레벨 디자인

개요

던전 정보 : 설정, 컨셉

던전 구조 : 특징, 특수 기믹

참고 사항 : 유념해야 할 점, 사용 툴?, 포폴은 살짝 능력과시

구성요소

던전이름

던전포지션 :

던전모드 :

던전 삭제조건 :

플레이 타임 :

입장 방식 및 조건 :

던전 사이즈 :

퀘스트 – 선행퀘스트, 메인퀘스트, 서브퀘스트

입장 플로우

퇴장 플로우

레이싱게임의 레벨디자인

난이도 분류 – 선호트랙, 비선호트랙

\*레이싱게임의 요소 :   
그래픽 - 달리는 주체 및 배경 등  
물리적 요소 - 움직임, 충돌효과, 충돌오브젝트  
움직임 – 자연스러운 움직임이 보장되어야 함  
기술적인(플레이어의) 구현 – 코너링, 드리프트, 속도감

경쟁요소의 구현이 필수적

레이싱게임의 종류 :  
On-road racing : 일반적인 트랙을 달리는 레이싱  
Off-road racing : 가상 공간 or 비 현실적인  
Futuristc racing : 물리법칙을 무시함