

더글라스: 죽지않는 소년

PROJECT_DT 카빌가도 테스트 시나리오

안창신 개인 프로젝트

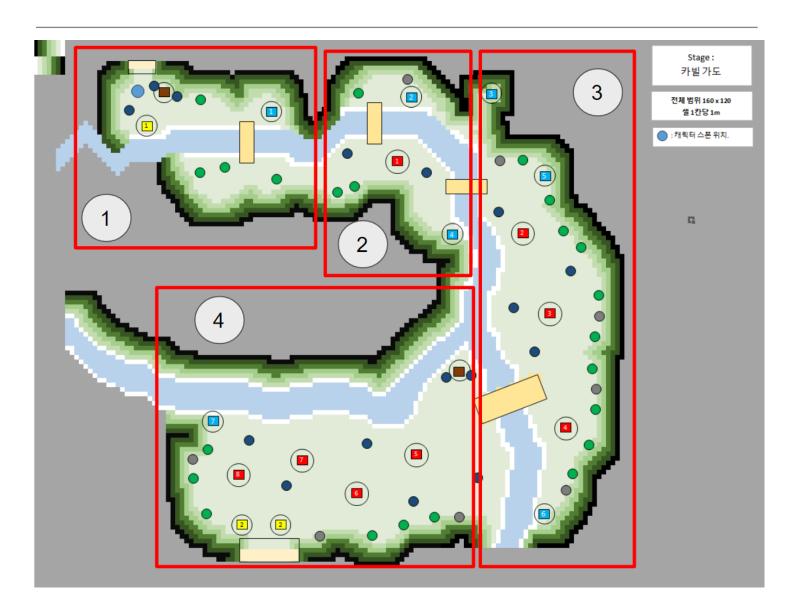
목차

1. 레벨 패스

- 개요
- 아이콘설명
- **1**번 구역 설명
- 2번 구역 설명
- 3번 구역 설명
- **4**번 구역 설명

2.

개요



설명

본 문서 내의 카빌 가도의 레벨 패스는 총 4개의 구역으로 나누어서 다룬다.

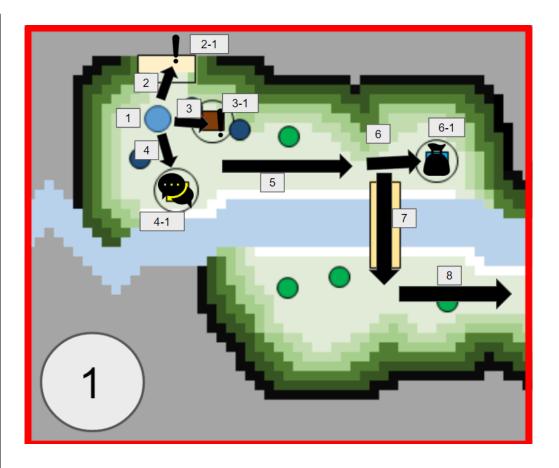
각 번호의 순서에 따라 진행되며 각 번호 내에서 플레이어가 이동 할 수있는 경로를 예측, 그에 따른 설명을 다룬다.

각 구역 내에는 분기가 존재하며 예상되는 경로는 되도록 표기하였다.

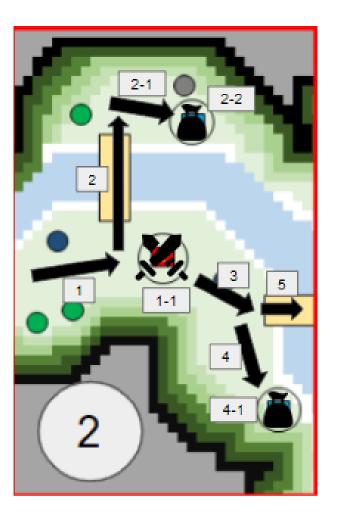
단, 예측 불가능한 행동에 대해서는 되도록 플레이에 지장이 발생하지 않도록 예방한다.

(ex. 정해진 구역 외의 이동)

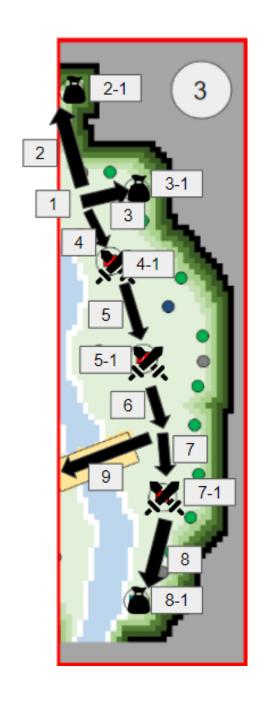
No.	시나리오		
1	캐릭터 스폰, 이후 전방의 NPC와 랜드마크 확인 2, 3, 4, 5, 번 중 선택 후 이동.		
2	루베차 마을 트리거로 이동		
2 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 '루베차 마을'로 이동		
3	캠프 파이어 트리거로 이동		
3 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 캠프파이어 UI 실행		
4	NPC 알베르토 트리거로 이동		
4 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 대화 스크립트 실행		
5	이동		
6	나무 열매 트리거로 이동		
6 - 1	트리거 상호작용 시 (Item table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

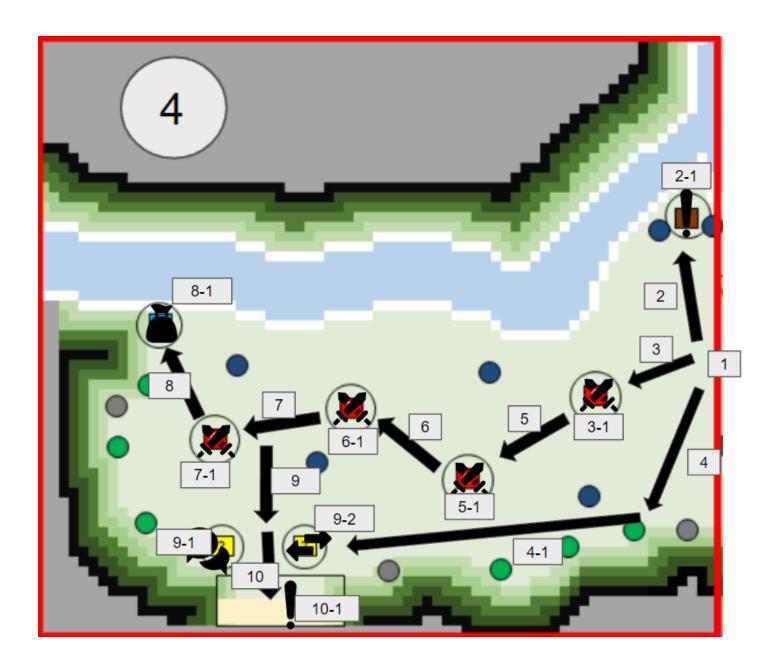


No.	시나리오		
1	이동.		
1 - 1	(Monster table / 20001) 트리거 충돌 시 전투 진행		
2	이동		
2 - 1	나무 상자 트리거로 이동		
2 - 2	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50001) 획득 이후 다시 1번으로 귀환 및 1 - 1 진행.		
3	이동		
4	광석 트리거로 이동		
4 - 1	트리거 상호작용 시 상호 작용시 (Item table / 60002) 획득		
5	다음 구역으로 이동		



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		





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 UI 실행	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 UI 실행
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