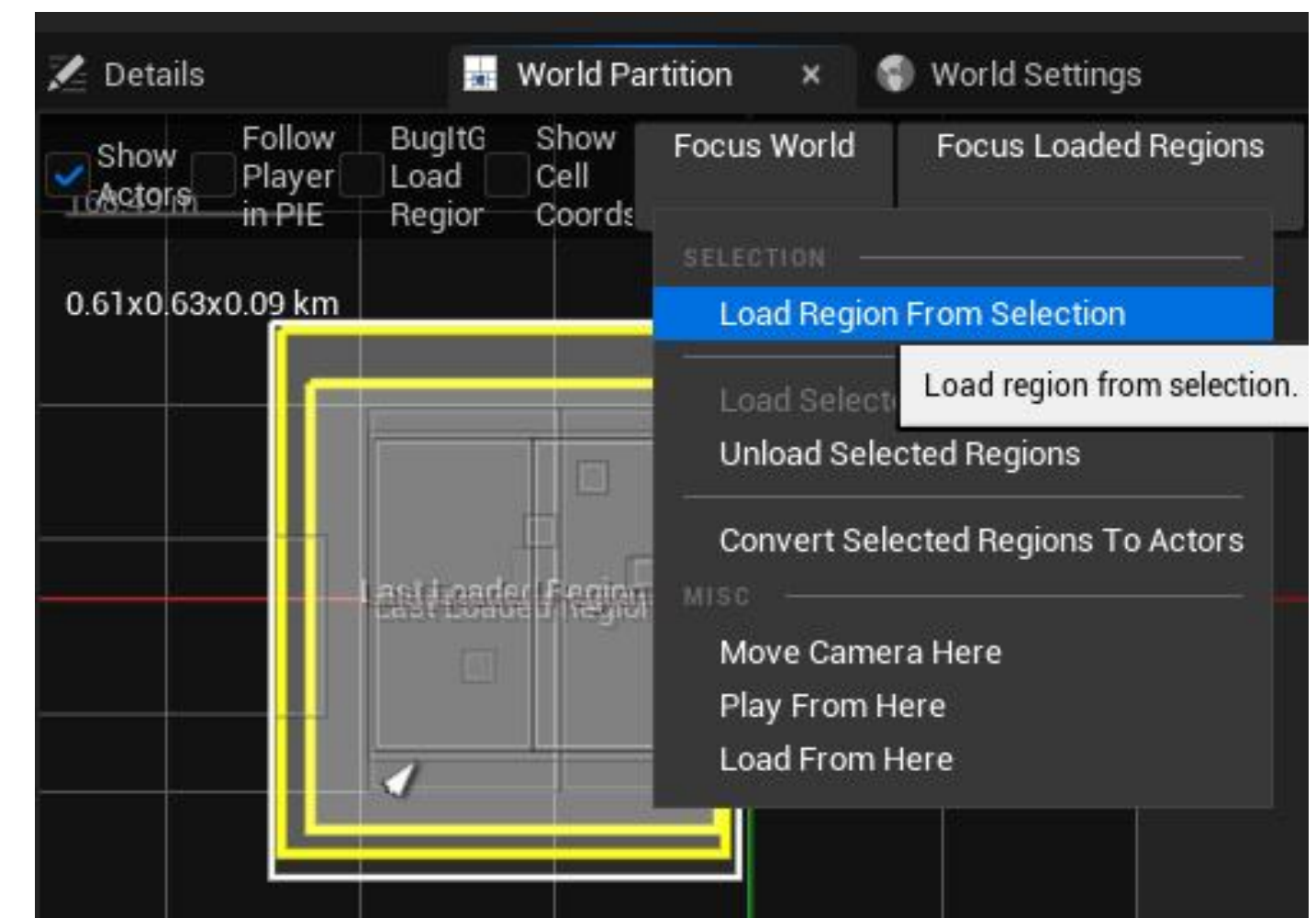


## 맵 확인 관련한 간단 설명

- 여태 제작한 맵 Develop 브랜치에 올려두었습니다.  
Map 폴더의 MinjiTestLevel에서 확인 가능합니다.
- 원기둥형 건물은 콜리전이 안 들어가 있으니, 플레이 말고 뷰포트로만 확인해주세요
- 텍스처 넣은 후 하나의 메시로 묶어서 블루프린트 플랫폼 액터에 넣을 예정인 몇몇 오브젝트는 아직 기믹 연결 안 해줬으니 참고해주세요
- 레벨 열었는데 아무것도 안 보일 경우,  
월드 파티션 → 맵 있는 부분 드래그 → 우클릭 후  
Load Region From Selection (선택에서 영역 로드) 클릭





# 1. 레퍼런스 지형 선정

덴마크의 Fyn Power Station





## 2. 레퍼런스 지형 선정 사유

PJE 맵의 중요 요소 →	필요 사항 →	Fyn Power Station
시계탑	지형 어디에서든 보이는 거대하고 긴 POI	발전소 타워
장난감 사각 블록 컨셉	육면체 블록 위주의 건물 배치	육면체 건물 다수
원 중심에 랜드마크 위치, 반원 아래 부분에 맵 구성	랜드마크 아래쪽에 맵 구성	랜드마크를 기점으로 직선 구분선 有 아래쪽에 건물 多
장난감 블록 내부 진입 불가	건물 내부 진입 X → 건물 옥상 활용 多	건물 옥상에 구조물 多 -> 건물 외부 꾸밈에 용이
전장 3-4개	전장이 될 만한 지형 3-4개	건물이 모인 큰 지형 3-4개

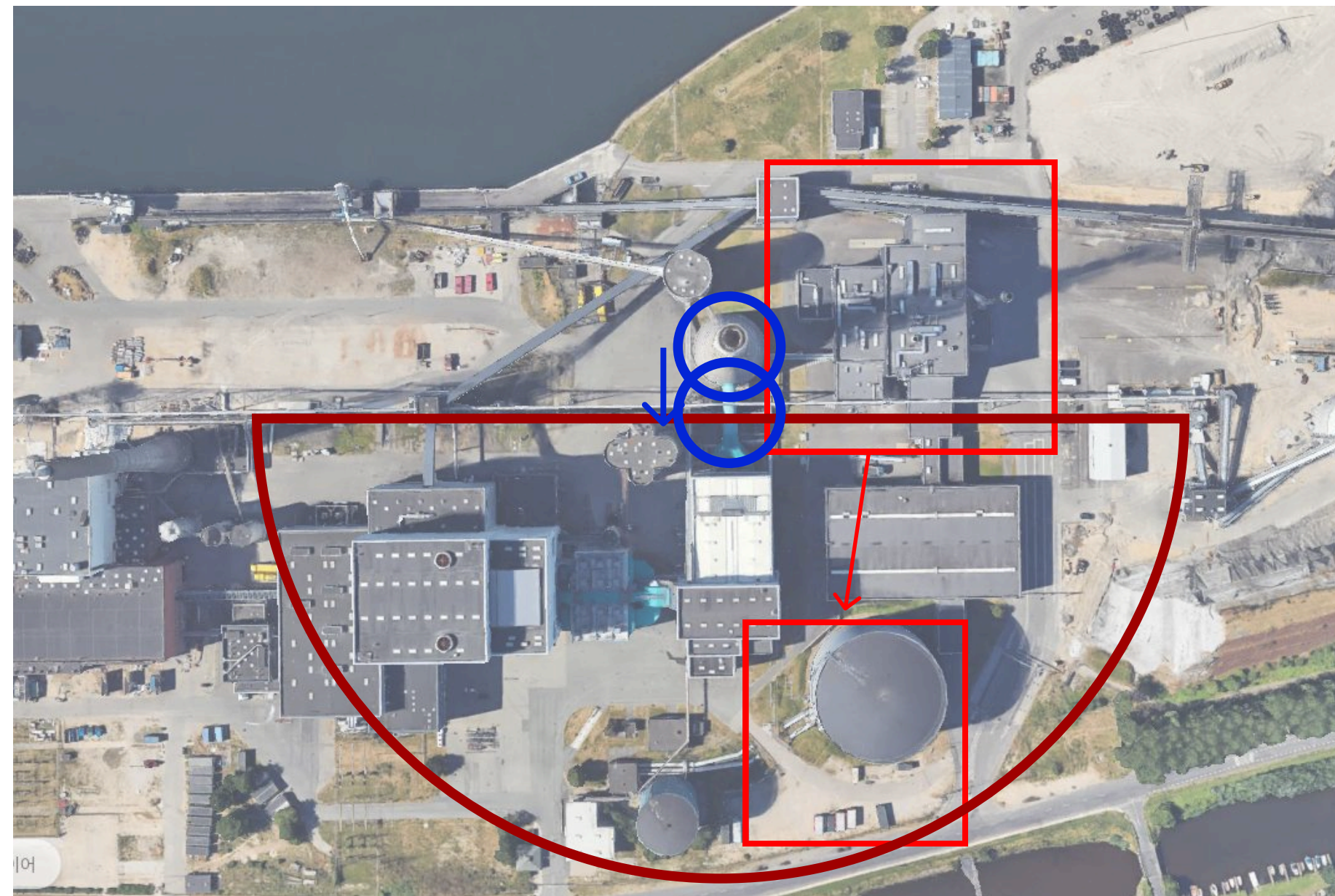


### 3. 평면도 초안 제작

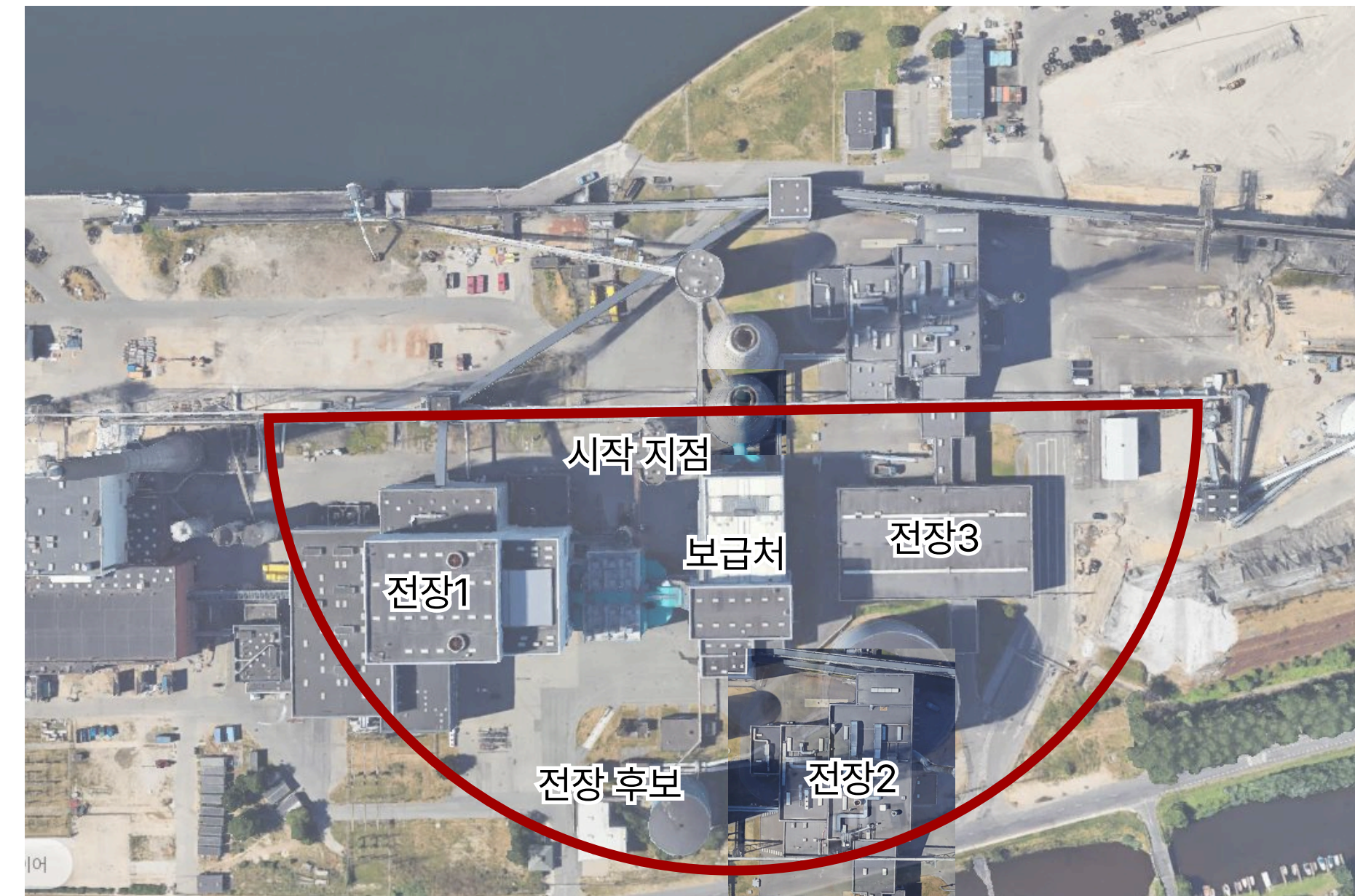
#### 1) 기획 의도에 맞게 기존 지형 조정

- 랜드마크 위치 조정
- 우측 하단 원형 건물 -> 우측 상단 건물로 변경

기본적인 플레이흐름  
튜토리얼 - 전장1 - 보급(휴식) - 전장2 - 휴식 - 전장3



조정 사항



조정 후



### 3. 평면도 초안 제작


★ ★ ★ ★ 열쇠

— — — — 문 (조용하는 열쇠와 문은 같은 색상)


 이동 불가능한 지역

 계단

 경사로

 원통굴리기 가능 지형


 시계탑


 이동기믹 (버튼, 레버)

 이동기믹으로 움직이는 지형

 점화 손잡이

 점화 손잡이 기믹으로 움직이는 지형

 영사기 (파괴대상)

 그림자 제조화면 (리젠위치)


 1층

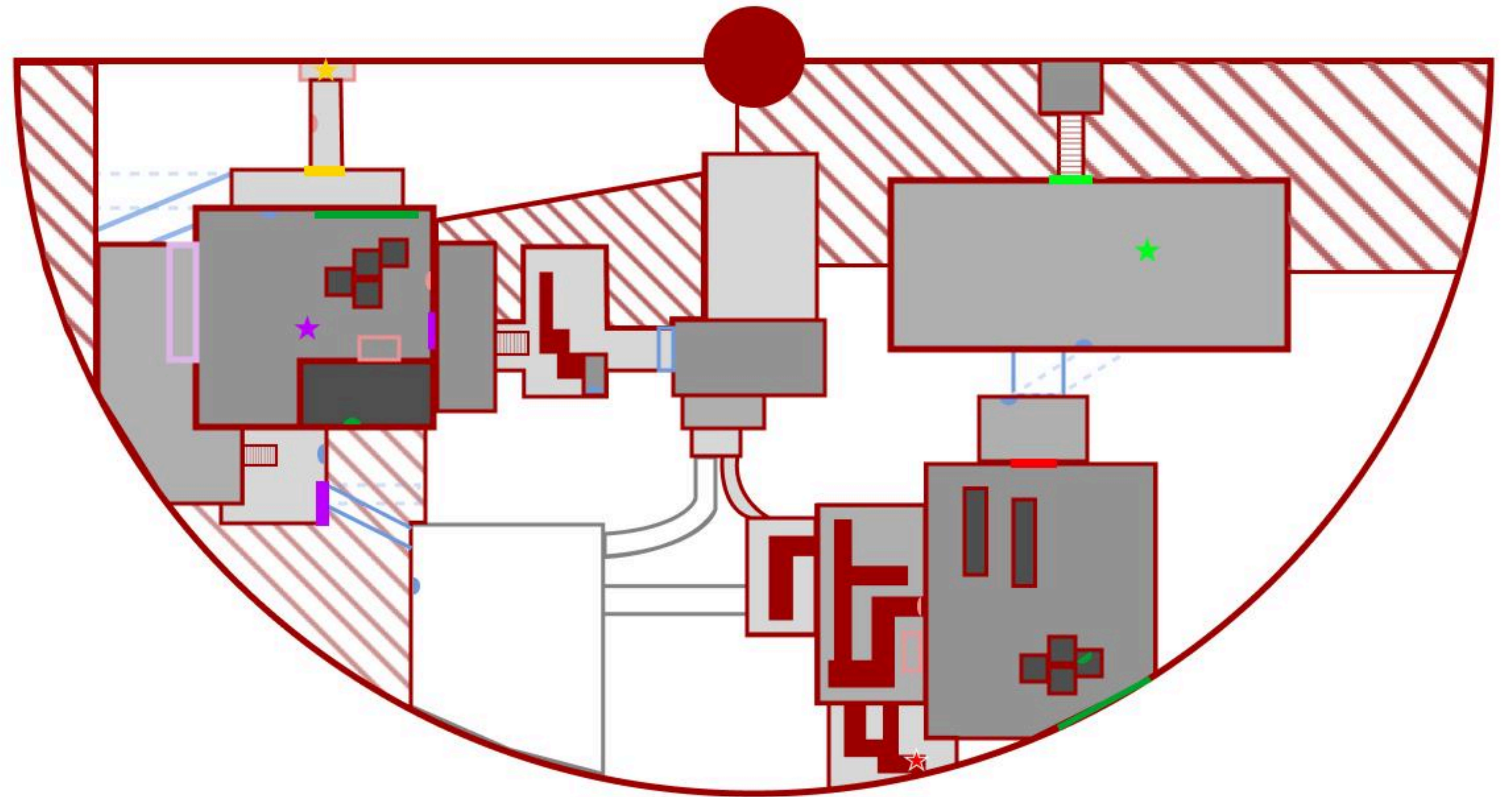
 2층

 3층

 4층

 5층

 미확정 지역 (플레이 테스트 후  
소요시간에 따라 추가/삭제 조정)



## 4. 메인 기획자의 피드백 전달 및 수정사항

제작한 평면도 초안 바탕으로 메인 기획자의 의도에 적합한지 논의

	피드백	피드백 바탕으로 수정 사항 정리
1	게임 플레이의 시작과 끝을 시계탑으로 고정	기존의 스테이지 종료 지점을 시계탑으로 조정
2	기믹 다양화 제안	- 버튼/기믹이 1:n 대응 가능하도록 응용 - 하나의 레버로 다른 각도의 플랫폼 동시에 조정하도록 응용
3	전장1의 그림자 영사기가 쏘는 빛이 플레이어에게 가려지지 않도록 조정	전장1의 그림자 영사기와 그림자 제조화면 위치 조정
4	전장3에서 그림자C와의 전투 전, 그림자C의 위험성을 인지할 수 있도록 조정	고저차를 이용해 전장3 도달 전 그림자C 확인 가능

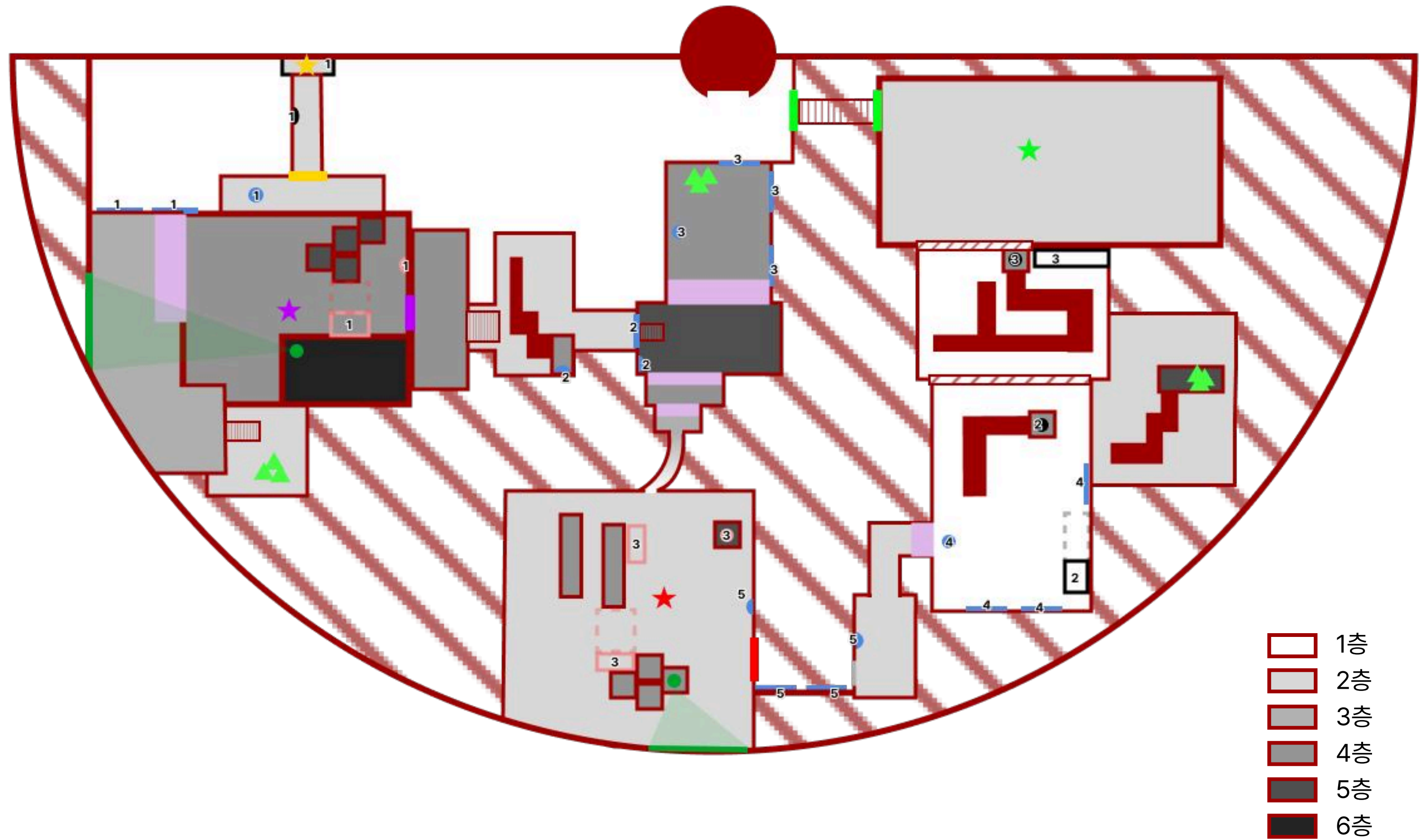
+이외에도 전장2/보급처에 기믹 추가, 점화손잡이 기믹 배치 세부 조정, 여분전장 삭제  
튜토-전장-휴식-전장-휴식-전장의 구성을 위해 전장2와 보급처2의 위치 조정



▲ 아이템 밀집지역  
 ★ ☆ ★ ☆ 열쇠  
 — — — — 문 (조음하는 열쇠와 문은 같은 색상)

▨ 이동 불가능한 지역  
 ▤ 계단  
 ▭ 경사로  
 ■ 원통굴리기 가능 지형  
 ● 시계탑

● 버튼 기믹  
 □ 이동기믹으로 움직이는 지형  
 ● 점화 손잡이 기믹  
 — 점화 손잡이 기믹으로 움직이는 지형  
 ● 레버 기믹  
 □ 레버 기믹으로 움직이는 지형  
 ● 영사기 (파괴대상)  
 — 그림자 제조화면 (리젠위치)



□ 1층  
 □ 2층  
 □ 3층  
 □ 4층  
 □ 5층  
 □ 6층

## 6. 평면도 세부 (1) - 튜토리얼

### 1) 튜토리얼

- 기본 조작 & 기초 기믹 안내

#### ① 시작지점 (시계탑)

#### ② 레버 기믹1

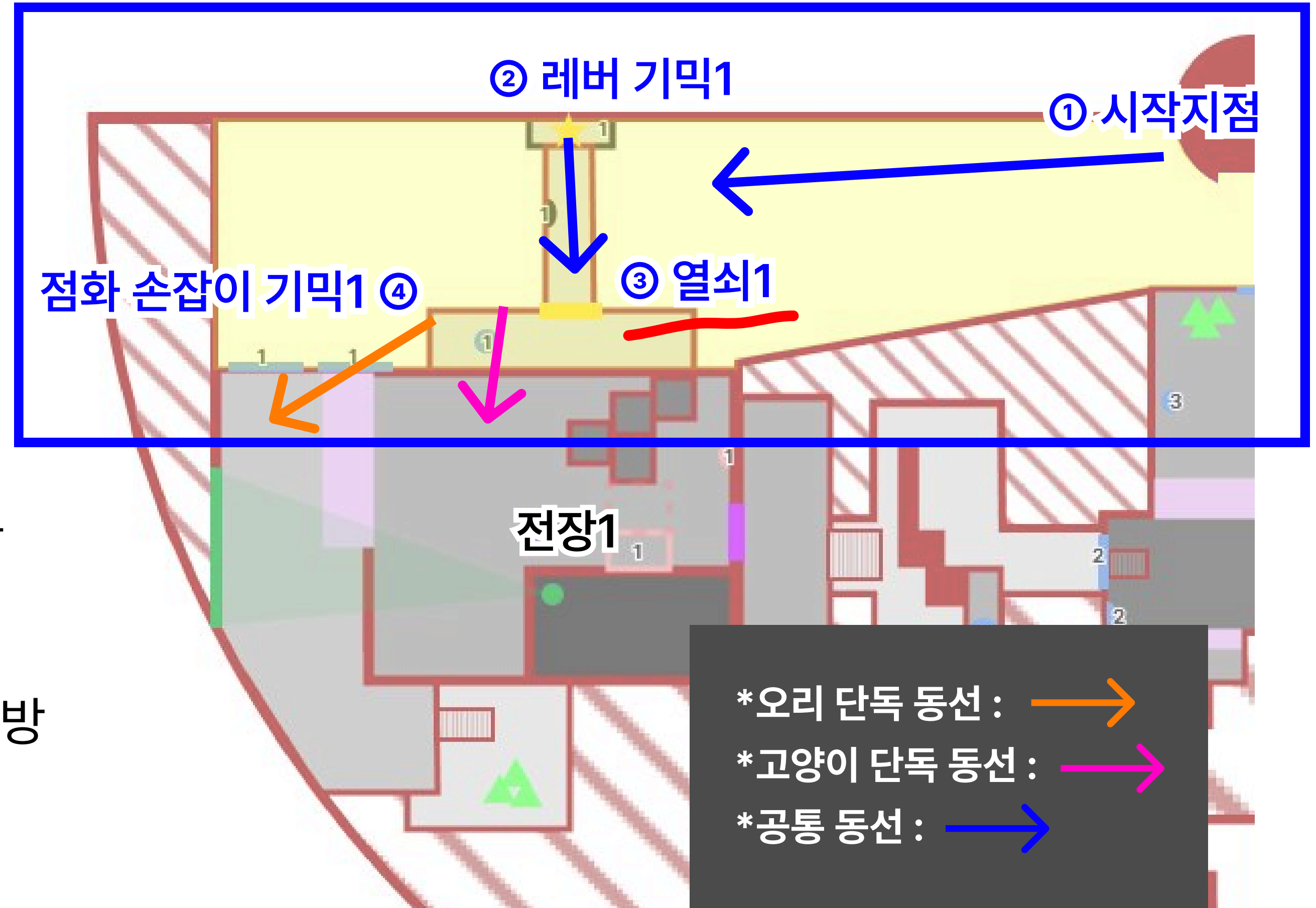
: 고양이는 점프하여 ②로 바로 이동,  
②에 도달한 고양이가 기믹 작동하여 오리 이동

#### ③ 열쇠-문 기믹1

: ②에 도달한 오리가 열쇠 획득하여 닫힌 문 개방

#### ④ 점화 손잡이 기믹1

: 고양이는 점프하여 전장1로 바로 이동,  
전장1에 도달한 고양이가 기믹 작동하여 오리 이동





## 6. 평면도 초안 세부 (2) - 전장1

### 2) 전장1

- 그림자A와 전투, 낮은 난이도

⑤ 그림자 제조기 1 (몬스터 리젠 위치)

⑥ 버튼 기믹1

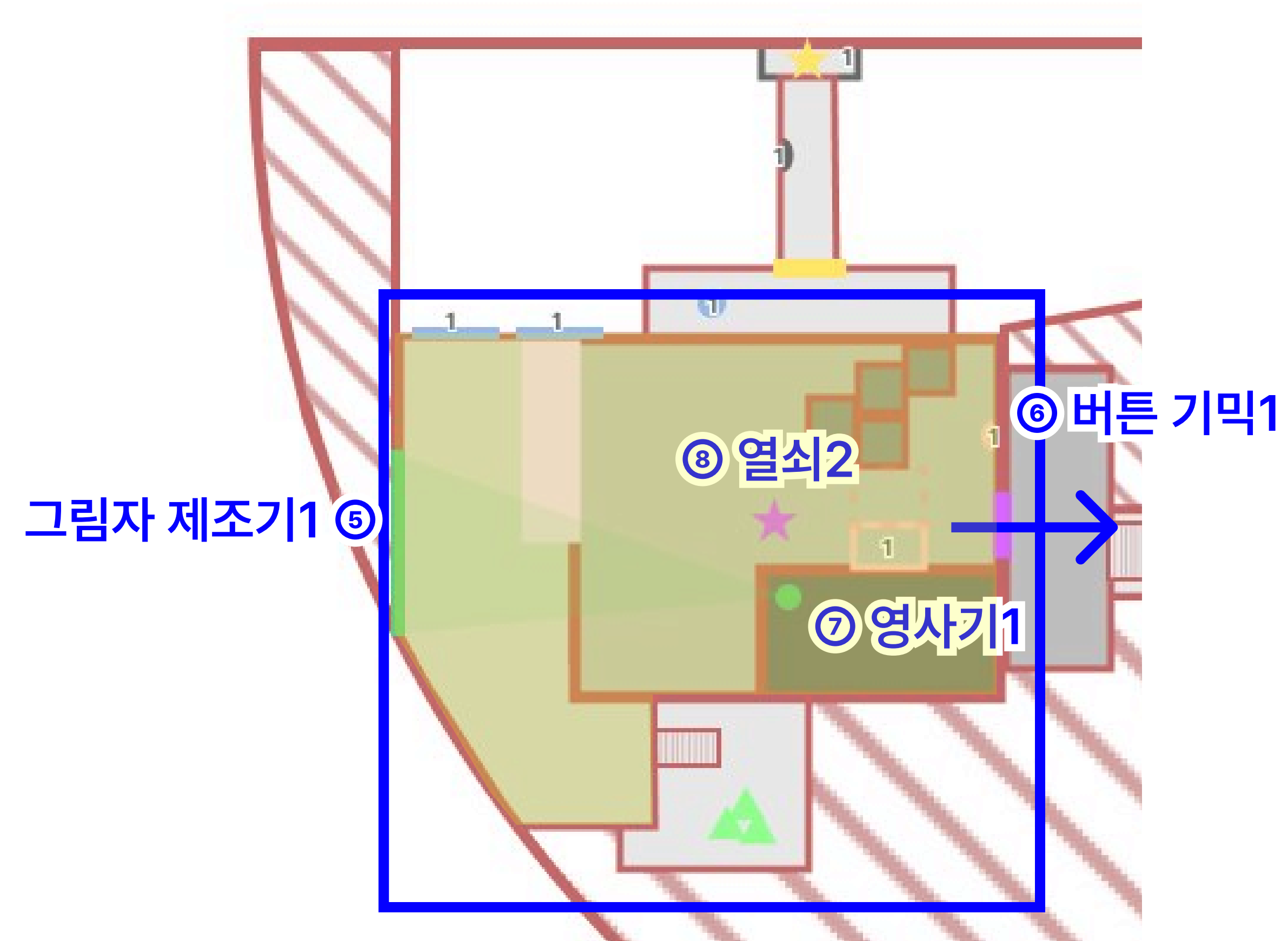
: 오리가 해당 기믹을 작동,  
고양이가 해당 기믹을 사용해 ⑦로 접근 가능

⑦ 그림자 제조 영사기 1 (파괴 시 몬스터 리젠 중단)

: ⑥을 이용해 도달한 고양이가 영사기 파괴 가능

⑧ 열쇠-문 기믹2

: 몬스터 전부 처치+그림자 제조기 파괴 시 해당 위치에 열쇠 리젠





## 6. 평면도 초안 세부 (3) - 휴식/보급처1

### 3) 보급처

- 기믹 해결 시 아이템 수급 (강제X)

#### ㉟ 원통 굴리기 기믹1 + 점화 손잡이 기믹2

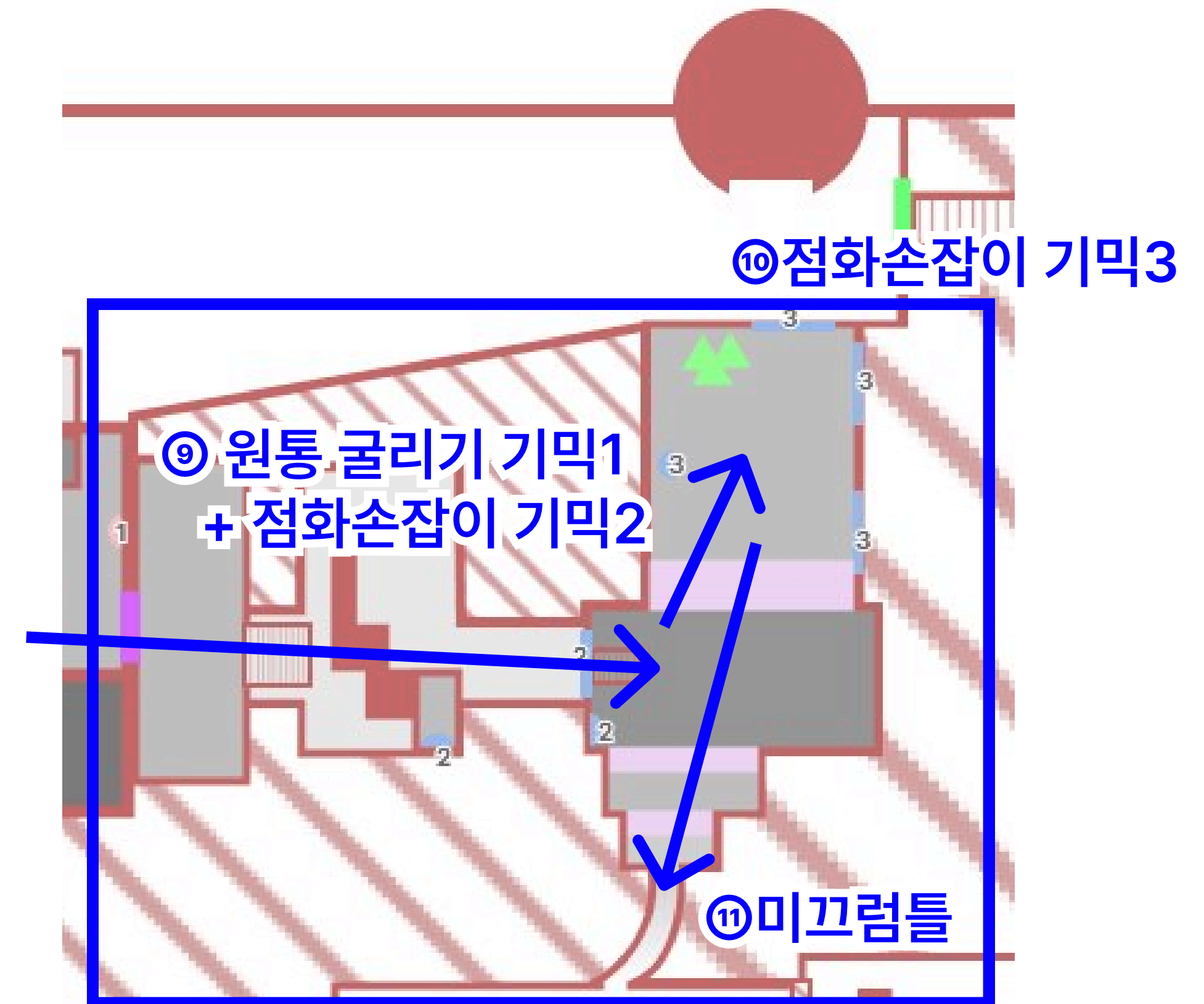
: 원통 굴리기로 고양이가 점화 손잡이에 접근 가능  
이후 고양이가 점화 손잡이 작동하여 오리가 뒤따라 이동

#### ㊱ 점화손잡이 기믹3

: 해당 기믹 사용하여 오리가 아이템 수급 가능

#### ㊱ 미끄럼틀

: 미끄럼틀 탄 이후에는 이전 지형으로 복귀 불가





## 6. 평면도 초안 세부 (4) - 전장2

영사기 위치 / 버튼 위치 조정

### 4) 전장2

- 그림자B&C와 전투, 중간 난이도

#### ⑫ 버튼 기믹 2

: 해당 위치에 점프해 도달한 고양이가 기믹 작동,  
오리가 플랫폼 탑승하여 이동

#### ⑬ 그림자 제조 영사기 2 (파괴 시 몬스터 리젠 중단)

: ⑫을 사용해 도달한 오리가 영사기 파괴 가능

#### ⑭ 열쇠-문 기믹3

: 몬스터 전부 처치+그림자 제조기 파괴 시 해당 위치에 열쇠 리젠





## 6. 평면도 초안 세부 (5) - 휴식/보급처2

## 5) 보급처2

- 기믹 해결 시 전장3으로 이동 가능&아이템 수급

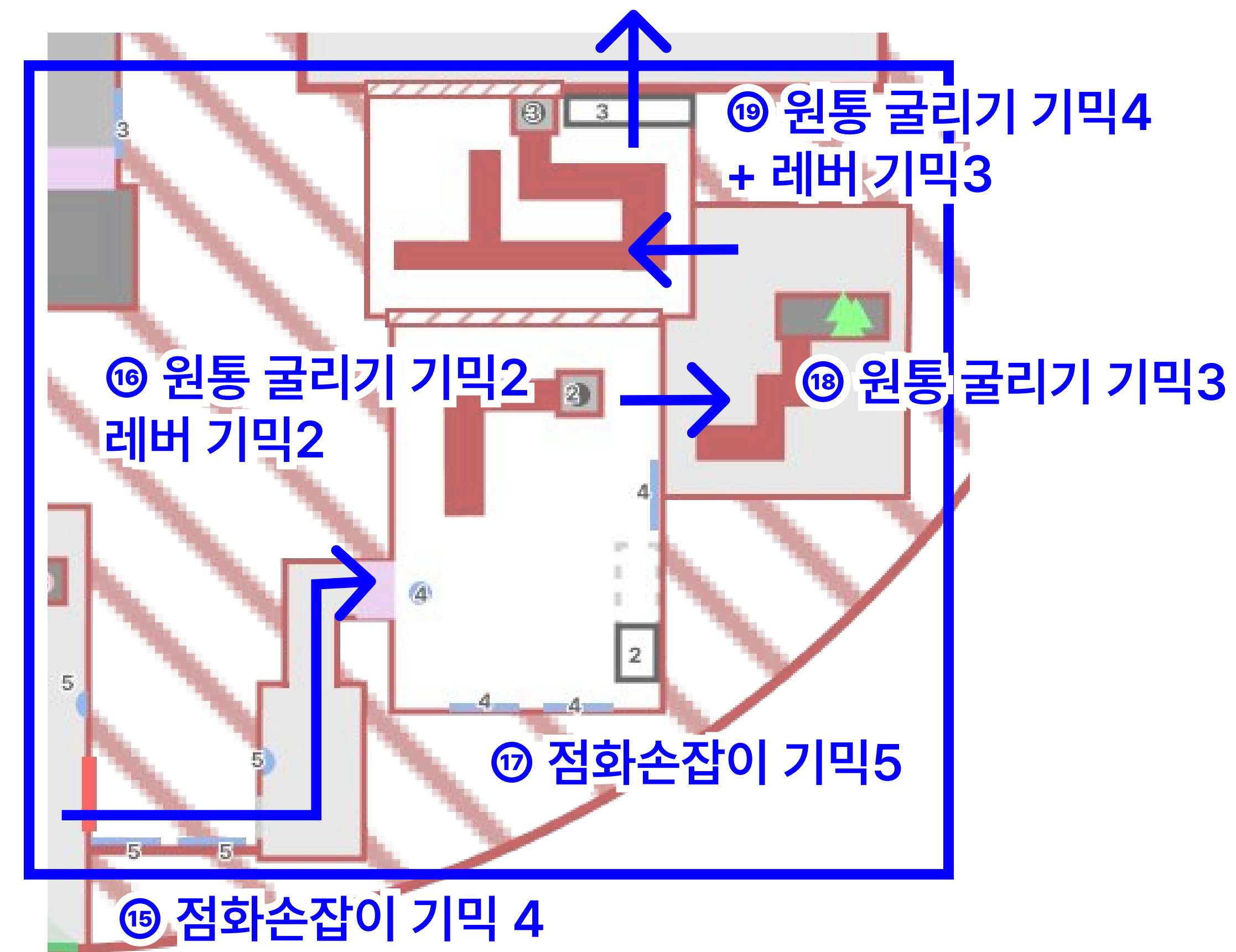
⑮ 점화 손잡이 기믹 4  
: 해당 기믹 사용하여 이동

⑮ 원통 굴리기 기믹 2 + 레버 기믹 2  
: 원통 굴리기 기믹 사용하여 레버 기믹 작동

⑰ 점화 손잡이 기믹 5  
: 레버 기믹 2 작동 후 해당 기믹 작동하여 이동 가능

**⑮ 원통 굴리기 기믹 3**  
: 해당 기믹 사용하여 아이템 수급

**⑮ 원통 굴리기 기믹 4 + 레버 기믹 3**  
: 원통 굴리기 기믹 사용하여 레버 기믹 작동





## 6. 평면도 초안 세부 (6) - 전장3

### 6) 전장3

- 그림자C와 전투, 적당히 높은 난이도

#### ㉔ 열쇠-문 기믹4

: 몬스터 전부 처치+그림자 제조기 파괴 시  
해당 위치에 열쇠 리젠  
이후 최종 도달 지점인 시계탑으로 복귀

