

THESAURUS

테세우르스

22159040 방윤서 (기획)
22259021 박수빈 (캐릭터)
22159007 맹예천 (애니메이션)
22259048 장지연 (UI)
21959042 이희민 (이펙트)
22259059 최수빈 (배경)

작성자 - 방윤서

최종 수정일 - 24.10.31

문서 목차

table of contents

01. 개요

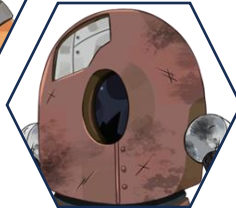
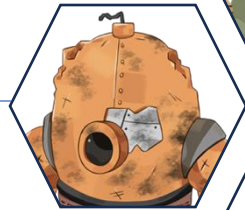
- 프로젝트 개요
- 게임의 핵심 개념 및 목표
- 주요 특징

03. 스토리 및 설정

- 세계관
- 주요 사건 및 시놉시스
- 캐릭터 소개

05. 게임시스템

- 조작 시스템
- 장비 시스템
- 퍼즐 시스템



02. 게임 개요

- 게임 개요
- 재미요소

04. 게임 플레이

- 주요 메커니즘
- 게임의 흐름
- 레벨디자인

06. 아트 및 디자인

- 캐릭터 디자인
- 환경 디자인
- UI / UX 디자인

1

개요

1. 개요

프로젝트 개요

프로젝트 제목	Thesaurus_테세우르스
팀 이름	테세우르스
프로젝트 시작일	3월 4일
예상 종료일	9월 24일
게임 핵심 개념	고전적인 플랫폼머 게임의 재미를 현대적인 그래픽과 새로운 메커니즘으로 재해석
목표	플레이어에게 도전적이고 흥미로운 레벨을 제공하며, 각 스테이지를 통해 성장하고 새로운 능력을 얻는 경험 제공
개발동기	단순한 컨트롤과 접근성을 통해 다양한 플레이어들이 즐길 수 있지만, 레벨의 난이도와 복잡성을 통해 깊이 있는 도전을 제공

2

게임 개요

2. 게임 개요

게임 제목	Thesaurus_테세우르스
장르	2D, 플랫폼머, 점프액션, 퍼즐
플랫폼	PC
타겟층	<ul style="list-style-type: none">• 플랫폼머 장르를 좋아하는 전세계 20대 플레이어• 감성적인 스토리라인을 좋아하는 여성 플레이어
게임목표	외적 : 스토리의 결말을 목표로 스테이지를 클리어 내적 : 게임의 엔딩을 경험했을 때 플레이어들이 소비한 시간이 아까지 않은 게임
기획의도	플레이어의 판단의 따른 다양한 퍼즐 해결 및 상황대처를 통하여 플랫폼머의 퍼즐 과 점프액션을 색다르게 즐길 수 있는 게임을 제작
게임 컨셉	캐릭터의 장비를 변경해가며 상황에 알맞은 장비를 선택하여 상황을 해결해 나아가는 게임
벤치 마킹 게임	스컬, 아스트리브라 : 리비전

2. 게임 개요

게임 재미요소

장비 시스템



상체와 하체를 주어진 상황에 맞게 변경하며 회피 및 상호작용을 통해 스테이지를 클리어 한다.

3

스토리 및 설정

3. 스토리 및 설정

스토리 요약 모든 것을 잃고 버려진 로봇이 남겨진 기억을 통해 가족의 품으로 돌아가는 이야기

세계관



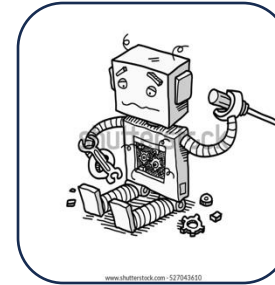
로봇의 발전
↓
인간을 대체
↓
실업률 증가
↓
분노감 상승
↓
한계점 도달



한 마을에 소녀와
로봇이 살고 있었다.

소녀와 로봇은 둘도
없는 친구였다.

기



로봇이 고장이 났다.

소녀의 아버지는
새로운 로봇을 데려왔고
소녀는 전 로봇을
그리워 한다.

승



소녀의 아버지 회사
가
실업자 연합에 공격
을 당해 도망가려고
한다.

소녀는 마지막으로
로봇과의 추억의 장
소로 간다.

전



소녀가 전망대에서 로봇
을 그리워 하고 있다.

소녀가 마음을 다잡고
뒤를 돌았을 때 그 로봇
이 있었다. 하지만..

결

3. 스토리 및 설정

세계관 소개



인공지능과 로봇의 발전으로
인간은 수많은 일자리를 잃게 되었다. 하지만 사라진 일자리는 생긴 일자리보다 턱없이 부족했고 사람들은 역대 최고의 빈부격차를 느끼고 있었다.



일 자리를 잃은 사람들은 분노했고 이 분노의 목적지는 로봇 생산 공장과 인공지능을 개발하는 회사로 이어지게 되었다.



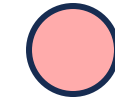
이 분노는 실업자들은 하나로 모으는 계기가 되었고 실업자 연합이 생기게 된다. 이 연합의 첫 활동은 더 이상의 로봇을 생산하지 못함과 동시에 개발을 중단 시키는 것이었다.



연합의 활동이 계속 이어졌고 분노감으로 생성된 연합의
진행 방식은 과격함 그 자체였다. 시간이 흘러도 연합의 활동은 멈추지 않았고
로봇은 더 이상 인간의 친구가 아니었다.

3. 스토리 및 설정

등장인물



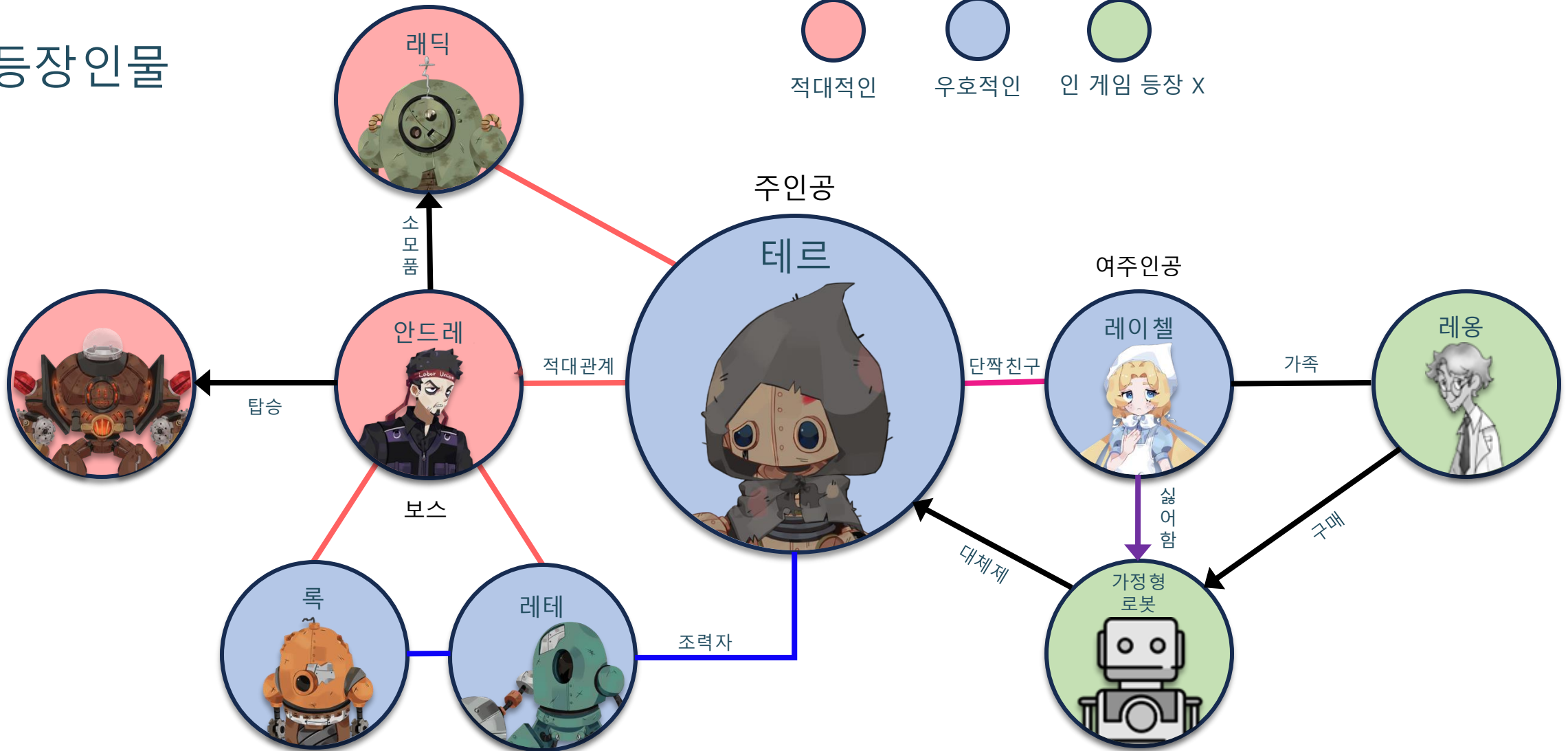
적대적인



우호적인



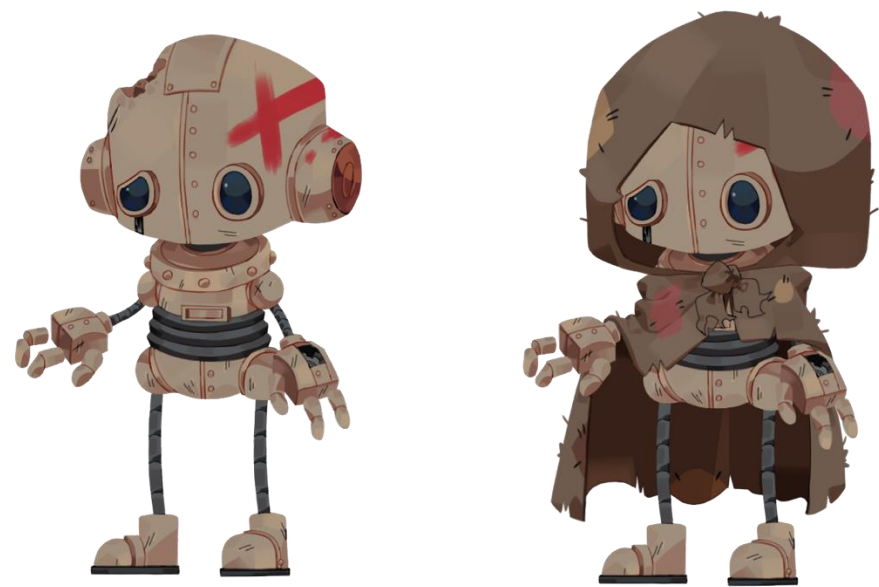
인 게임 등장 X



3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

A – 주인공 (PC)



이름	테르
나이	생후 10년
키	1M
성별	X
성격	다정한, 대범한, 보호본능이 강한, 감성이 풍부한.
기조 색	갈색, 검정색, 회색
특징	메인 스토리의 주인공이자, 플레이어가 조종하는 캐릭터.

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

B – 여주인공 (NPC)



이름	레이첼
나이	작 초반 7세 / 후반 15세
키	작 초반 1.2M / 작 후반 1.5M
성별	여
성격	다정한, 감성이 풍부한, 순수한, 어른스러운
기조 색	금색, 흰색, 파란색
특징	메인 스토리의 여주인공. 여주인공과의 재회가 주인공의 궁극의 목표.

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

C – 여주인공의 아버지 (NPC) ※ 졸작 미출현

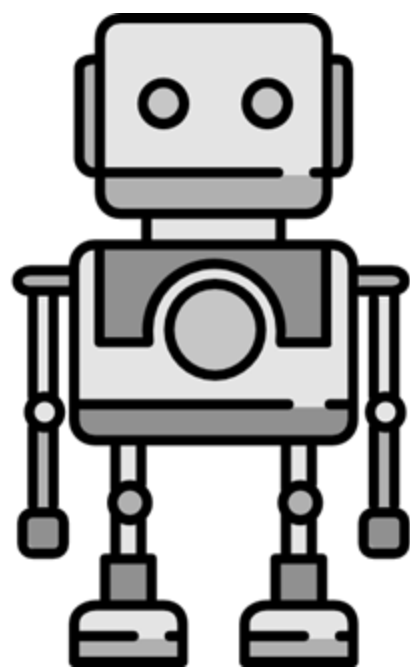


이름	레옹
나이	작 초반 32세 / 후반 40세
키	1.8M
성별	남
성격	어른스러운, 지적인, 부지런한
기조 색	금색, 검정색, 파란색
특징	메인 스토리의 여주인공의 아버지. 스토리 컷신에서만 등장.

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

D – 이름 X (NPC) ※ 졸작 미출현

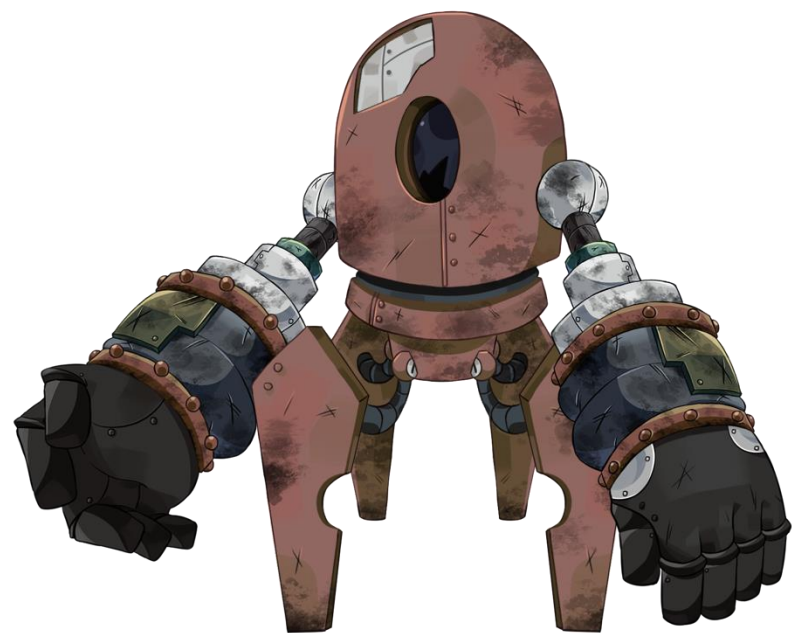


이름	X
나이	생후 2년
키	1M
성별	X
성격	느긋한, 온화한
기조 색	흰색, 파란색
특징	메인 스토리의 주인공 대신 온 가정용 로봇. 스토리 컷신에서만 등장.

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

E – 레테 (NPC) ※ 졸작 미출현

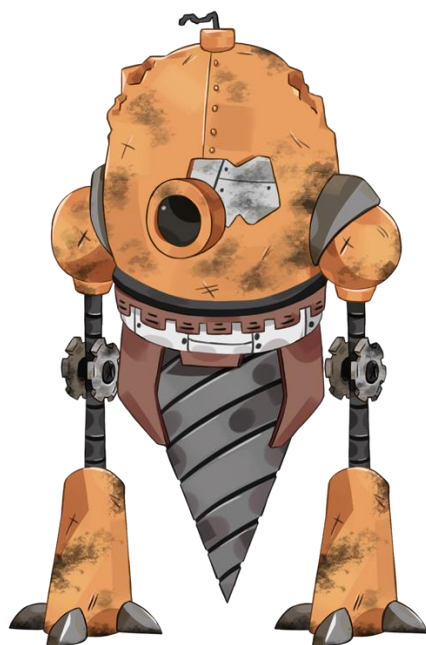


이름	레테
나이	생후 15년
키	1.1M
성별	X
성격	희생적인, 결단력 있는, 대범한
기조 색	녹색, 검정색, 갈색
특징	주인공의 조력자. 주인공의 스테이지 클리어를 도와줌.

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

F – 록 (NPC)



이름	록
나이	생후 7년
키	1M
성별	X
성격	희생적인, 결단력 있는, 대범한
기조 색	회색, 주황색
특징	주인공의 조력자. 주인공의 스테이지 클리어를 도와줌.

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

H – 안드레 (NPC)

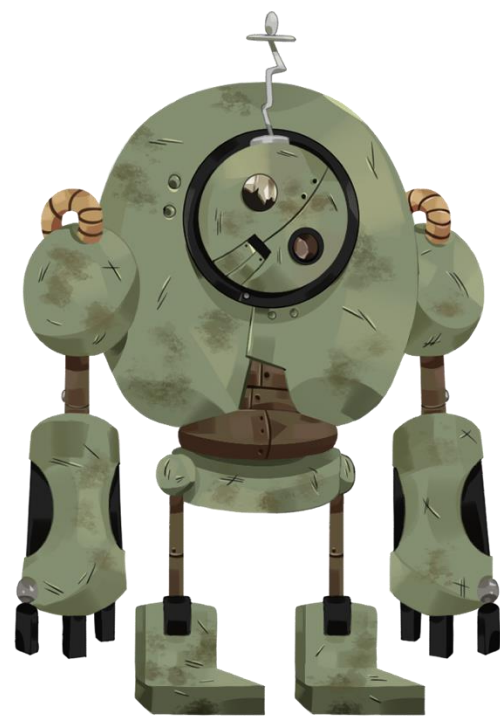


이름	안드레
나이	40살
키	1.7M
성별	남
기조 색	보라색, 검은색
특징	로봇을 증옴. 로봇때문에 직장을 잃음. 주인공의 클리어를 방해함. 보스 스테이지 로봇을 조종하여 방해함

3. 스토리 및 설정

등장인물 소개

I – 제품번호 1~20 (NPC)



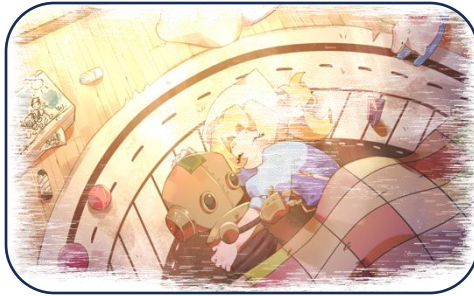
이름	래딕
나이	생후 2년
키	1.4M
성별	남
기조 색	녹색, 갈색, 검정색
특징	인간의 명령으로 움직인다. 주인공의 클리어를 방해한다.

3. 스토리 및 설정

스토리 진행



공장에서 기억을 잃은 채
눈을 뜬 주인공 테르.
테르에게 남겨진 기억은 한
장소의 풍경 밖에 없었다.
그 풍경의 장소로 가기 위
해
테르는 발을 옮긴다.



테르는 중간 중간 떨어진
장비를 갈아 끼우며 앞으로
나아간다. 나아가는 도중
기억의 조각을 획득해 기억
을 점차 되찾기 시작한다.



테르는 중간에 npc에게 도
움을 받으며 앞으로 나아간
다.
테르를 막아서는 적들을
뚫어내며.
결국 처음 기억이 난 곳에
도착하게 된다.

해피엔딩

소녀는 테르를 보며 눈물을
흘리며 끌어 안아준다.
이후 테르의 손을 잡고
가족의 품으로 **함께** 돌아간
다.

새드엔딩

테르는 기억에서 본 소녀를
향해 달려갔지만
소녀는 모습이 너무 많이
바뀐
테르를 알아보지 못하고
가족의 품으로 **혼자** 돌아간
다.

출처

https://kr.freepik.com/free-vector/hand-drawn-football-fans-illustration_33757887.htm#query=%EC%8B%9C%EC%9C%84%EB%8C%80%20%EA%B5%B0%EC%A4%91&position=5&from_view=keyword&track=ais_user&uuid=c23a3846-efa0-45c1-8f3b-7a047c210e98

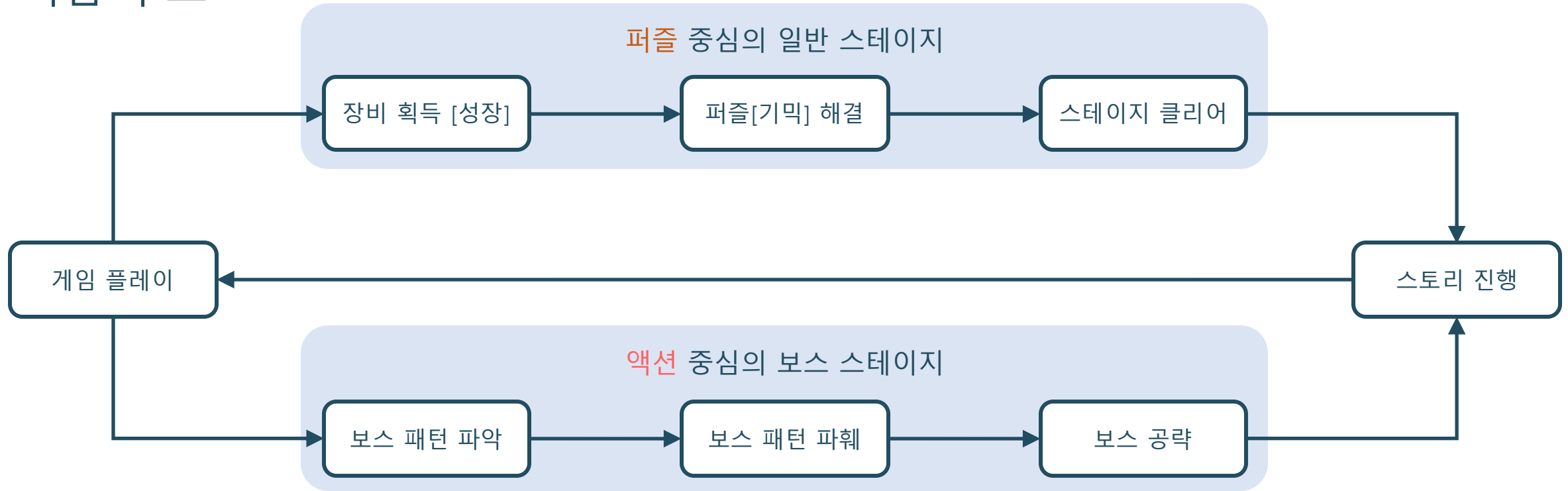
<https://www.deviantart.com/mattdixon/art/Empty-582770882>

4

게임플레이

4. 게임 플레이

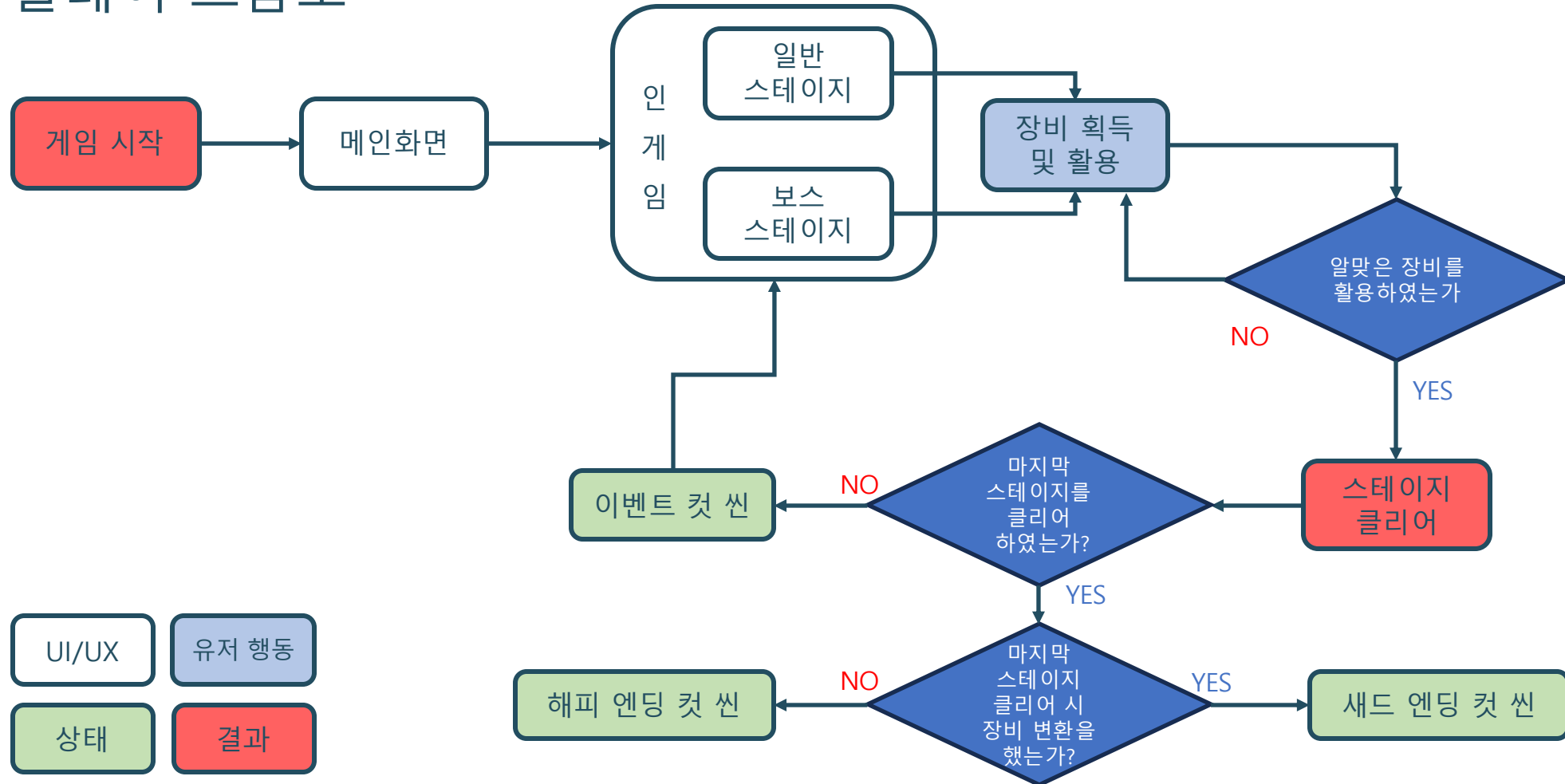
핵심 루프



- 장비가 많아질수록 퍼즐 및 기믹의 해결 방법이 다양해 지는 경험을 제공
- 보스 패턴을 경험하고 클리어 방법을 모색하여 공략하는 경험을 제공

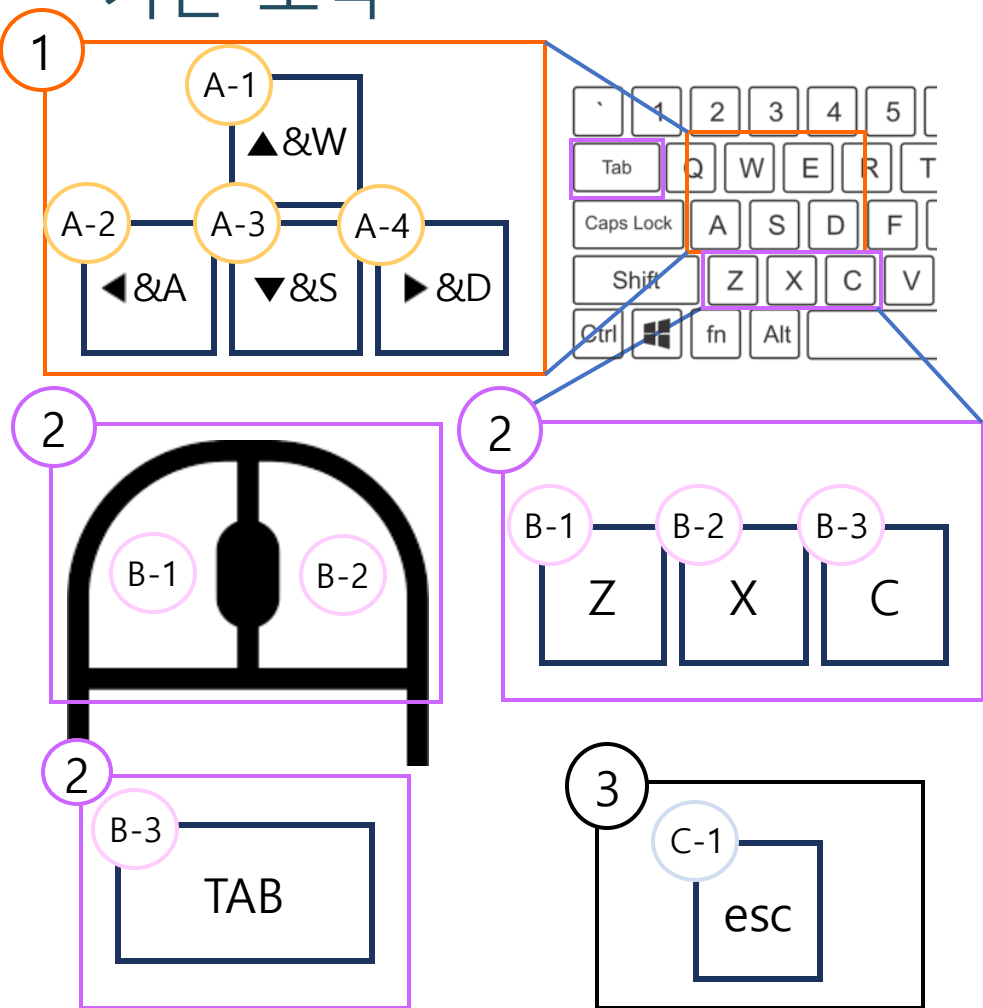
게임 플레이

플레이 흐름도



4. 게임 플레이

기본 조작



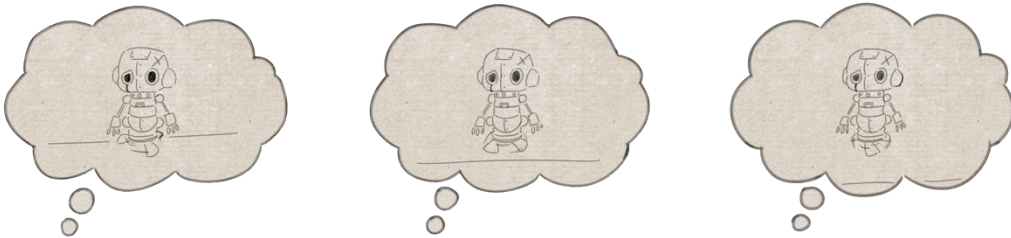
번호	대분류	중분류	설명
1	조작 버튼	1. 상	특수 상호작용이 가능한 오브젝트 및 배경 오브젝트 앞에서 입력 시 상황에 따른 애니메이션 및 씬을 출력한다.
		2. 좌	입력 시 현재 플레이어가 착용한 하체장비 및 상체장비의 이동속도에 따라 서쪽으로 이동한다.. 캐릭터가 바닥 타일과 떨어져 공중에 있을 경우 물리엔진에 따라 착지 위치를 조종할 수 있다.
		3. 하	입력 시 캐릭터가 움츠리며 캐릭터의 부피가 낮아진다. 천장이 낮은 맵을 지나 칠 수 있다.
		4. 우	입력 시 현재 플레이어가 착용한 하체장비 및 상체장비의 이동속도에 따라 동쪽으로 이동한다. 캐릭터가 바닥 타일과 떨어져 공중에 있을 경우 물리엔진에 따라 착지 위치를 조종할 수 있다.
2	액션 버튼	1. 상체 액션	입력 시 캐릭터가 현재 착용하고 있는 상체의 능력을 캐릭터 현재 바라보고 있는 방향으로 사용한다.
		2. 하체 액션	입력 시 캐릭터가 현재 착용하고 있는 하체의 능력을 실행한다.
		3. 교체 액션	입력 중 게임의 속도가 평균 속도의 1/5배가 되며 캐릭터 좌우측에 현재 캐릭터가 변경할 수 있는 상,하체의 장비가 표시되며 변경할 장비를 키보드와 마우스로 선택하고 입력을 취소하면 게임의 속도가 평균 속도로 돌아오며 현재의 장비가 선택한 장비로 바뀐다.
3	기타 버튼	1. 설정	입력 시 게임이 정지되며 플레이 화면 정중앙에 여러 환경 설정할 수 있는 UI가 등장한다. 만약 설정창이 이미 플레이 화면에 위치해 있을 경우엔 입력 시 판여창이 사라진다.

4. 게임 플레이

게임 진행 방법 - 튜토리얼



기본 조작법



장비 사용법

튜토리얼

새로운 장비를 획득한 곳이나 주변에 벽지에 낙서로 된 그림으로 기본적인 조작과 플레이할 때 필요한 지식을 간접적으로 플레이어에게 줌

선택이유

대사나 글씨가 나오지 않는 게임이기 때문에 언어보다는 시각적으로 보고 배우는 조작법을 선택함.

4. 게임 플레이

게임 진행 방법 - 일반 스테이지



회피해야 하는 오브젝트 中



획득하는 장비 中

공략

일반 스테이지에서는 플레이어를 공격하거나 위협이 되는 오브젝트가 출현한다. 플레이어는 각 오브젝트에 맞는 공략을 통해 스테이지를 진행하여야 한다.



획득

일반 스테이지에서는 플레이어가 장비하거나 착용 시 능력을 사용할 수 있는 장비 오브젝트가 있다. 장비를 획득 및 활용하여 오브젝트와 맵에 있는 기믹을 파훼 및 공략할 수 있다.

4. 게임 플레이

게임 진행 방법 - 스테이지 구성

1스테이지

스테이지	스테이지1	일반 스테이지1
장소	건물안, 고철장	고철장
획득 장비	집게 팔, 망치 팔, 스프링다리, 프로펠러	가위 팔, 무한궤도
등장캐릭터	주인공, 래딕	주인공, 레테, 래딕. 안드레, 보스로봇
난이도	최하	중하



4. 게임 플레이

게임 진행 방법 - 스테이지 구성

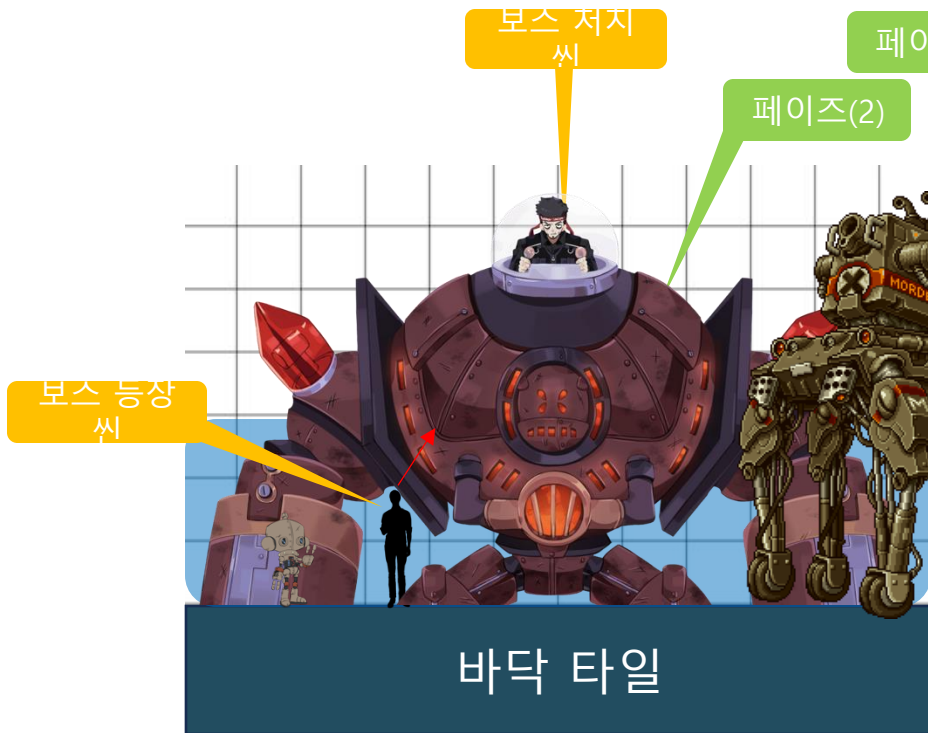
2 스테이지

스테이지	스테이지1	스테이지2
장소	건물안, 고철장	고철장
획득 장비	집게 팔, 망치 팔, 스프링다리, 프로펠러	가위 팔, 무한궤도
등장캐릭터	주인공, 래딕	주인공, 레테, 래딕, 안드레, 보스로봇
난이도	최하	중하



4. 게임 플레이

게임 진행 방법 - 보스 스테이지



진행 과정 ※ 졸작 미출 현

1. 보스 등장씬 - 보스 스테이지 입장 시 "안드레"가 보스 로봇에 탑승하며 커다란 로봇이 움직이는 컷씬
2. 페이즈 (1) - 보스가 2회 피격 될때까지 페이즈(1)을 진행한다.
3. 페이즈 (2) - 보스가 2회 피격 될때까지 페이즈(2)을 진행한다.
4. 보스 처치씬 - 보스가 페이즈(2)에서 피격을 3회 받을 시 전원이 꺼지며 쓰러지는 컷씬 출력

이동범위

이벤트

전투

진행 시간

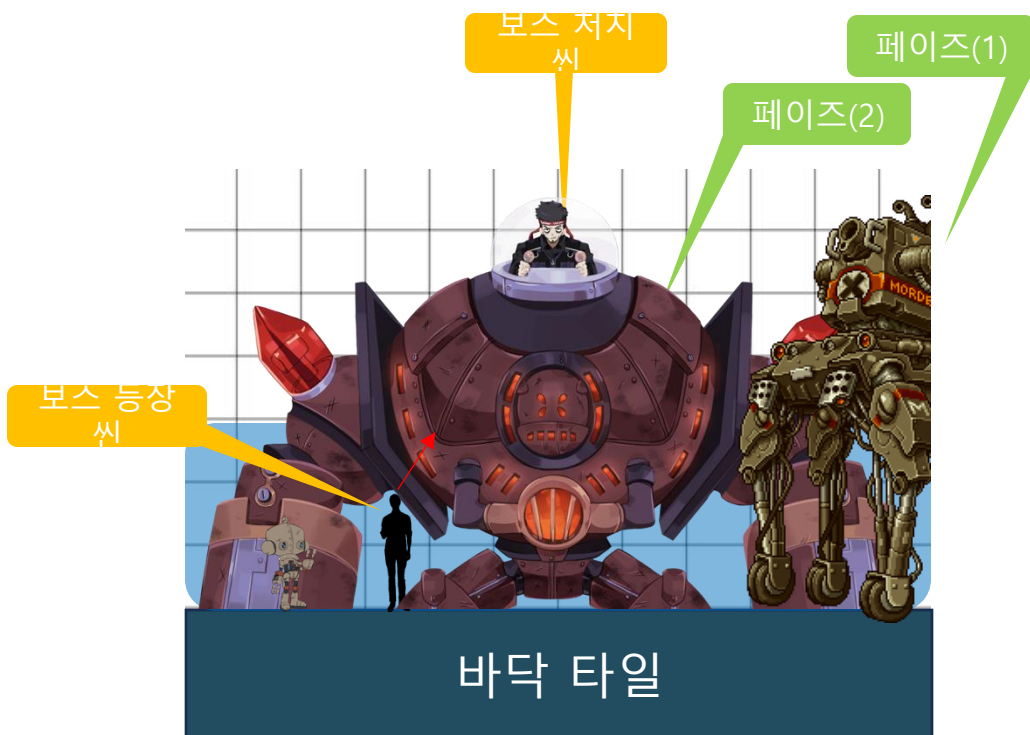
8분

넓이

12m

4. 게임 플레이

게임 진행 방법 - 보스 정보



보스 기획 의도

1. 장비시스템을 활용해 보스의 공격을 회피 및 공략할 수 있는 방법을 경험할 수 있도록 한다.
2. 일정 피격 횟수 도달 시 보스의 페이즈가 바뀌는 것을 경험할 수 있도록 한다.

보스 공략 방법

1. 보스의 패턴에 따른 알맞은 장비를 착용하여 보스의 공격에 피격 당하지 않는다.
2. (페이즈1)투사체가 많기 때문에 투사체를 회피 할 수 있는 장비를 착용한다.
3. (페이즈2)범위공격이 많기 때문에 빠른 이동속도와 순간스피드를 낼 수 있는 장비를 착용한다.

보스 클리어 보 상

1. 보스의 패턴에 따른 알맞은 장비를 착용하여 보스의 공격에 피격 당하지 않는다.
2. (페이즈1)투사체가 많기 때문에 투사체를 회피 할 수 있는 장비를 착용한다.
3. (페이즈2)범위공격이 많기 때문에 빠른 이동속도와 순간스피드를 낼 수 있는 장비를 착용한다.

이동범위

이벤트

전투

진행 시간

8분

넓이

12m

5

게임 시스템

5. 게임 시스템

조작 시스템

2.1 조작 정의

- [Thesaurus] 의 조작은 인게임 내에서 캐릭터를 유저가 조종하는 것을 의미함

2.2 조작

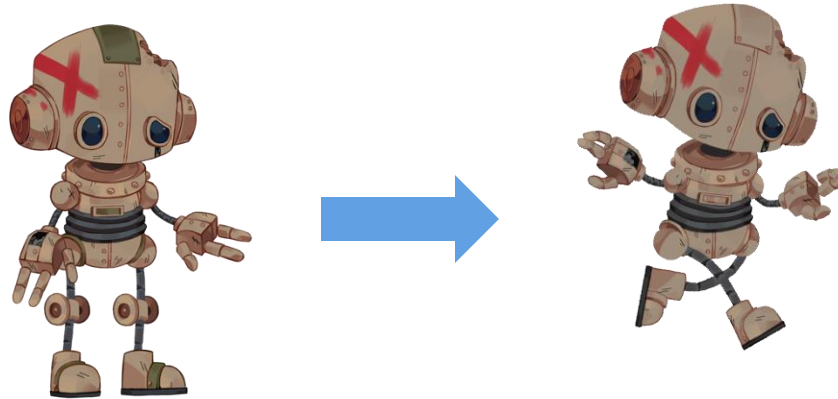
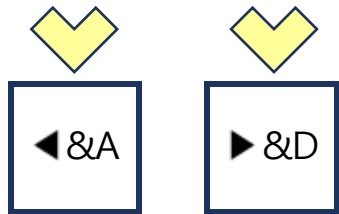
- [Thesaurus] 의 조작 방식은 인게임 속에서 키보드 조종, 마우스 클릭 등 상호작용을 통해 캐릭터를 조종할 수 있음

5. 게임 시스템

조작 상세

- 조작 버튼 (좌&우)

- 조작버튼(좌&우)을 입력했을 때 규칙



좌(우)측 키를 누르고 있는 상태일 경우 좌(우)측으로 [걷기] 이동함

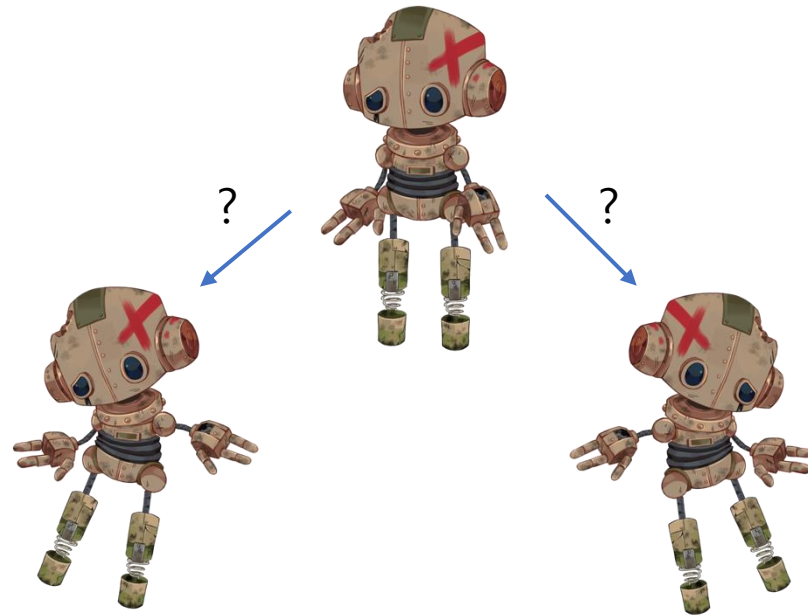
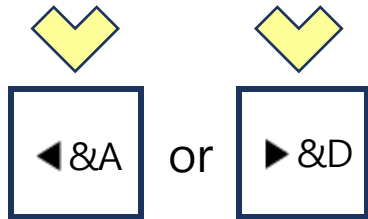
대분류	중분류
이동	걷기

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타
가능	가능	가능	가능	가능

5. 게임 시스템

조작 상세

- 조작 버튼 (좌&우)
- 조작버튼(좌&우)을 입력했을 때 규칙



대분류	중분류
이동	점프

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타
가능	가능	부분적 가능	가능	가능

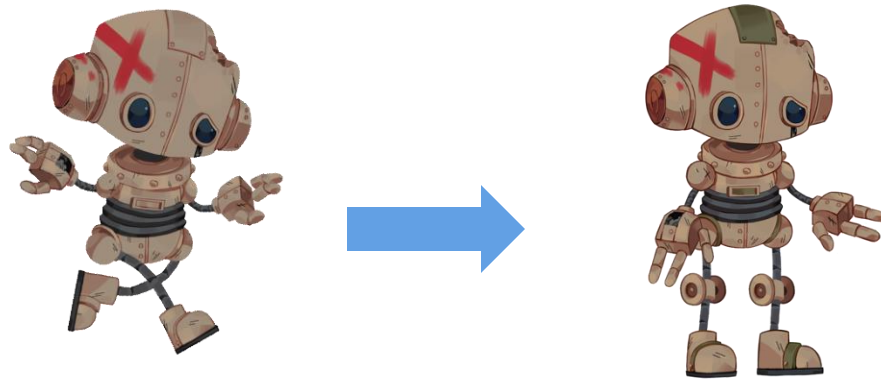
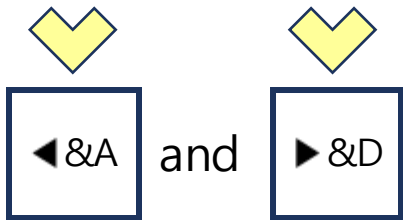
캐릭터가 바닥 타일과 떨어져 있을 경우에 공중에서 좌(우)측 키를 이용하여 물리엔진에 따라 착륙지점을 정할 수 있다.

5. 게임 시스템

조작 상세

- 조작 버튼 (좌&우)

- 조작버튼(좌&우)을 동시에 입력했을 때 규칙



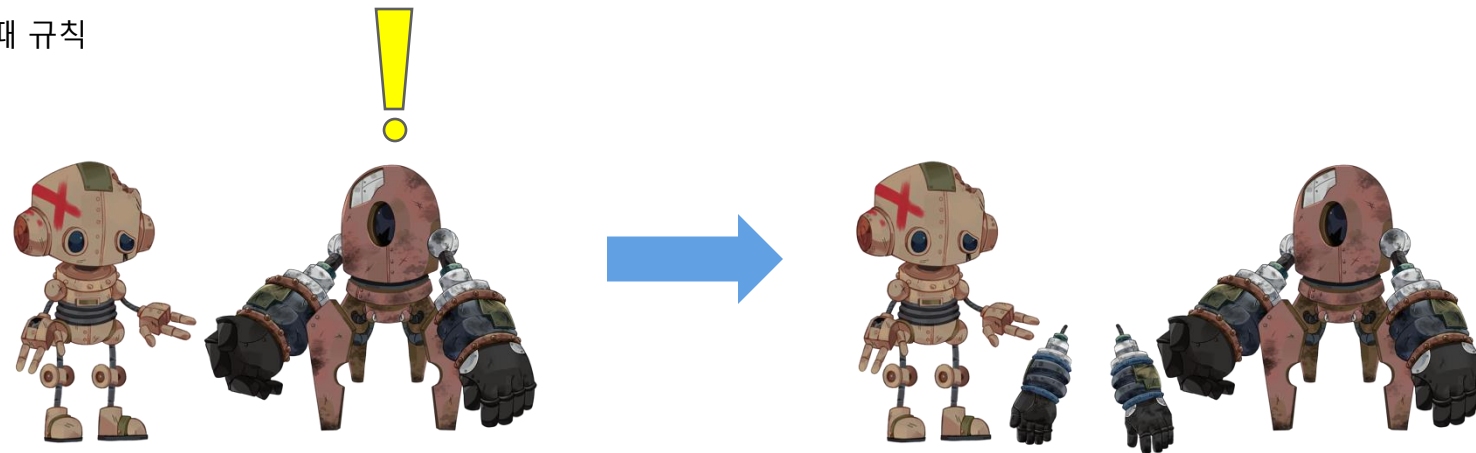
좌(우)측 키를 입력 중 반대 키를 입력하거나 좌(우)측 키를 동시에 입력 시 캐릭터가 멈춘다.

5. 게임 시스템

조작 상세

- 조작 버튼 (상)

- 조작버튼(상)을 입력했을 때 규칙



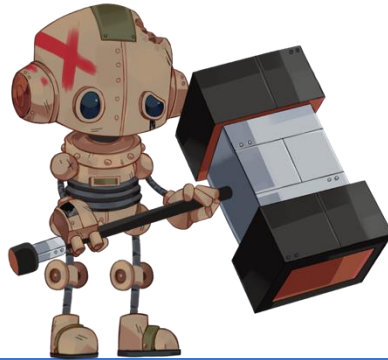
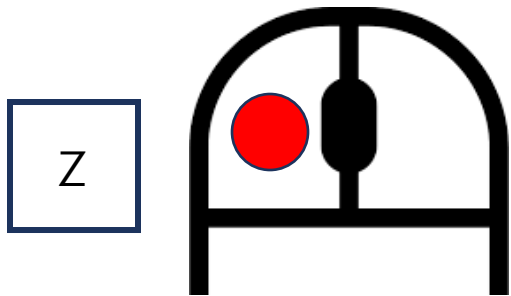
상호작용이 가능한 아이템 또는 캐릭터가 있을 때 입력 시 서로 상호작용 한다.

5. 게임 시스템

조작 상세

- 조작 버튼 (상체 액션)

- 조작버튼(상체 액션)을 입력했을 때 규칙



착용하고 있는 상체의 장비의 능력을 사용한다.

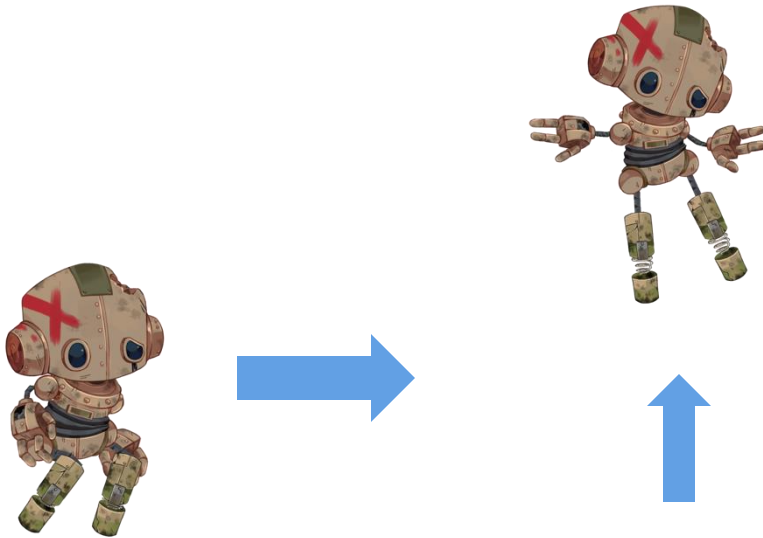
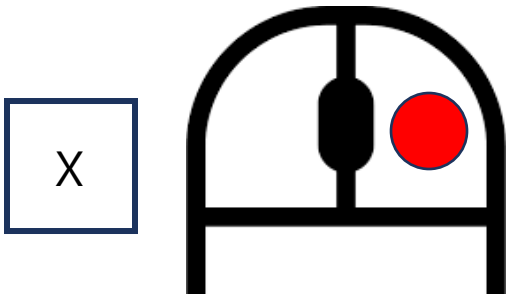
세부 내용은 장비 시스템에서 서술

5. 게임 시스템

조작 상세

- 조작 버튼 (하체 액션)

- 조작버튼(하체 액션)을 입력했을 때 규칙



착용하고 있는 하체 장비의 능력을 사용한다.

세부 내용은 장비 시스템에서 서술한다.

5. 게임 시스템

장비 시스템 개요

문제 해결 및 퍼즐 요소



- 장비는 특정 장애물이나 퍼즐을 해결하는 데 필수적인 도구로 작용
- 장비를 이용한 퍼즐 해결은 플레이어에게 직접적인 보상을 제공

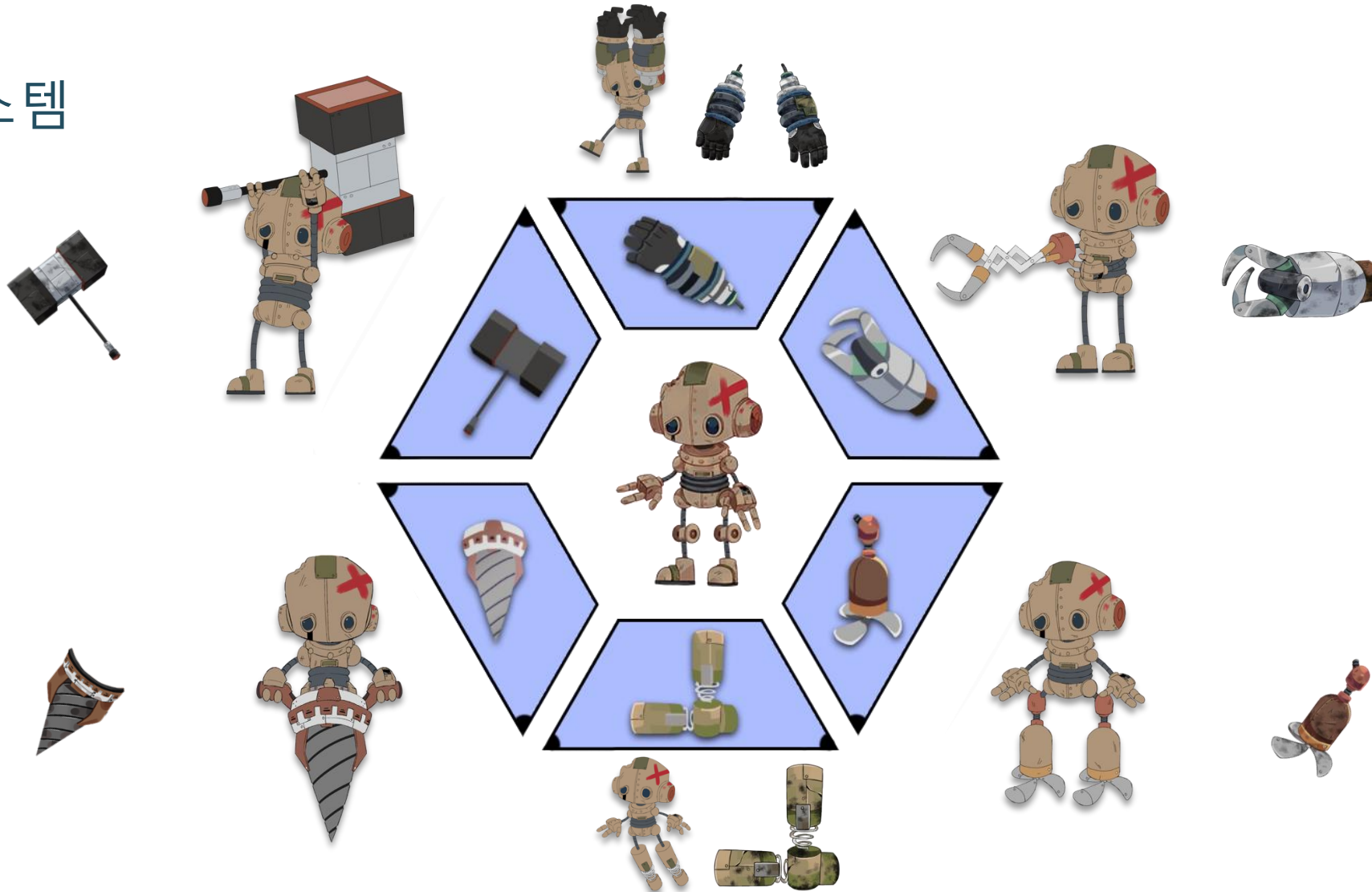
게임 진행의 다양화



- 장비 시스템을 통해 레벨 디자인의 다양성을 높이고, 플레이어가 다양한 접근 방식을 시도하도록 유도
- 플레이어가 같은 퍼즐을 여러 가지 방식으로 해결할 수 있도록 다양한 접근 방식을 제공합니다.

게임 시스템

장비 시스템



상체와 하체를 주어진 상황에 맞게 변경하며 회피 및 상호작용을 통해 스테이지를 클리어 한다.

5. 게임 시스템

장비 시스템 개요

기본 장비



상체 장비



집게 팔



근육 팔



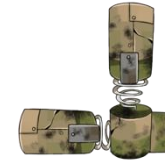
망치 팔

- 상체 장비는 주로 오브젝트와 상호작용 하여 퍼즐을 풀 수 있는 장비이다.
- 상체 장비를 활용하여 상호작용이 필요한 문제를 해결한다.

하체 장비



프로펠러



스프링



드릴

- 하체 장비는 플레이어의 이동 및 조작 능력치에 직접적인 영향을 끼치는 장비이다.
- 하체 장비를 활용 하여 이동관련 퍼즐과 회피를 담당한다.

5. 게임 시스템

- 하체 장비 중 스프링 다리(하체 액션)

SPD - 스피드
MJIT - 최대 점프 입력 시간
MJH - 최대 점프 높이
minJH - 최소 점프 높이

장비	SPD	JMP
기본	0.5m/s	x

장비	SPD	MJIT	MJH	minJH
스프링	1m/s	1.5s	2.5m	0.5m

장비	SPD	MJIT	MJH	minJH
스프링	X	1.5s	2.5m	0.5m

하체 액션 입력
중



착용하고 있는 하체의 장비가 스프링인 경우

입력 시 캐릭터가 스프링을 압축시키며 최대 입력 기준 2.5m 점프한다.

(입력 시간) 0 ~ 1.5 초
(점프 높이) 0.5 ~ 2.5 m

하체 액션 입력 중 이동 및 다른 액션 실행 불가

액션 1

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
O	O	O	O	O	X

액션 2 (차징)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	X	X	X	O	X

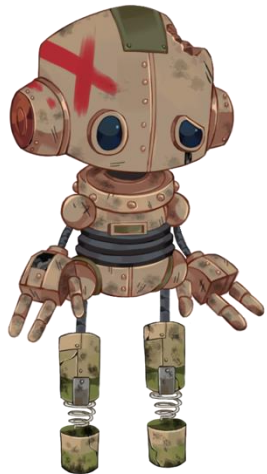
액션 3 (랜딩)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
O	O	X	O	O	X

획득 장소 - 스테이지 1

5. 게임 시스템

- 스테이지 3 – 하체 장비 중 스프링 다리 얻기



장비 획득 조건 – X

장비 위치 - 스테이지 1 게임 시작 지점

획득 방법 – 플레이어가 게임을 시작할 때 떨어졌던 고철 배출기에서 플레이어가 떨어지고 **5초** 뒤에 떨어진다.

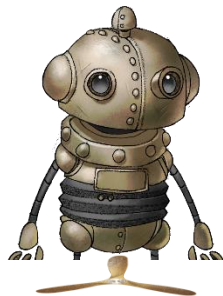
기본 장비 – 플레이어가 앞으로 이동하고 점프하는 기본적인 이동적인 수단의 장비이다.

장비의 중요성 – 스테이지 클리어 및 퍼즐 및 기믹을 수행하기 위해 필수 불가결함

5. 게임 시스템

- 하체 장비 中 프로펠러 다리(하체 액션)

액션 1



SPD - 스피드
MFT - 최대 활공 시간
MFH - 최대 활공 높이 (입력 지점에서 부터)

장비	SPD	JMP
기본	0.5m/s	x



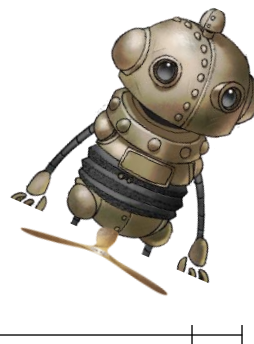
장비	SPD	MFT	MJH
프로펠러	1m/s	5/s	3m



장비	SPD	MJIT	MJH
프로펠러	X	1.5s	3m

바닥 타일에 접
촉하고 있을 경
우

액션 2



착용하고 있는 하체의 장비가 프로펠러인 경우

공중에서 입력 시 3초간 입력 시 누른 y값으로 중력의 영향을 받으며 비행한다.

바닥 타일에 닿고 있는 경우에 입력 시 천천히 최대 3m까지 활공한다.

액션 1

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
O	O	O	O	O	X

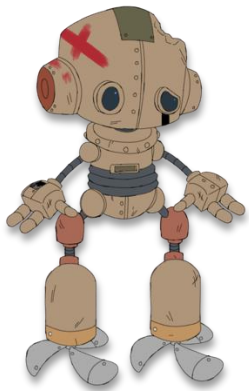
액션 2

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	X	X	X	O	X

획득 장소 - 스테이지 2

5. 게임 시스템

- 스테이지 3 – 하체 장비 中 프로펠러 다리 얻기



장비 획득 조건 – 장비 “망치 팔” 획득

장비 위치 - 스테이지 2 환풍구 및 고철더미

획득 방법 – 플레이어가 장비 “망치 팔”로 환풍구의 프로펠러와 고철더미의 다리 부분을 모아 하나의 프로펠러 다리로 만든다.

보상 – 프로펠러 다리를 완성시킬 시 프로펠러 다리로 변환하여 능력을 사용할 수 있다.

장비의 중요성 – 스테이지 클리어 및 퍼즐 및 기믹을 수행하기 위해 필수 불가결함

5. 게임 시스템

- 하체 장비 中 드릴다리(하체 액션)

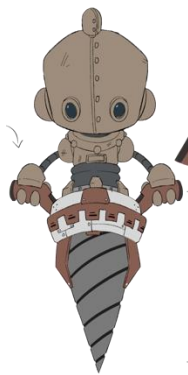
SPD - 스피드
MJIT - 최대 점프 입력 시간
MJH - 최대 점프 높이
minJH - 최소 점프 높이

장비	SPD	JMP
기본	0.5m/s	x



장비	SPD	MJIT	MJH	minJH
드릴	X	X	X	X

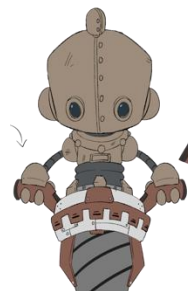
액션 1



액션 2



액션 3



착용하고 있는 하체의 장비가 드릴인 경우

입력 시 캐릭터가 땅굴을 파 땅 속으로 숨는다.
(시전 시간 1.5초)
땅 속에 숨어 있을 경우 입력 시 밖으로 나온다.
(밖으로 나올 시 시전시간 0.5초)

액션 1 (아무런 조작 x)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	O	O	O	O	X

액션 2 (땅 속)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	X	O	X	O	X

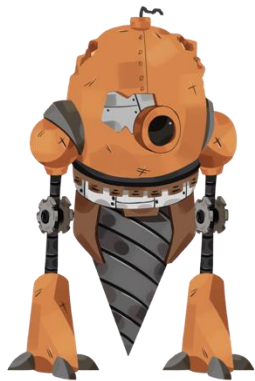
(들어가는 중) 액션 3(나오는 중)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	X	X	X	O	X

획득 장소 - 스테이지 3

5. 게임 시스템

- 스테이지 3 – 하체 장비 中 드릴 다리 얻기



장비 획득 조건 – 특정 퍼즐 NPC와 조우

장비 위치 - 스테이지 3 첫번째 세이브 지점

조우 – 드릴 다리를 얻기 위해서는 스테이지 3 에 중간 지점에 있는 NPC의 퀘스트를 완료
해야 한다.

퀘스트 내용 – NPC의 가족 찾기 : 스테이지 3에 있는 NPC의 가족 로봇을 들고 돌아오기

보상 –드릴다리를 획득 할 시 집게 팔을 착용 하여 집게 팔의 능력을 사용 할 수 있다.

장비의 중요성 – 스테이지 클리어 및 퍼즐 및 기믹을 수행하기 위해 필수 불가결
은

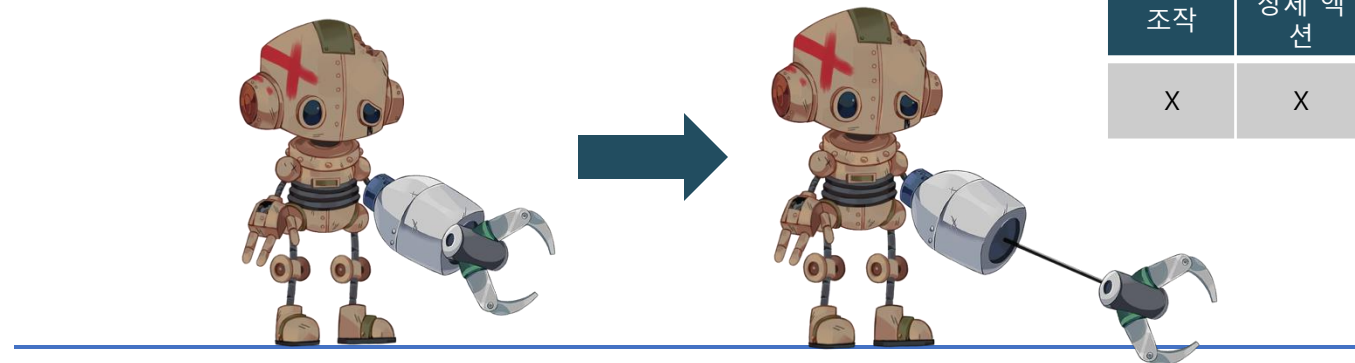
아니지만 습득하면 진행을 원활히 진행할 수 있음

5. 게임 시스템

액션 1

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
○	○	○	○	○	○

- 상체 장비 中 집게 팔(상체 액션) 액션 1



착용하고 있는 상체의 장비가 집게팔 인 경우

액션 2 (팔이 나가는 중)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	X	X	X	○	X

집게 팔을 착용하고 있는 상태에서 입력 시 팔이 바라보는 방향으로 늘어나 상호작용이 가능한 오브젝트나 벽에 접촉 시 다시 원래 팔로 돌아오게 된다.

만약 상호작용 가능한 오브젝트와 충돌 시 그 오브젝트를 캐릭터 쪽으로 끌고 오게 된다.
특정 오브젝트와는 닿을 경우 캐릭터가 오브젝트 쪽으로 가는 오브젝트 또한 존재한다.

5. 게임 시스템

장비 획득 방법

- 스테이지 1 – 상체 장비 중 집게 팔 얻기



장비 획득 조건 – 특정 퍼즐 패턴 클리어

장비 위치 - 스테이지 1 첫번째 세이브 지점 앞

퍼즐 – 집게 팔을 얻기 위해서는 플레이어를 밀어내는 컨베이어 벨트 위에서 플레이어를 공격하는 집게 팔을 회피 하며 " **스프링 다리**"의 능력을 활용 하여 **버튼 3개**를 눌러 집게 팔을 고장 낸다.

보상 – 집게 팔을 획득 할 시 집게 팔을 착용 하여 집게 팔의 능력을 사용 할 수 있다.

장비의 중요성 – 스테이지 클리어 및 퍼즐 및 기믹을 수행하기 위해 필수 불가결 하



5. 게임 시스템

액션 1

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
○	○	○	○	○	○

- 상체 장비 中 망치 팔(상체 액션)

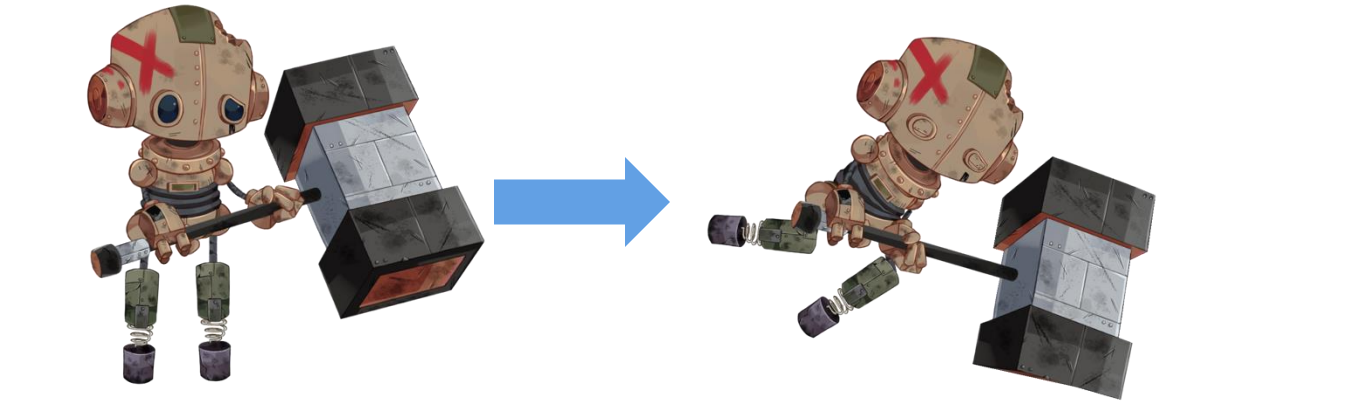
액션 2 (애니메이션 출력 중)

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
X	X	X	X	○	X

- 조작 버튼 (상체 액션)

- 조작버튼(상체 액션)을 입력했을 때 규칙 **액션 1**

액션 2

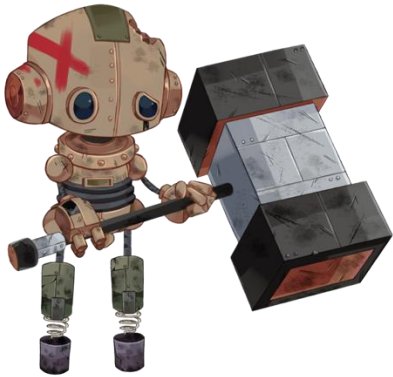


착용하고 있는 상체의 장비가 망치 인 경우

망치 팔을 착용하고 있는 상태에서 입력 시 팔을 바라보는 방향으로 휘둘러 특정 오브젝트를 부술 수 있다.

5. 게임 시스템

- 스테이지 3 – 상체 장비 中 망치 팔 얻기



장비 획득 조건 – 스프링 다리, 집게 팔 획득

장비 위치 - 스테이지 1 오른쪽 건물

획득 방법 – 망치 팔이 있는 벽 반대편 층에 올라가 장애물을 회피하고 버튼 위에 오브젝트를 올려 망치 팔을 가두고 있는 문을 개방한다.

보상 – 망치 팔을 획득 할 경우 망치 팔의 능력을 사용할 수 있다.

장비의 중요성 – 스테이지 클리어 및 퍼즐 및 기믹을 수행하기 위해 필수 불가결함

5. 게임 시스템

- 상체 장비 中 근육 팔(상체 액션)

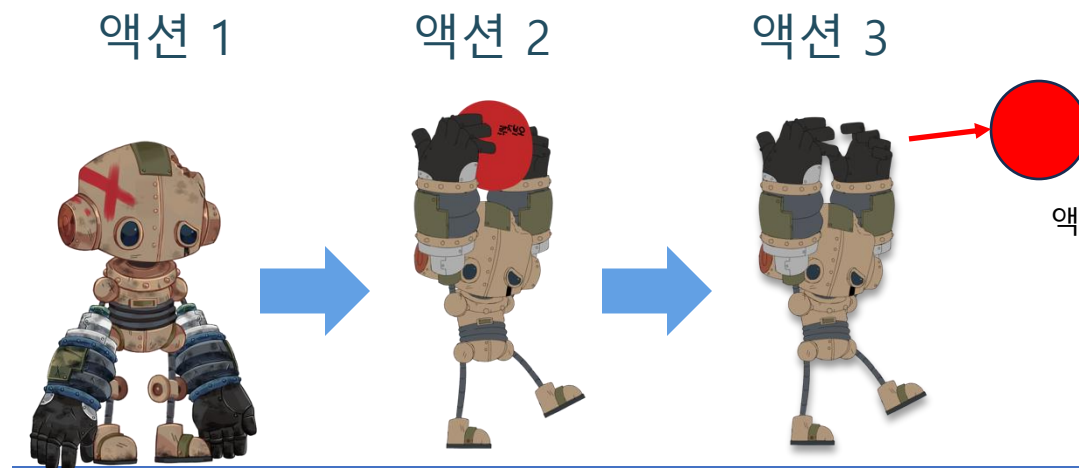
액션 1, 3

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
○	○	○	○	○	X

액션 2

조작	상체 액션	하체 액션	교체 액션	기타	공중 액션
○	○	○	하체만	○	○

SPD - 스피드
MJIT - 최대 점프 입력 시간
MJH - 최대 점프 높이
minJH - 최소 점프 높이



액션을 입력했을 때 해당 장비의 액션 애니메이션이 출력 되는 동안 다른 조작키를 사용할 수 없다.

일시정지 키는 예외

착용하고 있는 상체의 장비가 근육 팔인 경우

장비	SPD	MJH	MJIT	minJH
근육 팔	변경x	변경x	변경x	변경x

획득 장소 - 스테이지 2

입력 시 캐릭터가 제일 가까운 오브젝트를 머리 위로 들어올린다. 올린 상태에서 이동이 가능하다.

능력치	SPD	MJH	MJIT	minJH
감소 값	0.5m/s	1.5m	x	x

(이동 속도 감소) || (현재 하체 장비 이동 속도) - 0.5m/s
(점프 높이 감소) || (현재 하체 장비 최대 점프 높이) - 1.5m

상체 액션 중

오브젝트 들고 있을 경우 상체 장비 변경 불가

오브젝트를 들고 있을 때 다시 상체 액션 입력 시 전방으로 오브젝트를 투척한다.

5. 게임 시스템

- 스테이지 3 – 하체 장비 중 근육 팔 얻기



장비 획득 조건 – 특정 퍼즐 NPC와 조우

장비 위치 - 스테이지 2 두번째 세이브 지점

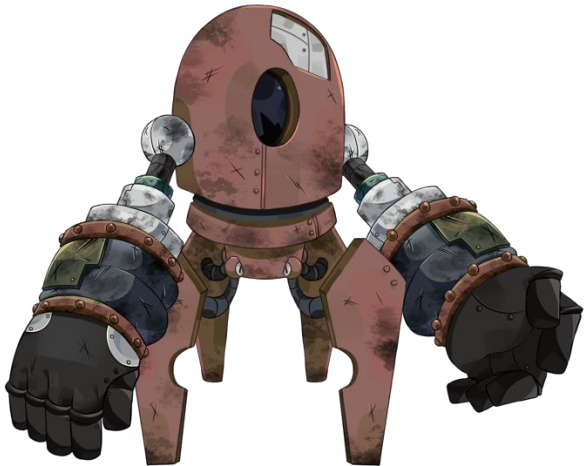
조우 – 근육 팔을 얻기 위해서는 스테이지 3 에 중간 지점에 있는 NPC의 퀘스트를 완료
해야 한다.

퀘스트 내용 – NPC의 과거사진 찾아주기 : 스테이지 3에 있는 맵 어딘가에 떨어져 있는 NPC의 가족사진을 가져다 주기.

보상 – 근육팔 획득 시 근육 팔로 장비 변경이 가능하며 근육 팔의 능력 또한 사용 가능.


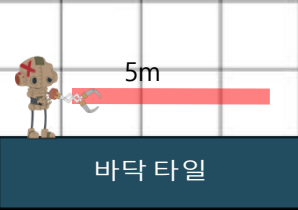

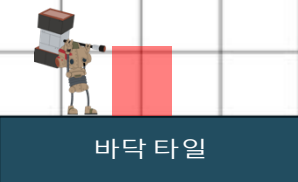

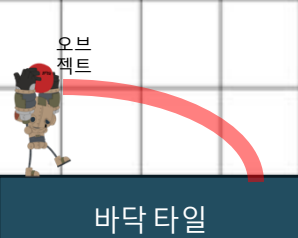
장비의 중요성 – 스테이지 클리어 및 퍼즐 및 기믹을 수행하기 위해 필수 불가결은

아니지만 습득하면 진행을 원활히 진행할 수 있음






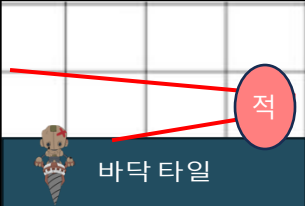


5. 게임 시스템

- 상체 장비 요약

장비 명	장비	장비 범위	스킬 설명	애니메이션 설명	선 딜레이	후 딜레이
집게 팔		 바닥 타일	바라보는 방향으로 팔을 발사한다. 상호작용한 오브젝트가 있을 경우 그 오브젝트를 자신의 앞으로 끌고 온다.	오른쪽 팔을 올려 어깨와 같은 선상에 둔 뒤 팔을 발사하여 반동으로 던져버린다.	x	0.5/sec
망치 팔		 바닥 타일	두 손을 머리 위로 치켜들고 자신의 앞을 내려 찍는다.	두 손을 머리 위로 넘겨 상체가 젖혀진다. 그후 다시 내려 찍으며 상체가 앞으로 나오며 하체가 공중에 살짝 뜬다.	1/sec	0.5/sec
근육 팔 ※ 졸작 미출현		 바닥 타일	첫번째 입력 시 주변에 있는 오브젝트를 집어 든다. 두번째 입력 시 집어 들고 있는 오브젝트를 앞으로 던진다.	자세를 낮추어 힘을 주어 두손으로 오브젝트를 머리 위로 들어올린다. 오브젝트의 무게를 이기지 못하고 한쪽 방향으로 치우친다. 한 발이 공중에 뜬다. /두 팔을 앞으로 뻗으며 고개는 아래로 숙이게 된다.	※ 졸작 미출현	※ 졸작 미출현

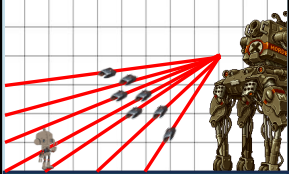
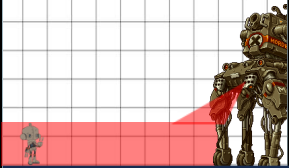
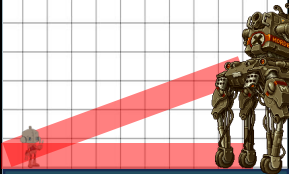
5. 게임 시스템

- 하체 장비 요약

장비 명	장비	장비 범위	스킬 설명	애니메이션 설명	선 딜레이	후 딜레이
스프링		 바닥 타일	캐릭터가 최대 3m(입력 시간비례)까지 점프 할 수 있다.	스프링을 압축시키고 원래 형태로 돌아가며 점프한다.	0.2/sec	0.1/sec
드릴		 바닥 타일	땅 속으로 들어가 숨는다. 적 NPC의 시야 범위에 있어도 들키지 않는다.	캐릭터의 드릴 부분이 한 쪽으로 회전하며 캐릭터가 점차 밑으로 내려간다.	0.1/sec	0.1/sec
프로펠러		 바닥 타일	공중에 있는 상태에서 3초간 활공할 수 있다. 이후 바닥에 닿을 때까지 사용할 수 없다.	캐릭터의 다리 부분의 프로펠러가 시계방향 혹은 반시계방향으로 회전한다.	X	x

5. 게임 시스템 ※ 졸작 미출현

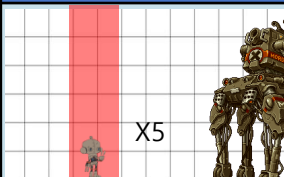
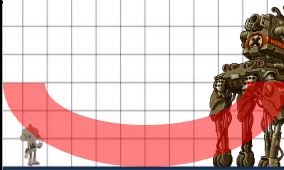
보스 패턴 설정 [1페이지] – 일반 공격

스킬 명	스킬 분류	스킬 범위	스킬 설명	애니메이션 설명	시전 시간	쿨타임	특징
고철 던지기	[투사체 공격]	 바닥 타일	전방을 향해 4발의 고철을 던진다. 이후 3발의 고철을 추가로 던진다.	손으로 땅에 있는 고철을 집어 전방으로 팔을 휘둘러 고철을 던진다.	2.0 (s)	5.0 (s)	지상 위에서 회피 이외의 방법으로 공략할 수 없다.
화염 방사기	[범위 공격]	 바닥 타일	보스의 밑에서 화염을 내뿜는 범위 공격을 한다.	가슴의 용광로를 열어 화염을 내뿜는다.	3.0 (s)	7.0 (s)	드릴 다리 또는 프로펠러다리로 공중에 호버링하여 회피 할 수 있다.
로켓 펀치	[투사체 공격]	 바닥 타일	양쪽 팔을 플레이어의 방향으로 빠르게 발사하여 공격한다. 이후 팔이 땅에 끌리며 다시 보스의 팔로 돌아간다.	양쪽 팔을 전방으로 뻗은 뒤 팔을 발사 시킨다. 이후 팔을 다시 당겨온다.	3.5 (s)	4.0 (s)	팔을 날리고 땅에 끌리며 다시 돌아오는 팔에 맞아도 피격이 된다.

※ 일반 공격이후 1초의 대기시간을 가진다.

5. 게임 시스템 ※ 졸작 미출현


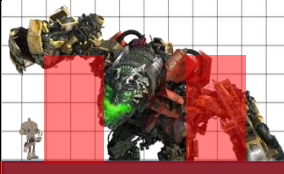

보스 패턴 설정 [1페이지] – 특수 공격

스킬 명	스킬 분류	스킬 범위	스킬 설명	애니메이션 설명	시전 시간	쿨타임	특징
고철 떨구기	[단일 타겟 공격]	 바닥 타일	하늘에서 고철 및 드럼통이 짧은 간격으로 5회 떨어진다. 5회중 4회는 고철 1회는 드럼통 고철과 드럼통은 지면에 도착 후 5초안에 사라진다.	보스가 양 손에 고철을 한 움큼 집어 하늘로 오른손 왼손 차례대로 던진다.	7.0 (s)	-	퍼펙트 성공 시 더 이상 나오지 않는 패턴. 드럼통을 집어 보스에게 던지면 퍼펙트 성공!
철구	[범위 공격]	 바닥 타일	좌 우측에서 랜덤으로 철로 된 구체가 포물선을 그리며 공격한다.	보스 어깨에 있는 사이렌이 울리며 철로 된 커다란 구체가 포물선을 그리며 맵을 가로지른다.	5.0 (s)	-	퍼펙트 성공 시 더 이상 나오지 않는 패턴. 망치로 타이밍에 맞게 철구를 내려치면 퍼펙트 성공!

※ 일반공격 3회 이후에 랜덤으로 나오며 특수 공격 시전 중 보스에게 피격을 가할 시 더 이상 같은 특수 공격을 하지 않는다.

5. 게임 시스템

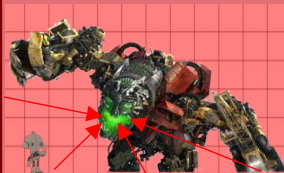

보스 패턴 설정 [2페이지] – 일반 공격

스킬 명	스킬 분류	스킬 범위	스킬 설명	애니메이션 설명	시전 시간	쿨타임	특징
훅	[범위 공격]	 바닥 타일	보스 기준 오른팔을 휘둘러 플레이어 시선의 왼쪽을 공격함 보스 기준 왼팔을 휘둘러 플레이어 시선의 왼쪽을 공격함	오른 or 왼팔을 높게 들어 바닥을 쓸듯 휘두른다.			드릴 다리로 땅을 파 회피할 수 있다.
지진	[범위 공격]	 바닥 타일	양 손을 내려쳐 땅을 울리는 공격을 한다.	두 손을 높게 올려 바닥을 내려치고 주먹을 바닥에 대고 있다가 땀다.			땅이 흔들릴 때 캐릭터가 바닥 타일과 붙어 있을 경우 피격판정이 일어난다.
박수 ※ 졸작 미출현	[투사체 공격]	 바닥 타일	박수를 치듯 바닥타일을 쓸며 공격한다.	보스가 양팔을 벌려 박수를 치듯 바닥 타일을 쓸며 손을 모은다.			맵 중앙에는 고철덩어리 오브젝트가 생긴다.

※ 일반 공격이후 1초의 대기시간을 가진다.

5. 게임 시스템 ※ 졸작 미출현

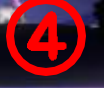
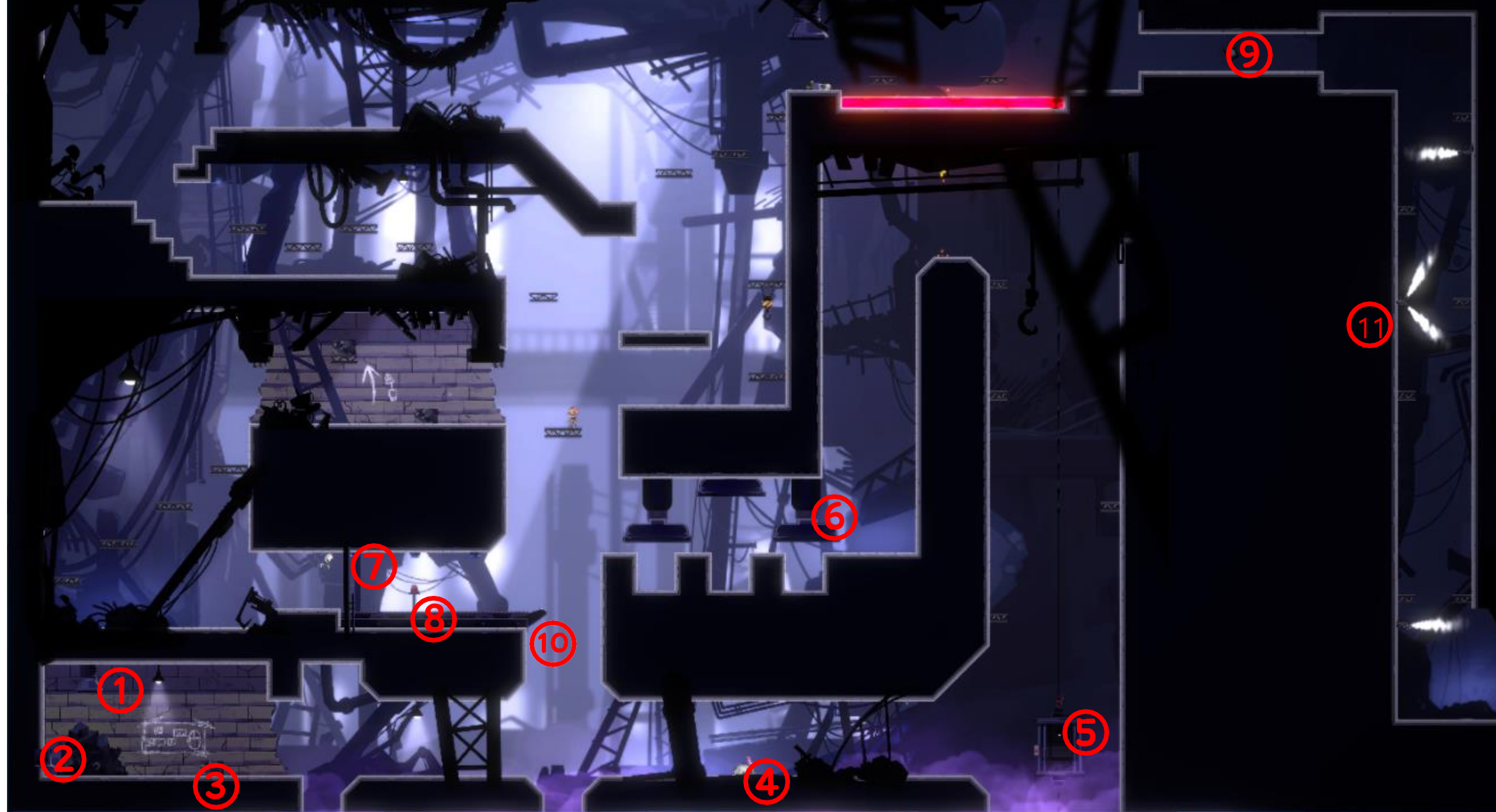
보스 패턴 설정 [2페이지] – 특수 공격

스킬 명	스킬 분류	스킬 범위	스킬 설명	애니메이션 설명	시전 시간	쿨타임	특징
흡입	[범위 공격]	 바닥 타일	스테이지에 있는 모든 오브젝트나 캐릭터를 흡입한다.	보스가 입을 크게 벌려 숨을 들이 마시는 모션을 취한다.	5.0 (s)	-	퍼펙트 성공 시 더 이상 나오지 않는 패턴. 보스가 가스통을 흡입하면 퍼펙트 성공! 땅을 파고 숨을 시 흡입되지 않음
자력	[투사체 공격] [범위 공격]	 바닥 타일	맵 밖에서 고철을 보스 중앙으로 끌어온다. 이후 바닥 전체 공격을 한다.	두 손을 모아서 자기장을 내보낸다. 이후 양 팔로 같은 방향을 쏘며 공격한다.	10.0 (s)	-	퍼펙트 성공 시 더 이상 나오지 않는 패턴. 집게팔로 기름통을 가져온 뒤 바닥 전체 공격을 회피하면 대성공!

※ 일반공격 3회 이후에 랜덤으로 나오며 특수 공격 시전 중 보스에게 피격을 가할 시 더 이상 같은 특수 공격을 하지 않는다.

5-1

오브젝트





1~16 : 회피 및 장애물

A ~ C : 퍼즐 및 상호작용 오브젝트

5. 오브젝트

1. 고철 배출구



역할 : 이 오브젝트는 플레이어와의 직접적인 상호작용이 없으며 플레이어에게 기본 장비를 주는 오브젝트이다.

특성 : 게임 시작 시 플레이어 캐릭터가 등장하는 오브젝트이다. 캐릭터가 등장 후 5초 뒤 “**스프링 다리**” 장비 오브젝트를 떨어뜨린다.

외관 : 철로 된 짧은 원통형 관이며 끝부분이 나팔모양으로 되어있다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : X

애니메이션 : X




5. 오브젝트

2. 고철 더미



역할 : 게임 시작 시 캐릭터가 **쓰레기 배출구** 오브젝트에서 떨어질 때 부딪치는 오브젝트 플레이어에게 진행해야 할 방향을 간접적으로 알려주는 오브젝트이다.

특성 : 플레이어가 올라 갈려 해도 미끄러져 내려온다.

외관 : 수많은 고철들이 쌓여 뭉쳐진 모습이다. 수많은 고철로 이루어져 있으며 색상도 어두운 색상에 다양하게 이루어져 있다. 최종 형태는  이런 삼각형

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : X

애니메이션 : X



5. 오브젝트

3. 고철 오브젝트



역할 : 특정 장소에 존재하는 오브젝트로 게임 첫 부분 플레이어의 점프를 강요하는 오브젝트이다.

특성 : 플레이어의 길을 막는다. 점프로 넘어갈 수 있으며 오브젝트 위에 올라갈 수 있다.

외관 : 작은 고철들이 압축되어 있는 모형으로 직사각형의 모형을 띈다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : X

애니메이션 : X



5. 오브젝트

4. 톱날



역할 : 플레이어의 진행을 방해하는 오브젝트이다.

특성 : 플레이어가 접촉 되면 게임 오버 애니메이션을 출력하며 플레이어의 캐릭터를 처음 지역으로 돌려 보낸다.

외관 : 원형 고철판에 날카로운 이빨들이 돌아나 있다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : X

애니메이션 : 빠르게 회전하며 좌우로 이동한다.

이펙트 : 용접 불꽃 스파크가 튜다.



5. 오브젝트

5. 엘리베이터



역할 : 플레이어의 이동을 도와주는 오브젝트이다.

특성 : 엘리베이터 바닥에 플레이어가 접촉할 시 위 또는 아래로 이동한다.

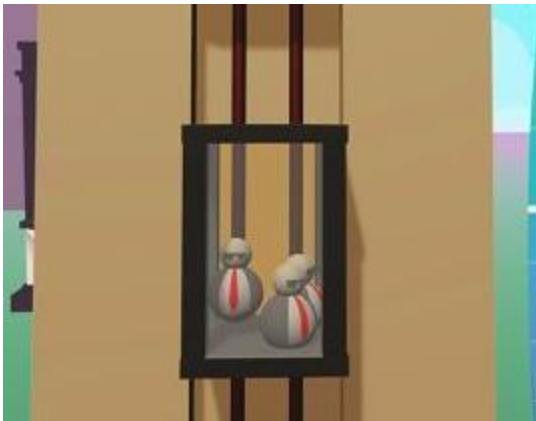
외관 : 캐릭터 보다 큰 직사각형의 박스 형태이며 좌우의 벽이 없다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : 플레이어 접촉 시 오브젝트가 이동한다.

애니메이션 : 상하로 이동

이펙트 : 용접 불꽃 스파크가 튜다.



5. 오브젝트

6. 프레스



역할 : 이 오브젝트는 게임내 플레이어를 제거하거나 탈락시키는 데 사용되는 위험한 오브젝트이다. 게임 플레이에 대한 위험요소로 작용하여 플레이어가 주의를 기울이고 피해야 할 장애물로 작동한다.

특성 : 프레스가 하강 애니메이션이 실행되고 있을 때 플레이어가 바닥에 땅에 붙어있는 상태에서 프레스의 바닥부분에 닿을 시 플레이어가 처음으로 돌아간다.

외관 : 두꺼운 강철로 만들어진 거대한 프레임에 압축장치가 달려있다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : 탈락 조건에 맞춰진다면 플레이어가 사망하여 처음으로 돌아간다.

애니메이션 : 프레스의 헤드 부분이 상하로 움직인다.

이펙트 : 프레스의 헤드부분이 땅에 닿을 시 먼지 이펙트



5. 오브젝트

7. 버튼(눌림 / 안눌림)



역할 : 이 오브젝트는 플레이어가 활용하여 기믹을 파훼하는 데 사용된다.

특성 : 플레이어와 접촉 시 버튼이 눌린 버튼 이미지로 바뀐다. 특정 조건을 완료하면 상호작용이 일어난다.

외관 : 표면이 플라스틱 제질의 파란색 원형 버튼이다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : 버튼이 모두 눌러 있을 경우 플레이어를 공격 하는 집게 팔이 떨어지며 플레이어가 습득이 가능한 집게 팔 오브젝트로 만든다.

애니메이션 : x

이펙트 : x



5. 오브젝트

8. 사이렌



역할 : 이 오브젝트는 플레이어의 상황인지에 도움을 준다.

특성 : 집게 팔 오브젝트가 플레이어를 향한 공격을 실행하기 전에 사이렌이 울린다. 울리지 않을 경우 초록색 경광등이 켜진다.

외관 : 긴 원통형 막대 끝에 빨간색 경광등과 초록색 경광등이 있으며 경광등 부분은 플라스틱으로 이루어져 있다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : X

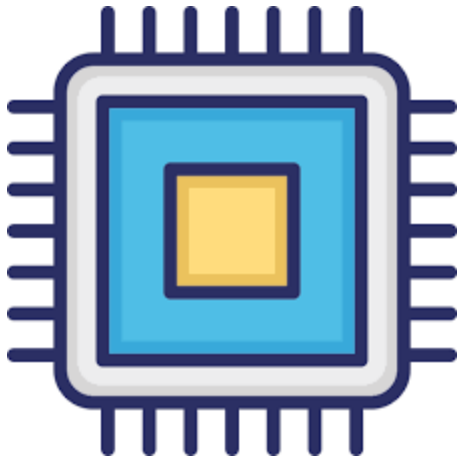
애니메이션 : 경광등 안에 로테이팅 비컨이 빙글빙글 돌아간다.

이펙트 : 빛 이펙트가 로테이팅 비컨에 맞춰 앞뒤로 반짝반짝



5. 오브젝트

9. 메모리칩



역할 : 이 오브젝트는 플레이어의 기억을 되찾게 해주며 중간 세이브를 시켜주는 오브젝트이다.

특성 : 플레이어가 획득 시 사라지며 회상이 시작된다.

외관 : 작은 사각형의 기계부품이며 주로 검은색 플라스틱이나 세라믹 소재로 되어 있으며, 표면에 반짝이는 금속 핀이나 접점이 보일 수 있습니다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : X

애니메이션 : 경광등 안에 로테이팅 비컨이 빙글빙글 돌아간다.

이펙트 : 빛 이펙트가 로테이팅 비컨에 맞춰 앞뒤로 반짝반짝



5. 오브젝트

10. 갈고리



역할 :이 오브젝트는 플레이어의 이동에 도움을 준다.

특성 : 이 오브젝트에 플레이어가 집게 팔을 사용하여 접촉 시 플레이어가 이 오브젝트에 메달릴 수 있다.

외관 : 금속제질의 U자형 갈고리가 달려있으며 갈고리의 몸체는 역삼각형 모양의 금속으로 이루어져 있으며 겉이 노란색으로 코팅되어 있다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : 플레이어가 접촉 시 물리엔진에 따라 좌우로 흔들린다.

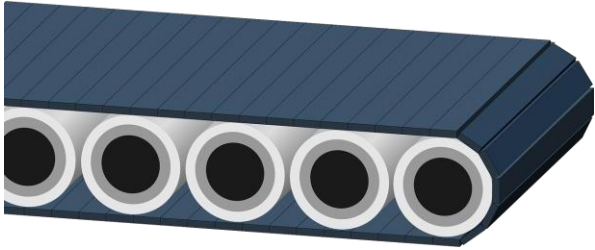
애니메이션 : 이동방향에 반대방향으로 기운다.(관성)

이펙트 : X



5. 오브젝트

11. 컨베이어 벨트



역할 : 이 오브젝트는 게임 내 플레이어의 이동에 제약을 걸어 플레이어를 위협하는 장애물로 작동한다. 플레이어가 이를 활용해 플레이어의 도움이 되는 오브젝트로도 활용 할 수 있다.

특성 : 컨테이너 벨트는 일정한 속도로 움직이며 플레이어가 벨트 위에 올라갈 경우 벨트의 속도를 맞춰 이동하게 되며 플레이어와 다른 오브젝트의 이동방향을 제어 및 방해 할 수 있다. 바닥 타일이기도 하며 동시에 오브젝트 이다

외관 : 길게 늘어진 평평한 표면의 벨트가 있으며 금속이나 강화된 플라스틱의 느낌이 난다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : 플레이어는 컨테이너 벨트를 통해 이동하거나 플레이어의 이동을 방해하는 요소로 작용한다.

애니메이션 : 컨테이너 벨트의 벨트 부분이 한쪽 방향으로 회전한다.

이펙트 : X



5. 오브젝트

11. 고압 스팀 릴리스



역할 : 고장 난 증기 밸브는 고압 스팀을 내뿜는 기계로 고압 스팀을 내뿜어 플레이어의 이동을 방해한다. 스팀에 닿으면 플레이어를 리타이어 시킨다.

특성 : 고장 난 증기 밸브는 일정한 주기로 스팀을 방출한다. 플레이어가 일정한 주기를 파악하고 예측하여 회피할 수 있다.

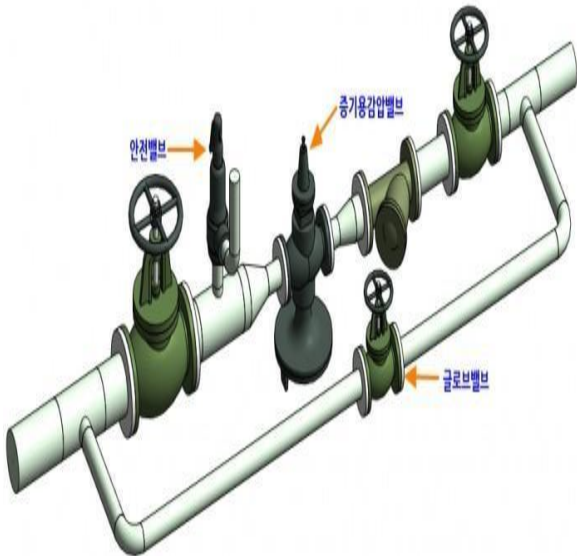
외관 : 외관은 파이프에 밸브가 달려 있으며 파이프가 고장난 부분이 찌그러지거나 부서진 흔적이 남아있으며 낡았다.

출현장소 : 튜토리얼 스테이지

상호작용 : 플레이어는 증기 파이프 에서 뿜어져 나오는 연기에 닿으면 죽게 된다.

애니메이션 : X

이펙트 : X



오브젝트

12. 전기 배선



역할 : 이 오브젝트는 게임 내 플레이어의 이동에 제약을 걸어 플레이어를 위협하는 장애물로 작동한다.

특성 : 전기 배선은 플레이어가 직접 접촉 시 감전이 되어 플레이어의 탈락을 유도하는 오브젝트이다.

외관 : 길게 연결된 전선으로 표피가 까져 구리선이 직접 보이는 것이 특징이다.

출현장소 : 2스테이지

상호작용 : 플레이어의 이동을 방해하는 요소로 작용한다.

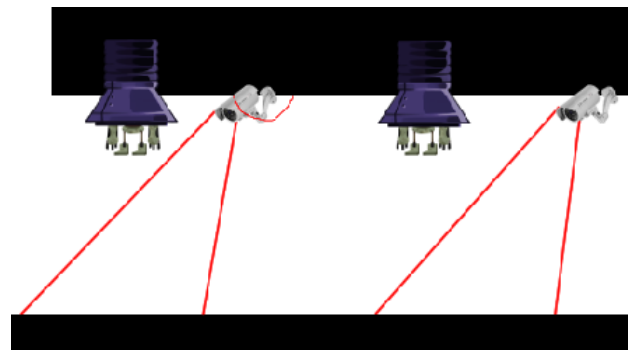
애니메이션 : x

이펙트 : 전기가 튀거나 흐르는 이펙트



오브젝트

13. 감시 카메라



역할 : 이 오브젝트는 플레이어가 감시 카메라 앞에서 움직 못하게 이동을 제한한다.

특성 : 감시 카메라의 시야 범위에 플레이어가 직접 접촉 시 주변에 레딕이 생성 되며 플레이어를 빠른 속도로 쫓아오게 된다.

외관 : 감시카메라는 반구형 돔 디자인으로, 바닥에서 위쪽을 향해 돌출된 돔은 매끄럽고 광택이 나는 검은색으로 마감되어 있으며, 카메라 내부가 보이지 않도록 불투명하게 처리

플라스틱이나 금속 재질로 제작된 듯한 느낌 절연성과 내구성을 갖춘 표면

출현장소 : 2스테이지

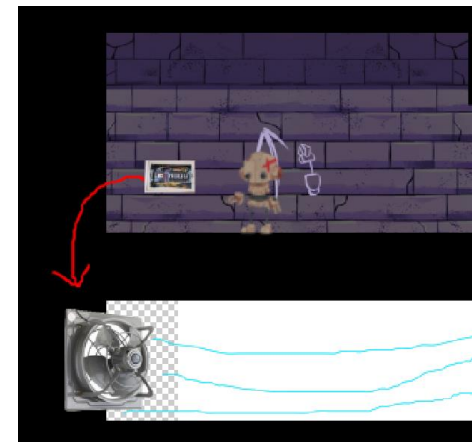
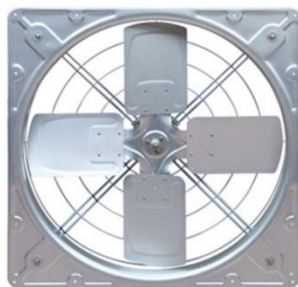
상호작용 : 시야 범위의 플레이어가 인식되면 주변의 배출구에서 레딕이 나와 플레이어를 위협.

애니메이션 : 일정시간마다 좌우로 고개를 돌리는 애니메이션

이펙트 : 시야 범위를 나타내는 빛?

오브젝트

14. 환풍기



역할 : 이 오브젝트는 플레이어가 착용할 수 있는 장비의 부품을 떨어뜨리는 역할을 함.

특성 : 플레이어의 망치의 모션에 맞으면 파괴되며 환풍기의 날개의 부품이 떨어진다.

외관 : 환풍기는 대형 원형 또는 사각형 형태 벽에 고정되어 있으며, 튼튼한 금속 프레임으로 구성

환풍기의 날개는 4개의 블레이드로 구성되어 있으며 블레이드는 매끄러운 금속 재질로 구성

날개는 외부로부터 보호하기 위해 금속 그릴로 덮여 있으며 그릴은 금속 막대로 이루어져 있음

출현장소 : 2 스테이지

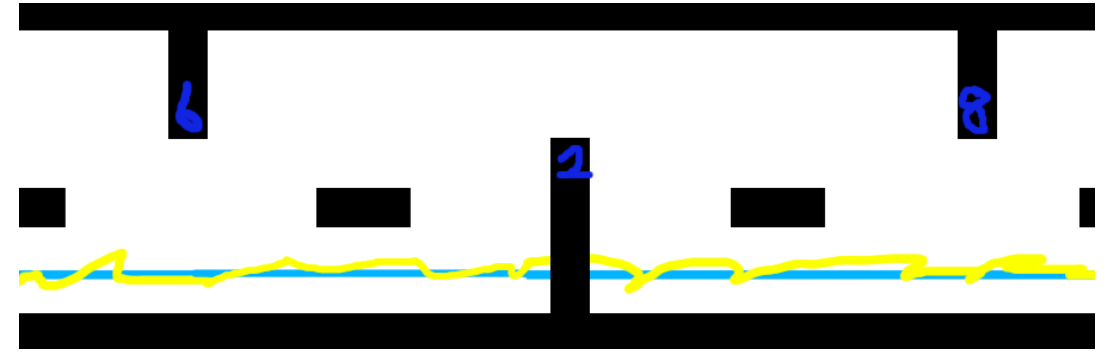
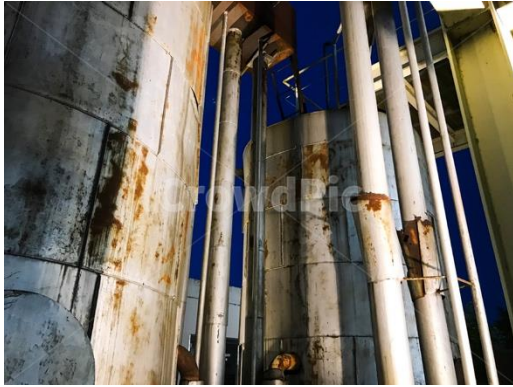
상호작용 :플레이어의 파괴를 유도

애니메이션 : 날개가 회전 중인 애니메이션

이펙트 : 부서질 때 터지는 애니메이션

오브젝트

15. 힌트 기둥 1, 2, 3



역할 : 이 오브젝트는 플레이어가 프로펠러 장비의 활용을 유도 함.

특성 : 플레이어가 바닥 타일에서 떨어져서 이동해야 하는 장소에 배치되어 스프링 장비로는 넘어갈 수 없지만 프로펠러의 장비로 넘어갈 수 있도록 함.

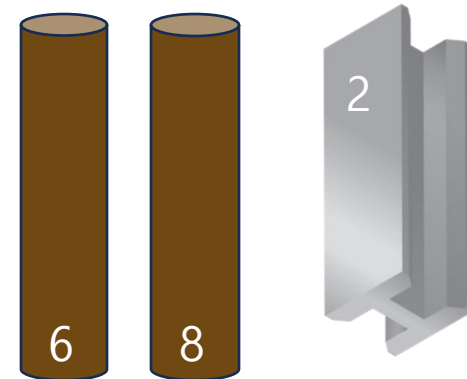
외관 : 긴 원통형 기둥과 철근 기둥이 있으며 모두 낡고 녹슬어서 갈색에서 붉은 갈색을 띄며 원통형 기둥 최하단에는 숫자 6과 8이, 철근 기둥의 최상단에는 숫자 2가 적혀 있다.

출현장소 : 2스테이지

상호작용 : X

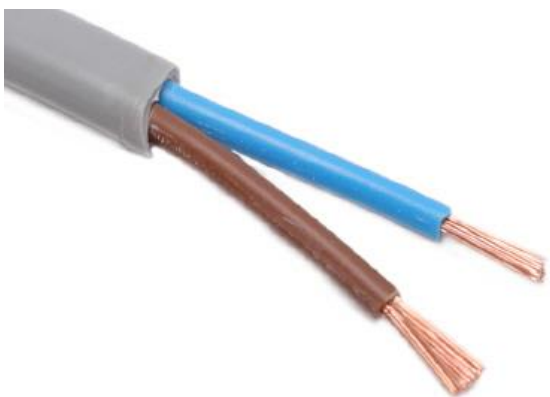
애니메이션 : X

이펙트 : X



오브젝트

16. 흔들리는 전선



역할 : 이 오브젝트는 게임 내 플레이어의 이동에 제약을 걸어 플레이어를 위협하는 장애물로 작동한다.

특성 : 흔들리는 전선은 플레이어가 직접 접촉 시 감전이 되어 플레이어의 탈락을 유도하는 오브젝트이다.

외관 : 전선의 표면은 검은색 또는 어두운 회색의 절연체로 덮여 있으며, 굵고 튼튼한 산업용 전선이며 전선의 끝 부분이 벗겨져 구리선이 드러나 있으며, 이 부분에서 전기가 흐르는 모습

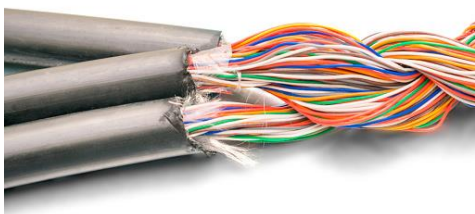
절연된 부분은 어두운 색상(검은색, 어두운 회색)으로 설정하고, 노출된 구리선은 밝은 주황색 또는 구리색

출현장소 : 2스테이지

상호작용 : 플레이어의 이동을 방해하는 요소로 작용한다.

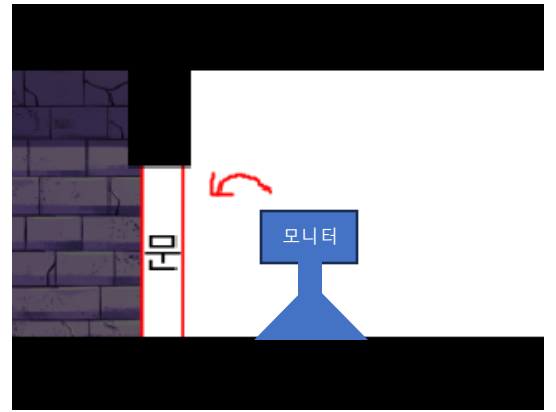
애니메이션 : 좌우로 진자 운동을 하는 애니메이션

이펙트 : 전기가 튀거나 흐르는 이펙트



오브젝트

A. 모니터



역할 : 이 오브젝트는 퍼즐 ui를 출력시켜 플레이어가 직접 해결 할 수 있게 하는 오브젝트이다.

특성 : 모니터는 직접 입력을 통해 다른 오브젝트와 오브젝트를 작동 시킨다

외관 : 커다란 몸체에 모니터가 달려있는 외관

출현장소 :

상호작용 :UI 출력

애니메이션 :x

이펙트 : 화면에 빛이 들어오는 이펙트



오브젝트

B. 전기 회로판



역할 : 이 오브젝트는 퍼즐 ui를 출력시켜 플레이어가 직접 해결 할 수 있게 하는 오브젝트이다.

특성 : 전기 회로판은 퍼즐 해결을 통해 다른 오브젝트와 오브젝트를 작동 시킨다.

외관 : 평소에는 덮개로 덮여있으며 플레이어와 상호작용시 덮개가 열린다. 내부에는 전선이 복잡하게 깔려있다.

출현장소 :

상호작용 : 플레이어의 이동을 방해하는 요소로 작용한다.

애니메이션 : 앞 덮개가 열리는 애니메이션

이펙트 : 전기가 튀거나 흐르는 이펙트



오브젝트

C. 금고



역할 : 이 오브젝트는 퍼즐 ui를 출력시켜 플레이어가 직접 해결 할 수 있게 하는 오브젝트이다.

특성 : 금고는 퍼즐 해결을 통해 유저에게 퀘스트 아이템을 준다.

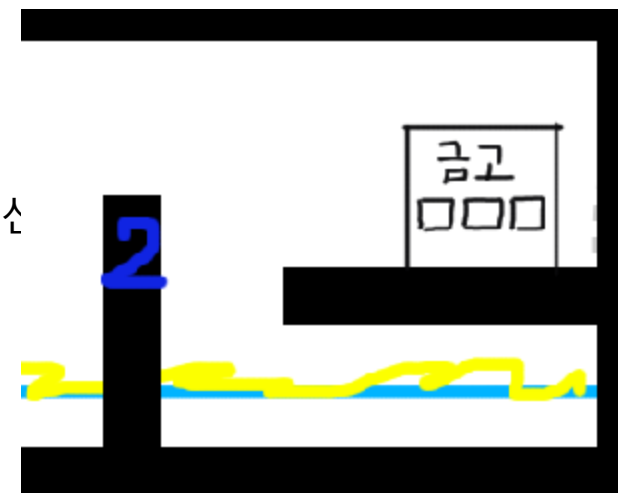
외관 : 문이 닫혀있는 금고에 표면에 숫자를 맞추는 숫자패널과 숫자를 예측할 수 있는 힌트가 그려져 있다.

출현장소 : 2스테이지

상호작용 : 숫자 맞추기 퍼즐이 출력된다.

애니메이션 : 문제 해결 시 문이 열리는 애니메이션

이펙트 : X



오브젝트

D. 두꺼비집



역할 : 이 오브젝트는 퍼즐 ui를 출력시켜 플레이어가 직접 해결 할 수 있게 하는 오브젝트이다.

특성 : 두꺼비 집는 퍼즐 해결을 통해 스테이지 진행을 돕는 오브젝트이다.

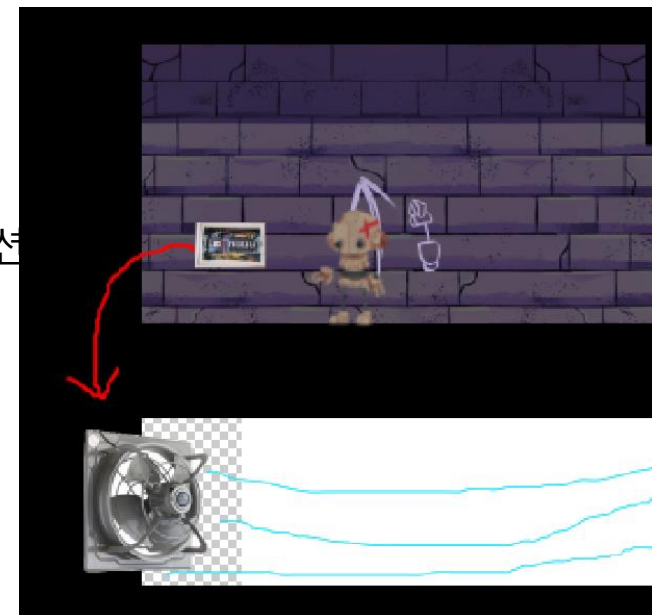
외관 : 스위치가 있는 두꺼비 집에 겹은 투명한 유리로 덮혀 있다.

출현장소 : 2스테이지

상호작용 : 숫자 맞추기 퍼즐이 출력된다.

애니메이션 : 문제 해결 시 문이 열리는 애니메이션

이펙트 : X

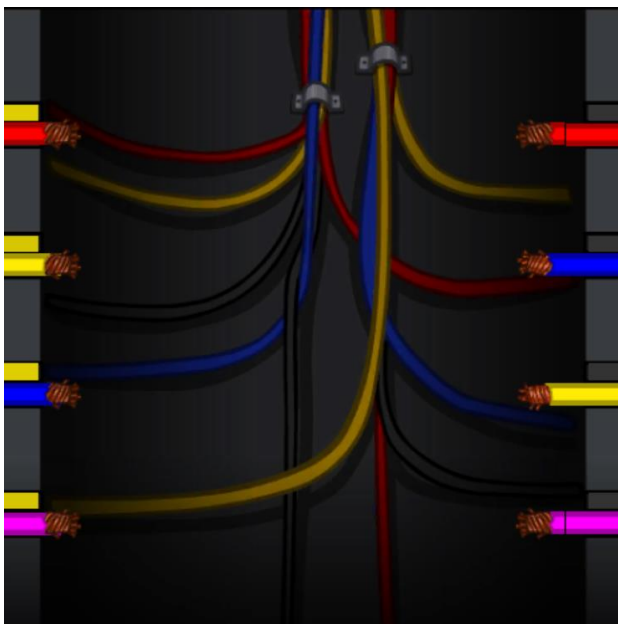


5-2

퍼즐

퍼즐

전선 연결



개요

- 전선 연결 퍼즐은 플레이어가 다양한 색상의 전선을 올바른 소켓에 연결하여 기계를 작동
- 이 퍼즐은 게임에서 로봇 주인공이 특정 문을 열거나 기계를 작동시킬 때 사용

목적

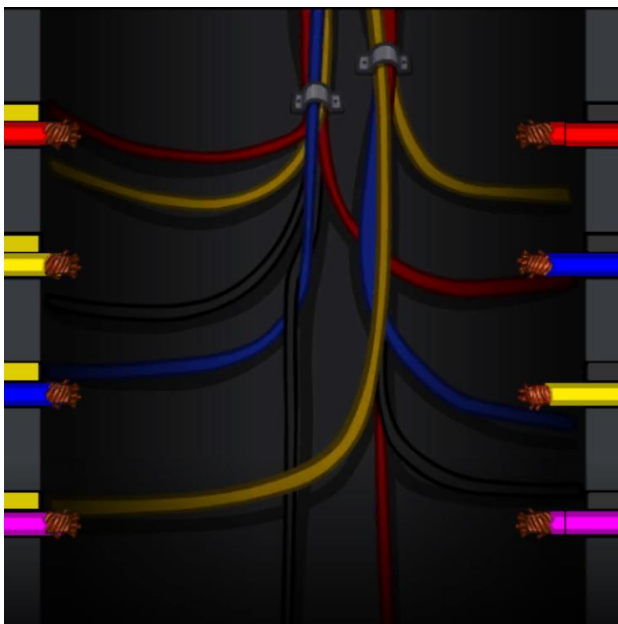
- 플레이어에게 사고력과 문제 해결 능력을 요구하는 도전적인 요소 제공
- 게임 진행에 필요한 특정 문을 열거나 기계를 작동시키기 위한 퍼즐로 사용
- 게임의 분위기와 공장 배경에 맞는 테마로 플레이어의 몰입감 향상

구성 요소

- 전선과 소켓: 다양한 색상의 전선(빨강, 파랑, 초록, 노랑 등)과 해당 색상에 맞는 소켓
- 전기 패널: 전선을 연결할 수 있는 패널로, 다양한 소켓이 배치된 상태

퍼즐

전선 연결

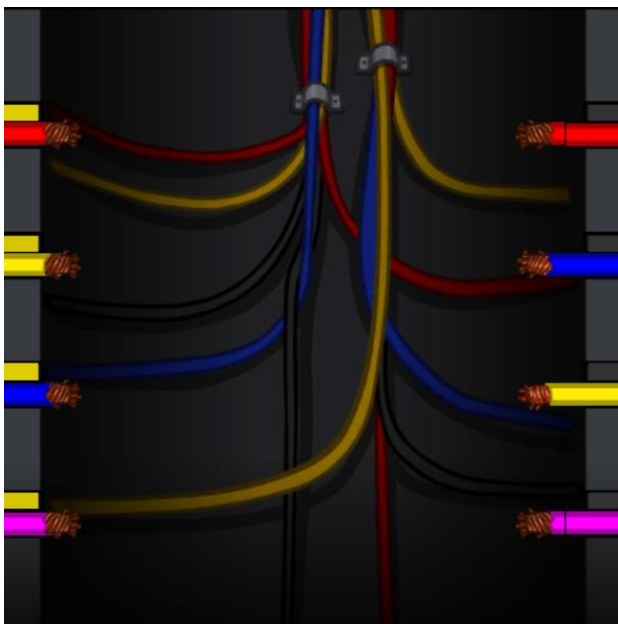


게임 플레이

- 퍼즐 시작: 플레이어가 전기 패널 오브젝트 앞에서 상호작용 시 퍼즐이 시작
- 힌트 탐색: 전선을 올바르게 연결하기 위한 힌트를 찾는다. 힌트는 노트의 색깔 형태로 제공
- 전선 선택: 플레이어는 전기 패널에 있는 전선 중 하나를 선택하여 소켓에 연결
- 연결 시도: 전선을 소켓에 연결하면, 올바르게 연결되었는지 확인할 수 있는 피드백이 제공. 올바르게 연결되지 않았다면 다른 전선을 시도
- 퍼즐 완료: 모든 전선을 올바른 소켓에 연결하면 퍼즐이 완료되며, 문이 열리거나 기계가 작동.
잘못 연결된 경우 퍼즐을 다시 시도할 수 있다. Ui가 자동으로 사라지며 성공 시 성공 효과음 출력

퍼즐

전선 연결



시각적 디자인

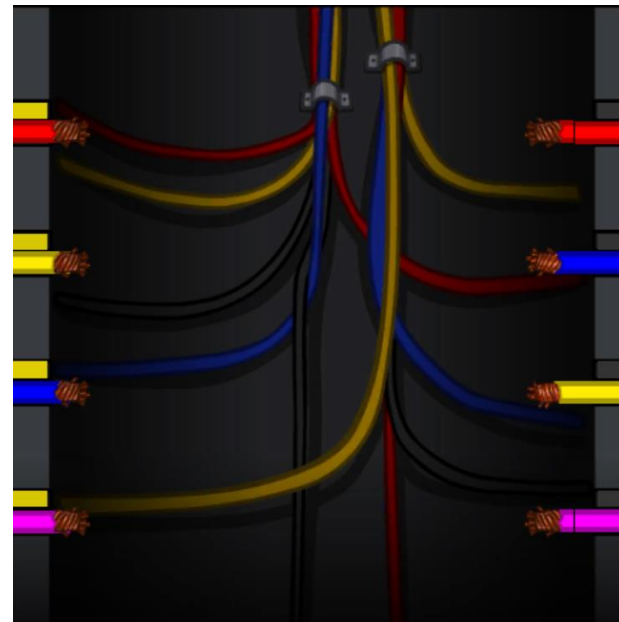
- 전기 패널: 공장 분위기에 맞는 산업적인 디자인, 각 소켓은 색상으로 구분
- 전선: 밝고 선명한 색상으로 플레이어가 쉽게 구분할 수 있도록 디자인
- 힌트: 주변 환경에 자연스럽게 배치된 힌트로, 색깔 및 숫자등 다양한 형태로 제공

오디오 디자인

- 전선 연결 소리: 전선을 소켓에 연결할 때 나는 클릭 소리
- 퍼즐 완료 소리: 퍼즐이 완료되었을 때의 성공음
- 배경음: 공장의 기계음, 전기 흐름 소리 등

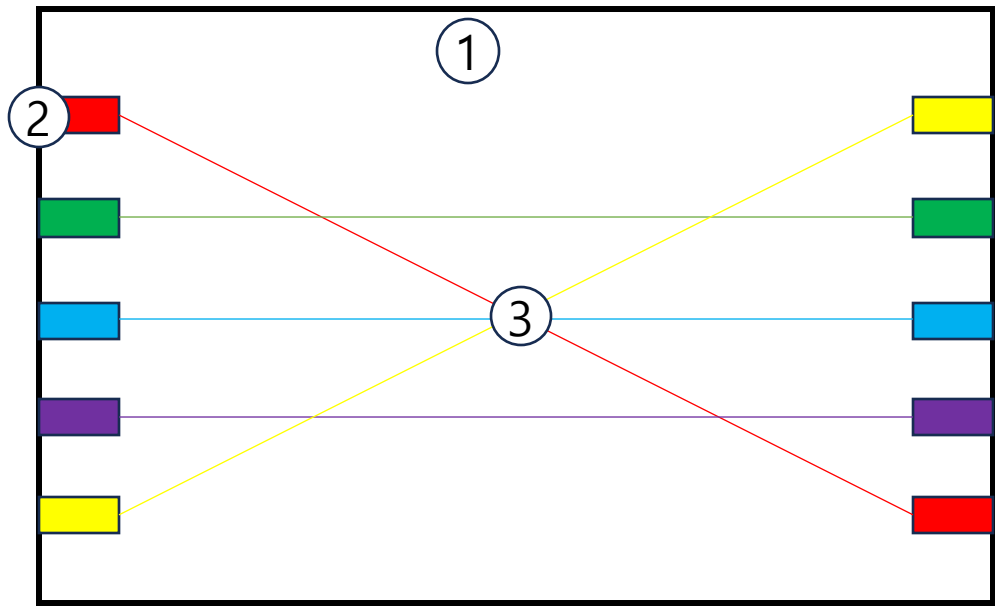
퍼즐

전선 연결



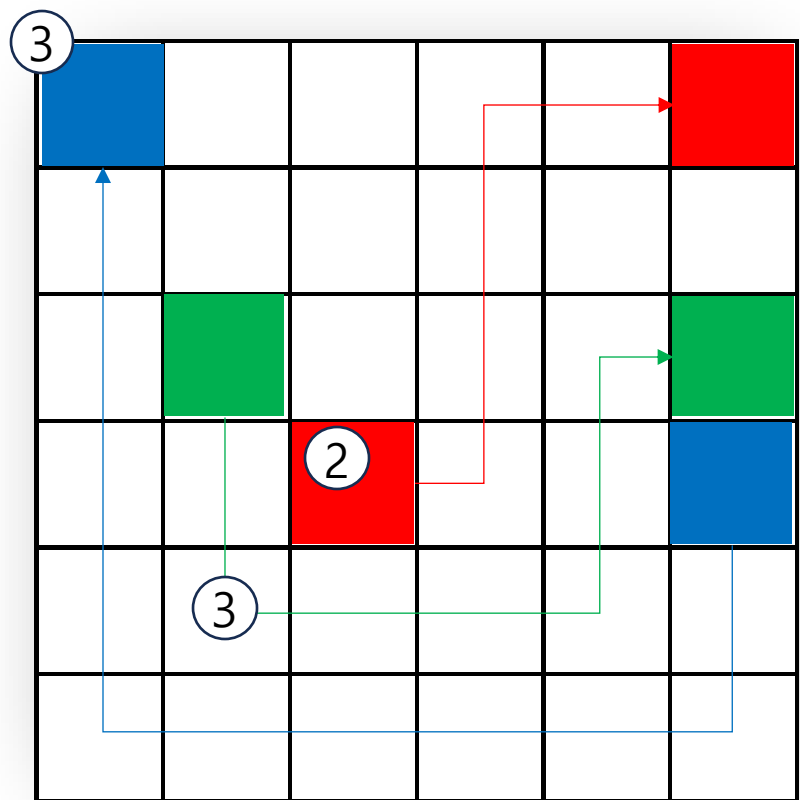
퍼즐

전선 연결(예시 1)



번호	이름	설명
1	배경	전선이 깔린 회로 모양
2	전선과 소켓	다양한 색상의 전선(빨강, 파랑, 초록, 노랑 등)과 해당 색상에 맞는 소켓
3	연결된 전선	플레이어가 전선에 드래그 했을 시 연결되는 전선

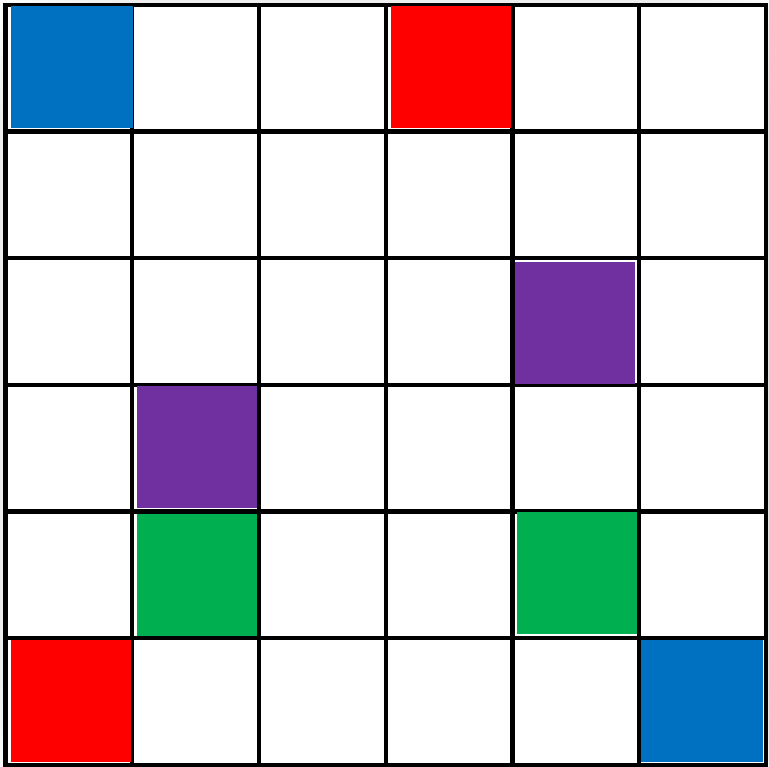
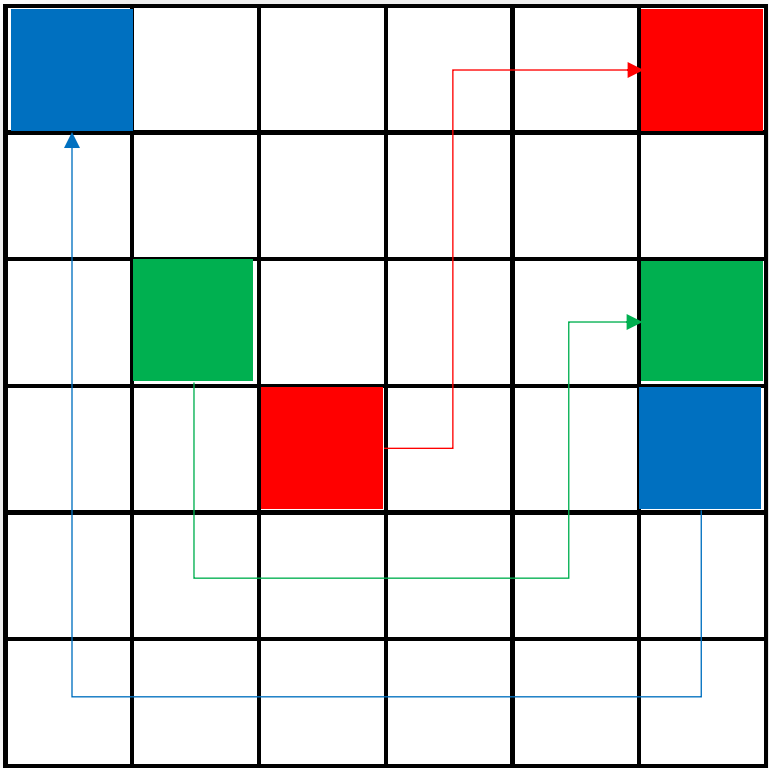
전선 연결 (예시 2)



번호	이름	설명
1	타일	6x6의 직사각형 타일
2	전선과 소켓	다양한 색상의 전선(빨강, 파랑, 초록, 노랑 등)과 해당 색상에 맞는 소켓
3	연결된 전선	플레이어가 전선에 드래그 했을 시 연결되는 전선

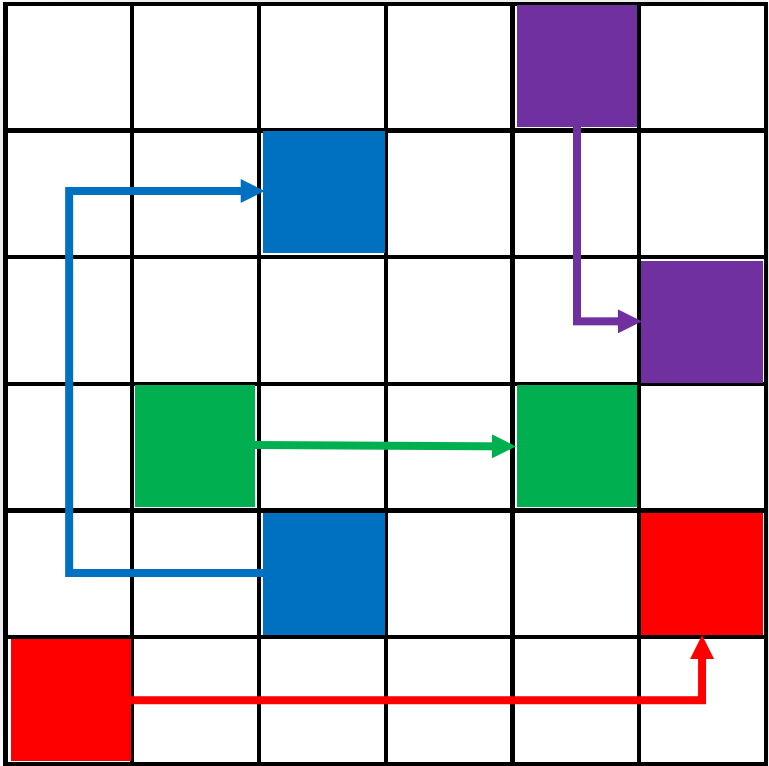
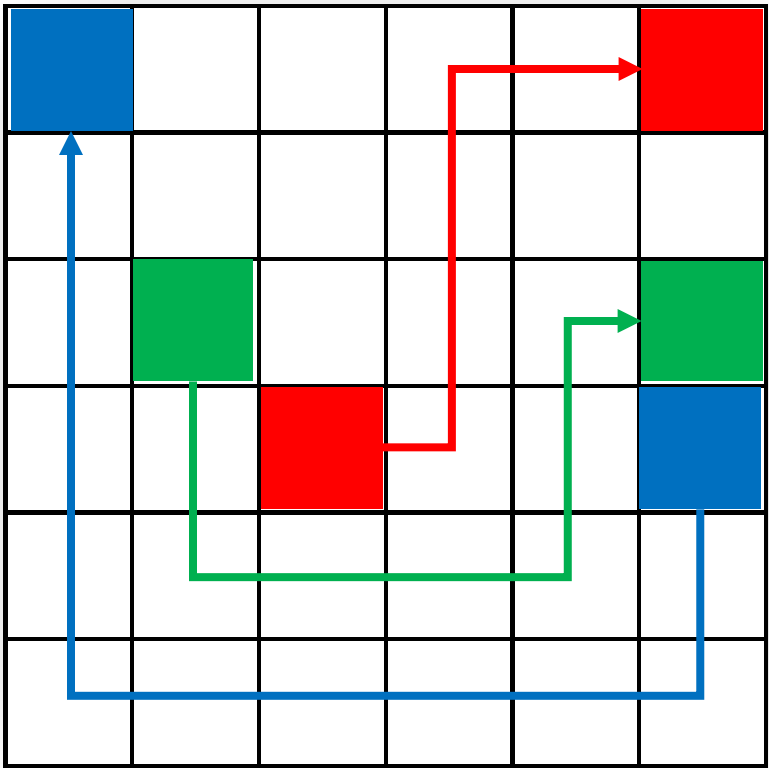
퍼즐

전선 연결 (예시 2)



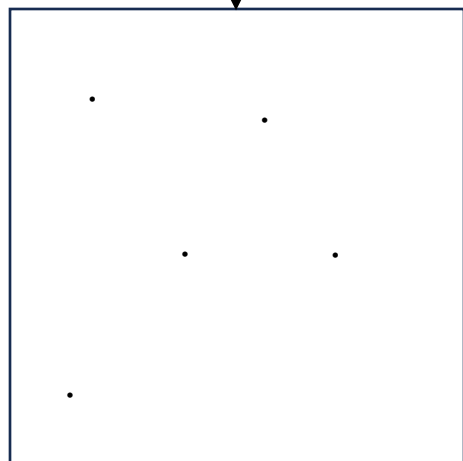
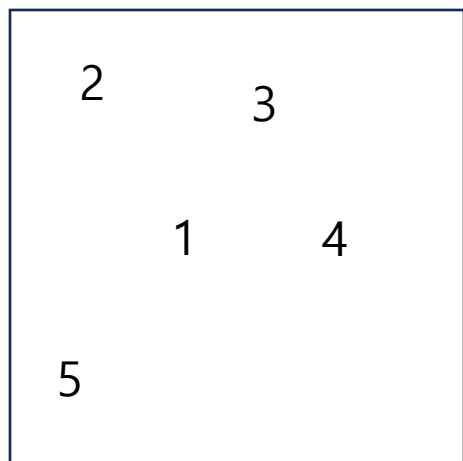
퍼즐

전선 연결 (예시 2)



퍼즐

기억력 테스트



개요

- 기억력 테스트 퍼즐은 플레이어가 순서대로 나오는 숫자를 기억 후 차례대로 입력하여 작동하는 퍼즐이다.
- 이 퍼즐은 게임에서 로봇 주인공이 특정 문을 열거나 기계를 작동시킬 때 사용

목적

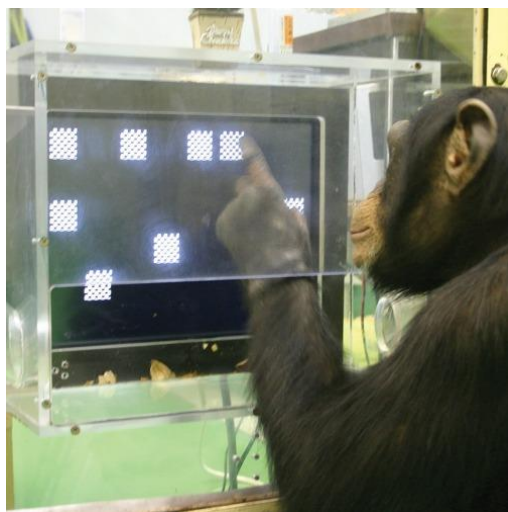
- 플레이어에게 기억력을 요구하는 도전적인 요소 제공
- 게임 진행에 필요한 특정 문을 열거나 기계를 작동시키기 위한 퍼즐로 사용

구성 요소

- 모니터: ui 배경이 되는 모니터
- 모니터 속 숫자 및 아이콘 : 차례대로 나왔다 사라지는 숫자와 숫자가 나온 후 일정 시간이 지나 숫자를 가리는 아이콘

퍼즐

기억력 테스트

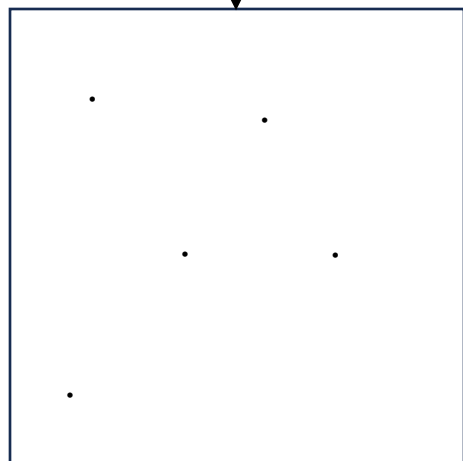
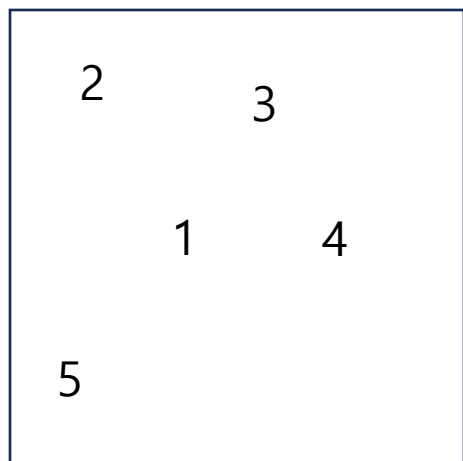


게임 플레이

- 퍼즐 시작: 플레이어가 모니터 오브젝트 앞에서 상호작용 시 퍼즐이 시작
- 순서 파악: 플레이어는 모니터에 빠르게 순서대로 나오는 숫자들의 순서를 기억한다.
- 순서 입력: 모니터에 나온 숫자들이 전부 출력된 뒤 아이콘으로 가려진다면 전에 봤던 순서대로 마우스로 클릭하여 입력한다.
- 퍼즐 완료: 순서에 맞게 모든 아이콘을 클릭하게 되면 퍼즐이 완료되며, 문이 열리거나 기계가 작동합니다.
잘못 연결된 경우 퍼즐을 다시 시도할 수 있습니다. Ui가 자동으로 사라지며 성공 시 성공 효과음 출력

퍼즐

기억력 테스트



시각적 디자인

- 모니터 : 공장 분위기에 맞는 산업적인 디자인
- 숫자 : 밝고 선명한 색상으로 플레이어가 쉽게 인지할 수 있도록 디자인

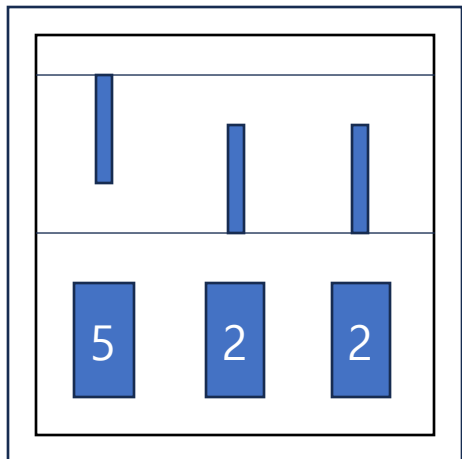


오디오 디자인

- 숫자 출력 소리: 숫자가 하나씩 출력 될 때 소리
- 입력 소리 : 플레이어가 퍼즐을 풀 때 나오는 마우스 클릭 입력 소리
- 퍼즐 완료 소리: 퍼즐이 완료되었을 때의 성공 음

퍼즐

금고 맞추기



개요

- 닫혀있는 금고 오브젝트에 맞는 숫자를 만들어 금고를 여는 퍼즐
- 이 퍼즐은 닫힌 상자나 금고를 열람하는데 사용

목적

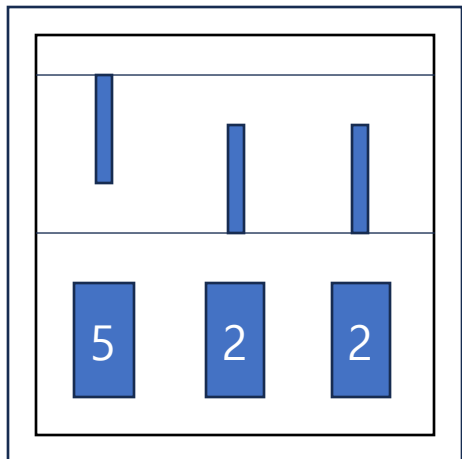
- 플레이어에게 사고력과 문제 해결 능력을 요구하는 도전적인 요소 제공
- 게임 진행에 필요한 특정 상자를 열기 위한 퍼즐로 사용

구성 요소

- 숫자 패널 : 중앙 하단에 숫자패널이 3개 있으며 이 패널들은 클릭 시 숫자가 0~9까지 +1씩
오르게
- 되며 숫자 9 에서 한번 더 클릭 시 다시 0으로 돌아오게 된다.
- 금고 : UI의 배경이 되는 금고

퍼즐

금고 맞추기

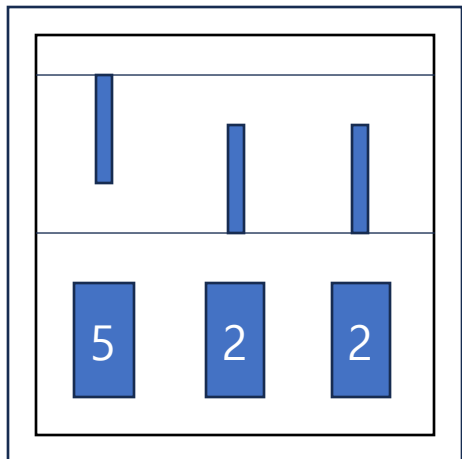


게임 플레이

- 퍼즐 시작: 플레이어가 금고 오브젝트 앞에서 상호작용 시 퍼즐이 시작
- 숫자 파악: 플레이어는 맵 주변의 숫자 힌트를 파악 후 기억
- 숫자 입력: 파악한 숫자를 금고에 입력
- 퍼즐 완료: 정답에 맞게 모든 숫자를 입력하게 되면 퍼즐이 완료되며, 금고의 문이 열림.
잘못 연결된 경우 퍼즐을 다시 시도할 수 있습니다. Ui가 자동으로 사라지며 성공 시 성공 효과음 출력

퍼즐

금고 맞추기



시각적 디자인

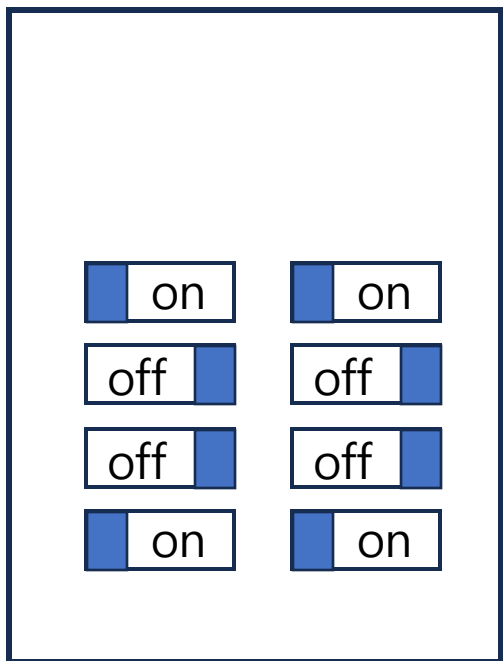
- 금고 : 금고와 공장 배경의 색조를 맞추어 통일감 있게 표현
- 숫자 : 밝고 선명한 색상으로 플레이어가 쉽게 인지할 수 있도록 디자인

오디오 디자인

- 입력 소리 : 플레이어가 퍼즐을 풀 때 나오는 마우스 클릭 입력 소리
- 퍼즐 완료 소리: 퍼즐이 완료되었을 때의 성공음
- 문 여는 소리 : 금고의 문이 열리는 소리

퍼즐

전원 차단



개요

- 전원 차단 퍼즐은 플레이어가 여러 개의 스위치를 off로 만들어 기계의 작동을 멈추는 퍼즐
- 이 퍼즐은 게임에서 기계의 움직임을 멈추는데 사용

목적

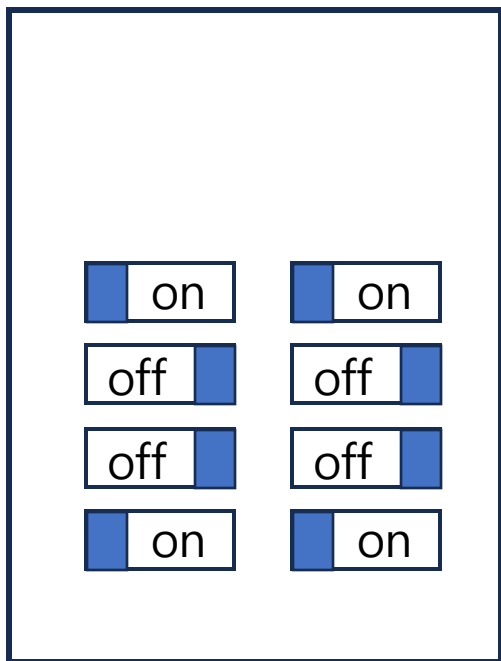
- 플레이어에게 사고력과 문제 해결 능력을 요구하는 도전적인 요소 제공
- 게임 진행에 필요한 퍼즐로 기계를 정지시키기 위한 퍼즐로 사용
- 게임의 분위기와 공장 배경에 맞는 테마로 플레이어의 몰입감 향상

구성 요소

- 전선과 소켓: 다양한 색상의 전선(빨강, 파랑, 초록, 노랑 등)과 해당 색상에 맞는 소켓
- 전기 패널: 전선을 연결할 수 있는 패널로, 다양한 소켓이 배치된 상태

퍼즐

전원 차단

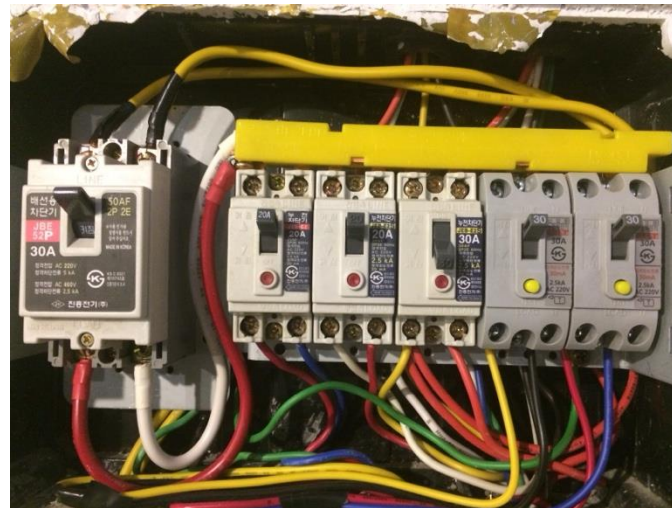
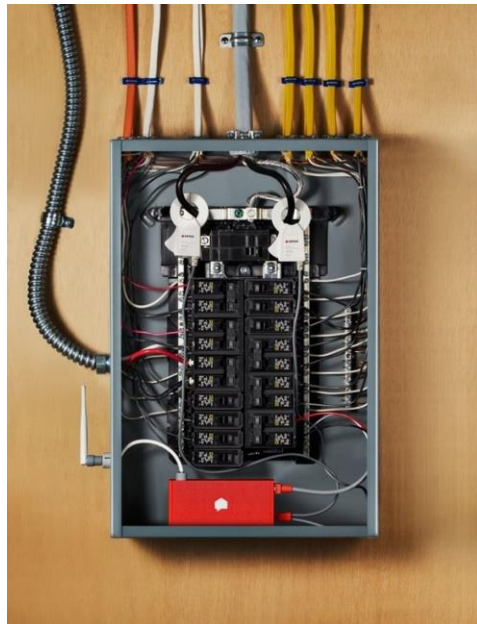
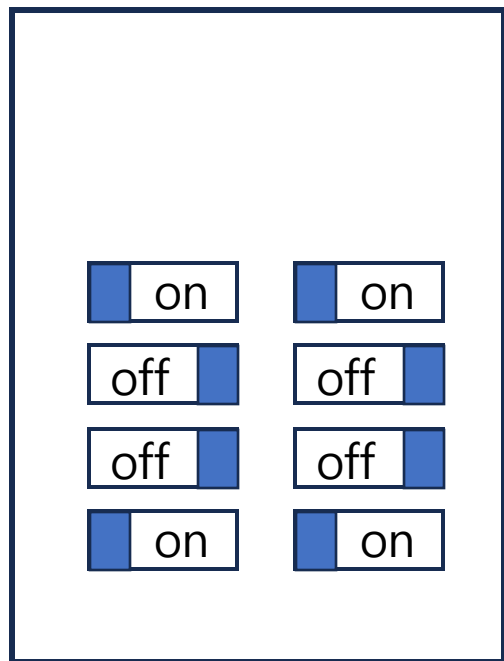


게임 플레이

- 퍼즐 시작: 플레이어가 두꺼비 집 오브젝트 앞에서 상호작용 시 퍼즐이 시작
- 퍼즐 파악: 플레이어는 맵 주변의 그림 힌트를 파악 후 기억
- 스위치 입력: 파악한 힌트에 따른 전원 스위치를 입력 함
- 퍼즐 완료: 모든 스위치를 off로 바꾸면 환풍기가 멈추며 환풍기 효과음이 사라진다.

퍼즐

전원 차단



6

아트 및 디자인

게임 그래픽 / 디자인 컨셉

그래픽 디자인

배경



더 스원들

더 스원들 - 대기 원근법
시각적 분위기를 조절하며 게임 환경을 현실감 있게 만들어 준다.



라핀

라핀 - 파스텔 톤
캐주얼한 분위기를 강조하여 주인공 캐릭터를 강조.
부드럽고 포근한 느낌으로 플레이어에게 안정감을 줌.

캐릭터 - 오브젝트



머쉬나리움

머쉬나리움 - 투박한 기계디자인

언어를 사용하지 않는 게임
특성상 시각적 이해가 쉬운
투박한 그림체 활용 (복잡한 패턴이 눈에 들어오지 않아 시각적 이해가 쉽고 빠름)

UI



리틀 나이트메어

리틀 나이트메어 - 손글씨UI

감성적이고 정서적인 메시지를 전달하는데 효과적인 손글씨UI
폰트 활용

아트 및 디자인

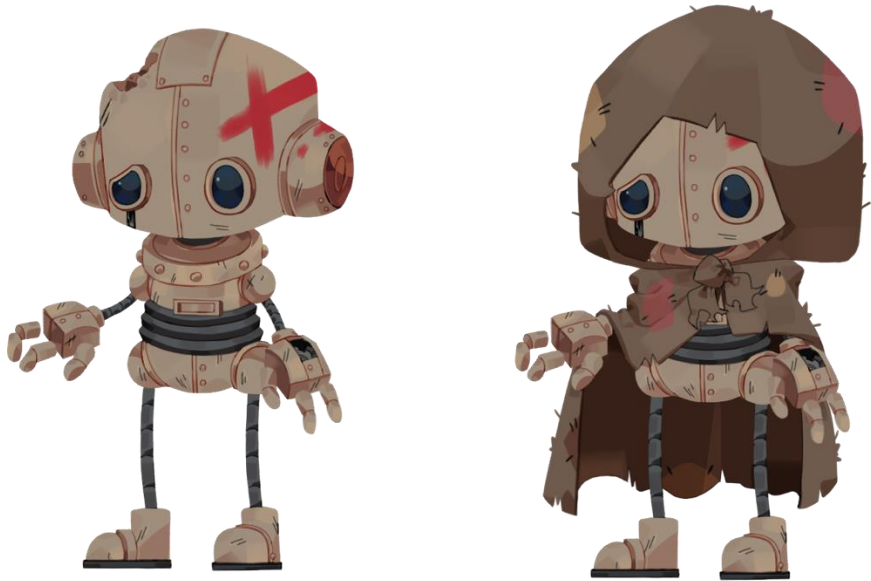
캐릭터 래퍼런스

목차/이름	테르	레이첼	록	레테	레옹	가정용 로봇	안드레	래딕
캐릭터								
역할	주인공(플레이어)	여주인공	조력자	조력자	여주인공의 아버지	새로운 가정용 로봇	실업자 연합 지역대장	로봇대항 로봇
등장 위치	모든 스테이지	재회 스테이지	3스테이지	2스테이지	컷 씬	컷 씬	보스 스테이지	1~3 스테이지
성격	다정한 대범한 보호본능이 강한 감성이 풍부한	다정한 감성이 풍부한 순수한 어른스러운	희생적인 결단력 있는 대범한	희생적인 결단력 있는 대범한	어른스러운 지적인 부지런한	느긋한 온화한	다혈질 질투심 많은 감정과잉	X
특징	메인 스토리의 주인공. 플레이어가 조종하는 캐릭터.	메인 스토리의 여주인공. 여주인공과의 재회가 주인공의 궁극적인 목표.	주인공의 조력자. 주인공의 스테이지 클리어를 도와줌.	주인공의 조력자. 주인공의 스테이지 클리어를 도와줌.	메인 스토리의 여주인공의 아버지. 스토리 컷신에서만 등장.	메인 스토리의 주인공 대신 온 가정용 로봇. 스토리 컷신에서만 등장.	로봇을 증옴. 직장을 잃음. 주인공의 클리어를 방해함. 보스 스테이지 로봇을 조종하여 방해함	인간의 명령으로 움직인다. 주인공의 클리어를 방해한다.

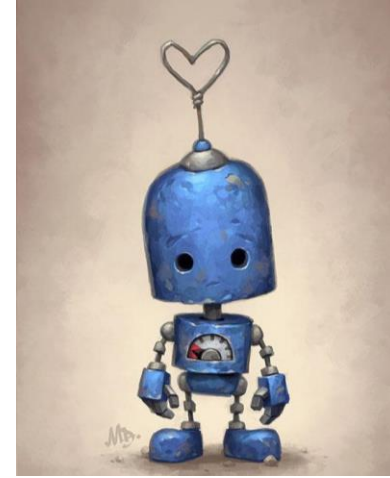
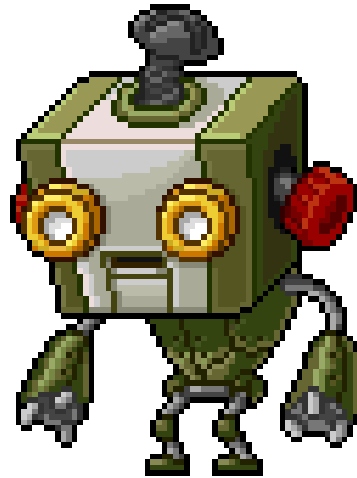
아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

A – 주인공 (PC) / 래퍼런스



녹슨 표면에 연약해 보이는 얇은 팔다리와 코와 입이 없는 얼굴이 특징



출처 – 사진 ① 넥슨 - 메이플스토리 “고장난 DF형 안드로이드”

사진 ② 매트 딕슨 <https://www.pinterest.co.kr/pin/111604897003802188/>

사진 ③ 아مان타 디자인 - 머쉬나리움 “조셉”

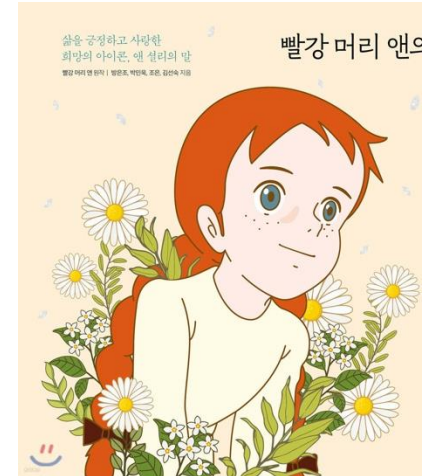
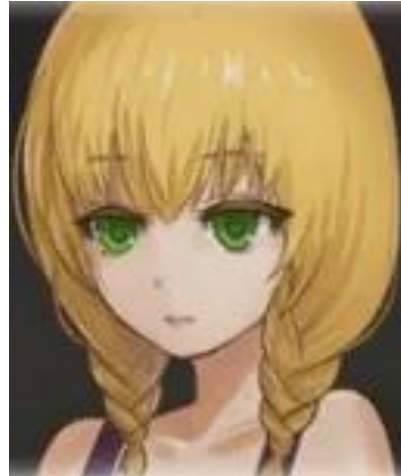
아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

B – 여주인공 (NPC) / 래퍼런스



금발의 양갈래 머리와 파란 눈 얼굴에 주근깨가 특징



출처 – 사진 ① Fummy - 마녀의 집 “비올라”

사진 ② 키아라 <https://id.pinterest.com/pin/25051341668991081/>

사진 ③ 빨강머리 앤 애니메이션 “앤”

아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

C – 여주인공의 아버지 (NPC) / 래퍼런스



연구원 가운에 덩수룩한 금발 머리와 자라난 턱수염이 특징



출처 – 사진 ① 연구원 가운

사진 ② NOAH <https://www.pinterest.co.kr/pin/422071796338105982/>

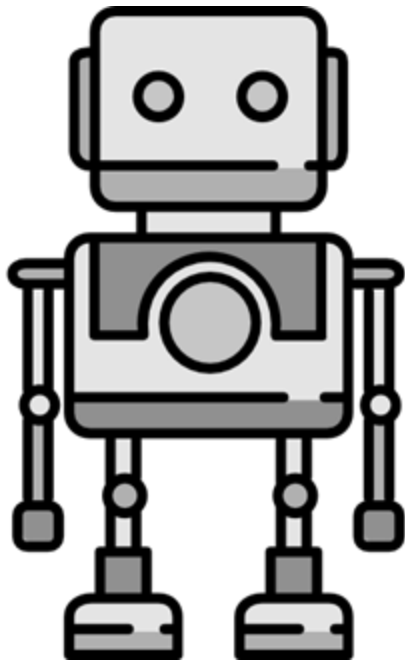
사진 ③ clock - dream

<https://www.deviantart.com/clock-dream/art/Scientist-649382101>

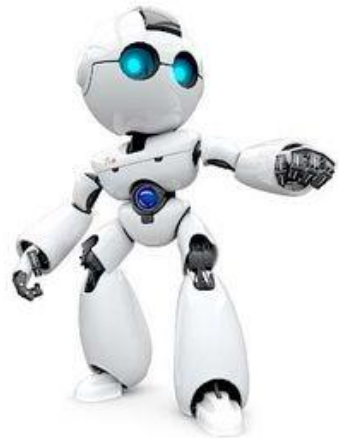
아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

D – 이름 X (NPC) / 래퍼런스



흰색 원 톤에 LED로 만들어진 얼굴, 사이버틱한 외형이 특징



출처 – 사진 ① Emoshape - 이모션 프로세싱 유닛(EPU)로봇

사진 ② 휴머노이드 스마트 케이터링 서비스 로봇 SIFROBOT-

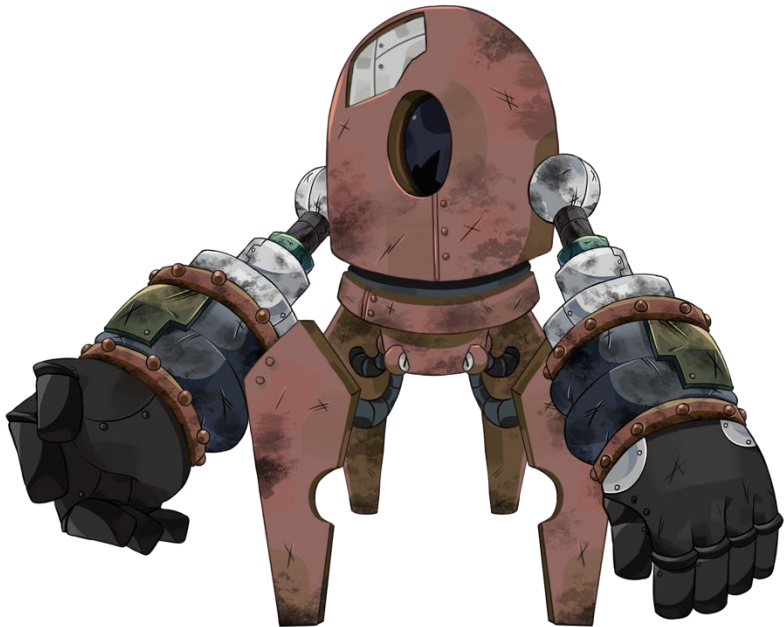
5.2

사진 ③ Eilik - AI 인공지능 애완용 반려 로봇

아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

E – 레테 (NPC) / 래퍼런스



구리색깔의 피부와 4발로 걸어 다니며 근육 손이 특징



출처 – 사진 ① 루닉 게임즈 - 토치라이트2 "크롤러"

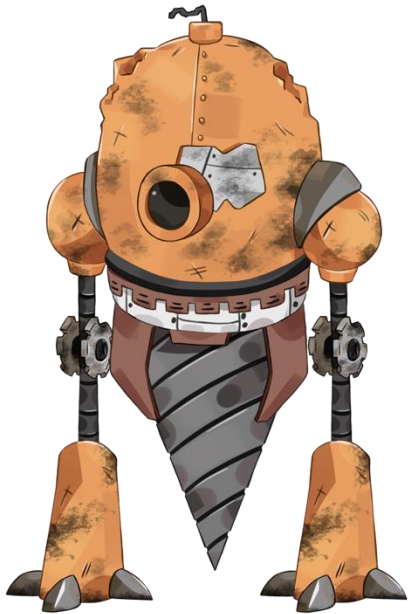
사진 ② 마블 유니버스 - 헐크버스터

사진 ③ 리그오브레전드 - 챔피언 "블리츠크랭크"

아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

F – 록 (NPC) / 래퍼런스



드릴로 이루어진 하반신과 다리의 역할을 하는 긴 팔이 특징



출처 – 사진 ① Kimmo Kaunela <https://www.pinterest.co.kr/pin/711850284882719052/>

사진 ② 크리터 - 크롤링 로봇 3D모델

사진 ③ 매트릭스 딕슨

<https://www.deviantart.com/mattdixon/art/Empty-582770882>

아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

H – 안드레 (NPC) / 래퍼런스



어두운 톤의 작업복 조끼와 이마에 두른 머리띠가 특징

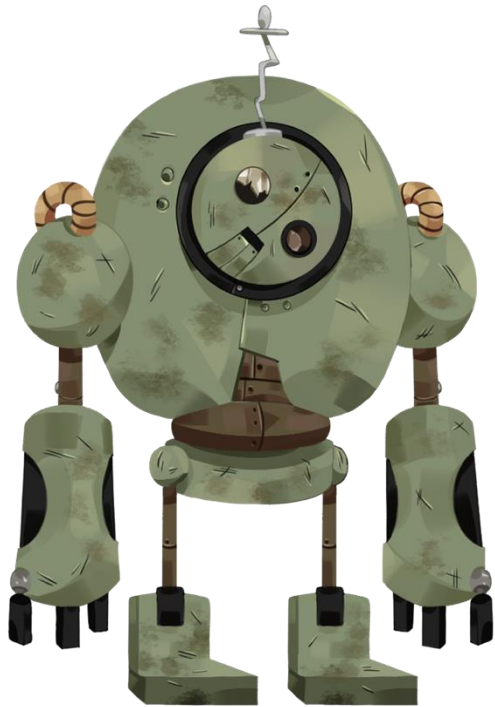


출처 – 사진 ① Pixabay <https://pixabay.com/vectors/lego-toy-man-repairs-312437/>
사진 ② 배달 조끼
사진 ③ 노조 시위대 조끼

아트 및 디자인

캐릭터 래퍼런스

1 - 레딕/ 레퍼런스



대체로 녹슨 고철로 되어있고, 둥근 얼굴형과 비대한 몸이 특징



출처 - 사진 ① 한텀타자연습 - 케이크 던지기 "작은 로봇 P"
사진 ② 넥슨 - 메이플스토리 "AF형 안드로이드"
사진 ③ 캐슬 크러쉬 - "약탈자"

아트 및 디자인

스테이지 디자인 – 1,2 스테이지 (공장안)



전체적인 맵 컨셉
-쉬피 플레이
중-

- 쓸모 없는 고철들이 널브러진 폐공장의 모습을 하고 있다.
- 전체적으로 녹슬고 더러운 고철이 널 부러져 있어 가기 꺼려지는 분위기를 낸다.



구조물의 느낌
-산나비 플레이 중-

- 쌓여 있는 고철들과 고철을 치우기 위한 장비와 쓰다 버려진 공장의 기계들이 있다.

아트 및 디자인

스테이지 디자인 - 3, 보스 스테이지 (공장 안)



전체적인 맵 컨셉

- 맵 곳곳이 부서진 느낌의 공장 안
- 전체적으로 황폐 하다는 느낌의 바닥과 몇몇의 고철이 널부러져 있다.

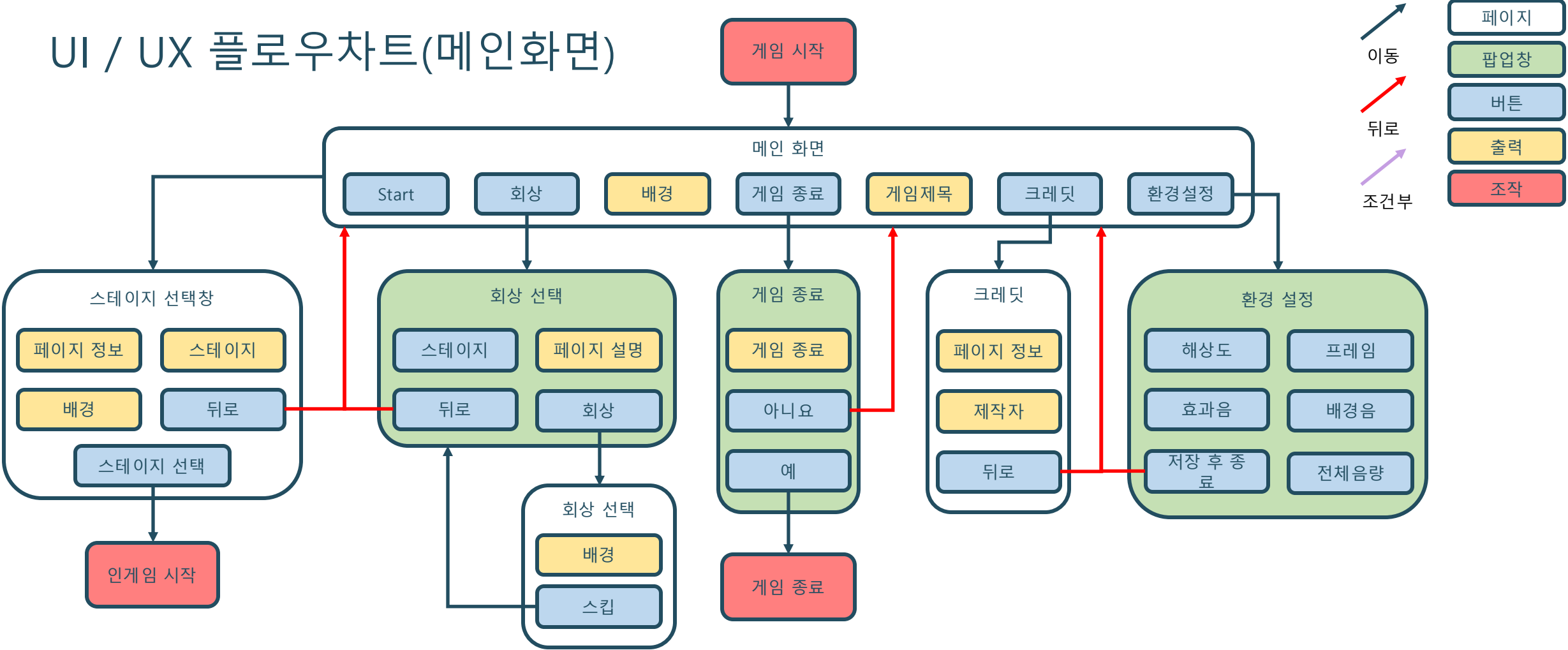


구조물의 느낌
-산나비 플레이 중-

- 쌓여 있는 고철들과 고철을 치우기 위한 장비와 쓰다 버려진 공장의 기계들이 있다.

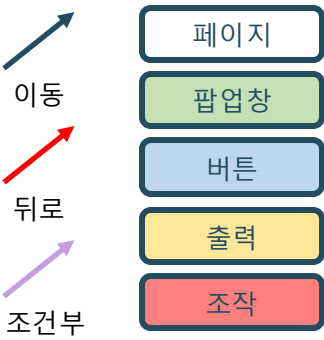
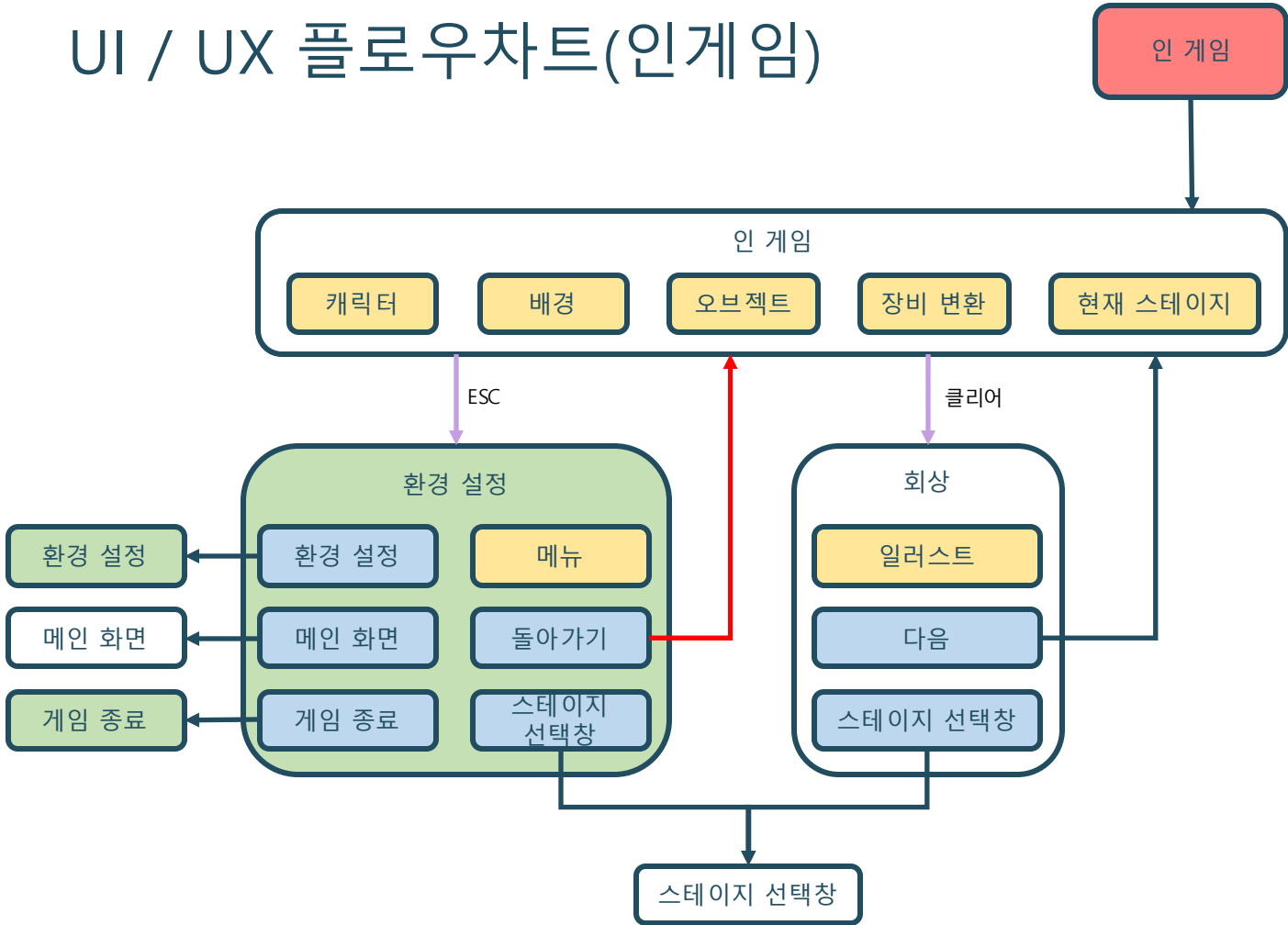
아트 및 디자인

UI / UX 플로우차트(메인화면)



아트 및 디자인

UI / UX 플로우차트(인게임)

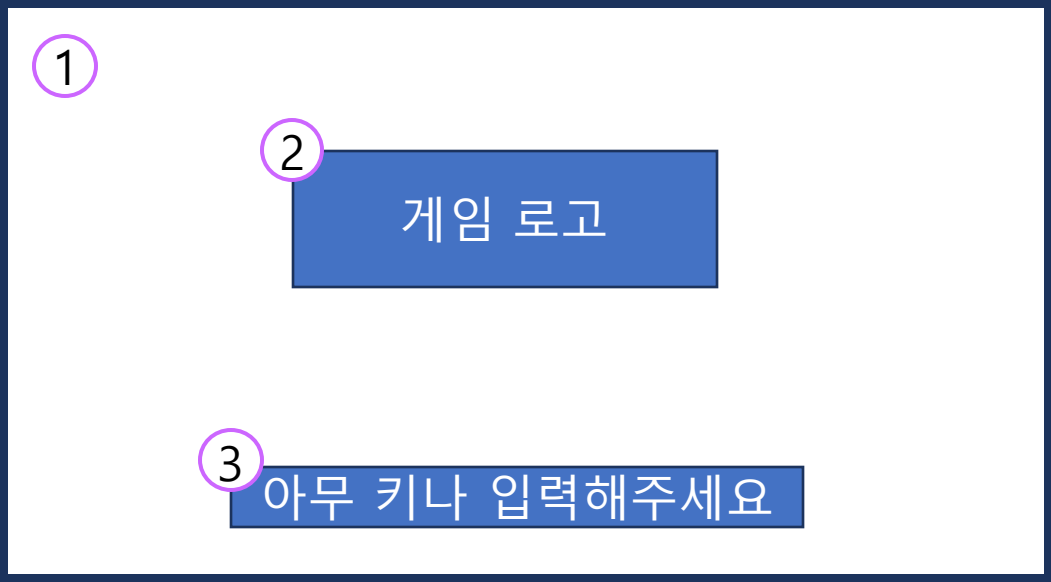


팝업창 중요도

- 중요도 - 1 회상선택
- 중요도 - 2 환경설정 & 일시정지
- 중요도 - 3 게임종료

아트 및 디자인

UI – 타이틀 (페이지)



번호	이름	분류	설명
1	타이틀 배경	Image	타이틀 화면의 배경 일러스트
2	타이틀 로고	Image	게임 로고_제목, 일러스트 크기에 따라 위치 조정
3	타이틀 텍스트	Text	"아무 키나 입력해주세요" 출력

아트 및 디자인

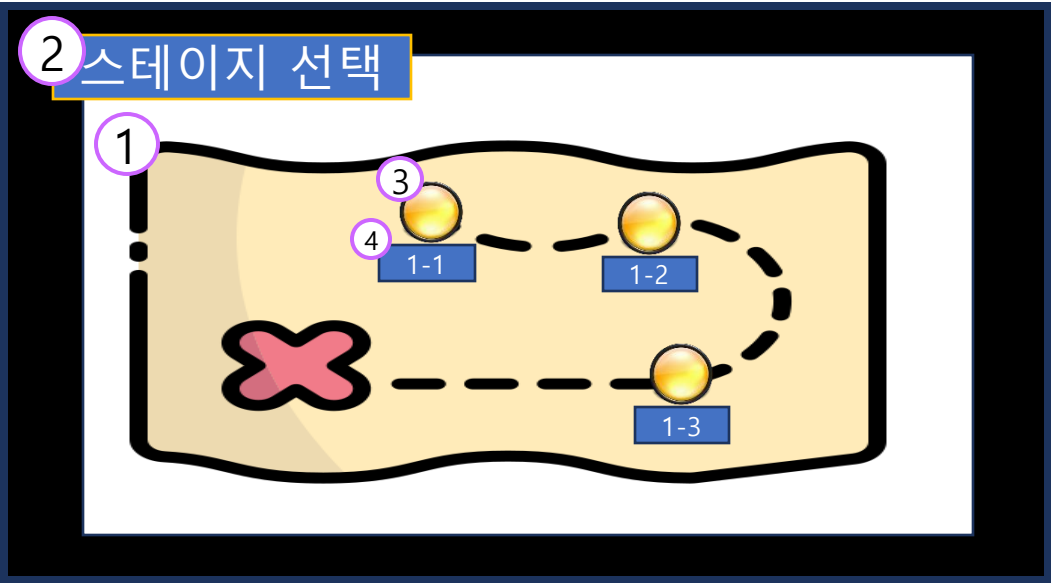
UI – 메인 화면 (페이지)



번호	이름	분류	설명
1	메인 화면 배경	Image	메인 화면의 배경 일러스트
2	게임 로고	Image	게임 로고_제목, 일러스트 크기에 따라 위치를 조정
3	게임 시작	Button	입력 시 스테이지 선택 페이지로 이동
4	회상	Button	입력 시 "회상 선택" 페이지로 이동
5	크레딧	Button	입력 시 "크레딧" 페이지로 이동
6	환경 설정	Button	입력 시 "환경 설정" 팝업 창을 화면 중앙에 띄움
7	게임 종료	Button	입력 시 "게임 종료" 팝업 창을 화면 중앙에 띄움

아트 및 디자인

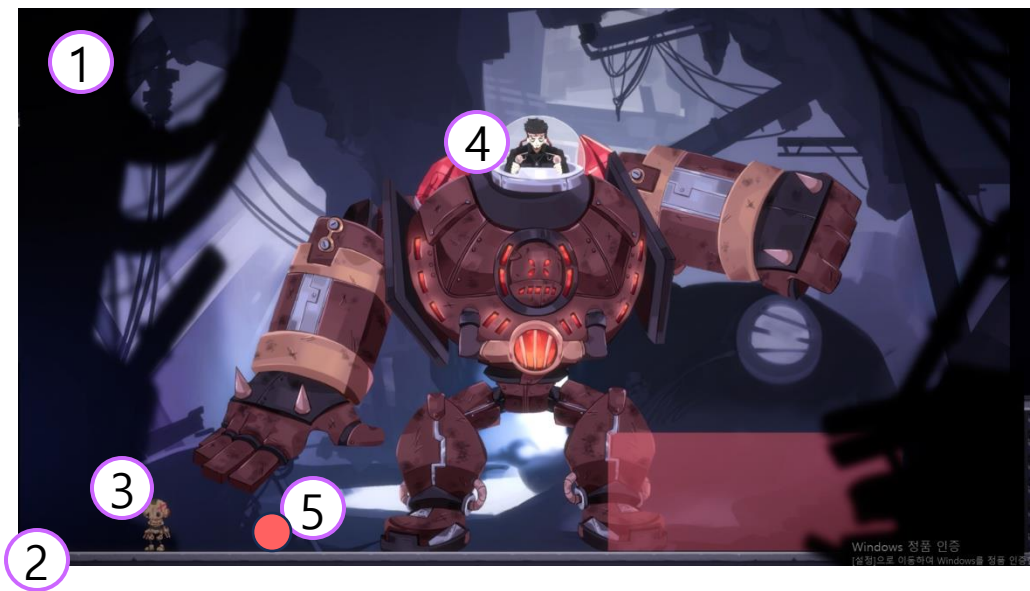
C - 스테이지 선택 (페이지) ※ 졸작 미출현



번호	이름	분류	설명
1	스테이지 선택 일러스트	Image	스테이지 선택의 배경 일러스트
2	스테이지 선택	Image	현재 페이지의 정보를 알려주는 이미지검 텍스트. 일러스트 크기에 따라 위치 조정
3	스테이지 선택 버튼	Button	입력 시 선택한 스테이지 인 게임 화면으로 넘어간다.
4	스테이지 정보	Text	스테이지 버튼의 정보를 간략하게 출력

아트 및 디자인

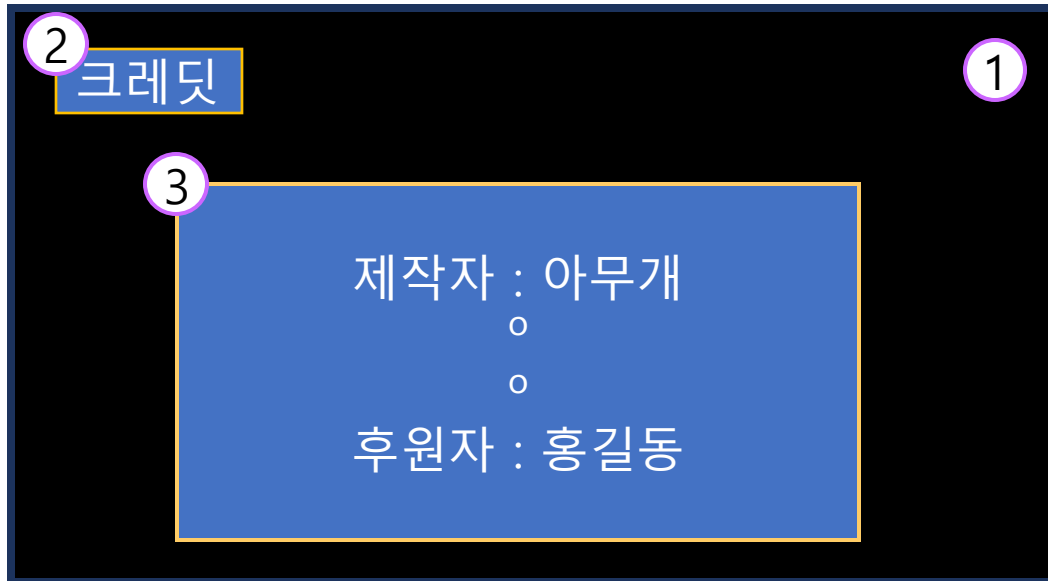
D – 인 게임 (페이지)



번호	이름	분류	설명
1	인게임 배경	Image	인 게임 배경 일러스트 출력
2	바닥 타일	Image	인 게임 내 캐릭터들이 밟고 서 있을 수 있는 바닥 타일을 출력
3	캐릭터	Image	인 게임 내 플레이어의 조작 캐릭터 출력
4	적 캐릭터	Image	스테이지의 적군 캐릭터 출력
5	오브젝트	Image	플레이어와 상호작용 할 수 있는 오브젝트 출력

플레이 화면 정

F보 크레딧 (페이지) ※ 졸작 미출현



번호	이름	분류	설명
1	크레딧 배경	Image	검은색 화면 출력
2	페이지 정보	Text	현재 페이지의 정보를 텍스트로 출력
3	제작자 및 후원자	Text	제작자와 후원자의 이름 또는 닉네임을 출력

아트 및 디자인

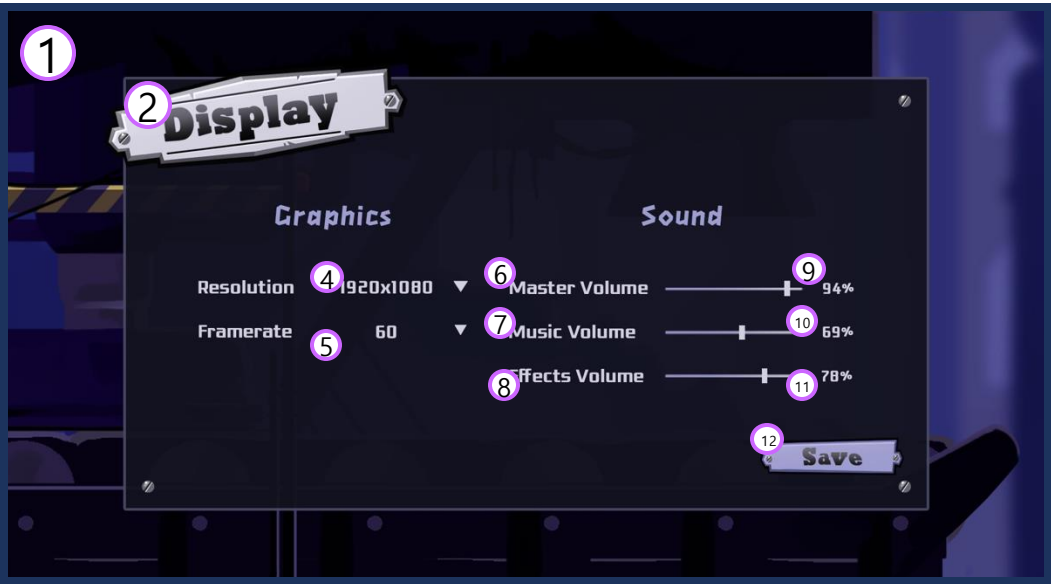
G – 회상 (페이지)



번호	이름	분류	설명
1	회상 씬	Image	플레이어가 습득하거나 회상 페이지에서 선택한 회상에 맞는 이미지를 순차적으로 출력
2	스킵	플랫 Button	현재 진행되고 있는 회상 씬 이미지를 멈추고 회상을 보기 전 페이지로 돌아가는 반투명한 버튼 출력

아트 및 디자인

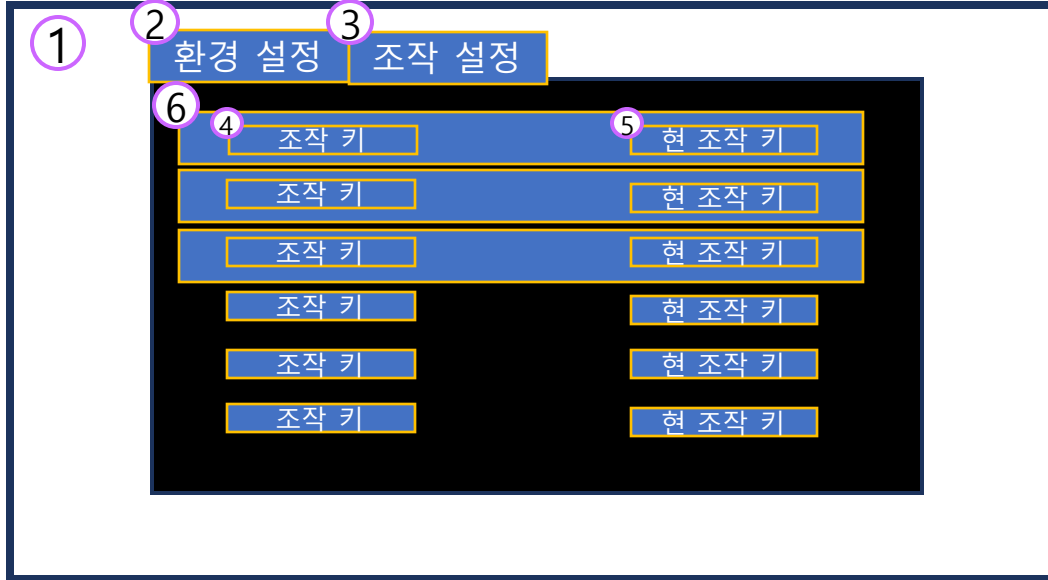
a-1. 환경설정 (팝업창)



번호	이름	분류	설명
1	블러 이미지	Image	메인화면 배경을 불투명하게 바꿔주는 블러 이미지 출력
2	환경설정	Text	현재 팝업창의 종류를 알려주는 텍스트 출력
4	해상도	드롭 다운 Button	플레이어가 변경할 수 있는 해상도 리스트를 보여주는 버튼 출력
5	프레임	드롭 다운 Button	플레이어가 변경할 수 있는 프레임 리스트를 보여주는 버튼 출력
6	마스터 볼륨	슬라이더 Button	전체 음량을 슬라이더 형식으로 조정할 수 있는 버튼 출력
7	배경음	슬라이더 Button	배경음을 슬라이더 형식으로 조정할 수 있는 버튼 출력
8	효과음	슬라이더 Button	효과음을 슬라이더 형식으로 조정할 수 있는 버튼 출력
9	마스터 볼륨 백분율	Text	실시간으로 변경되는 슬라이더 버튼에 따른 수치를 백분율로 알려주는 텍스트
10	배경음 볼륨 백분율	Text	실시간으로 변경되는 슬라이더 버튼에 따른 수치를 백분율로 알려주는 텍스트
11	효과음 볼륨 백분율	Text	실시간으로 변경되는 슬라이더 버튼에 따른 수치를 백분율로 알려주는 텍스트
12	저장 및 종료	Button	설정한 정보를 게임에 적용시키는 버튼 출력

플레이 화면 정

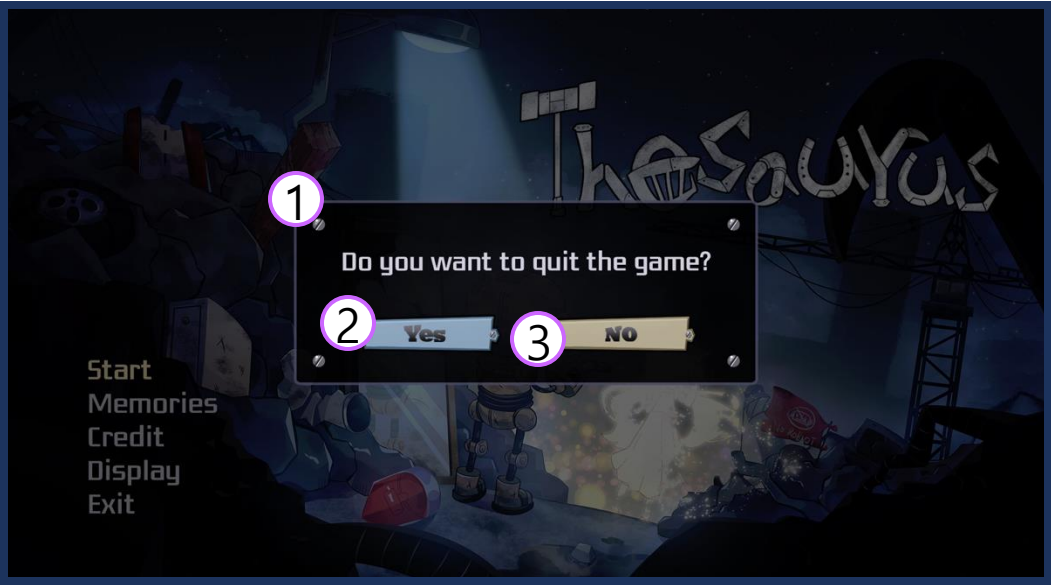
a-2 보 조작 설정 (팝업창) ※ 조작 미출현



번호	이름	분류	설명
1	블러 이미지	Image	메인화면 배경을 불투명하게 바꿔주는 블러 이미지 출력
2	환경 설정	플랫 Button	입력시 환경 설정 팝업창으로 바꾸는 버튼 출력
3	조작 설정	Text	현재 팝업창의 종류를 알려주는 텍스트 출력
4	명령어	Text	현재 명령어가 어떻게 배정되어 있는지 알 수 있는 텍스트 출력
5	현 조작 키	Text	현재 명령어에 따른 키보드의 배치가 어떻게 되어 있는지 알려주는 텍스트 출력
6	조작 키 변경	Button	명령어에 대한 현 조작 키를 플레이어가 설정할 수 있는 버튼 출력

플레이 화면 정

b- 게임 종료 (팝업창)
보



번호	이름	분류	설명
1	게임 종료	Text	"게임을 종료 하시겠습니까?" 텍스트 출력
2	YES	Button	입력 시 게임을 종료하는 버튼 출력
3	NO	Button	입력 시 메인 화면 창 페이지로 돌아가는 버튼 출력

플레이 화면 정

c보 회상 선택 (팝업창)



번호	이름	분류	설명
1	배경	Image	회상 팝업 창 이미지와 뒷배경의 블러 이미지를 출력
2	회상	Text	현재 팝업창의 종류를 알려주는 텍스트 출력
3	스테이지	Button	입력 시 스테이지 별 얻은 회상(기록)을 세부적으로 보여주는 버튼 출력
4	회상	Button	입력 시 번호 5,6의 입력한 회상의 정보를 간략하게 보내주는 버튼 출력
6	회상 설명	Text	선택한 회상의 정보를 간략하게 설명해주는 텍스트 출력
7	재생	Button	선택한 회상을 재생시켜 회상페이지로 이동하게 해주는 버튼 출력

플레이 화면 정

보 일시정지 (팝업창)



번호	이름	분류	설명
1	일시정지	Text	팝업창의 종류를 텍스트 창으로 출력
2	돌아가기	Button	일시정지 팝업창이 뜨기 전 인 게임 화면으로 돌아가는 버튼 출력
3	환경설정	Button	환경 설정 팝업창을 띄우는 버튼 출력
4	메인 화면	Button	메인 화면 페이지로 이동하는 버튼 출력
5	스테이지 선택	Button	스테이지 선택 페이지로 이동하는 버튼 출력