

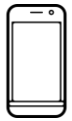
# 시간의 마녀 <Witch of Time>

- 게임 제안서 -

게임의 컨셉과 플레이 방법을 제안하여,  
만들고자 하는 게임을 이해할 수 있도록 한다.



임 건 호



010-5285-2385



rjsgh2119@gmail.com

# 목 차

1. 컨셉 제시
2. 게임 소개
3. 플레이 방법
4. 타 게임과의 비교
5. 참고문헌

# 1. 컨셉 제시



〈그림1〉 시간의 마녀\_배치 모드



〈그림2〉 시간의 마녀\_플레이 모드

장르 : 샌드박스 플랫폼어  
플랫폼 : PC  
시점 : 1인칭, 3인칭

〈마인크래프트〉와 같이 블록으로 다른 플레이어들과 맵을 만들 수 있으며,  
그렇게 만든 맵에서 캐릭터를 움직여 즐길 수 있는 게임

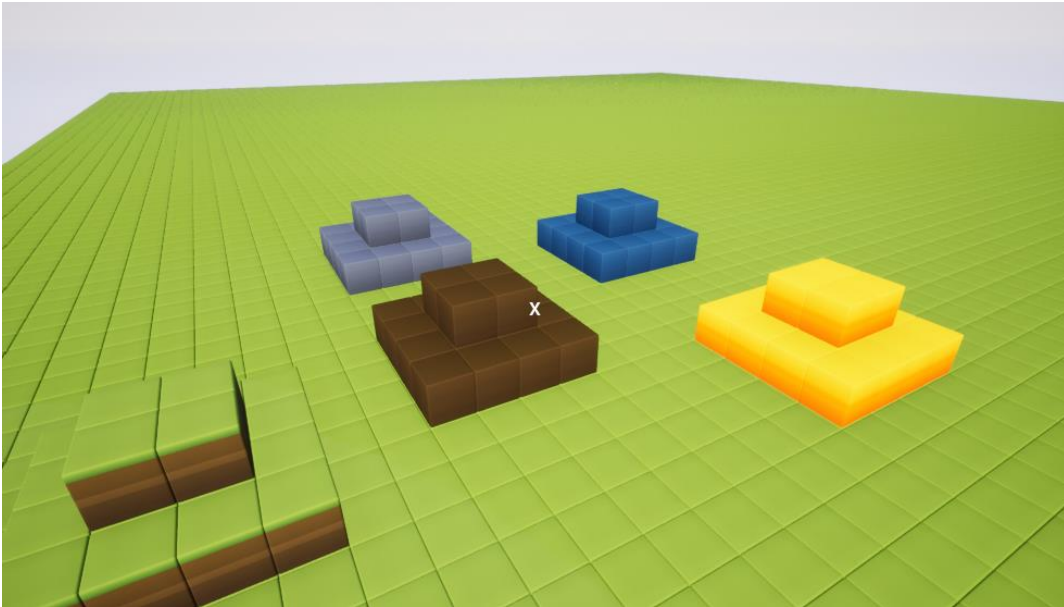
## 2. 게임 소개



### 싱글 플레이

1. 이동과 점프가 주가 되는 플랫폼어 게임
2. 몬스터와의 전투
3. '시간 마법'을 활용한 퍼즐 해결 요소
4. 스토리에 따른 게임의 진행
5. 3인칭 뷰

## 2. 게임 소개



### 멀티 플레이

1. 메이커 모드와 플레이 모드로 구분
2. 메이커 모드에서 '**블록 식 맵 에디터**'를 활용한 간단한 제작
3. 최대 4인과 협동 제작 가능
4. 메이커 모드는 1인칭 뷰
5. 플레이 모드에서 메이커 모드로 제작한 맵에서 여러 플레이어와의 다양한 게임 가능
6. 플레이 모드는 싱글 플레이와 같은 3인칭 뷰

# 3. 게임 방법

## 캐릭터



프리웨어 3D 모델링 툴인  
Vroid를 활용한 다양한  
캐릭터 사용 가능

## 캐릭터 조작

- WASD : 캐릭터 이동
- 마우스 드래그 : 캐릭터 시선 이동
- Shift : 대시
- Spacebar : 점프
- F : 상호작용
- 마우스 좌 클릭 : 기본 공격
- 마우스 우 클릭 : 타겟 지정
- Q : 시간 감속
- E : 시간 가속

### 3. 게임 방법



#### < 시간 감속 : Q >

##### - 스킬 내용

자신을 제외한 주변 움직이는 물체의 속도를 느리게 한다.

##### - 활용

빠르게 이동하는 발판의 속도를 느리게 하여 활용한다.  
추격해오는 몬스터의 속도를 느리게 하여 도망간다.

#### < 시간 가속 : E >

##### - 스킬 내용

모든 물체의 속도를 빠르게 한다.

##### - 활용

가속을 활용하면 더 멀리 점프한다.  
포탈로 빠르게 떨어져서 더 멀리 이동한다.  
떨어지는 물방울이 가속을 활용하면 물줄기가 된다.

### 3. 게임 방법



#### < 시간 회귀 : 타겟 지정 + Q >

- 스킬 내용  
타겟 지정한 오브젝트의 시간을 되돌린다.
- 활용  
부서진 다리의 시간을 회귀하여 활용한다.  
길을 막는 덩굴의 시간을 회귀하여 새싹으로 만든다.

#### < 시간 점프 : 타겟 지정 + E >

- 스킬 내용  
타겟 지정한 오브젝트의 시간을 점프시킨다.
- 활용  
어린 식물의 시간을 점프하여 키운 후 발판으로 사용한다.  
길을 막고 있는 바위의 시간을 점프하여 풍화 시킨다.



### 3. 게임 방법

여러 타입의 블록을 사용해서 플레이어가 게임 콘텐츠를 만드는 샌드박스 형식.  
만든 맵에서 여러 플레이어와 싱글 플레이와는 다른 색다른 게임플레이를 즐길 수 있다.

#### < 노멀 블록 >

- 일반적으로 지형지물을 구성하며, 한 블록의 기준이 되는 10x10x10 크기를 가지는 정적인 블록 타입  
예 > 벽돌이나 땅

#### < 캐릭터 블록 >

- Non-Player Character를 소환할 수 있고, 서로 다른 크기를 가진 블록 타입  
예 > 주민이나 몬스터, 동물

#### < 커맨드 블록 >

- 커맨드 블록이 적용된 블록은 플레이 모드에서 해당 커맨드가 동작하며, 게임 내에 형태는 없는 블록 타입  
예 > 커맨드 초기화, 생성 지연, 시작 위치 지정

#### < 특수 블록 >

- 플레이어와 상호작용할 수 있고, 서로 다른 크기를 가진 블록 타입  
예 > 포탈, 용암, 얼음

## 7 타 게이카이 비교

### 〈 여러 게임 모드 〉

싱글 플레이와 멀티 플레이 구현  
메이커 모드와 플레이 모드 구현

### 〈 시간을 활용한 퍼즐 요소 〉

시간이라는 요소를 활용하여  
재미있는 퍼즐을 구현

### 〈 접근성 〉

쉬운 맵 에디터를 이용하여 간단한 제작

### 〈 상호작용 가능한 많은 오브젝트 〉

블록 간의 다양한 상호작용을 통하여  
다채로운 게임 플레이

## 9. 참고 문헌

그림	주소
1	Unreal Engine4로 제작한 시간의 마녀 인 게임 장면
2	