

레벨 디자인 문서

스테이지 : 숲



- 1스테이지는 숲 배경의 던전(고정)
- 나오는 적들은 나무와 관련된 몬스터들(잘 타게 생김)
- 처음 입장시에는 특별한 장애물, 지형특성 없음
- 이후 재입장시 나무줄기가 공격을 막고 이동을 저지함(파괴 가능 / 불 속성시 데미지 2배)

나오는 적

원거리와 근거리 적들의 밸런스가 맞춰짐

유효한 상태이상(불/화상) : 화상 데미지 2배, 몇몇 적들은 화상 상태 이후 공격 사용 불가

지형을 무시하는 포격형 스킬을 사용하는 적 존재

보스: 초룡



머리에 반짝이는 초롱을 달고 있는 보스

잠복 상태와 비 잠복 상태를 전환하며

잠복 상태 때는 나무줄기, 비 잠복 상태때는 물기와 흙 토하기를 주 공격으로 사용

불타입으로 공격 파괴가능한 나무 줄기를 모두 파괴 시 즉시 잠복 해제, 딜 타임 제공

스테이지 : 바다동굴

보스: 난파된 선장



난파된 배의 유령 선장 보스

스테이지 : 얼음 사원

보스: 파묻힌 관리자

눈에 파묻힌 골렘 보스

스테이지 : 낙뢰

보스: 피카츄(이름미정)



피카츄(아님)처럼 몸에 번개를 두르고 있는 보스(빠르다)

스테이지 : 조각상의 땅



보스: 조각가

조각도구와 머리만 있는 보스

주기적으로 소환된 돌기둥을 조각하여 몸을 만듬(만든 몸에 따라 보호막 획득)

만들어진 몸에 따라 공격 변경