<1스테이지>

[장애물]

1. 일반

돌. 화면 곳곳 배치되어 정지. 충돌 시 체력 10%감소

2. 슬로우(30%): 1-2부터

고양이. 왼쪽 화면 끝에서 우로 빠르게 이동. 점프로 피해질 높이.

충돌 시 3초 간 30% 슬로우+체력10%감소

3. 스턴: 1-3부터

1) 오토바이. 경적소리 2초 후 플레이어보다 n만큼 앞에서 출현. 출현 즉시 어두운 색상, 크기 0.5배였다가

2초동안 원래 크기로 커지고 색상도 원래대로. 원래 크기로 돌아올 시에만 충돌 감지, 충돌 시 3초

스턴+체력20%감소

2) 갈매기. 갈매기소리 2초 후 화면 위쪽 랜덤 장소에서 출현. 빠르게 수직 낙하.

낙하 도중 충돌 시 2초 간 스턴+체력20%감소, 충돌 없이 낙하 후 지면에 그대로 꽂혀 정지.

[수조]

1초에 체력 30%씩 증가

수조 뚜껑에 충돌해야 진입 가능

직접 배치

<3스테이지>

적, 플레이어 체력 모두 100

5턴 후 회 뜨는 스크립트 뜨며 게임 오버.

“내가 어떻게 여기까지 왔는데… 안돼… 안돼!!!”

플레이어 선, 5번의 선택 안에 보스 잡아야 함

[상황 5개] (정신력 vs 체력)

1. 뜰채 가지러 가기: (4)위장이 정답 (앗, 이놈이 어디로 갔지? 마구 찾기 위해 칼로 찍기)

2. 칼로 찍기: (3)물기가 정답 (세게 물려 체력 30% 감소, 화 나서 끓는 물에 넣어버리려고 함)

3. 매운탕 끓이기: (2)노려보기가 정답 (벌떡 일어난 광어를 보고 놀라 멈춤, 기름에 튀기려고 함)

4. 기름 튀기: (5)물뿜기가 정답 (끓는 기름에 물이 튀어 체력 50% 감소, 뜨거워 허둥지둥하며 화남)

5. 허둥지둥하며 마구 손 휘둘러 잡기: (6)꼬리치기가 정답 (체력 20% 감소, 주인은 바다에 빠지고 광어는 바다에 드디어 입수하며 마무리)

[플레이어 선택지]: 도망치기, 싸우기, 포기하기

도망치기: 스크립트 재생되고 즉시 게임클리어

“나는 남은 힘을 끌어 모아 전력으로 달렸다. 당황한 주인은 나를 잡을 새도 없었다. 이제 나는 자유다!”

포기하기: 스크립트 재생되고 즉시 게임오버

“나는 죽음을 직감하고 그 자리에 가만히 누웠다. 주인이 칼날을 번뜩이며 다가오는 것을 보고, 나는 지그시 두 눈을 감았다. 고통 없이 끝나기를…”

[Fight 6개]: 정답 아닌 선택지 고를 시 체력 40% 깎이며 오답 스크립트 재생.

오답 스크립트: “아무 일도 일어나지 않았다…. 저놈의 화만 돋구고 말았다!”

1. 기우제

2. 노려보기(일어서서 위협하기)

3. 물기

4. 위장

5. 물뿜기

6. 꼬리치기

<스테이지2>