레벨디자인의 기믹

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-08-08 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* 기믹은 레벨디자인을 구성할 때 PC의 행동 반경을 제한하거나 확장하는 형태의 특수한 타일로 정의한다.
* 기획자는 플레이어가 활용 할 수 있는 형태의 기믹을 염두하여 기획 및 레벨 디자인 한다.

2. 기획 의도

* 기믹의 종류와 규칙에 대해 담당자의 이해를 돕기 위해 작성함.

3. 기믹의 종류

* 사다리
* 트랩
* 로프