



# 빙판탈출

in ice world



# 목차

- 소개
- 시스템
- 오브젝트

# 소개

빙판길을 움직이는 장애물을 피해 목적지 까지 도달하는 게임  
블리자드에서 자주 사용된 빙판탈출 유즈맵이 모티브가 되었다.



게임은 팀전으로 진행하게 할 생각이며  
5:5 로 적팀을 방해하거나 아군을 도와주  
는식의 스킬을 이용할수 있다.



# 시스템

5 vs 5 팀전

10개정도의 맵, 랜덤으로 진행

7판5선 / 5판3선 / 3판2선 을 방장이 선택

## 기본 룰

팀원이 먼저 도착지점에 도착하면 라운드를 승리한다.

라운드를 승리한 팀은 추가 재화를 얻는다.

재화를 통해 라운드가 넘어가기전 아이템, 스킬 을 구매할수 있다.

플레이어가 사망하게 되면 부활 포인트를 사망한 위치에 남기며 아군이 접촉할시 부활한다.

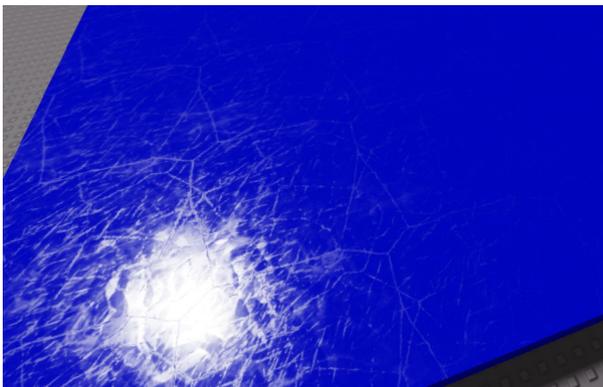
팀원 전체가 사망하게 되면 15초의 대기시간을 가지고 전원 부활한다.

# 오브젝트

## 빙판

“빙판”은 방향전환만 가능한 멈출수 없는 바닥 지형이며 “땅” 지역을 제외 한 다른곳으로 벗어나면 플레이어가 사망한다.

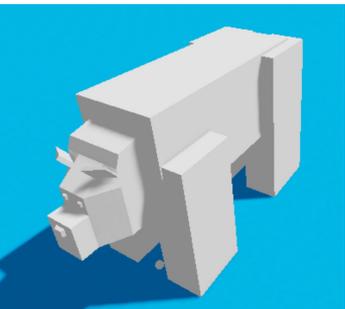
빙판의 종류에 따라 방향전환 불가능, 또는 좀더 가속된 빙판이 추가될수 있다.



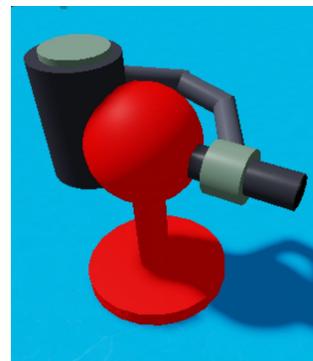
## 장애물

오브젝트와 플레이어가 직접적으로 충돌하거나 오브젝트가 발사하는 투사체에 피격하게 되면 플레이어가 사망한다.

예시) 움직이는 장애물



투사체를 발사하는 장애물



## 세이브 포인트

팀원이 도착할경우 전원 세이브 포인트에서 부활하며 전체 사망시 또한 세이브포인트 에서 시작한다.



도착지점

녹색부분을 먼저 밟은 팀이 라운드에 승리한다.

