Portal과 Place

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-18 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* Portal은 Act->Act로 이동할 수 있는 수단으로 정의한다.
* Place는 Act의 컨텐츠 묶음체로 정의한다.

2. 기획 의도

* 레벨 디자인에서 Portal의 역할을 숙지하도록 유도하기 위함.
* Place를 기획하는 단계에서 Portal 설계를 숙지하기 위함.

3. Portal

3.1.Portal의 정의

* Portal은 플레이어가 위치한 Act에서 다른 Act로 이동하기 위한 출입구의 역할을 한다.
* Portal의 해금 조건[[1]](#footnote-1)은 Act내의 모든 Mob의 사망이다.

3.2. Potral의 배치 및 연결

* Portal은 레벨 디자인 단계에서 레벨 디자인 단계에서 배치를 할 수 있다.

3.2.1 Portal의 연결성

* 배치된 Portal에 UDLR을 체크하여 연결성을 유지해준다.
* 배치된 Portal은 U는 D, L은 R과 연결이 가능하다.
* UDLR의 체크는 중복될 수 없다.

3.2.2. Portal 연결성 예시

D

R

U

L

U

L R

L

D

L

R

R

4. Portal의 컨텐츠 정의

4.1. Portal의 종류

* Portal의 종류는 Normal-Portal, Boss-Portal, Stage-Portal이 존재한다.

4.1.1. Normal-Portal

* Normal-Portal은 Act와 Act를 연결하는데 사용되며 컨텐츠로 Boss-Act[[2]](#footnote-2)와 연결 되어있지 않는 경우에 적용된다.

4.1.2. Boss-Portal

* Boss-Portal은 Boss-Act와 연결되었을 경우 사용되며 연결된 Portal은 Boss Portal을 출력한다.
* 예시) 주황색 Act가 Boss-Act라면 파란색 Act의 Portal/R은 Boss Portal이 된다.

L

R

4.1.3. Stage-Portal

* Stage-Portal은 반드시 Boss-Act에 배치해야 한다.
* Stage-Portal은 Boss-Act에서 배치된 Boss를 처치하면 카운트가 쌓인다.
* Stage-Portal과 상호작용 했을 때, 카운트가 3미만이면 같은 타일셋의 Place로 Stage가 변경된다.
* Stage-Portal과 상호작용 했을 때, 카운트가 3이면 다음 타일셋으로 Place가 변경되며 초기화 된다.
* 이때, Place의 순서 기준은 Place\_Division을 참조한다.

5. Portal의 사용 컨텐츠 타일셋 좌표

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 지역 번호 | 지역 이름 | Normal-Portal | Boss-Portal | Stage-Portal | Tile-Set Number |
| 19 | Trash Yard | 08,00 / 09,00, |  |  |  |

1. Portal은 배치 되어있지만 이동이 불가능한 상태. [↑](#footnote-ref-1)
2. 보스를 배치한 섹션 [↑](#footnote-ref-2)