



# 게임 사용 설명서

## 게임 사용 설명서

### 1. 시작 화면



Start 버튼을 눌러 게임을 시작할 수 있습니다. 우측 상단의 물음표를 누르면 아이템의 종류와 효과에 대한 설명이 나오며, 우측의 토피바퀴 아이콘을 통해 조작키 설정(방향키 or WASD)과 볼륨 조절이 가능합니다. 또한, 스토리를 스킵하고 스테이지 1 / 2 / 3으로 바로 돌입할 수도 있습니다. 한 번 버튼을 누른 후에는 X 버튼을 눌러야만 다시 게임 화면으로 돌아올 수 있습니다





## 2. 게임 플레이 화면



오리는 일정한 속도로 앞을 향해 자동으로 이동합니다. W/↑ 키를 이용해 점프하고, S/↓ 키를 이용해 슬라이드합니다. 또한 A, D/←, → 키를 이용해 좌우로 움직일 수 있습니다. 좌우로 움직이는 동안에는 오리가 앞으로 나아가지 않습니다.

네 가지 키를 이용하여 장애물을 피해 자하연 출신 오리 뽀빠이를 무사히 302동에 계신 *전설의* 교수님께 데려가는 것이 이 게임의 목적입니다.

게임은 총 3개의 스테이지 (자하연, 학생 식당, 302동) 으로 구성되어 있으며 한 스테이지가 시작되거나 끝날 때마다 짤막한 스토리가 진행됩니다.

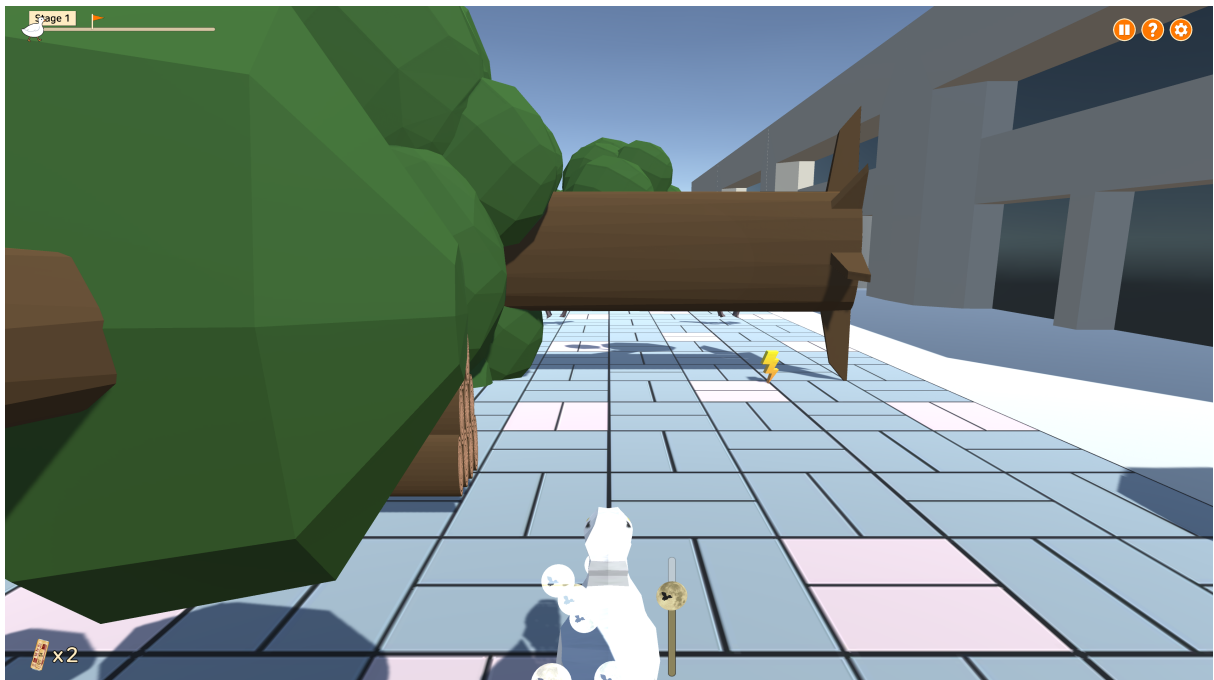


우측 상단의 물음표 아이콘은 이전과 동일한 기능을 하며, 토피바퀴 버튼을 눌러 스테이지를 재시작하거나 메인 화면으로 돌아갈 수 있습니다. 가장 좌측에 있는 일시 정지 버튼을 사용하면 게임을 잠시 중단할 수 있습니다. 물음표나 토피바퀴 아이콘을 누르면 게임이 자동으로 일시 정지되어, 엑스자를 클릭한 후에도 다시금 재생 버튼을 눌러주어야만 게임이 재개됩니다.

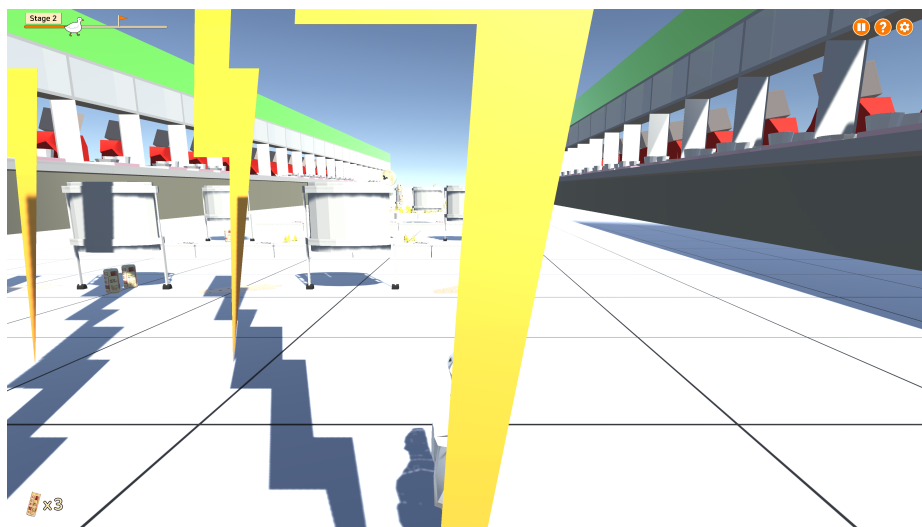
좌측 하단에는 현재까지 얻은 데자와의 개수가 표시됩니다. 스테이지 하나를 클리어하고 나면 데자와 개수가 저장되어 스테이지를 다시 시작 하더라도 이전 스테이지에서 얻은 데자와 개수는 변하지 않습니다.

좌측 상단의 진행 바를 통해 현재의 진행도를 파악할 수 있습니다.

캐릭터의 우측에는 현재 적용되고 있는 아이템이 바 형태로 표시되며, 또한 캐릭터 주위로 반투명한 이펙트를 넣어 아이템 적용 시간을 쉽게 확인할 수 있도록 하였습니다.



아이템 중 곱빼기의 경우 오리가 아닌 데자와 점수에 영향을 미치는 만큼 오리 대신 데자와 아이콘 주변에 바와 이펙트를 적용하였습니다. 또한 벼락치기는 지속 시간이 따로 없고 1회만 적용되는 아이템이기에 밝기 변화와 파티클 효과를 이용한 아이템 사용 묘사만 보여주었습니다.



각 스테이지의 종점은 좌상단의 진행바에 위치한 화살표 표시로 표현되어 있습니다. 해당 종점에 도달하면 자동으로 달리던 오리가 멈추고 스토리가 진행됩니다.