

0. 타이틀

ESCAPE SEABED

: 심해에서 탈출해라!

1. 게임의 테마 (주제)

“ 심해에서 탈출해라 ! “

- 게임의 의도 및 주제

우연히 심해에 떨어지게 된 잠수부 주인공, 몬스터를 피해 무사히 탈출하자 !

- 사용자가 경험하게 되는 것

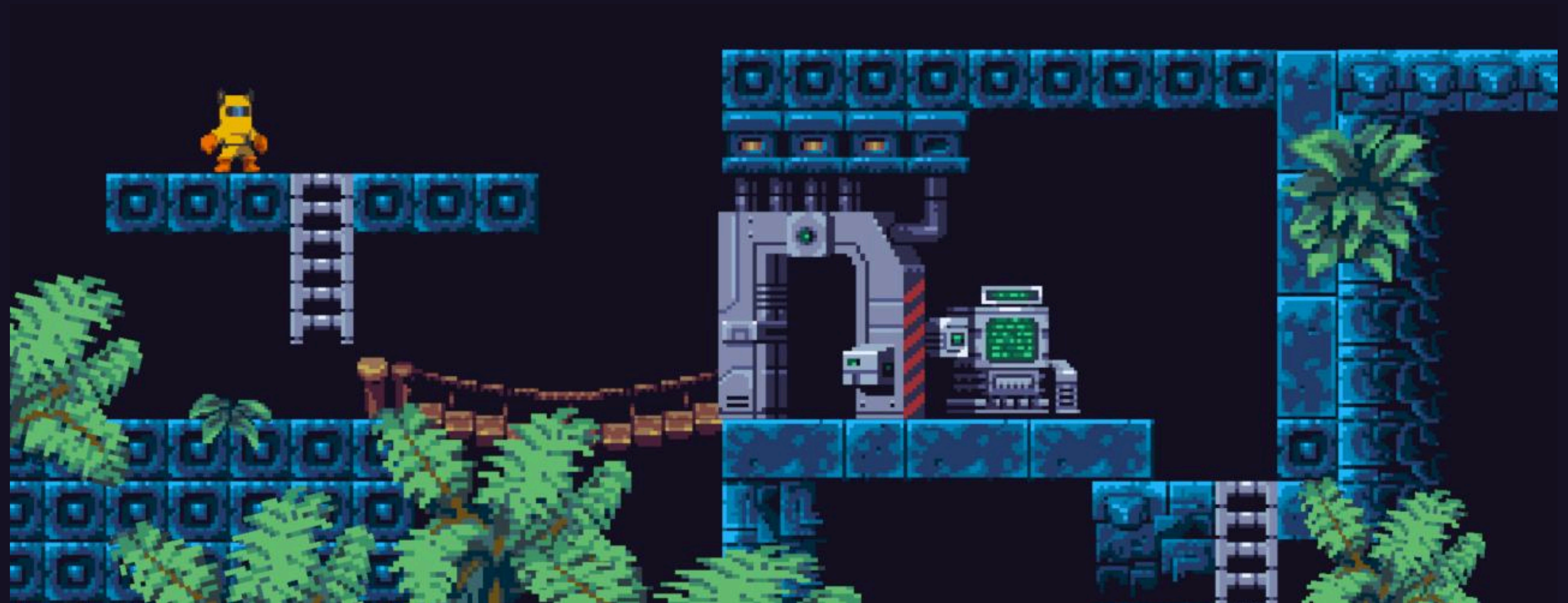
몬스터를 피하며, 탈출구를 찾아 다니게 된다.

2. 게임의 장르

- 탈출 게임 , 슈팅 게임

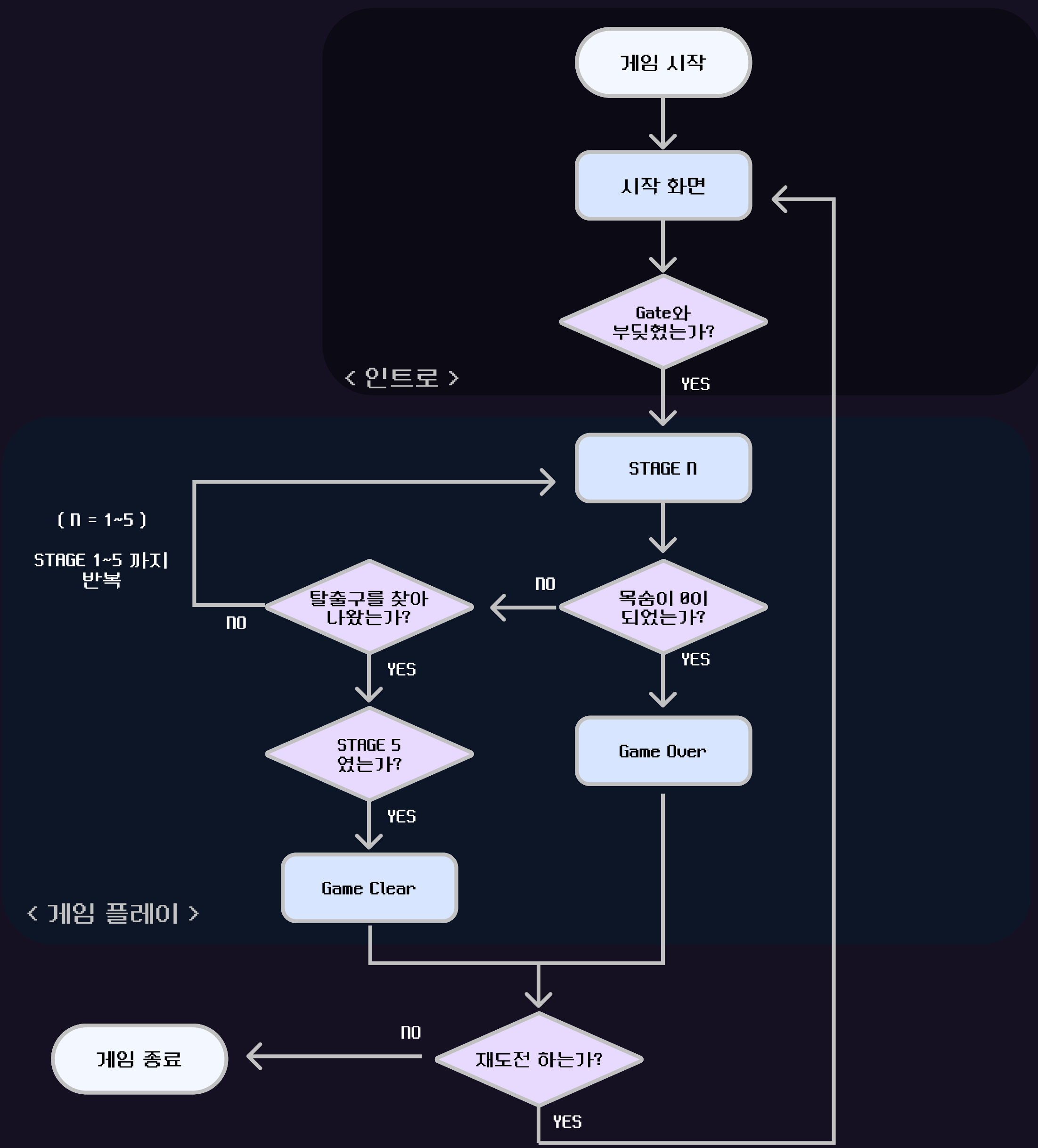
3. 게임의 시점

- 2D 사이드 뷰



< 게임 전체 흐름 >

4. 게임의 규칙 - 플로우 차트

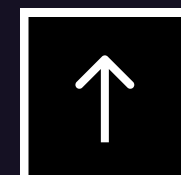


4. 게임의 규칙 - 플레이 방법

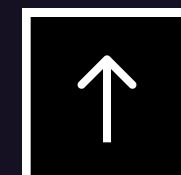
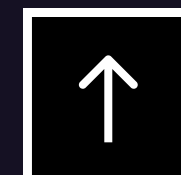
< 조작 키 >



좌우 이동



점프



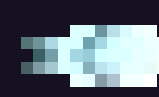
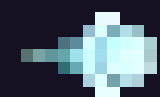
더블 점프



공격 (총알 발사)

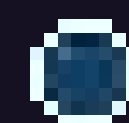
< 플레이어 공격 >

플레이어는 몬스터를 공격해 해치울 수 있다.



< 공격 아이템 >

공격을 하기 위해서는
맵 곳곳에 배치되어 있는 공격 아이템을 획득해야 한다.



4. 게임의 규칙 - UI 설명

< 플레이어 목숨 >

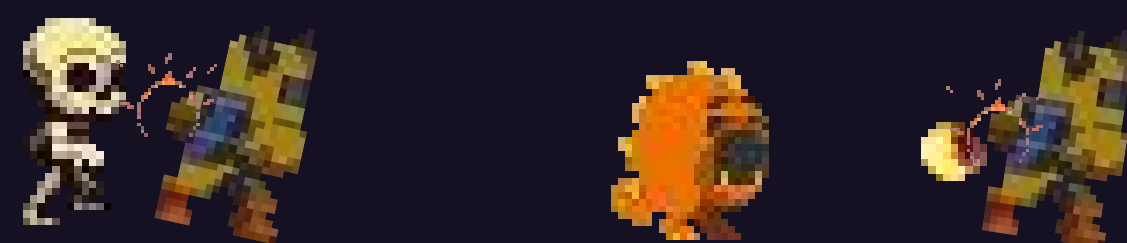
초기 목숨은 총 3개
(회복 불가능)



남은 목숨



제거된 목숨

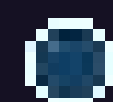


몬스터와 부딪히거나
몬스터에 공격에 맞으면 목숨 1개를 잃는다.

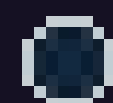
→ 목숨을 잃으면, 약 5초간 무적상태(피해를 입지 않는다)

< 공격 가능 횟수 >

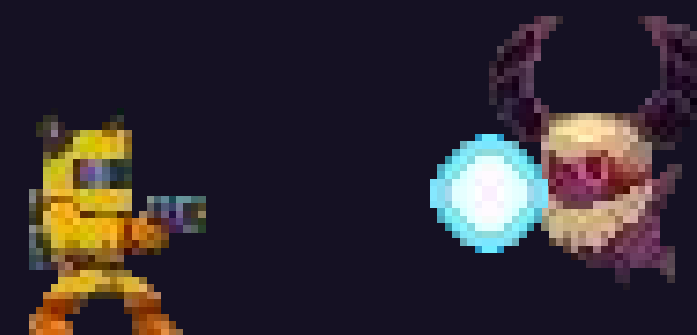
초기 공격 가능 횟수는 0
(맵에서 공격 아이템 획득 가능)



공격 가능한 횟수

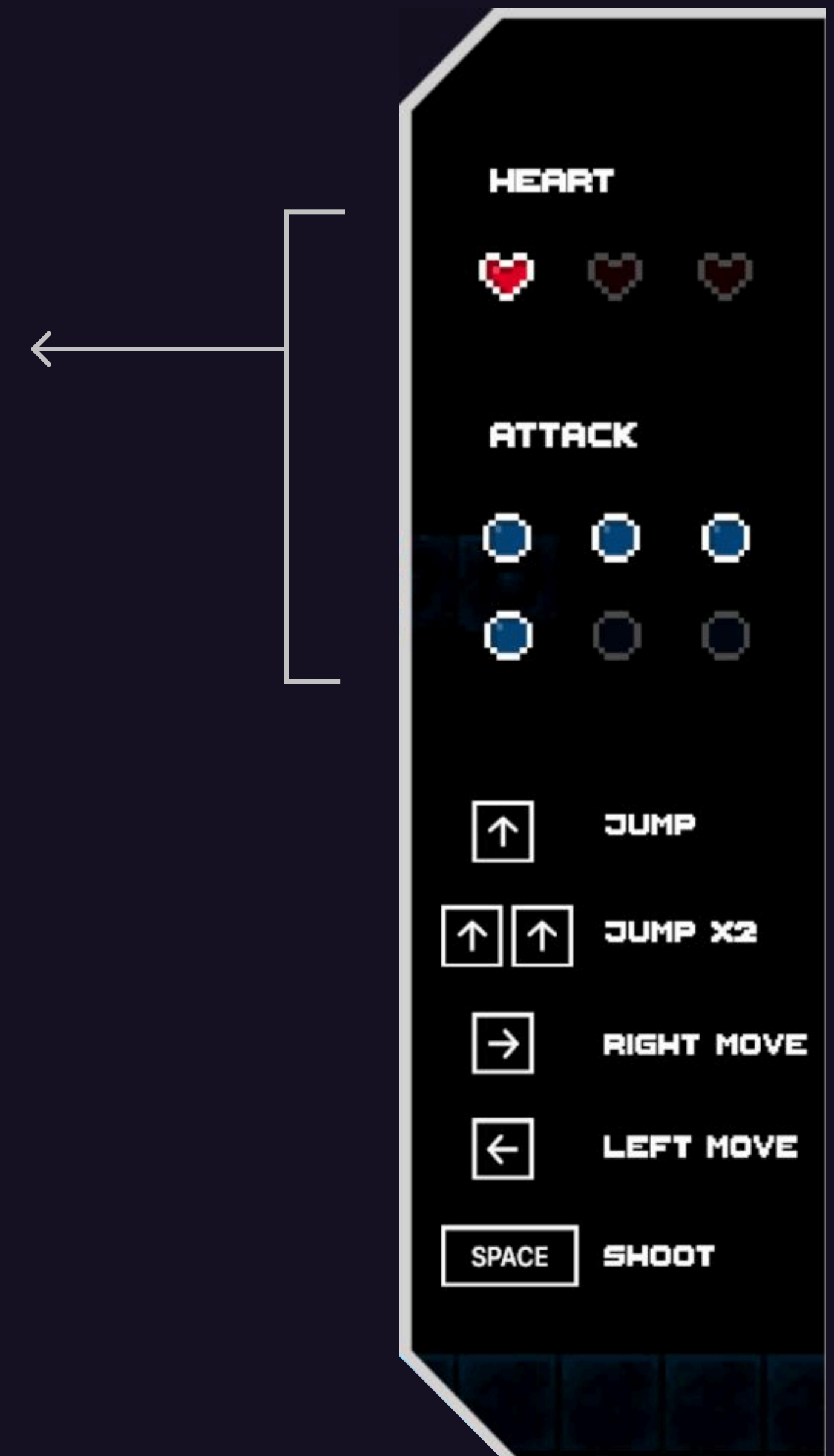


더 얻을 수 있는 공격 횟수



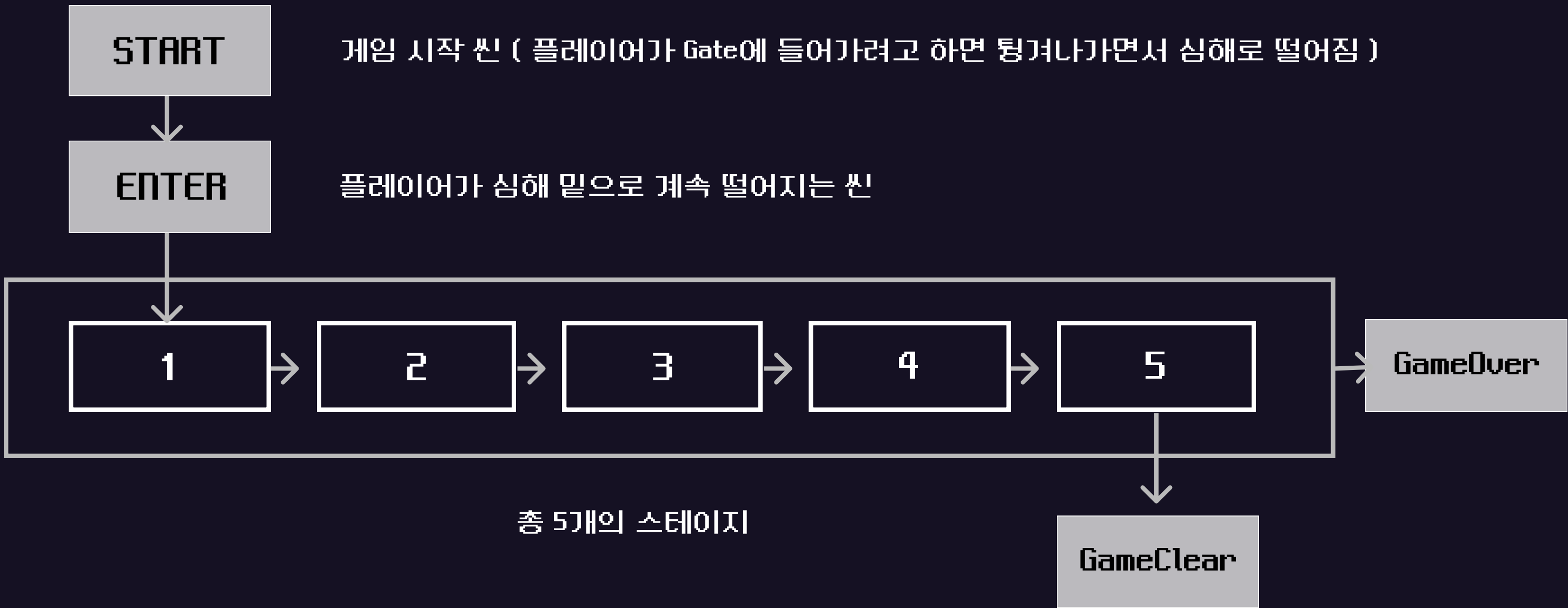
플레이어는 가능한 공격 횟수 내에서
몬스터에게 공격 가능

→ 플레이어의 공격을 맞은 몬스터는 사망한다.

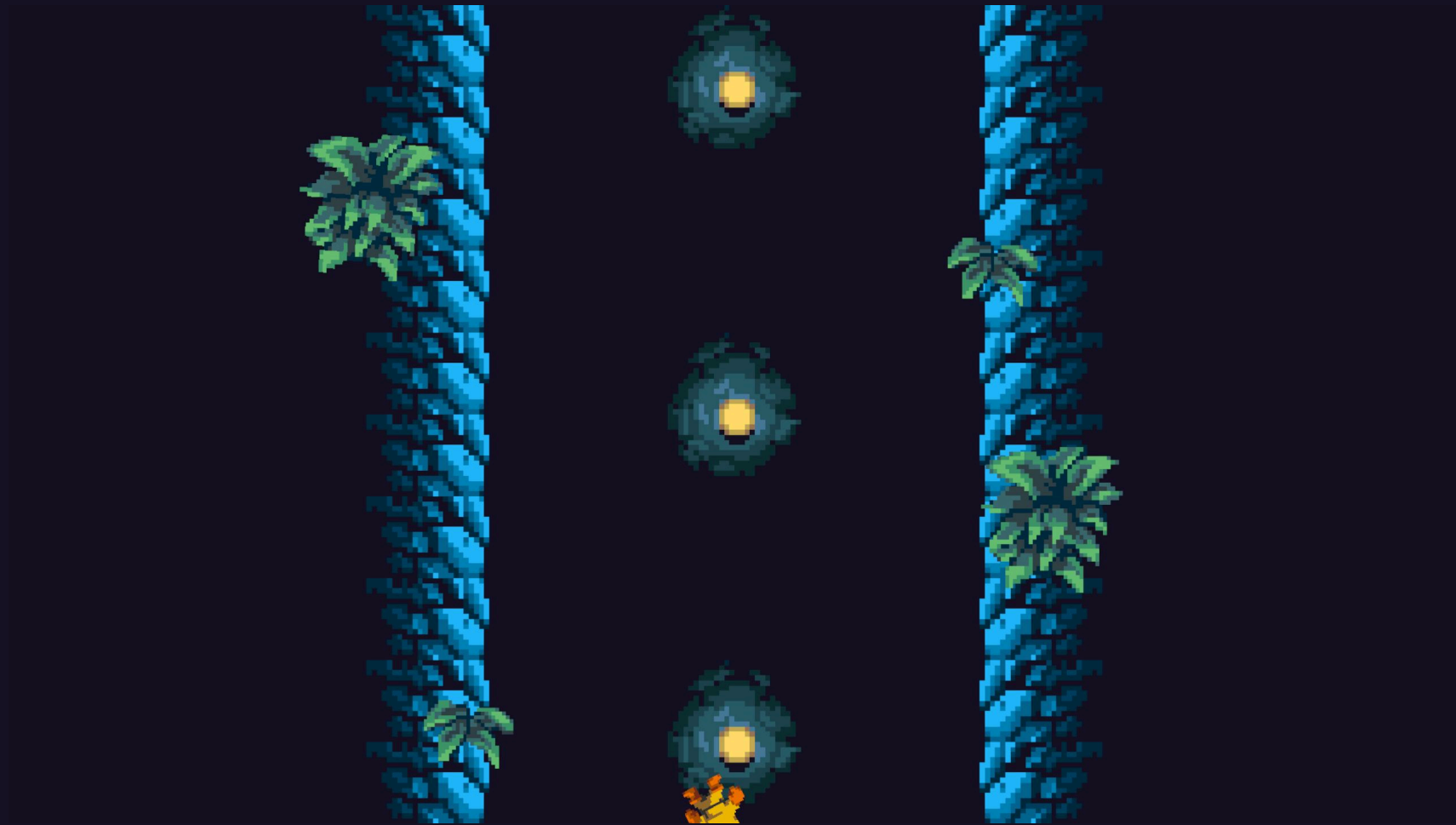


< 인게임 UI >

5. 디자인 컨셉 - 맵



< START Scene >



< ENTER Scene >

5. 디자인 컨셉 - 맵



5. 디자인 컨셉 - 플레이어 및 몬스터

< 플레이어 >



(IDLE)



(WALK)



(JUMP)



(RUN SHOOT)



(SHOOT)



(CLIMBING)

< 몬스터 >

- 모든 몬스터는 플레이어와 부딪히면 플레이어에게 피해를 입힌다.
- 모든 몬스터는 플레이어 공격에 사망한다.

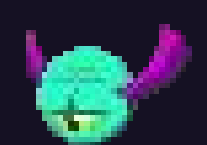
Skeleton



이동 : ↔ (좌우 Walk)

공격 유무 : ✕

Fly-Eye



↔ (좌우 Fly)

✕

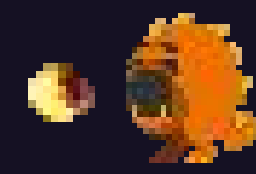
Bat



↕ (상하 Fly)

✕

Lizard



✕

○

5. 디자인 컨셉 - 게임 종료



< Game Clear >

- 마지막 스테이지(Stage5) 까지 탈출하면 게임 클리어 !



< Game Over >

- 플레이어의 목숨 3개가 모두 소진되면 게임 오버..

SPACE BAR
다시 처음부터 시작

ESC
게임 종료