섹션과 스테이지

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-03-08 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요
   * 섹션은 기획자의 의도에 따라 레벨 디자인된 하나의 맵으로 정의한다.
   * 기획자는 섹션의 범위를 1x1로 구성하여 레벨디자인을 염두 해야한다.
2. 기획 의도
   * 사이드 뷰로 진행되는 레퍼런스 게임에서는 선행적 구성으로 인해 다 회 플레이가 어려운 점을 인지하고 이를 극복하고자 함에 있어서 다양한 변수를 가진 플레이 경험을 충족시키기 위함.
3. 섹션과 스테이지
   1. 공통 사항
   * 섹션은 30x15으로 레벨 디자인된 하나의 맵으로 구성되어 있다.
   * 섹션은 다른 섹션과 연결 하였을 때 연속성을 가져야 한다.
   * 섹션 여러 개를 하나로 묶었을 때 구성된 구역을 Act라 정의한다.
   * Act 여러 개를 하나로 묶었을 때 구성된 구역을 Stage라 정의한다.
   * Stage 여러 개를 하나로 묶었을 때 구성된 구역을 Place라 정의한다.
   1. 섹션
      * 섹션은 27x13으로 구성된 맵 타일 기반의 레벨디자인이다.
      * 섹션은 레벨 디자인을 구성하는 가장 작은 단위이다.
      * 섹션의 레벨 디자인은 기획자의 의도에 맞춰 작성할 수 있다.
   2. Act
      * Act는 섹션 여러 개를 묶어 구성된 구역으로 기획자의 의도에 따라 구성된 레벨디자인을 하나로 묶어주는 역할을 한다.
      * Act를 이용함으로써 플레이어는 27x13의 레벨디자인에서 벗어난 변수를 가질 수 있다.
   3. Stage
      * Stage는 액트 여려개를 묶어 구성된 구역으로 무작위 변수에 따라 생성된다.
      * Stage내에 배치된 탈출구를 이용하면 다음 Stage로 이동하게 된다.
   4. Place
      * Place는 3개의 Stage를 묶어 구성된 구역으로 무작위 변수에 다라 생성된다.
      * 3번째 Stage에서 생성된 Boss형 Npc를 처치하면 다름 Place로 이동하게 된다.
4. 트리거와 레이어

4.1. 기믹

* 기믹은 맵에 배치된 타일의 기능으로 정의한다.
* 기믹의 종류는 다양하게 구성되어 있으며 타일 기믹.xslx를 참고한다.

4.2. 스폰

* 스폰은 Npc를 기획자의 의도에 맞게 배치시킬 수 있는 기능으로 정의한다.
* 스폰의 종류는 다양하게 구성되어 있으며 스폰.xslx를 참고한다.

4.3. 레이어

* 레이어는 게임 화면상에 구성된 타일의 순서로 정의한다.
* Z축을 사용하여 타일을 배치하며 0번 레이어를 기준으로 하여 음수는 0번 레이어보다 뒤로 배치되며 양수는 0번 레이어보다 앞에 배치된다.