

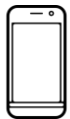
# 시간의 마녀 <Witch of Time>

- 맵 레벨 기획서 -

맵 레벨을 어떻게 제시할 지 기획한다.



임 건 호



010-5285-2385



rjsgh2119@gmail.com

# 목 차

1. 게임 소개
2. 게임 방법
3. 타 게임과의 비교
4. 참고문헌

# 데모 맵 필수 요소

- 시간 마법 과거 회귀
- 시간 마법 정지
- 시간 마법 미래 점프
- 몬스터
- 퍼즐 요소
- 점프 맵

# 기본 맵 크기

- 100 x 100
  - 캐릭터 이동 속도 5block/s
  - 기본 플레이 예상 시간 20 ~ 30분
- 
- 플레이어가 이동해야 할 블록의 개수 = 최대 9000
  - 그렇다면? 모든 블록 위를 이동할 정도

# 구역 분리

- 1 구역 - 튜토리얼 구역
- 2 구역 - 시간 마법 구역
- 3 구역 - 몬스터 구역
- 4 구역 - 퍼즐 구역
- 5 구역 - 융합 구역

# 1 구역

- 소모 예정 시간 - 3분
- 메인 테마 – 초원, 튜토리얼
- 퀘스트 목표 – 기본 조작 숙달

1. WASD 이동
2. Space Bar 점프
3. 목표 지점 도달
4. 대상 지정 우클릭
5. Q, E, R 시간 마법 사용

## 2 구역

- 소모 예정 시간 - 5분
  - 메인 테마 – 숲, 시간 마법
  - 퀘스트 목표 – 목표 지점 도달
- 
1. 시간 회귀 마법으로 길을 막는 장애물 제거
  2. 시간 점프 마법으로 갈 수 없는 위치로 이동
  3. 시간 정지 마법으로 옮겨 탈 수 없는 발판으로 이동

# 3 구역

- 소모 예정 시간 - 5분
- 메인 테마 – 숲, 몬스터 사냥
- 퀘스트 목표 – 몬스터 사냥

1. 몬스터 3마리 처치



## 4 구역

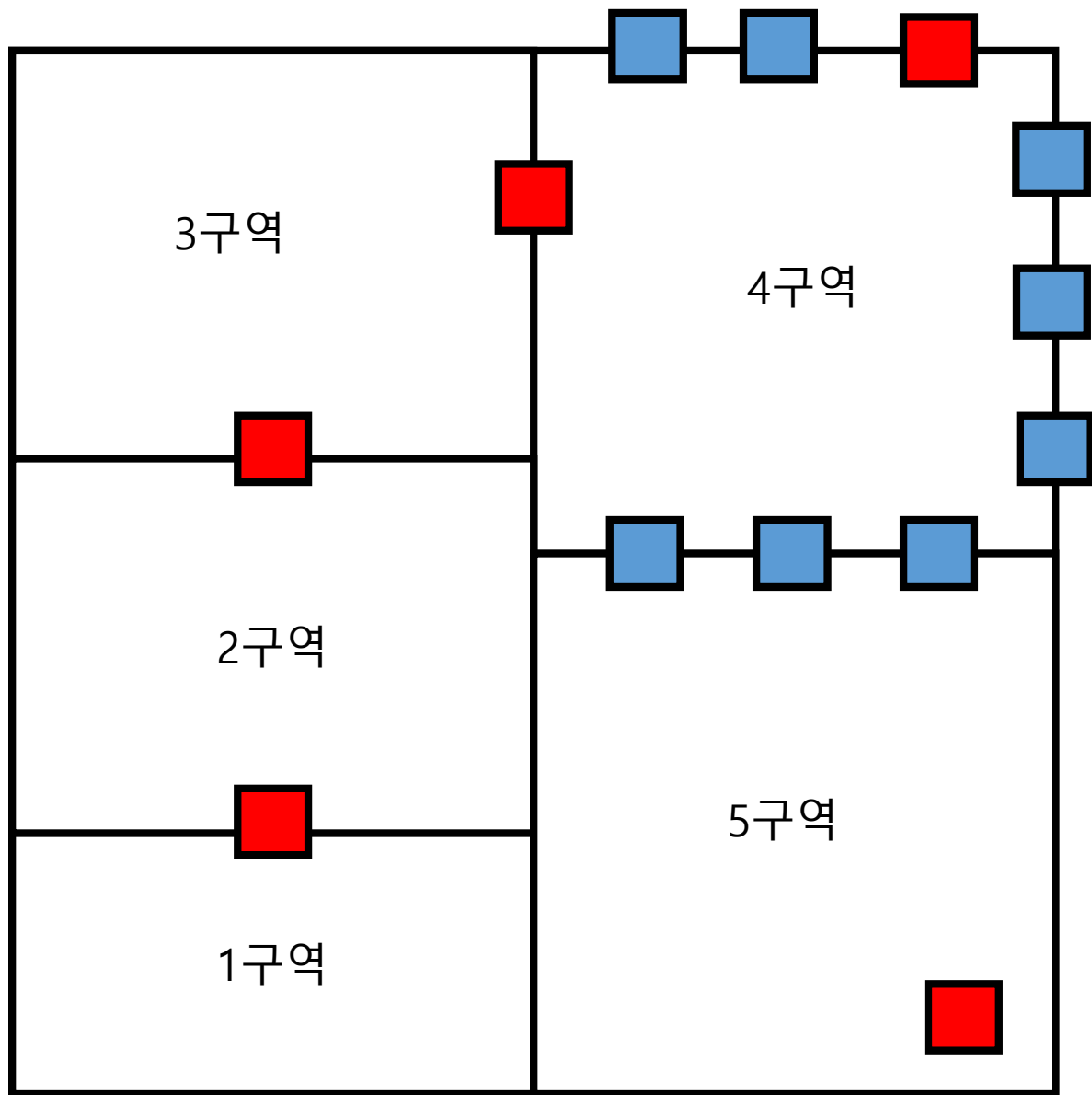
- 소모 예정 시간 - 5분
- 메인 테마 - 던전 입구, 텔레포트
- 퀘스트 목표 - 올바른 입구 찾기

1. 다음 구역으로 넘어갈 텔레포트 블록 찾기

# 5 구역

- 소모 예정 시간 - 5분
- 메인 테마 – 던전 끝, 종합
- 퀘스트 목표 – 던전 끝까지 도달

1. 여행의 목표인 트로피 획득



# 해야 될 것

- 상호작용 커맨드 추가
- 텍스트 커맨드 추가
- 데미지 커맨드 추가
- 게임 종료 커맨드 추가