

레벨 컨셉

오래전 전쟁이 일어났던 지역이다.
마족과 드워프의 전쟁이 있었기에 부분적으로 전쟁의 흔적이 보인다.

오랜 시간이 지나 풀과 나무가 자라나 있다.

드워프가 살아가던 광산으로 향하는 길이며 산에 둘러싸여 있다.

높이 설정 : 색 변화당 1m의 상승 폭을 준다.

- 캐릭터 이동 가능 - 평지 (물), 단, 물에 들어갈 시 캐릭터 수영.
- 캐릭터 이동 가능 - 경사
- 캐릭터 이동 가능 - 평지
- 캐릭터 이동 가능 - 경사
- 캐릭터 이동 불가 - 경사
- 캐릭터 이동 불가 - 경사
- 캐릭터 이동 불가 - 경사
- 캐릭터 이동 불가 - 기타, 산 형태로 배치

트리거 오브젝트 배치
각 트리거는 영역 감지 후 충돌 혹은 상호작용으로 작동된다.

맵 어레지거 : 영역 감지 후 상호작용으로 맵 이동.
캠프 파이어 트리거 : 영역 감지후 상호작용으로 캠프파이어 이용.
아이템 트리거 : 영역 감지 후 상호작용으로 아이템 획득.
NPC : 영역 감지 후 상호작용으로 대화 상호작용 실행.
(플레이어가 영역 내로 들어왔을 시 안내 문구가 보이도록 한다.)

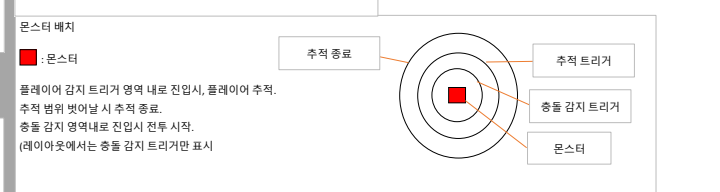
터레인 설정
물 부분을 제외한 영역에 잔디 배치로 자연스러운 환경 설정.
고지대 및 산으로 설정되는 부분에는 나무 배치.
강 부분에는 물이 흐르는 마티리얼을 적용.

비 트리거 오브젝트 배치.
배경에 맞는 자연스러운 오브젝트를 배치하도록 한다.

- 나무 오브젝트.
- 바위 오브젝트.
- 다리 오브젝트
- 기타 배경 오브젝트 (전쟁의 흔적)

레이아웃에 배치되어있지 않아도 블록아웃 작업 및 빌드 작업 중 추가적인 배치 가능.

(단, 플레이어의 이동 경로에 방해가 되어서는 안됨.)
배치되는 오브젝트의 idx는 레벨 디자인 문서 참고.



<p>1 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>5 / 골드울프 / 20001 / 3</p> <p>5 / 블레이드 호크 / 20004 / 2</p>	<p>2 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>6 / 킬러 자이언트 / 20009(미완) / 1</p> <p>5 / 골드울프 / 20001 / 2</p> <p>5 / 블레이드 호크 / 20004 / 2</p>	<p>3 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>6 / 킬러 자이언트 / 20009(미완) / 5</p>	<p>4 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>6 / 킬러 자이언트 / 20009(미완) / 2</p> <p>6 / 테빌 스네이크 / 20010(미완) / 2</p>
<p>5 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>6 / 테빌 스네이크 / 20010(미완) / 4</p>	<p>6 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>6 / 킬러 자이언트 / 20009 / 2</p> <p>8 / 스톤골렘 / 20004 / 1</p>	<p>7 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>5 / 골드울프 / 20001 / 2</p> <p>5 / 블레이드 호크 / 20004 / 2</p> <p>6 / 킬러 자이언트 / 20009(미완) / 1</p> <p>6 / 테빌 스네이크 / 20010(미완) / 1</p>	<p>8 트리거 충돌 시 등장 몬스터</p> <p>레벨 / 몬스터 이름 / 몬스터 테이블 idx / 등장 수</p> <p>8 / 스톤골렘 / 20005 / 3</p>