맵 기획서 : 공튀기기

**맵 종류 :** 3D 큐브형 맵

**하늘, 기상상황의 종류 :** 폐쇄형 공간 + 흑백으로만 표현하기 때문에

맵 천장은 검은색으로 표시, 기상상황도 마찬가지

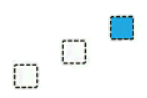
**게임 진행 방식 :**

바운스볼이나 공튀기기 같이 공은 혼자서 튀고있음

플레이어는 튀고있는 공을 조작하여 탈출구를 찾아서 나가야함

플레이어는 큐브 1층에서부터 시작하여 주변에 설치된 블록들을 밟고 목적지로 감

**큐브의 종류** : 미끄러지는 큐브, 탄성이 있는 큐브, 사라졌다 나타나는 것을 반복하는 큐브



미끄러지는 큐브 : 마찰력이 낮아서 플레이어가 블록위로 올라온 후 일정거리를 미끄러짐

탄성 있는 큐브 : 용수철이 있어서 더 높게 점프할 수 있게 함

사라졌다 나타나기를 반복하는 큐브 : 사라졌다 나타나기를 일정한 주기로 반복함

