

<꿈의 왕국 : 영원한 보금자리>

STAGE SYSTEM

스테이지 시스템 기획서

TEAM Not Same

작성자 : 남혜림

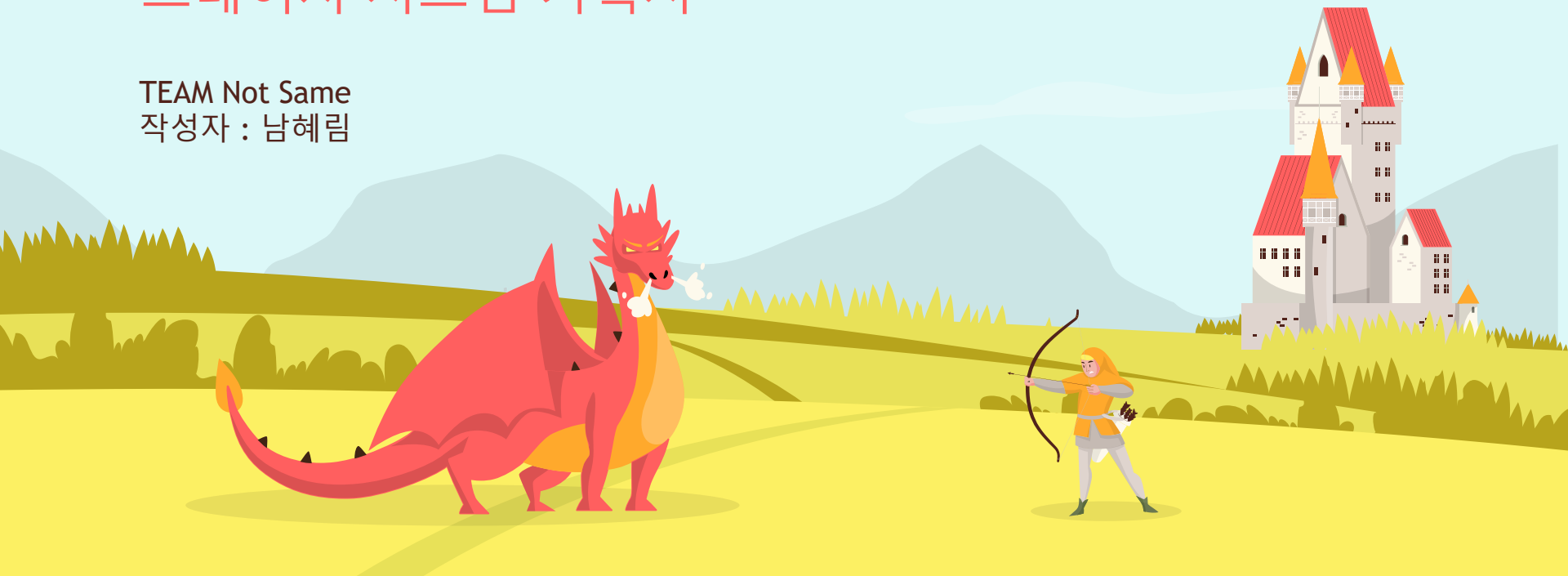


Table of contents

01

개요

스테이지의 정의와 목적

02

스테이지 구성 요소

스테이지 구조도

03

동작 원리

FlowChart & UI



01 개요



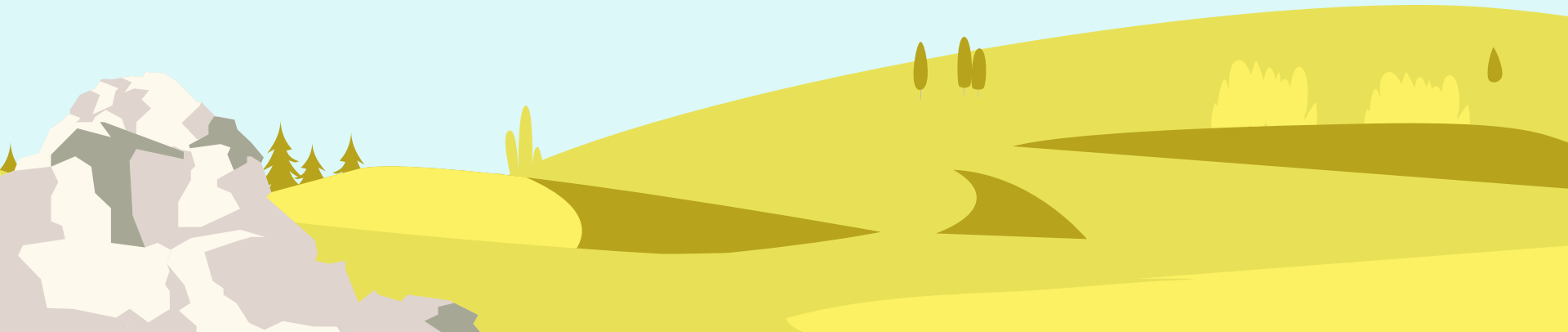
스태이지(레벨)이란?

구성단위.
일반적으로 하나의 스테이지에 한 개 이상의 목표 존재,
이러한 목표들을 달성하면 다음 스테이지로 이동 가능



목적

현재 게임 진행도 인지,
플레이어가 단계적인 성취감을 느낄 수 있도록 유도





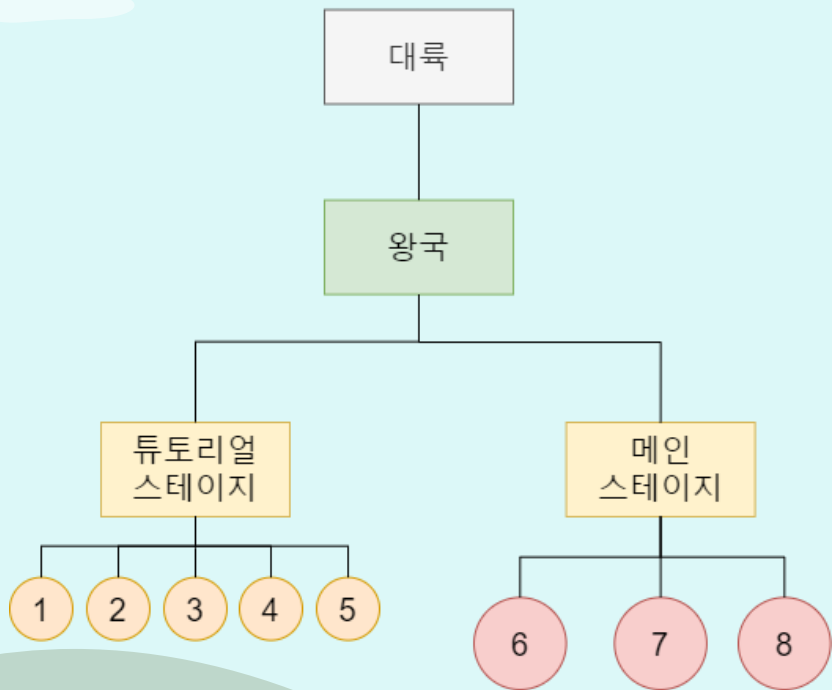
02

스테이지 구성 요소

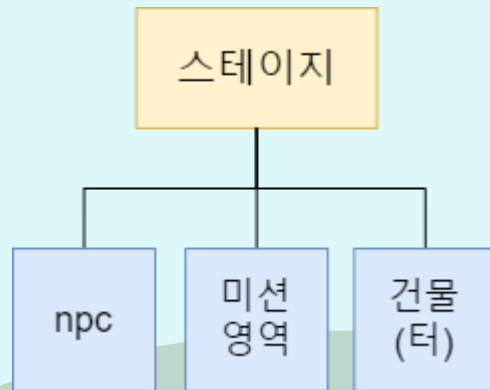




GAME



STAGE





STAGE

	1	2	3	4	5	6	7	8
npc	나무꾼	낙시꾼	농부	광부	사냥꾼	1~5 모든 npc	1~5 모든 npc	1~5 모든 npc
미션 영역	전체 맵	전체 맵	전체 맵	전체 맵	전체 맵	각 구역 +광산 사냥터 낙시터	각 구역 +광산 사냥터 낙시터	각 구역 +광산 사냥터 낙시터 +복합 제 작대
건물	나무꾼의 집	낙시꾼의 집	농부의 집	광부의 집	사냥꾼의 집	npc 건물 5	npc 상가 5 +복합건 물 3	시장1 +복합건 물3 +복합건 물2 +성



03

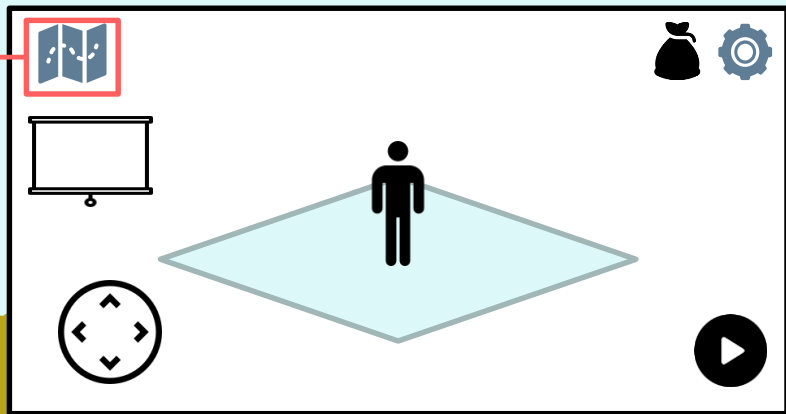
스테이지 동작 원리



03 스테이지 동작 원리

1) 스테이지 진입 방법 UI

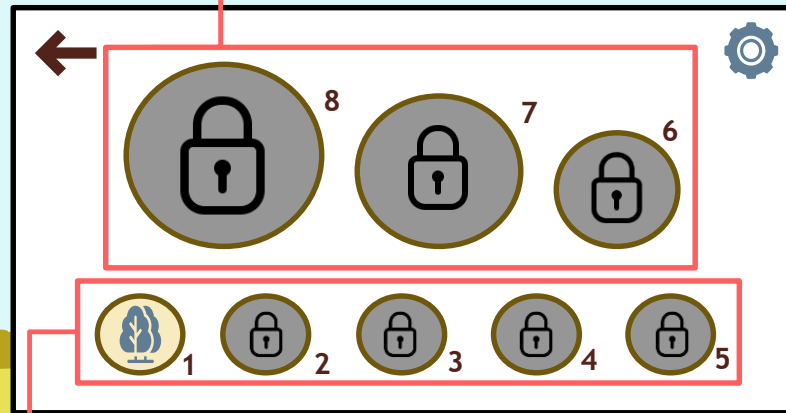
→ 맵 아이콘 : 클릭 시 스테이지 UI 오픈



유저 플레이 화면

스테이지 UI :
스테이지 진행도에 따라 순차적으로 맵 플레이 가능

→ 메인 스테이지



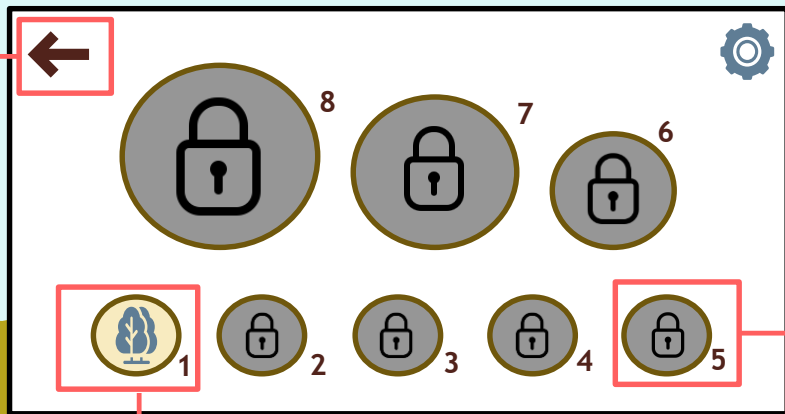
→ 튜토리얼 스테이지

03 스테이지 동작 원리

1) 스테이지 진입 방법 UI

<왕국 내부 스테이지>

클릭 시 상위 단위(왕국) 맵으로 이동



클릭 시 해당 스테이지로 이동

(잠금)클릭 시 해당 스테이지로 이동 불가능

<왕국 단위 스테이지>

클릭 시 현재 진행중이던 맵으로 이동

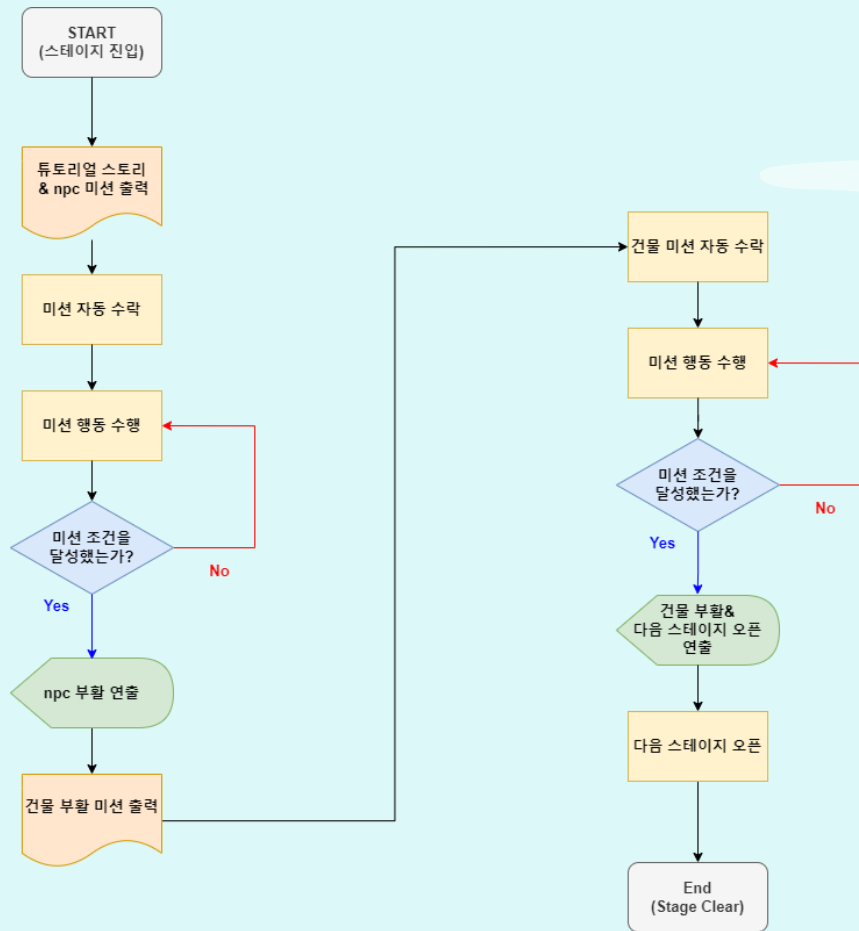


클릭 시 해당 스테이지 하위 단위
(왕국 내부) 맵으로 이동

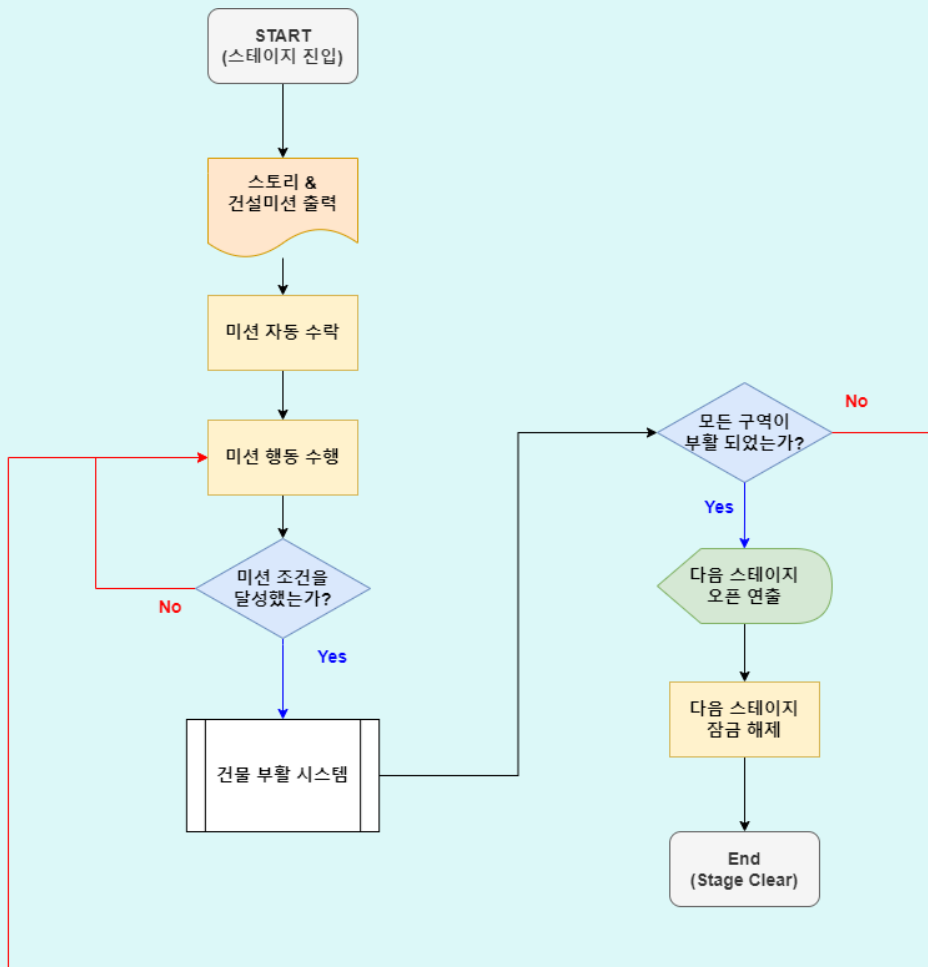
(잠금)클릭 시 해당 스테이지로 이동 불가능

03 스테이지 동작 원리

2) 튜토리얼 스테이지(1~5) 클리어 플로우차트



3) 메인 스테이지(6~8) 클리어 플로우차트



THANK YOU

