

Survivor 게임 진행

이석호

목차

1. 개요

2. 게임 진행 방법

3. 메인 메뉴 구성

4. Intro 세부

개요

개요

정의 :

Survivor의 게임 진행 및 메인메뉴 구성 등에 대한 문서.

명칭		분류	설명
게임 진행방법		1. 게임 진행 2. 자동 저장 3. 이어하기	게임 진행 flow를 나타냄 로그라이크 특징 상, 저장 및 불러오기 지점을 명확히 하는 의도
메인메뉴	대기화면	1. 'Press any key'	게임 로고 클릭 후 처음 접하는 화면. Player가 이해하기 쉬운 UI를 사용
	아이콘 화면	1. 새로하기 2. 이어하기 3. 옵션 4. 트로피 5. 종료하기	

게임 진행 방법

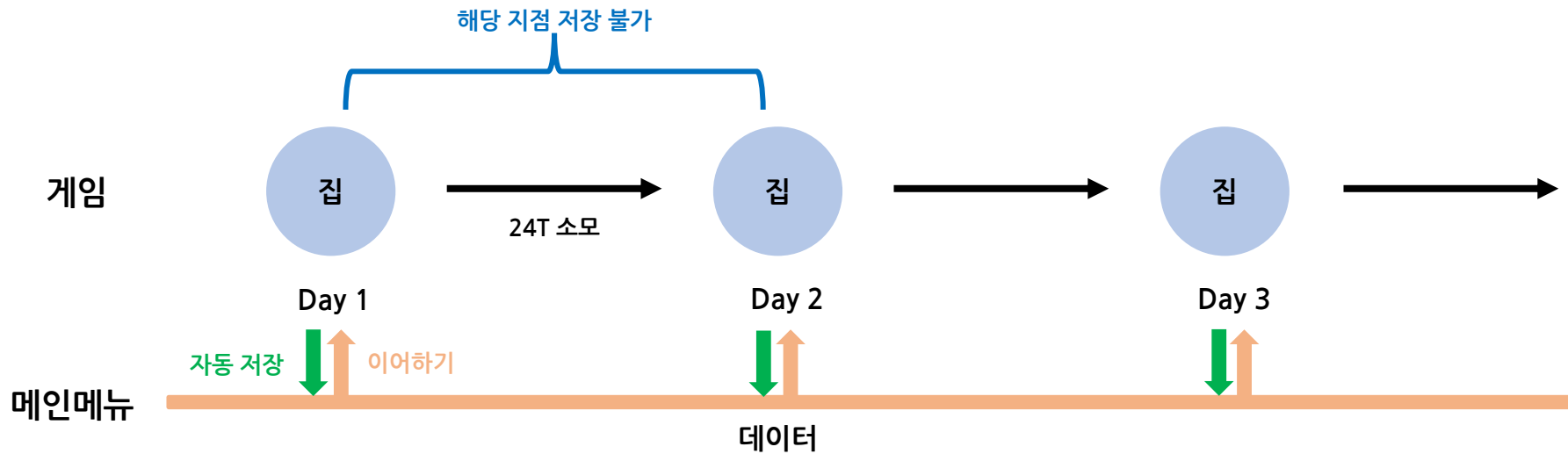
게임 진행 방법

정의 :

‘로그라이크형 생존 게임’을 위해 채택한 방법으로, 하루가 지날 때 마다 자동저장하는 방식 사용.
(별도의 저장 방법은 없음)

자동 저장 시 임시 data가 축적. 해당 data는 1회 이어하기 시 삭제
(임시 data는 최대 1개까지 저장)

*player에게 ‘다음날 까지 살아남아야 된다.’ 라는 의무감 부여



게임 진행 방법

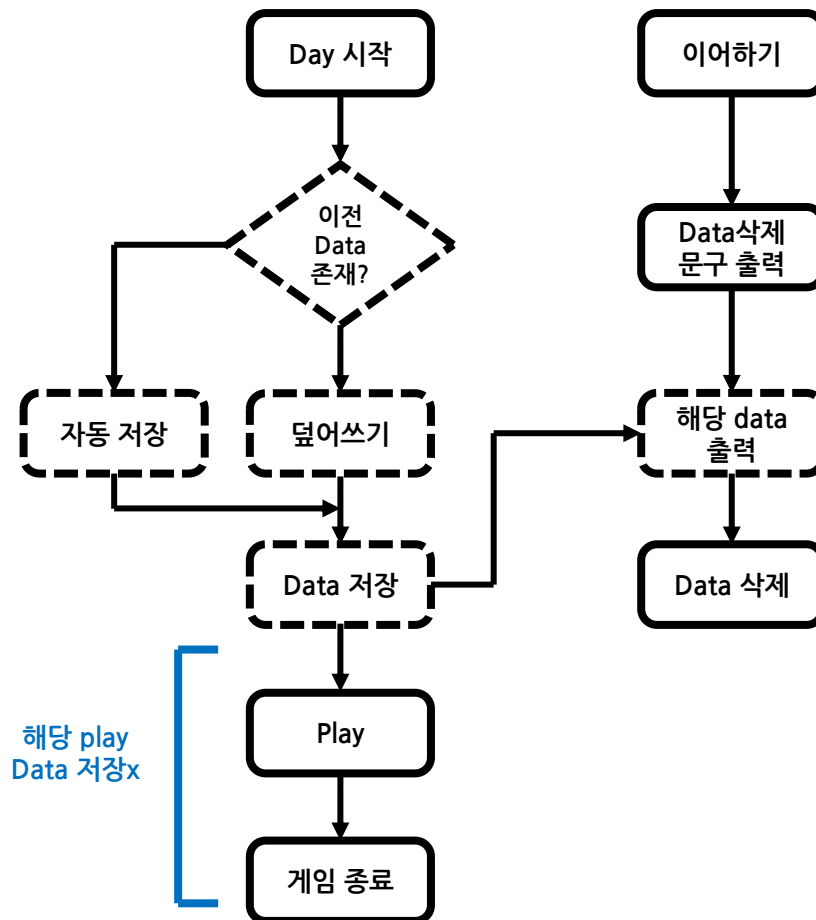
게임 진행 방법

자동저장 :

Day가 시작할 때 임시 data를 자동 저장
이미 저장된 임시 data가 존재할 경우, 덮어쓰기
*playe에게 선택을 번복할 수 없도록 하기 위함

이어하기 :

'메인메뉴'의 '이어하기' 버튼을 통해 저장된 임시 data 불러오는 것



메인 메뉴 구성

메인 메뉴 구성

정의 :

Game logo 출력 이후 player가 처음 보게 되는 장면

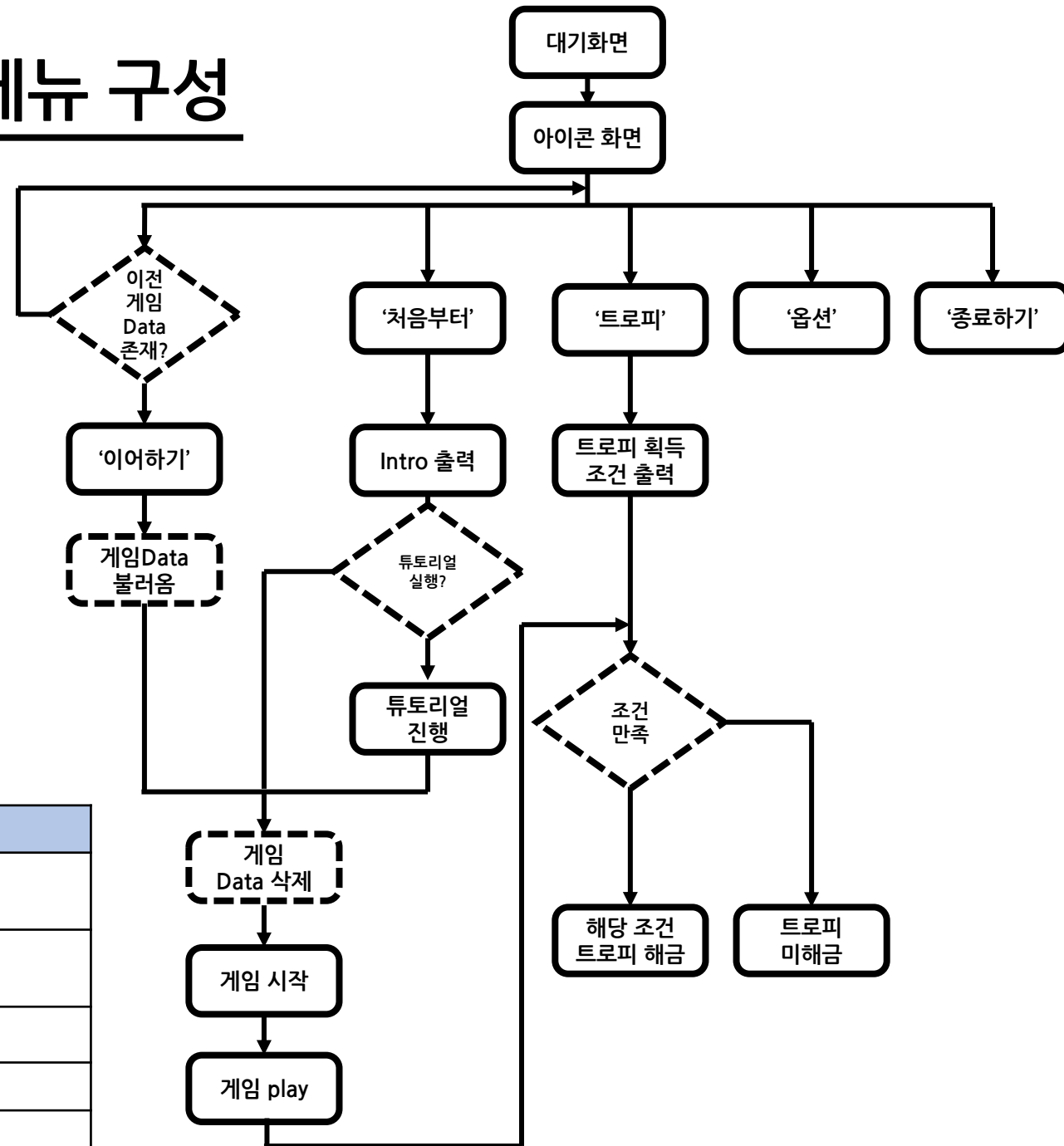
대기화면 :

'Press any key' 문구 출력.
아무 곳이나 화면 터치 시 '아이콘 화면' 으로 전환

아이콘 화면 :

4가지 버튼기능이 있으며, 해당 버튼 클릭 시 scene전환

명칭	분류	설명
처음부터	1. 게임 진행	게임을 처음부터 진행 저장 data 삭제.
이어하기		1회 한정 저장 data 불러옴. Data 불러온 후 저장 데이터 삭제
옵션	1. 게임 사운드 2. UI 크기	게임의 옵션을 조절 가능
트로피	1. 게임 내 업적	게임 플레이 시 특정 조건 만족 시 '트로피' 라는 업적 증명
종료하기	1. 게임 종료	해당 어플을 종료



Intro 세부

Intro 세부

정의 :

Player에게 해당 게임의 세계관, play 이유 등을 나타내는 것

연출 :

4컷만화 식의 컷신으로 나타냄.
총 4개의 그림을 그린 후 레이어로 차례차례 출력

1. 지구에 운석 충돌
2. 땅에 박힌 운석에서 나오는 몬스터와 운석에서 나오는 가스
3. 생존자인 주인공
4. 주인공 말풍선 '이젠 정말.. 생존 뿐이야!' 출력

각 컷신 간 출력 시간 주기는 2초

