



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.

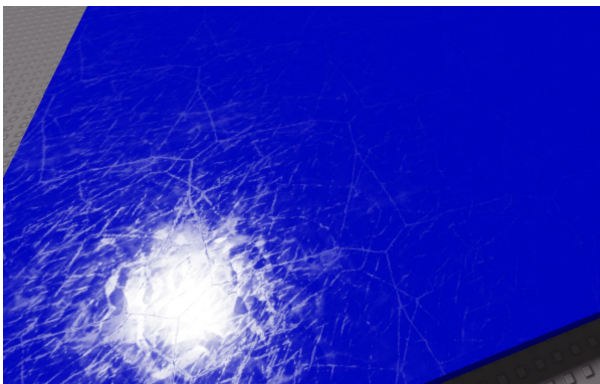
팀원 전체가 사망하게 되면 15초의 대기시간을 가지고 전원 부활한다.

오브젝트

빙판

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

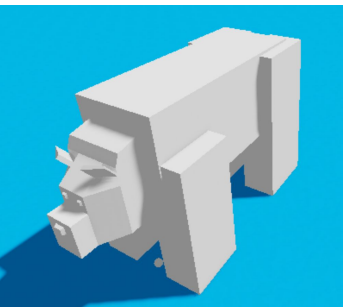
빙판의 종류에 따라 방향전환 불가능, 또는 좀더 가속된 빙판이 추가될수 있다.



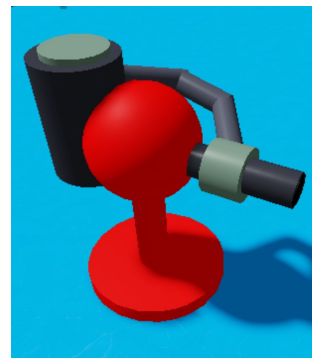
장애물

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

예시) 움직이는 장애물

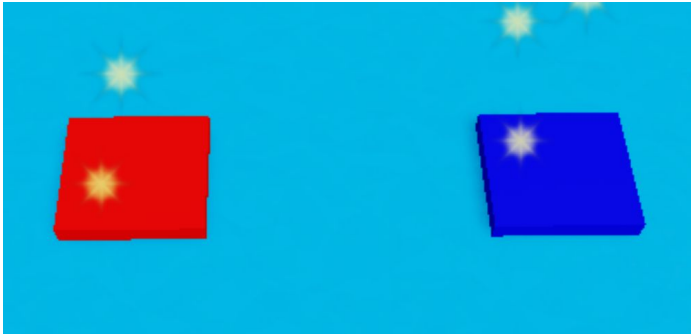


투사체를 발사하는 장애물



세이브 포인트

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



도착지점

녹색부분을 먼저 밟은 팀이 라운드에 승리한다.

