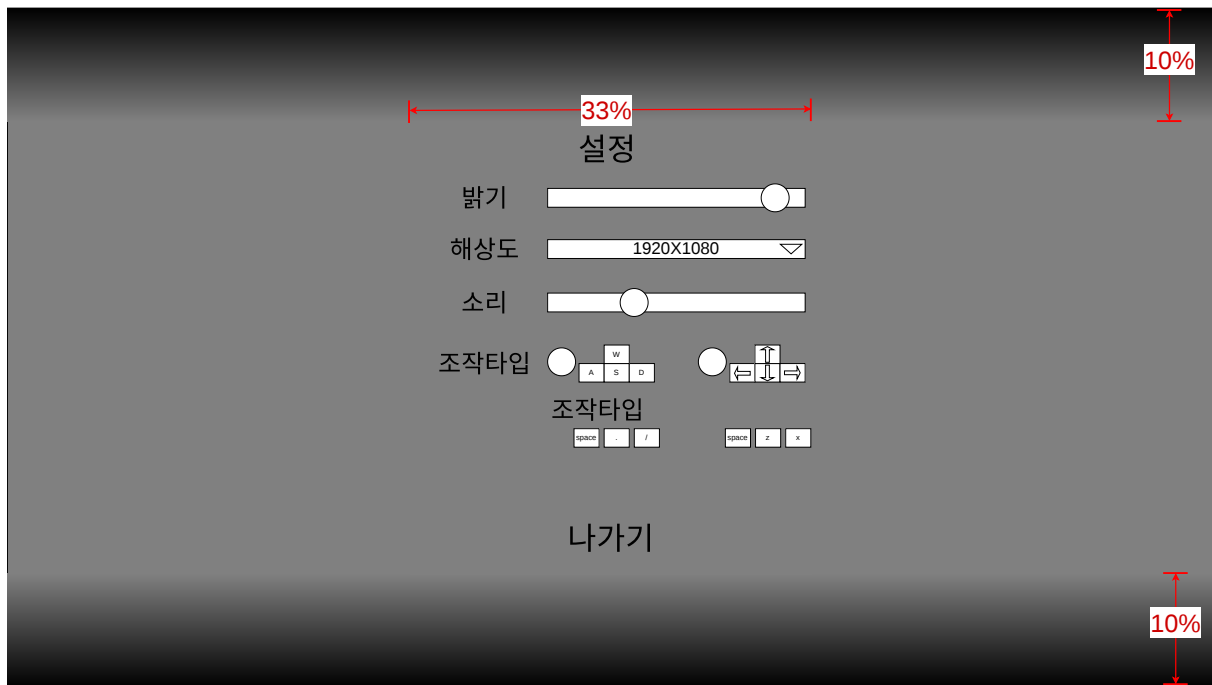


챕터 1 학습구역의 타이틀, 깊은 밤 숲속입니다



챕터 2 경쟁구역의 타이틀, 깊은 밤 실내운동장입니다.

설정



밝기, 소리는 슬라이더로, 해상도는 아코디언, 조작타입은 토글을 사용해 설정할 수 있습니다.

컷싰

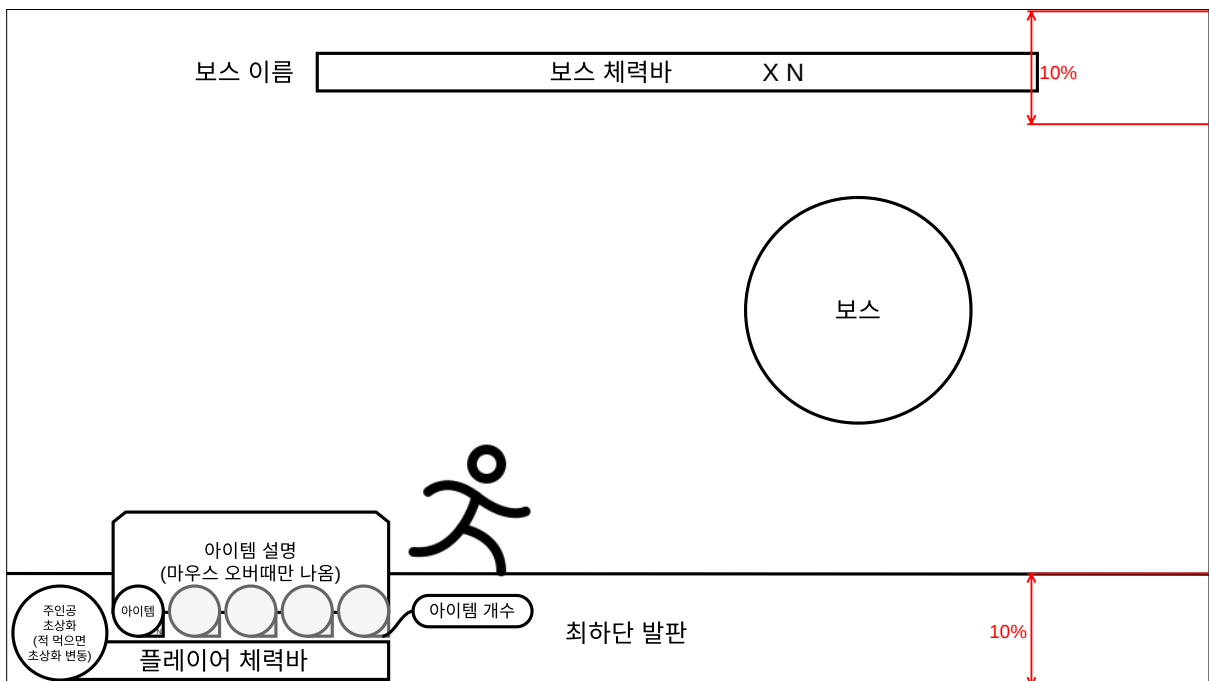
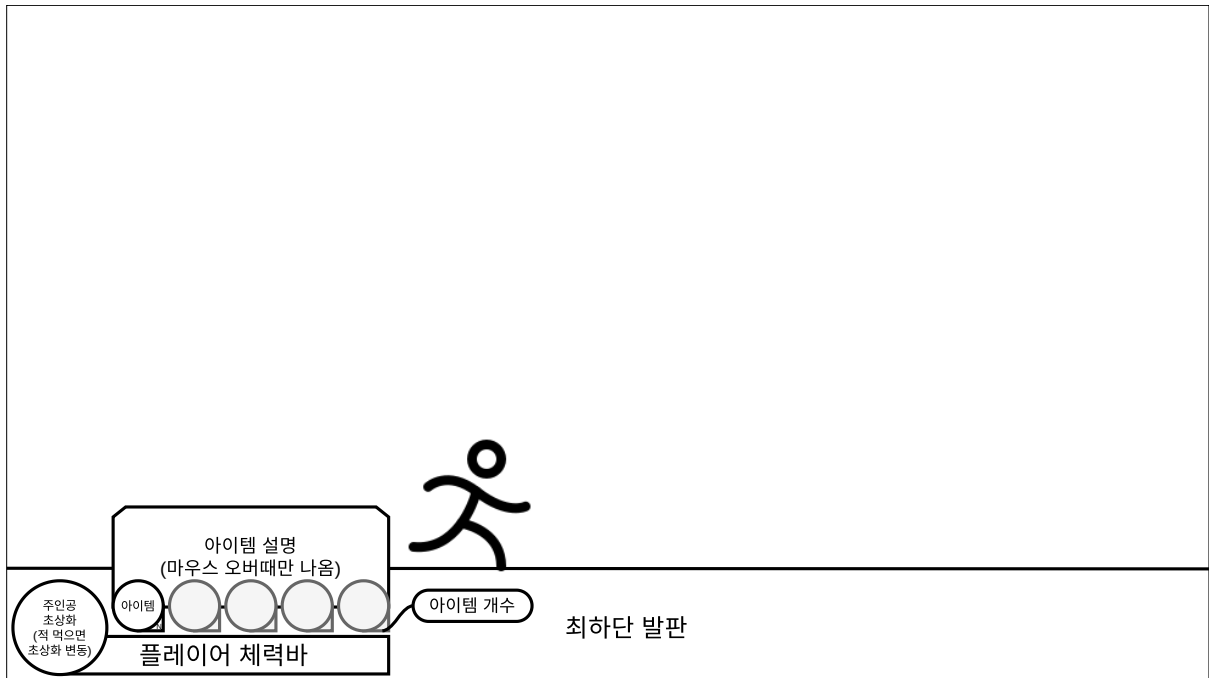


폰트는 끝이 둥글둥글해 귀여운 느낌을 주지만 손글씨 느낌이 나서 지나치게 귀엽지는 않은 분위기

예시

그림자는 태양을 향해 돌아가기로 결심했다.

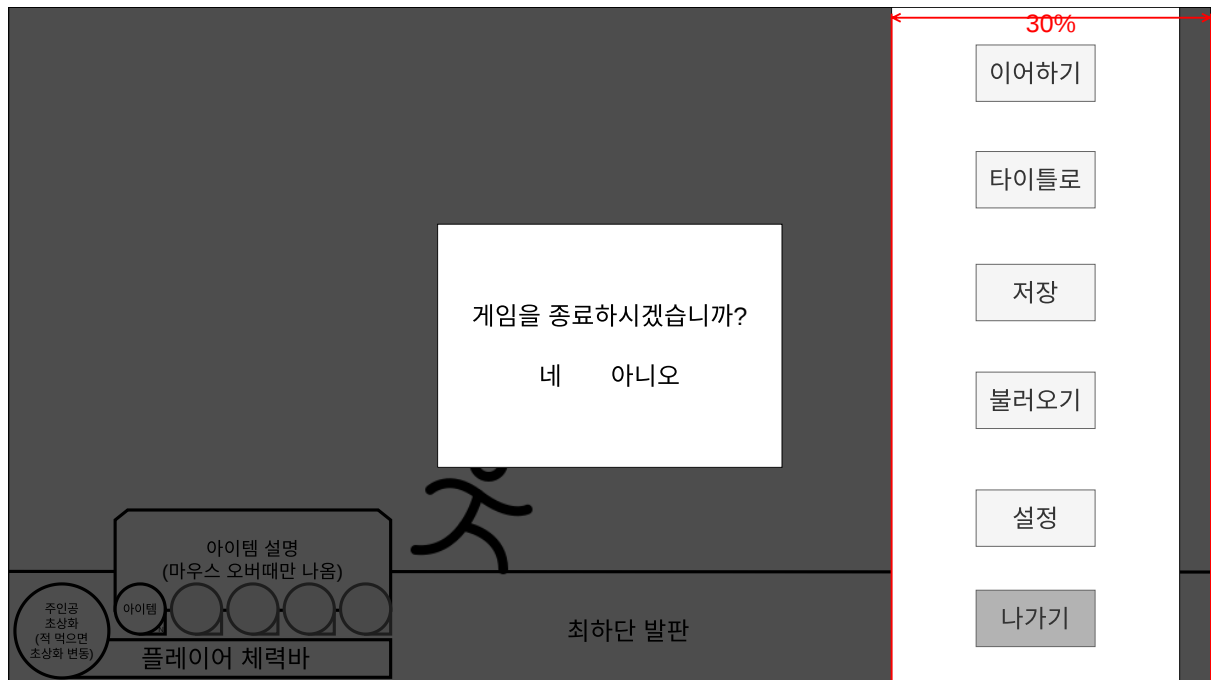
인게임 HUD



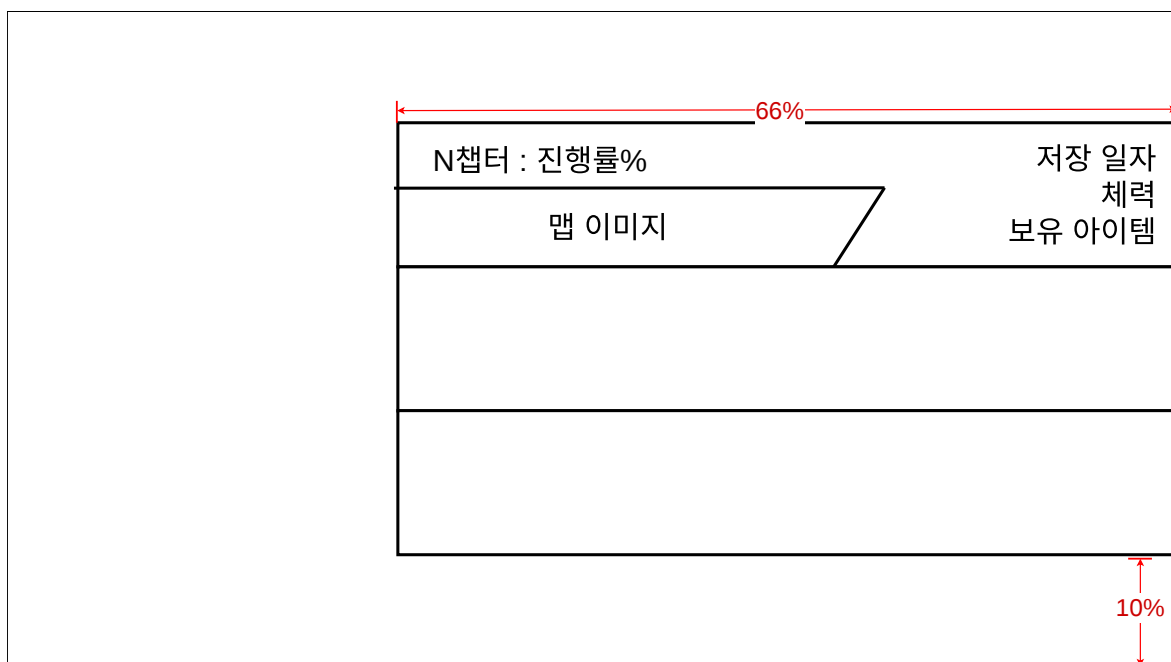
HUD를 최하단 발판 아래 집어넣어 플랫폼을 가리지 않도록 하고, 플레이어가 멈춰서서 마우스를 아이템에 가져다댈때 아이템의 설명만 발판을 넘도록 한다.

보스전에서는 보스의 위에 보스의 이름과 체력바, 그리고 체력바 내에 '곱하기 숫자' 표시를 사용해서 페이즈를 표시한다.

Pause Menu



저장, 불러오기



플레이어는 총 2개의 저장, 불러오기 슬롯을 사용할 수 있습니다. 맨 첫번째 슬롯은 챕터가 끝날때마다 자동으로 저장되는 슬롯이고, 나머지 2개의 슬롯은 플레이어가 저장을 원하는 시점에 자유롭게 사용할 수 있습니다.

게임 오버



게임 오버의 e글자를 타이틀의 e와 같게 써준다. 게임오버 화면에서는 다시하기, 불러오기, 타이틀로, 나가기 중 하나를 선택할 수 있다.