

# DOUGLAS : THE REVENANT

더글라스 : 죽지않는 소년

PROJECT\_DT 카빌가도 테스트 시나리오



안창신

개인 프로젝트

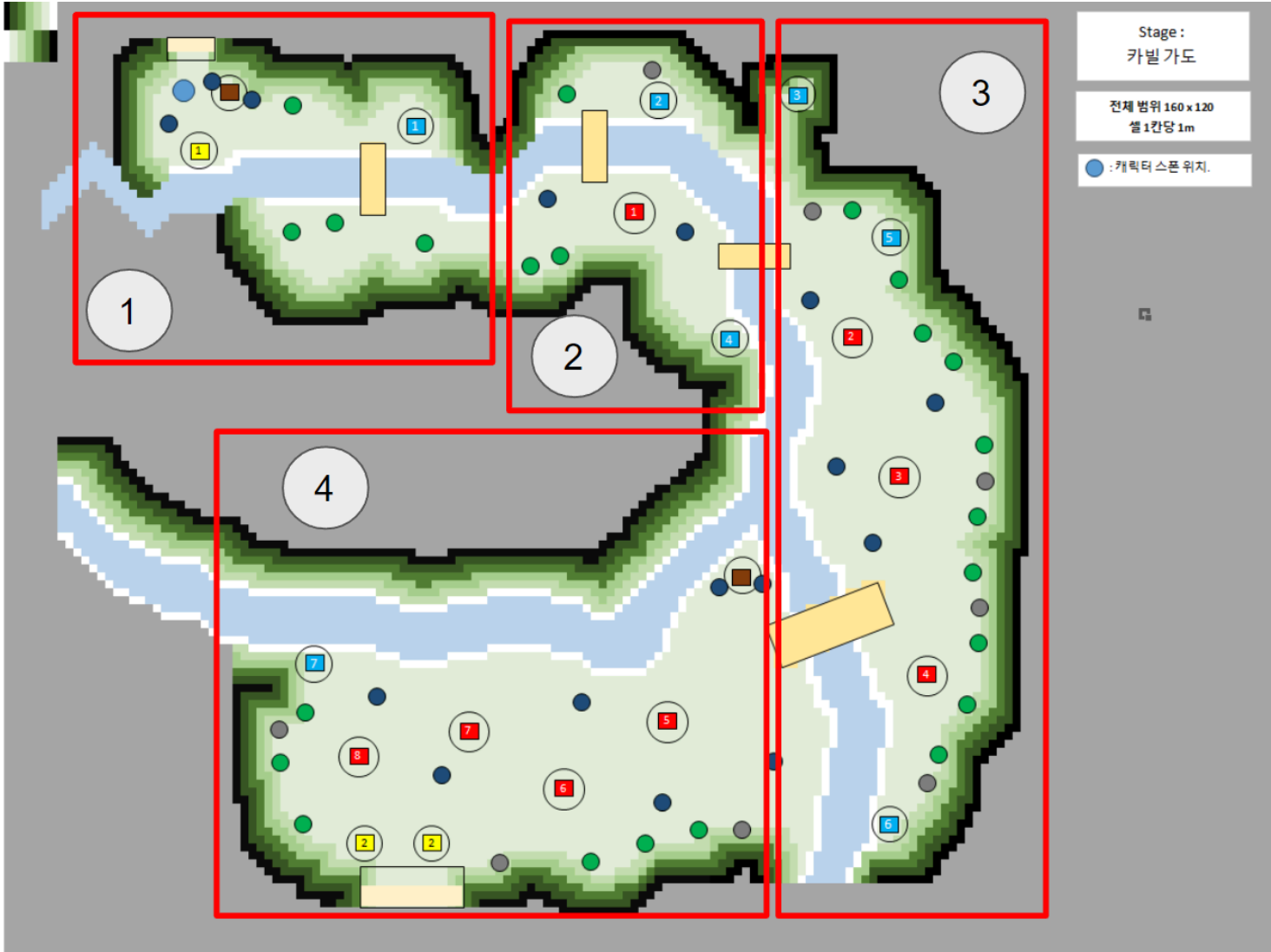
# 목차

---

## 1. 레벨 패스

- 개요
  - 아이콘 설명
  - 1번 구역 설명
  - 2번 구역 설명
  - 3번 구역 설명
  - 4번 구역 설명
- 2.

개요

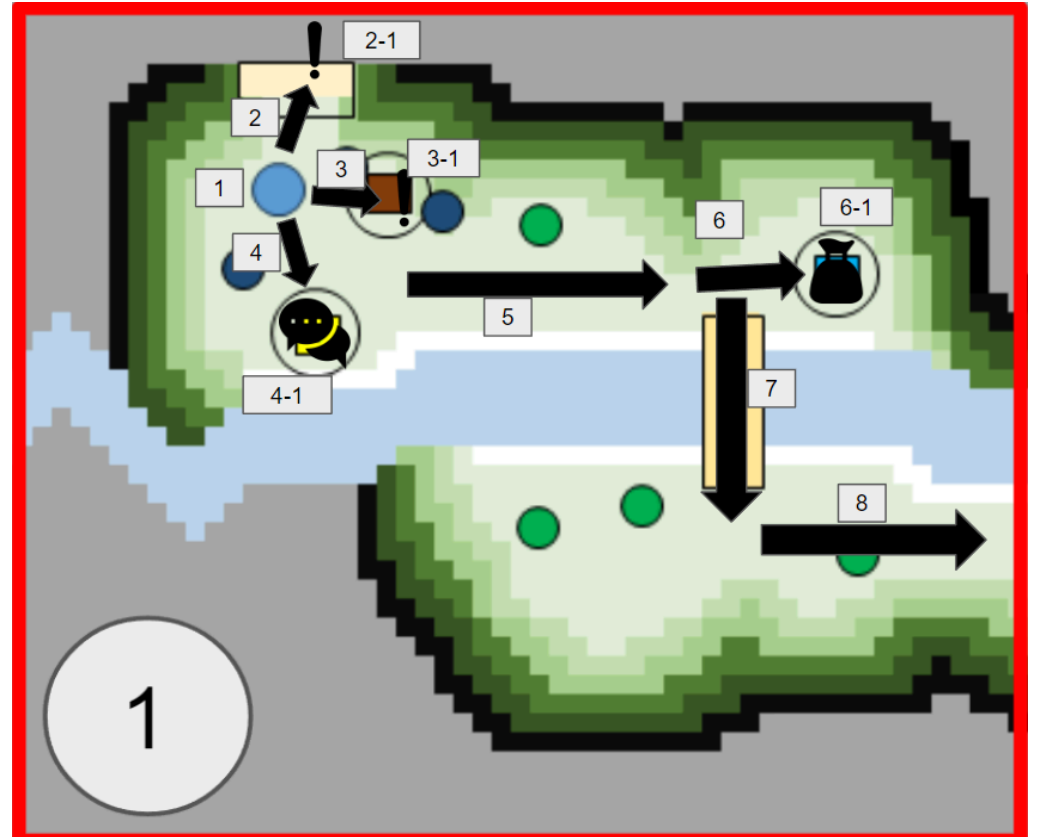


설명

본 문서 내의 카빌 가도의 레벨 패스는 총 4개의 구역으로 나누어서 다룬다.  
각 번호의 순서에 따라 진행되며 각 번호 내에서 플레이어가 이동 할 수있는 경로를 예측, 그에 따른 설명을 다룬다.  
각 구역 내에는 분기가 존재하며 예상되는 경로는 되도록 표기하였다.  
단, 예측 불가능한 행동에 대해서는 되도록 플레이에 지장이 발생하지 않도록 예방한다.  
(ex. 정해진 구역 외의 이동)

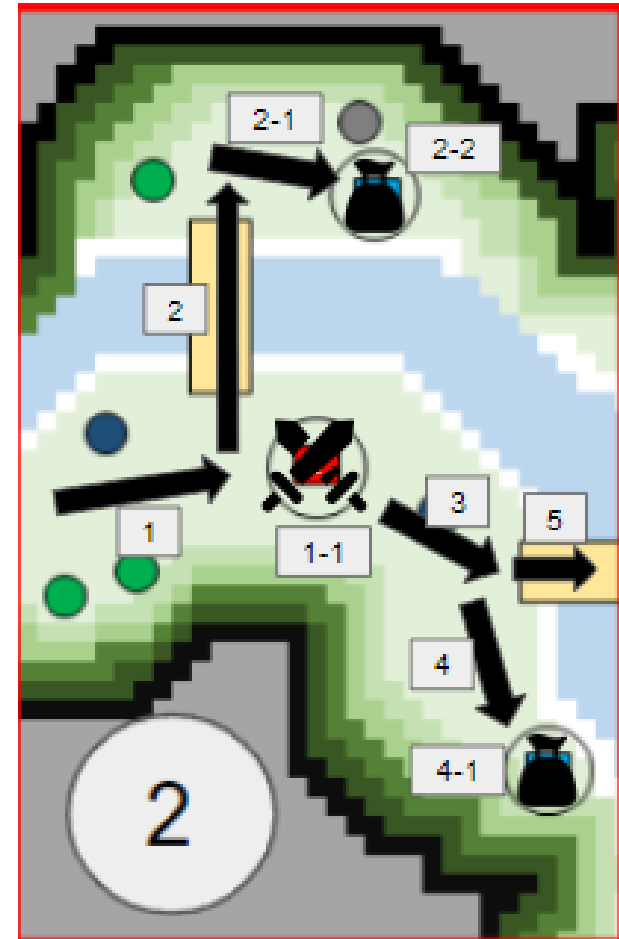
## 1번 구역 설명

No.	시나리오
1	캐릭터 스폰, 이후 전방의 NPC와 랜드마크 확인 2, 3, 4, 5, 번 중 선택 후 이동.
2	루베차 마을 트리거로 이동
2 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 '루베차 마을'로 이동
3	캠프 파이어 트리거로 이동
3 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 캠프파이어 UI실행
4	NPC 알베르토 트리거로 이동
4 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 대화 스크립트 실행
5	이동
6	나무 열매 트리거로 이동
6 - 1	트리거 상호작용 시 (Item table / 60501) 획득
7	이동
8	다음 구역으로 이동



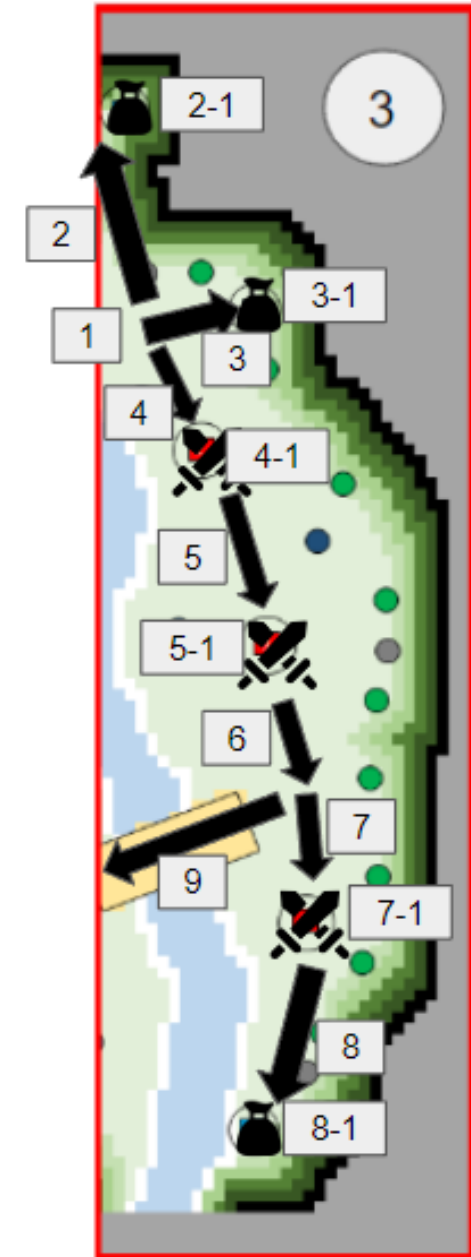
## 2번 구역 설명

No.	시나리오
1	이동.
1 - 1	(Monster table / 20001) 트리거 충돌 시 전투 진행
2	이동
2 - 1	나무 상자 트리거로 이동
2 - 2	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50001) 획득 이후 다시 1번으로 귀환 및 1 - 1 진행.
3	이동
4	광석 트리거로 이동
4 - 1	트리거 상호작용 시 상호 작용시 (Item table / 60002) 획득
5	다음 구역으로 이동

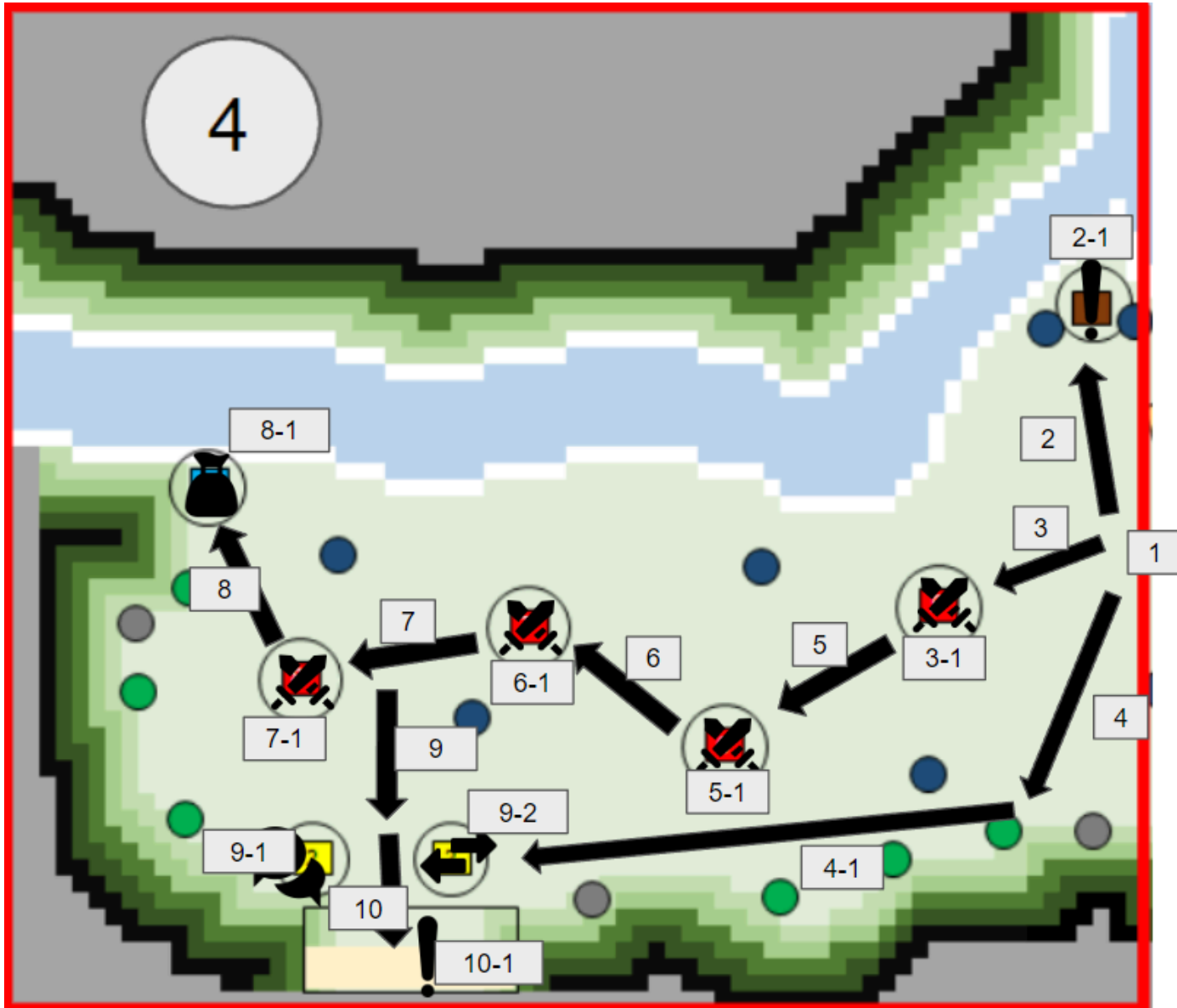


## 3번 구역 설명

No.	시나리오	No.	시나리오
1	이전 구역에서 이동	6	이동
2	나무 상자 트리거로 이동	7	이동
2 - 1	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50002) 획득 이후 다시 1번으로 귀환.	7 - 1	(Monster table / 20010) 트리거 충돌 시 전투 진행
3	나무 열매 트리거로 이동	8	광석 트리거로 이동
3 - 1	트리거 상호작용 시 (Item table / 60502) 획득 이후 다시 1번으로 귀환	8 - 1	트리거 상호작용 시 상호 작용시 (Item table / 60002) 획득
4	이동	9	이동
4 - 1	(Monster table / 20009) 트리거 충돌 시 전투 진행		
5	이동		
5 - 1	(Monster table / 20009) 트리거 충돌 시 전투 진행		



## 4번 구역 설명



PROJECT\_DT 테스트 시나리오

No.	시나리오	No.	시나리오
1	이전 구역에서 이동	6-1	(Monster table / 20009) 트리거 충돌 시 전투 진행
2	캠프 파이어 트리거로 이동	7	이동
2 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 캠프파이어 UI실행	7 - 1	(Monster table / 20005) 트리거 충돌 시 전투 진행
3	이동	8	나무 상자 트리거로 이동
3 - 1	(Monster table / 20010) 트리거 충돌 시 전투 진행	8 - 1	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50003) 획득 이후 다시 1번으로 귀환.
4	이동	9	이동, 이후 상점 혹은 팻말 트리거 접근.
4 - 1	이동	9 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 대화 스크립트 실행
5	이동	9 - 2	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 상인 UI실행
5 - 1	(Monster table / 20005) 트리거 충돌 시 전투 진행	10	공백 : 모리아산 트리거로 이동
6	이동	10 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 '공백 : 모리아산'으로 이동