맵 컨셉

- 맵 컨셉

: 수백 년 동안 탑의 마력에 영향을 받은 몬스터들이 각 층에 맞게 나온다.

: 특수한 층 이외에는 층의 퀘스트를 클리어하지 않아도 다음 층으로 진행이 가능하다.

: 각 층에는 층의 컨셉에 맞는 스토리 단서가 나온다. (확률)

: 층의 모든 몬스터를 처치할 경우 비밀의 방이 열린다. (확률)

:

1. 연구실

- 생체 실험 몬스터들이 나온다.

-

2. 실험실

-

3. 서재

- 책을 통해 지식을 얻을 수 있다.

- 책에 있는 메모를 통해 기억을 얻을 수 있다.

4. 감옥

-

5. 창고

- 각종 아이템들이 들어있다.

6. 성당

-

7. 침실

- 체력회복

8. 황금의 방

- 각 층을 돌아다니다가 얻은 열쇠를 이용해 아이템을 얻을 수 있다.

9. 던전

- 몬스터만 나오는 층. 위로 올라갈수록 더 많은 방이 있다.

10. 폐허

-

11. 비밀의 방

- 층의 특수한 퀘스트를 깨면 갈 수 있다.

- 스토리에 대한 중요한 단서가 퍼즐로 숨겨져 있는 곳.

12. 주방

- 조리대에서 요리가 가능하다.

- 조리대 : 특정한 재료들을 넣어서 만들면 요리가 완성된다.

-

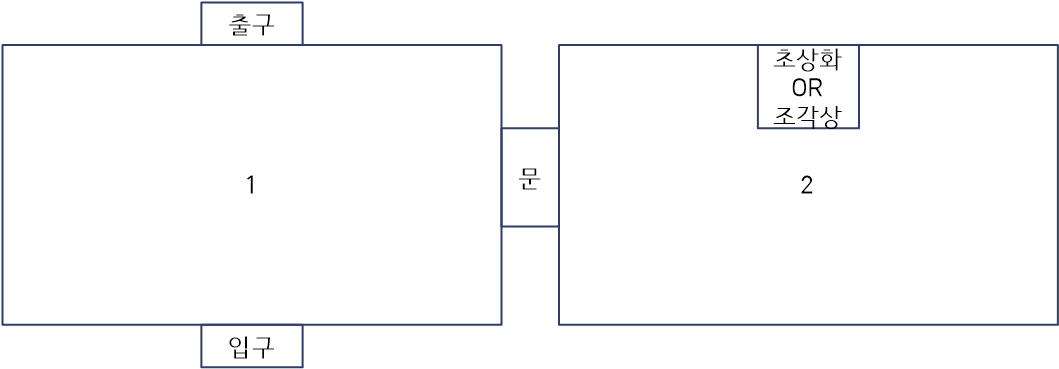
13. 엘리베이터(?)

- 랜덤한 층에 존재한다.

- 엘리베이터가 존재하는 방문했던 층에 다시 방문이 가능하다.

- 이곳에 있는 아이템들은 그대로 다음 방문 시에도 존재한다.

1층 : 방탈출 형식.



- 맵1 의 출구는 처음에 잠겨있다. 맵2의 이벤트를 해결하면 그때 열린다.

-

2층 : 던전

- 방 1 : 일눈이, 쥐

- 방 2 : 일눈이, 쥐

3층 : 창고

- 방 1 : 일눈이, 쥐

- 방 2 : 무기, 방어구를 획득

4층 : 온실

- 식물형 몬스터

- 대화 이벤트.

5층 : 주방

- 남은 식재료로 요리

-

6층 : 던전

- 방 1 : 일눈이, 이눈이, 쥐

- 방 2 : 일눈이, 이눈이, 쥐

- 방 3 : 오눈이의 방 : 아이템 구매 가능.

7층 : 목욕탕

- 몬스터 이벤트 : 주인공이 만들었던 몬스터 ‘OO’은 오랜세월이 지나 목욕탕을 지키라는 주인공의 명령만 기억하고 나머지 기억은 모두 잊어버렸다. 주인공을 보고 무언가 기억을 해낼거 같았지만 실패하고, 주인공에게 목욕탕 청소 퀘스트를 준다.

전투 선택시 – 몬스터 처치시 요리재료 획득

퀘스트 선택시 – 나중에 주인공의 스토리 진행도가 일정수치 이상일 때 다시 돌아오면 몬스터가 주인공을 기억하고 스토리 단서를 준다.

8층 : 침실

- 체력회복

9층 : 연구실

- 미니게임으로 포션 획득

10층 : 백눈이의 방

- 보스방