

# AWAKE

---



게임공학과  
1788004 김명준



# 목차

1. 컨셉
2. 게임 목표 및 설명
3. 사용 이미지
4. 게임 구성 요소
5. 게임 조작법

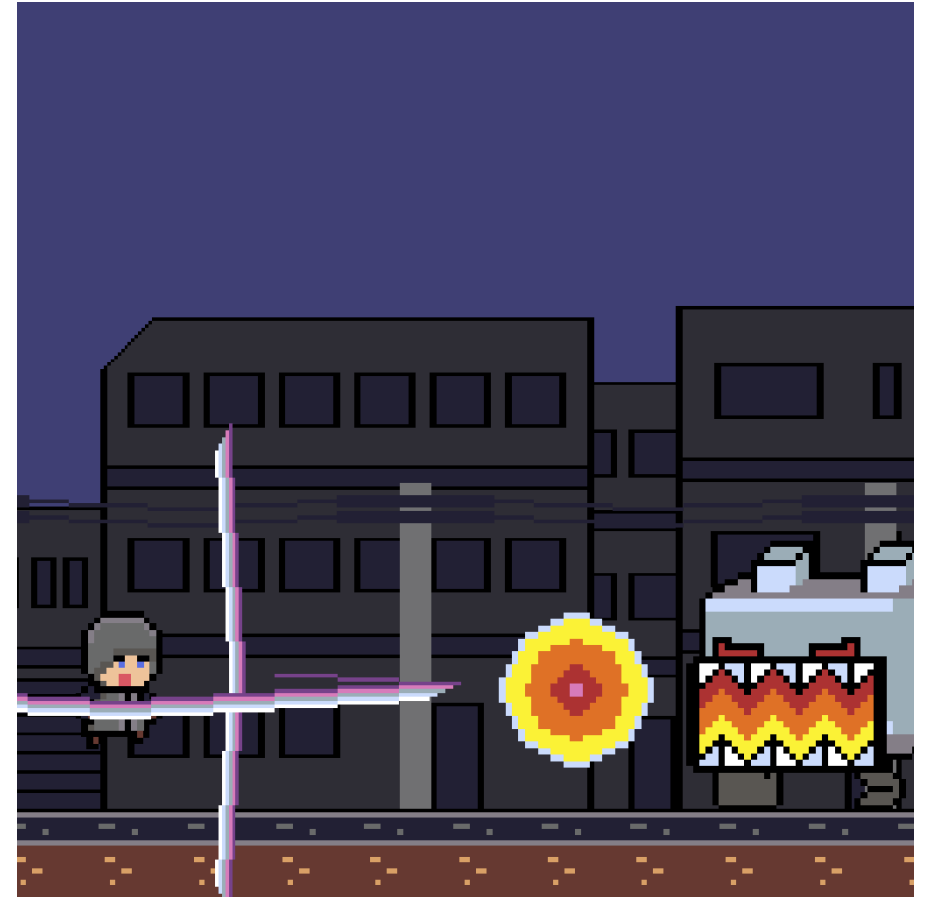
# 컨셉

## ◆ 초기 컨셉

- 메인 컨셉 : 선택 (Select)
- 서브 컨셉 : 픽셀, 전투, 스킬, 스테이지, 카르마

## ◆ 계획 축소로 인한 변경된 컨셉

- 메인 컨셉 : 픽셀
- 서브 컨셉 : 전투, 스킬



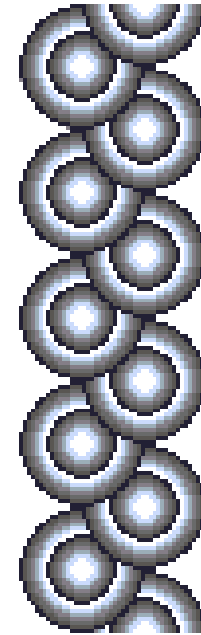
# 컨셉

- 게임에서 시각적으로 보이는 모든 것은 픽셀 !!!
- 최대한 에셋을 가지고 오지 않고 직접 만든 스프라이트 사용 (초록 몬스터는 골든 메탈 에셋 사용)
- 몬스터들이 서로 다른 패턴을 가지고 있어서 Player의 6가지 스킬을 활용하여 처치해야 한다

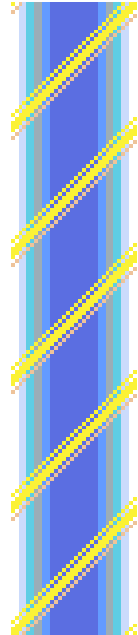


# 게임 목표 및 설명

- Room 이라는 공간에 들어가면 Room 의 좌우가 **벽**으로 막히고 해당 Room 에 몬스터가 생성된다.
- Room 안에 생성된 몬스터를 모두 처치하지 않으면 다음 Room 으로 넘어갈 수 있는 **경계**가 생성되지 않는다.
- 최종 Room 까지 도달해서 **보스**를 처치하는 것이 목표

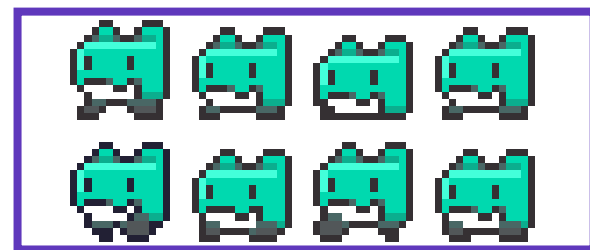
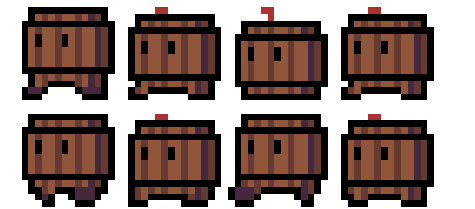
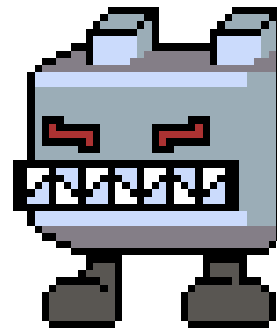
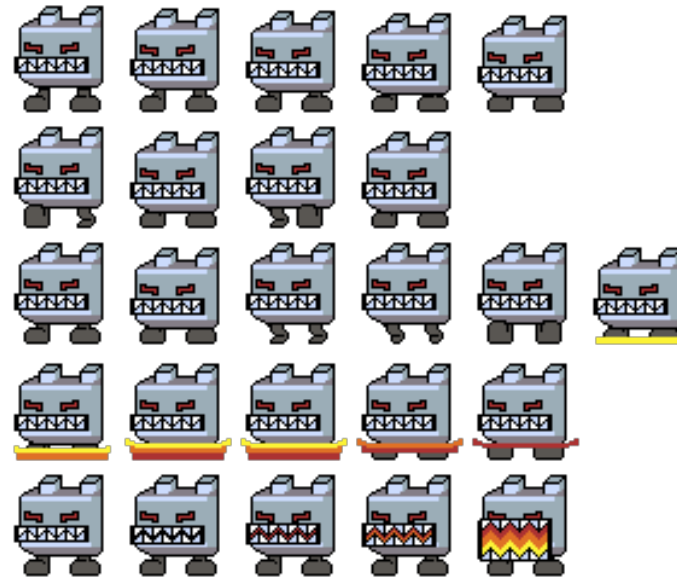


벽



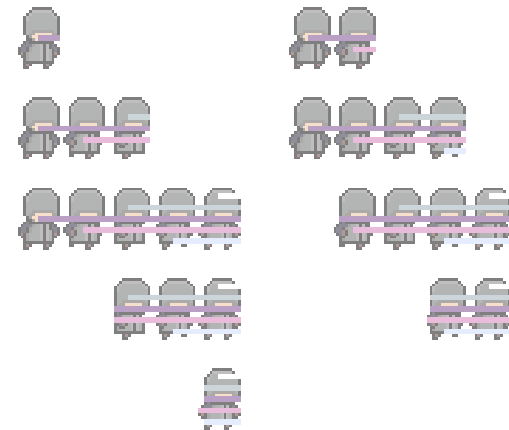
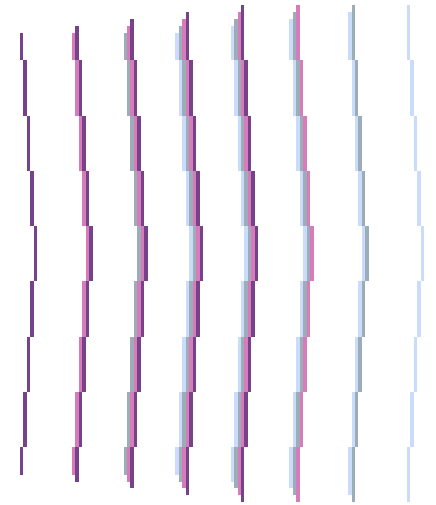
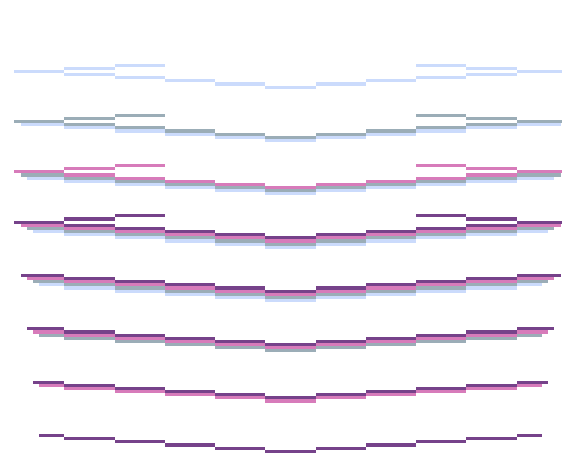
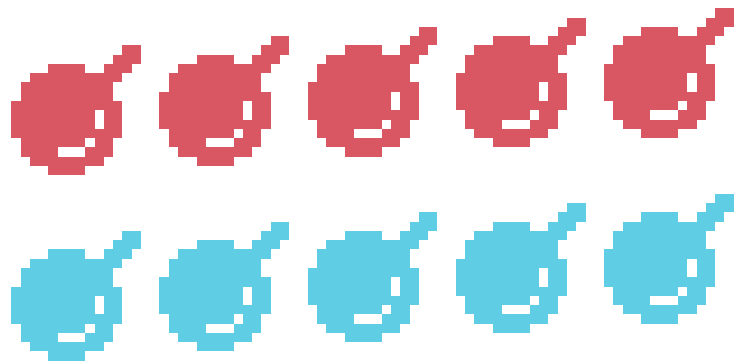
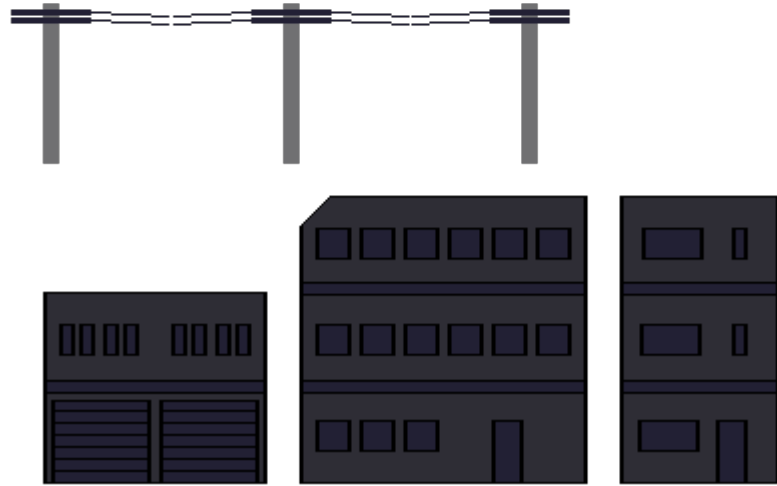
경계

# 사용 이미지



골든 메탈  
에셋 활용

# 사용 이미지



# 게임 구성 요소



AWAKE

Player HP  
바 Player  
MP 바



ENEMY : 0  
ROOM : 5 / 0

남은 적 표시  
Room 총 개수  
/ 현재 Room

Player Skill  
UI



Player 회복  
아이템  
아이콘 위에 숫자로  
보유량 확인 가능



# 게임 구성 요소



AWAKE

HP가 0이 될  
시 사망

MP가  
부족하면 스킬  
사용이 불가능



일정 거리 접근 시  
원거리 공격을  
하는 몬스터

접근 시 근접 공격을 하는 몬스터

일정 거리 접근 시  
돌진 공격을 하는  
몬스터

일반 적은 공격 시  
붉게 변한다

# 게임 요소

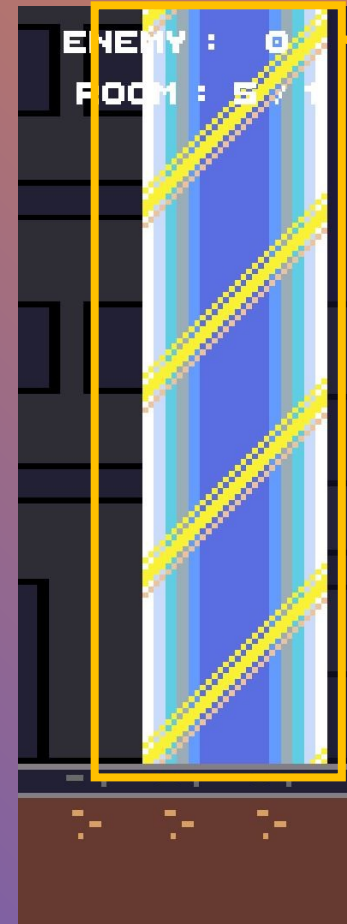


AWAKE

진행 방향 ( 오른쪽 ) 이  
아니거나 Room 에 적이 남아  
있으면 벽이 생겨서 지나갈 수  
없다



현재 Room 에 적이  
없으면 다음 Room  
으로 넘어가는 경계선  
생성



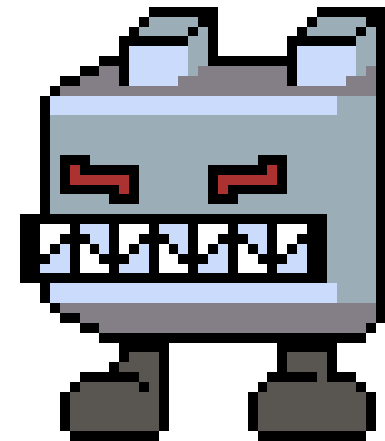
# 게임 요소

## ◆ 회복 아이템

- 빨간 회복 아이템은 HP, 푸른 회복 아이템은 MP 를 회복시켜준다.
- 회복 아이템은 몬스터를 처치 시 일정 확률로 떨어뜨린다.
- 빨간 회복 아이템이 푸른 회복 아이템이 등장할 확률보다 적다.
- HP 는 회복 아이템 없이는 회복이 안 되지만, MP 는 스킬을 사용하지 않은 상태로 일정 시간이 지나면 조금씩 회복된다.

## ◆ 몬스터

- 일반 몬스터는 패턴이 1 개, 보스는 패턴이 3 개가 있다.
- 보스 몬스터는 일반 몬스터보다 체력도 많고 강력한 공격을 보유



# 게임 조작법

## ◆ 이동

- A : 왼쪽으로 이동
- D : 오른쪽으로 이동

## ◆ 점프 (Space 바)

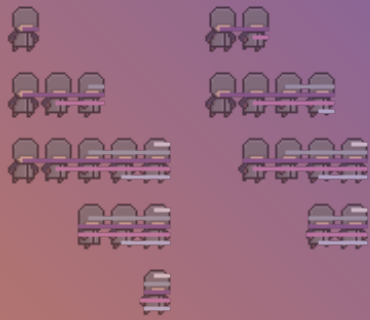
## ◆ 스킬 (Q, W, E, 1, 2, 3)

## ◆ 일반 공격 (Ctrl)



AWAKE

+



o



# 감사합니다.

