

캐릭터 스폰 위치

챕터 1: 스테이지1

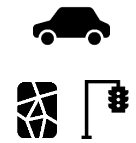
셀 1칸당 1m (120 x 80)

던전 완료 위치

몬스터 스폰 트리거

몬스터 스폰 트리거 범위
충돌 감지시 몬스터 스폰

캐릭터 이동 경로 상
검은 오브젝트는 이동 불가
캐릭터가 이동할 수 없는
공간은 붉은 색으로 표시



레벨 컨셉
폐허가 된 도시.

캐릭터가 가는 길은 파괴된 도로를
달리는 느낌.

도로의 양 옆으로는 무너진
건물들이 배치되어 있음.
(단, 캐릭터를 가리는 건물들의 배치
X)

등장 레벨 / 몬스터 / 몬스터 테이블 idx

LV 5 / 거인형 : 어둠의 악마 / 20000

LV 5 / 거인형 : 불의 악마 / 21005

LV 5 / 짐승형 : 풀의 악마 / 21001

LV 5 / 조류형 : 철의 악마 / 22001

LV 5 / 이계형 : 빛의 악마 / 22003

LV 5 / 이계형 : 물의 악마 / 23001

챕터 2 : 스테이지1

전체 범위 120 x 80

셀 1칸당 1m

중간 부분을 경계로
도시에서 시골로 넘어가는 느낌.

캐릭터 스폰 위치

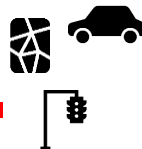
던전 완료 위치

고도상승
색 변화당 0.3m씩 상승

몬스터 스폰 트리거

몬스터 스폰 트리거 범위
충돌 감지시 몬스터 스폰

캐릭터 이동 경로 상
검은 오브젝트는 이동 불가
캐릭터가 이동할 수 없는
공간은 붉은 색으로 표시



레벨 컨셉

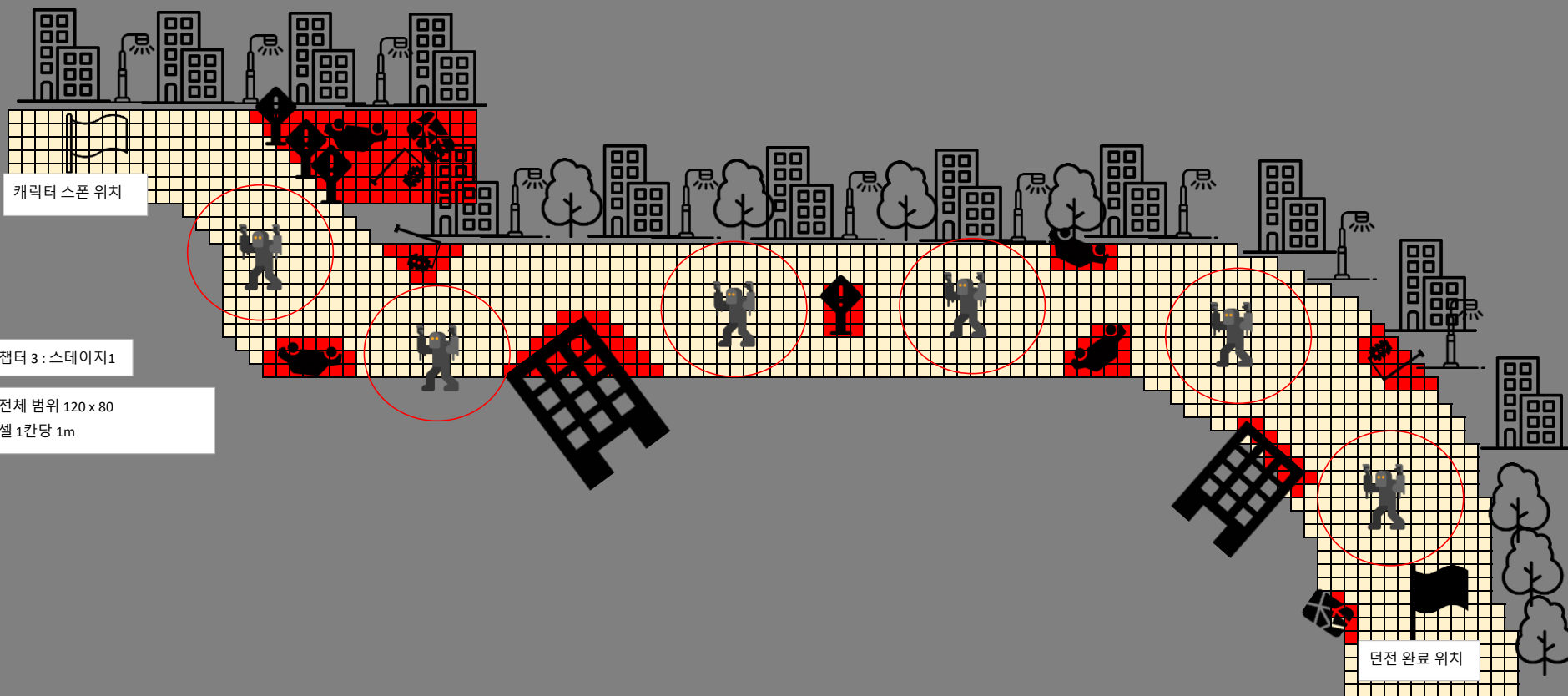
폐허가 된 도시에서
시골로 넘어가는 느낌.



도로의 양 옆으로는
무너진 건물들이나 도시 구성요소들이
배치되어 있으며 나아갈 수록 숲에 들어가는 느낌.
(단, 캐릭터를 가리는 건물들의 배치 x)

등장 레벨 / 몬스터 / 몬스터 테이블 idx

LV 11 / 거인형 : 어둠의 악마 / 20000
LV 11 / 거인형 : 불의 악마 / 21005
LV 11 / 짐승형 : 풀의 악마 / 21001
LV 11 / 조류형 : 철의 악마 / 22001
LV 11 / 이계형 : 빛의 악마 / 22003
LV 11 / 이계형 : 물의 악마 / 23001



캐릭터 스폰 위치

챕터 3 : 스테이지1

전체 범위 120 x 80
셀 1칸당 1m

던전 완료 위치

몬스터 스폰 트리거

몬스터 스폰 트리거 범위
충돌 감지시 몬스터 스폰

캐릭터 이동 경로 상
검은 오브젝트는 이동 불가
캐릭터가 이동할 수 없는
공간은 붉은 색으로 표시



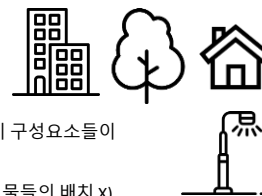
레벨 컨셉

대로가 있는 도심부.

도로의 양 옆으로는

무너진 건물들이나 도시 구성요소들이
배치되어 있음.

(단, 캐릭터를 가리는 건물들의 배치 x)



등장 레벨 / 몬스터 / 몬스터 테이블 idx

LV 11 / 거인형 : 어둠의 악마 / 20000

LV 11 / 거인형 : 불의 악마 / 21005

LV 11 / 짐승형 : 풀의 악마 / 21001

LV 11 / 조류형 : 철의 악마 / 22001

LV 11 / 이계형 : 빛의 악마 / 22003

LV 11 / 이계형 : 물의 악마 / 23001

