**현장실습 프로젝트 제안서**

1. 게임 이름 : TT(Time Traveler)

2. 게임 소개

모든 비용들이 시간으로 통하는 세상에서 많은 시간을 얻기 위해 시간의 탑

꼭대기에서 영생의 모래시계를 차지하기위한 용사의 모험

3. 게임 설명

* 시점 : 사이드 뷰
* 플레이어는 시간의 탑 꼭대기를 향해 각 스테이지를 클리어해 다음층으로 나아간다.
* 각 층마다 몬스터가 존재하며 몬스터에게 공격을 당하면 체력이 줄어든다.
* 체력이 0이되면 일정량의 시간이 줄어들고 스테이지의 처음부터 시작한다.
* 몬스터를 처치하면 몬스터의 수명(시간)을 빼앗아 자신의 시간으로 흡수한다.
* 남은시간이 0초가 되면 게임오버가 된다
* 스킬 사용시 남은 시간이 일정량 줄어든다
* 상점에서 시간으로 여러가지 장비 및 소비아이템을 구매할 수 있다

4. 조작법

* 키보드: WASD(이동) , 스페이스바(점프)
* 마우스: 대쉬, 공격 방향

5. 플레이어 정보

5.1 보유 시간 : 30분

5.2 체력: 기본 체력 + 아이템 효과 및 스킬 효과에 따른 추가

5.3 방어력: 기본 방어력 + 아이템 효과 및 스킬효과에 따른 추가

5.4 공격력: 아이템에 따른 공격력 변화

5.5 속력: 기본 속도 + 아이템효과 및 스킬 효과에 따른 추가

5.6 스킬: 속력 증가 및 더블 점프, 방어력 증가, 광범위 스

6. 스테이지 컨셉 및 스테이지별 몬스터

6.0 마을(0층, 10층, 20층), 중간 지점(5층, 15층, 25층), 보스(30층)

6.1 사막(1~4층)

* 몬스터1(선인장), 몬스터2(뱀), 몬스터3(전갈), 중간보스(모래괴물)

6.2 폐허(6~9층)

* 몬스터1(애완골램), 몬스터2(돌 마스크), 몬스터3(돌 벌레), 중간보스(믹스골램)

6.3 묘지(11~14층)

* 몬스터1(해골), 몬스터2(좀비), 몬스터3(유령), 중간보스(해골 마법사)

6.4 얼음(16~19층)

* 몬스터1(주니어 페페), 몬스터2(눈사람), 몬스터3(예티), 중간보스(라이칸 스롭)

6.5 놀이동산(21~24층)

* 몬스터1 (홀린곰인형), 몬스터2(킬러벌), 몬스터3(쿠키), 중간보스(장난감탱크)

6.6 용의둥지(26~29층)

* 몬스터1(독버섯), 몬스터2(드레이크), 몬스터3(와이번), 중간보스(드래곤)

6.7 스테이지 클리어 조건

* 열쇠찾기, 특정 수의 몬스터 섬멸, 발판 잠금해제, 아이템 배달, 특정 아이템 수집, 네임드 몬스터 섬멸, 시야가 좁은 상태로 다음층 문찾기, 제한 시간 버티기

7. 아이템 : 방어구, 무기, 악세사리 등으로 플레이어의 능력치를 강화