

레벨디자인

목차

- [개요](#)
- [미니맵](#)
- [테이블](#)
- [ERD](#)

개요

- 기획의도
 - 초반스테이지에 맞게 쉬운 난이도로 설정
 - 맵을 탐험하며 목표를 해결하는 재미를 느끼도록 함

목표

방 몬스터 모두 처치

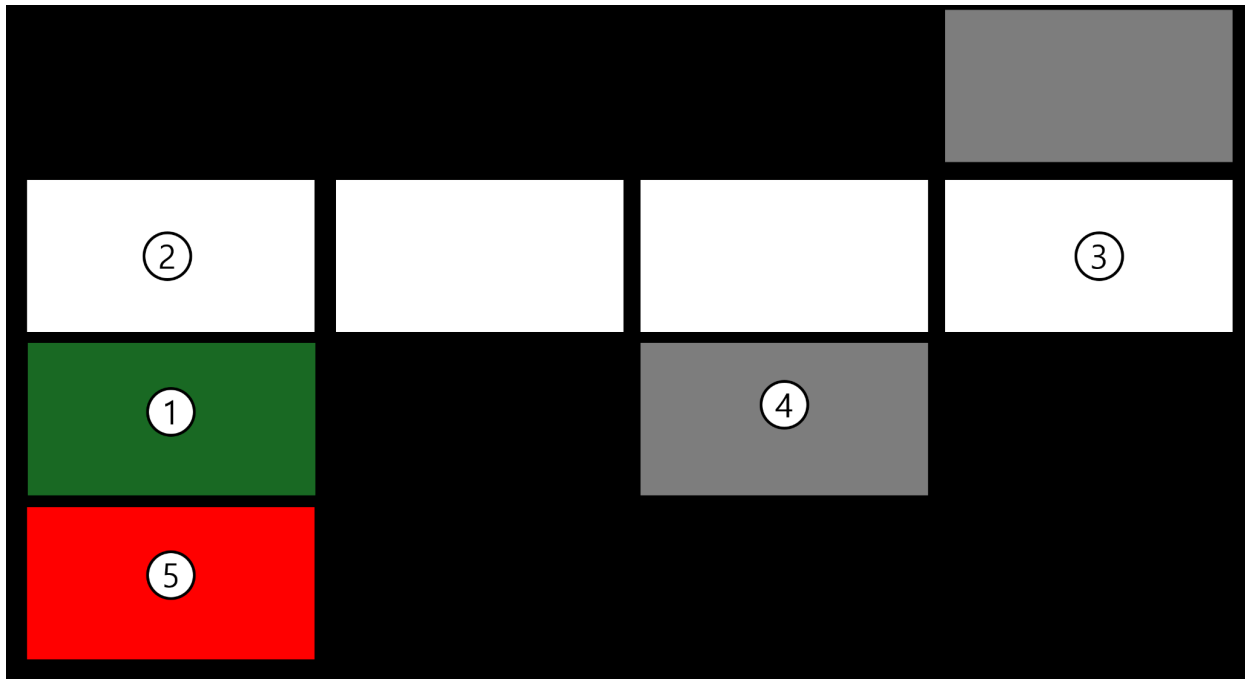
스테이지 보스처치

- 게임을 진행하는 도중 아이템을 얻고 아이템을 모아 강해지는 성장의 재미를 느끼도록 함

- 스테이지를 클리어하고 다음 스테이지로 나아감으로 등장하는 적이 강해지고 복잡해지는 상황에서 해결하는 재미를 느끼도록함

- 미구현

미니맵



1 : 현재 있는 방

2 : 지나온 방

3 : 캐릭터가 처음 스폰된 방

4 : 아직 조사하지 않은 방

5 : 보스방

테이블

• Map테이블

id	prob
#int	#int
#식별자	#Pob테이블 참조
10000	40000
10001	40001

[참조](#)

• Monster테이블

id	Hp	att	attType	speed	isBoss	projectile	scaleX	scaleY	scaleZ
#int	#int	#int	#int	#float	#bool	#int	#float	#float	#float
#식별자	#체력	#공격력	#공격타입	#이동속도	#보스 여부	#Projectile테이블 참조	#몬스터 크기	#몬스터 크기	#몬스터 크기
20000	2	1	0	1.0	FALSE	0	1.0	1.0	1.0

[참조](#)

attType == 0 ? 근접 : 원거리

projectile == 0 ? null : projectile.id

• Wall테이블

id	wallType	att	hp	function
#int	#int	#int	#int	#enum
#식별자	#벽 종류	#공격력	#체력	#기능
30000	0	0	0	0

[참조](#)

Walltype == 0 : 통과 불가

function == 0 ? null : function.id

Walltype == 1 : 통과 불가능하나 파괴후 통과 가능한 트리거

Walltype == 2 : 통과 가능하나 데미지를 입는 트리거

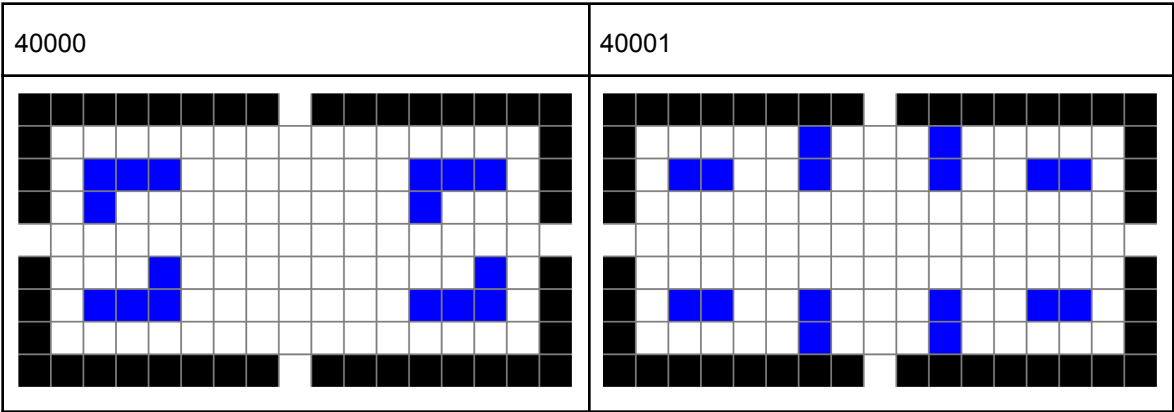
Walltype == 3 : 통과 가능하나 특수한 기능이 있는 트리거

- Map테이블

id	wall	wallPosX	wallPosY	monster	monsterPosX	monsterPosY
#식별자	#Wall 테이블참조	#장애물 위치	#장애물 위치	#Monster 테이블 참조	#몬스터 위치	#몬스터 위치
#int	#int	# float	# float	#int	# float	# float
40000						
	30000	2.0	2.0	20000	8.0	4.0
	30000	2.0	5.0			
	30000	2.0	6.0			
	30000	3.0	2.0			
	30000	3.0	6.0			
	30000	4.0	2.0			
	30000	4.0	3.0			
	30000	4.0	6.0			
	30000	12.0	2.0			
	30000	12.0	5.0			
	30000	12.0	6.0			
	30000	13.0	2.0			
	30000	13.0	6.0			
	30000	14.0	2.0			
	30000	14.0	3.0			
	30000	14.0	6.0			

40001						
	30000	2.0	2.0	20000	8.0	4.0
	30000	2.0	6.0			
	30000	3.0	2.0			
	30000	3.0	6.0			
	30000	6.0	1.0			
	30000	6.0	2.0			
	30000	6.0	6.0			
	30000	6.0	7.0			
	30000	10.0	1.0			
	30000	10.0	2.0			
	30000	10.0	6.0			
	30000	10.0	7.0			
	30000	13.0	2.0			
	30000	13.0	6.0			
	30000	14.0	2.0			
	30000	14.0	6.0			

[참조](#)



- Model테이블

id	fileName
#int	#string
#식별자	#파일명
50000	Monster_20000.frepab

[참조](#)

- Illust테이블

id	fileName
#int	#string
#식별자	#파일명
50000	Monster_20000.png

[참조](#)

- Sound테이블

id	fileName
#int	#string
#식별자	#파일명
50000	Monster_20000.ogg

[참조](#)

ERD

