

# 코드 마스터 컨셉 기획서

최초 작성일	2018-09-09	
수정일	2018-09-13	제작 일정 추가
작성자	최기석	

## 1. 게임의 기본 설정

1. 게임 제목
  1. 한글 이름 : 코드 마스터
  2. 영문 이름 : Code Master
2. 게임 장르
  1. 전략 보드 게임
3. 게임의 기본 컨셉
  1. 보드 게임 + 코딩 교육
4. 게임 플레이 대상
  1. 7세 이상 남녀
  2. 전략적 보드 게임을 좋아하는 사람
  3. 코딩 교육에 관심이 있는 부모

## 2. 게임 설명

1. 게임의 구성
  1. 게임의 맵은 다음과 같이 구성된다.
    1. 게임 맵
    2. 명령을 올릴 수 있는 스크롤
  2. 게임 오브젝트의 구성
    1. 아바타
    2. 골인
    3. 다이아몬드
    4. 명령어
  3. 게임의 목적
    1. 아바타를 골인 지점까지 이동해야 한다.
    2. 게임 맵 위에 다이아몬드가 있는 경우 모두 획득해야 한다.
    3. 하나의 스테이지를 클리어하면 다음 스테이지가 시작된다.
  4. 게임의 조작
    1. 유저는 스크롤 위에 명령어를 올린다.
    2. 명령어는 크게 다음의 타입으로 구분된다.
      1. 이동 코멘드
        1. 파란색 라인 이동
        2. 빨간색 라인 이동
        3. 초록색 라인 이동
      2. 조건 코멘드
        1. 현재 다이아몬드를 획득한 개수의 비교
        2. 현재 칸에 존재하는 몬스터의 종류 비교
    3. 명령어를 스크롤에 올릴 때는 명령어의 타입에 맞도록 올려야 한다.
      1. 이동 코멘드를 올릴 수 있는 스크롤에는 이동 코멘드만 올릴 수 있다.
      2. 조건 코멘드를 올릴 수 있는 스크롤에는 조건 코멘드만 올릴 수 있다.
    4. 명령어는 한 번에 하나씩 수행하며 해당 명령에 따라 게임 맵 위 아바타가 이동한다.
    5. 모든 명령어를 마친 시점에서 다음의 조건을 만족해야 해당 스테이지를 클리어한다.

