

# 방탈출 게임

1차 발표

# 목차

01

게임 소개

02

게임 흐름

03

개발 일정



마녀에 의해 능력을 잃고  
인형이 되어버린 능력자들이  
능력을 찾고, 사람으로  
돌아가며 마녀의 방을 탈출하는  
과정을 담은 성장 RPG게임

# 게임 컨셉

장르

성장 RPG

컨텐츠

대화 상자

키 수집

다양한 잡몹

능력치 향상  
성장 요소

플레이어  
수

1인 플레이

스테이지

총 3스테이지

# 핵심 재미 요소

스테이지가  
진행될수록  
새로운 능력을  
얻음으로써  
성취감

스토리 기반  
RPG게임으  
로부터 얻는  
몰입감

# 게임 진행 과정

역할군 선택

마법사, 전사 중 선택

역할별로 스테이지별  
얻는 능력이 다름



# 게임 진행 과정



## Stage 1

바닥에서 튀어나오는  
마법책들을 피해  
많은 책들 사이에  
숨겨져 있는 key를  
얻어야 함

클리어 시,  
마법사: 잡몹들 느리게 하기  
전사: 이속이 빨라짐



# 게임 진행 과정



## Stage 2

천장에서 떨어지는  
박쥐들, 밟으면 튀어나오  
는 함정 바닥을 피해 key  
를 얻어야 함

클리어,  
마법사: 파이어볼  
전사: 사방으로 칼 휘두르  
기(가렌e처럼)



# 게임 진행 과정



## Stage 3 (마녀 방, 최종 스테이지)

저주받은 인형들이 잡몹으로 등장. 이 인형들은 공격시 분해되어 숫자가 많아지게 됨.

이 인형들을 피하면서 마녀의 3개의 생명줄 중 진짜 생명줄을 잘라내야 함.

클리어 시 사람으로 돌아가고, 방을 탈출하며 게임 종료.

# 개발 일정

## 1주차

캐릭터 이미지, 스테이지 별  
배경 이미지, 잡몹 이미지 등의  
리소스 수집 및 디자인

## 2~4주

플레이어 이동&애니메이션 구현  
  
1스테이지 잡몹 이동 로직 구현  
  
충돌 체크 로직 구현  
  
스테이지 완료 시 다음 스테이지  
이동하는 로직 구현

## 5~6주

2스테이지 잡몹 이동 로직  
구현  
  
마법사, 전사 능력 로직 구현

## 7~8주

최종 스테이지 잡몹 구현  
  
보스 생명줄 구현  
  
대화상자, 컷신 구현

## 9주차

보완 및 버그수정

# 상세 게임 기획서

## 게임 세계관&스토리

- 이 세계에서는 다양한 능력자들이 살고 있다. 어느 날, 마녀는 능력자들에게 저주를 걸어서 인형으로 만들고, 능력을 빼앗아서 자신의 것으로 만들기 위해 자신의 방에 가둬놓는다. 능력자들은 key 3개를 얻으면 이 방을 탈출하고 저주를 풀 수 있다는 것을 알고 key 3개를 얻으려고 한다.

## 캐릭터 능력치

- 처음에는 움직이고, 점프하는 등의 기본 움직임만 가능.
- 마법사: 1스테이지 클리어 시, 잡몹들 느리게 하기/2스테이지 클리어 시 파이어볼 능력 획득
- 전사: 1스테이지 클리어 시, 빨라지기/2스테이지 클리어 시 앞 뒤로 칼 휘두르기 능력 획득

## 게임 시스템

- 조작 방법: 플레이어 좌우 이동&점프는 방향키/공격 키는 1, 2번 키
- 로직, 규칙: 1스테이지에서 마법책들이 밑에서 튀어나오고, 이 책들을 피해서 책들 안에 숨겨져 있는 key를 획득해야 함. 2스테이지는 천장에서 떨어지는 박쥐들, 밟으면 죽는 함정 바닥을 피해 key를 획득해야 함. 3스테이지는 저주 받은 인형들이 나오고 이 인형들을 피해서 진짜 마녀의 생명줄을 잘라내야 함. 3개 생명줄 중에 가짜 생명줄을 자르게 되면 게임을 처음부터 다시 해야 하고, 진짜를 자른다면 인간이 되어 방을 탈출하며 게임이 종료 됨.

## 디자인

- 1스테이지 배경은 마녀의 서재, 2스테이지 배경은 지하 감옥, 3스테이지 배경은 마녀의 방으로 할 예정.
- 어둡고 신비로운 분위기의 다양한 이미지의 잡몹들을 활용할 예정.