



Escape From Darkroom

강릉원주대 멀티미디어공학과

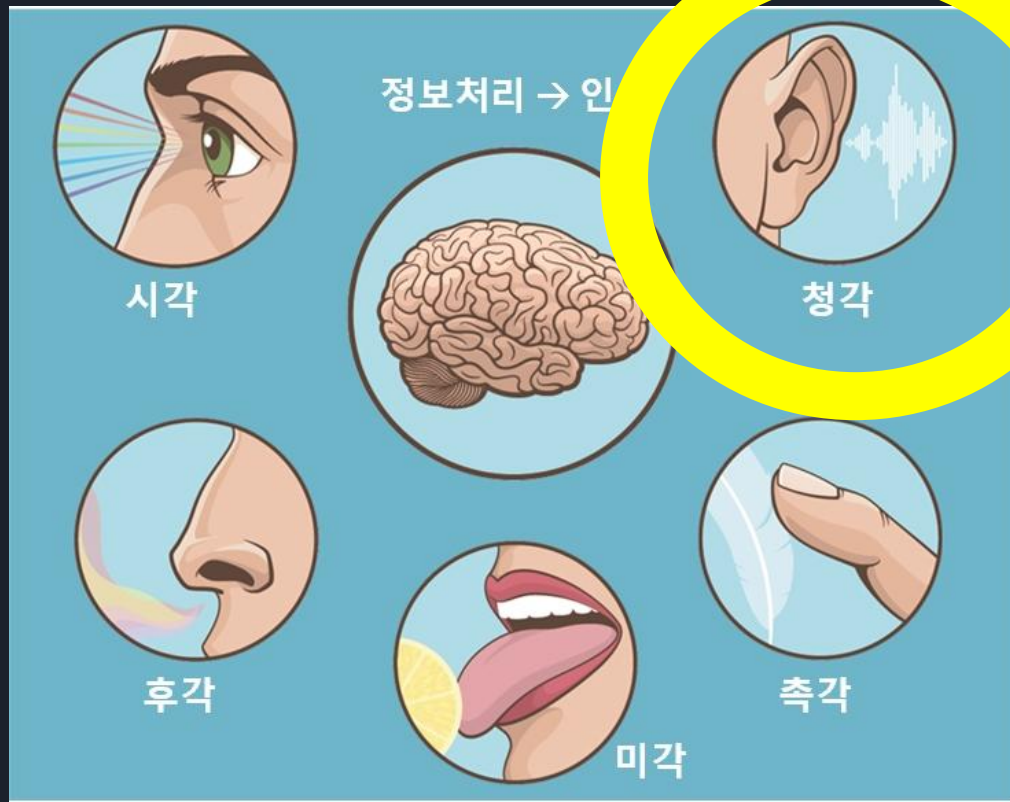
20211410 박민성
20211427 허성욱
20211429 황기환



목차

- 게임의 개요
 - 제목과 장르
 - 제작 의도
- 게임의 목표
 - 게임 목표
 - 게임 방식
- 게임 객체
 - 게임의 **UI** 및 객체 역할
 - 게임의 흐름
 - 각 객체의 정의

게임의 개요 - 제목과 장르



게임의 개요 - 제목과 장르



게임의 개요 - 제작 의도



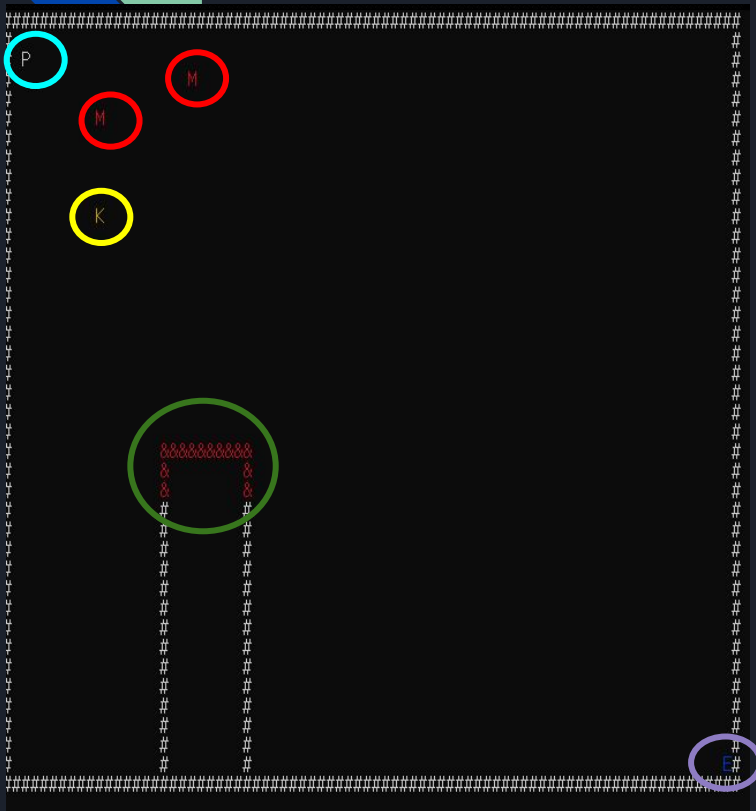
게임의 목표 - 게임 목표



게임의 목표 - 게임 방식

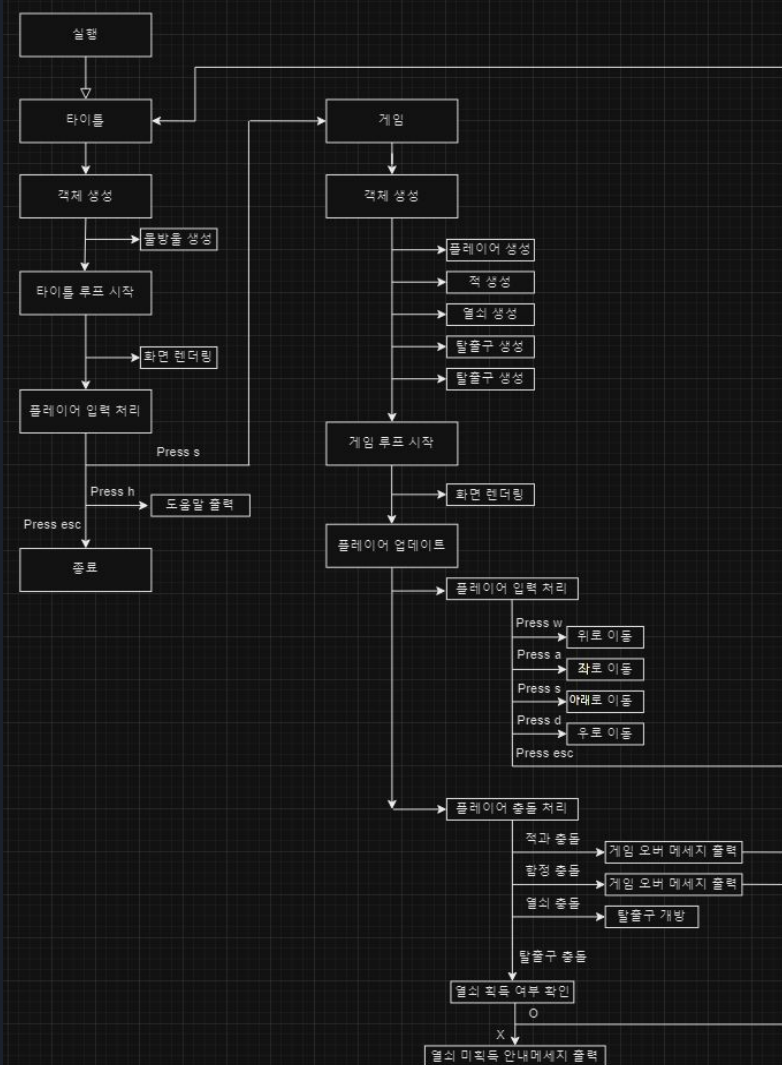
- 탈출구에 도달해야되는 형식
- 열쇠라는 탈출 조건 충족의 유무
- 플레이어에게 위협이 되는 객체들을 피해 탈출

게임의 객체 - 게임의 UI 및 객체 역할



객체	위치	역할	상태
플레이어	화면 맨 왼쪽 중앙	사용자 조작 및 게임 진행	대기 / 이동
적	임의로 배치	닿으면 게임오버	활성화 / 비활성화
배경	전체 화면	게임의 테마와 분위기를 조성	고정
함정	임의로 배치	닿으면 게임오버	고정
열쇠	임의로 배치	탈출 조건	활성화/비활성화
탈출구	임의로 배치	스테이지 목표	고정

게임의 객체 - 게임의 흐름



게임의 객체 - 각 객체의 정의

객체 데이터 테이블

객체 이름	이동속도	체력	소리 감지 범위	소리 발산 범위	효과 (플레이어 기준)	유형
플레이어	1	1	3x3	3x3	-	유저
적(고정)	0	-	3X3	3X3	메인 화면으로 돌아감	장애물
적(유동)	0.5	-	5X5	5X5	메인 화면으로 돌아감	장애물
함정	-	-	-	3X3	메인 화면으로 돌아감	장애물
열쇠	0	-	-	5X5	획득 후 사용가능	탈출 아이템
탈출구	0	-	-	3X3	다음 스테이지로 넘어감	스테이지 목표

게임의 객체 - 각 객체의 정의

전역 데이터 테이블

데이터 이름	설명	값
게임 환경	어두운 공간에서 진행 여부	True
배경 소음 수준	게임 내 배경 소음 강도	중간
소리 민감도	전반적인 게임 소리 민감도 설정	높음
난이도	게임의 난이도 (보통 / 어려움)	보통
적 출현 빈도	적이 등장하는 빈도	임의로 설정
플레이어와 닿음	적, 열쇠 탈출구 등이 같은 위치에 있는지 여부	True / false