게임 컨셉과 플레이

맵 구성

플레이어 스폰지점(탈출 지점) \* 1

2층 중앙 대형 방 \* 1

1층 모서리 방 \* 4

플레이어 스폰지점

오브젝트 구분

대,중,소

-컨셉

플레이어가 다른 장소에서 이동수단을 통해 도착한 곳

배치된 오브젝트

브리핑 모니터

-슬라임이 게임 시작 후 30초 내외의 시간이 주어질 때 게임의 컨셉(상황설명) 설명 이후 맵 지도

형태는 우주선(비행기 형태)

-플레이어 간단하게 빨아들이기를 해 볼 수 있는 오브젝트

2층에 위치한 큰방과 1층의 4개의 방의 관계

1층과 2층은 슬라임이 통로를 통해서 빠르게 이동할 수 있다.  
플레이어는 1층 방들을 연결하는 통로 사이에 2층으로 이동하는 엘리베이터를 통해 이동한다.

플레이어의 2층까지 이동시간과 슬라임의 2층까지의 이동 시간 차이를 통한 플레이가 추격으로부터 벗어나는 요소가 된다.

2명의 플레이어가 2층과 1층의 흩어지는 것이 유리하게 적용된다.

슬라임의 전용 통로를 통한 이동을 모든 방을 이동하게 할지 아니면 중앙과 1:1로 이어지게 할 지는 고민 요소이다.

큰방에 배치할 오브젝트의 수

대형 오브젝트 6

중형 오브젝트 18

소형 오브젝트 30