

30 X 30
1칸 1m²

트리거

IDX	그림	이름	내용
200026		나무	아이템 미 장착 : 낡은 도끼 장착 : 나무 조각을 얻을 수 있음
200028		토끼	작은 칼 장착 : 토끼 고기를 얻을 수 있음
200028		사슴	작은 칼 장착 : 사슴 고기를 얻을 수 있음
200028		뱀	작은 칼 장착 : 뱀 고기를 얻을 수 있음
200029		(텐트)문	상호작용 키를 사용하여 텐트 안으로 들어감
200035		발자국	퀘스트 요소 중 하나 모든 트리거 확인 완료 시, 후회 메모리 시스템 작동
200012		모닥불	상호작용 키를 이용하여 모닥불을 켜고 끄
200024		모닥불 틀	아이템(나무 조각) 소지 시, 상호작용 키 를 사용하여 모닥불 틀을 만듦
200011		찢어진 텐트	퀘스트 요소 중 하나 모든 트리거 확인 완료 시, 후회 메모리 시스템 작동
200027		가방	퀘스트 요소 중 하나 텐트 안 가방에 있는 신호탄을 해당 NPC에게 전달



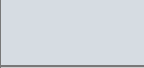
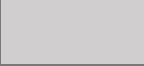
NPC

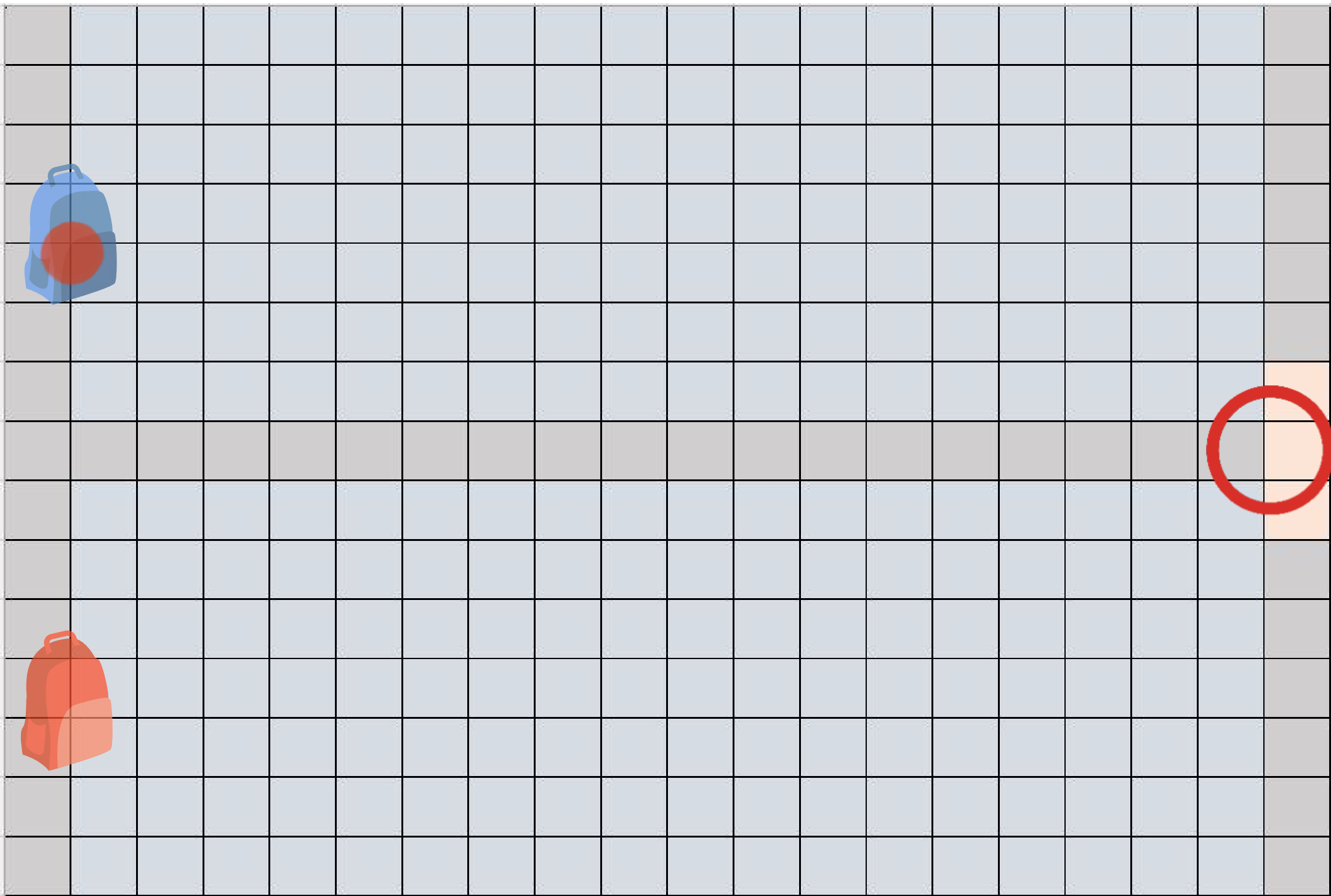
IDX	그림	이름	내용
300003		세몬 졸로타료프	상호작용 키를 이용하여 퀘스트/메세지 출력 "이게 다 무슨 일이지.." "단서가 될 요소들을 전부 확인하자."
300009		류드밀라 두비니나	상호작용 키를 이용하여 메세지 출력 " 너무 무서워, 집에 가고 싶어요."
300002		이고르 님들로프	퀘스트 NPC "내 가방 속 신호탄을 가져다줘!"

지형 지물

그림	이름	내용
	플레이어 스폰	플레이어 스폰 지점
	쳐다보는 원주민 (트리거)	쳐다보는 원주민으로 인한 플레이어의 동선 차단 스토리 상 벗어날 수 있는 공간까지만 허용
	숲	가까운 나무에서 채집은 가능

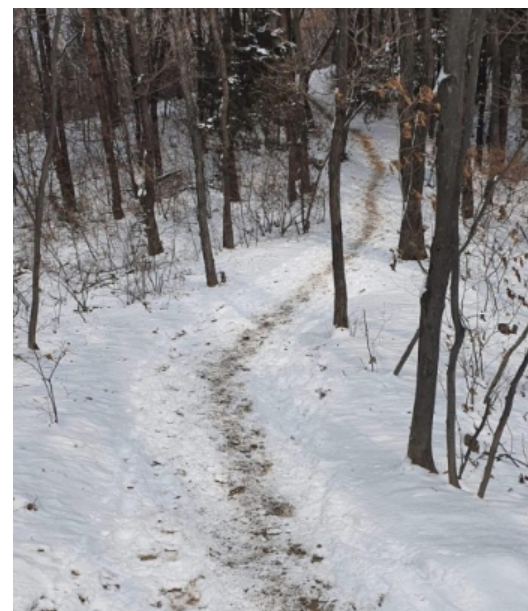
지형 지물

그림	이름	내용
	플레이어 스폰	플레이어 스폰 지점
	문	텐트의 문 위치(트리거 작동 지점)
	침낭	침낭 위치 표시(플레이어가 서있을 수 있음)
	텐트 바닥	텐트 내부 표시(플레이어가 서있을 수 있음)



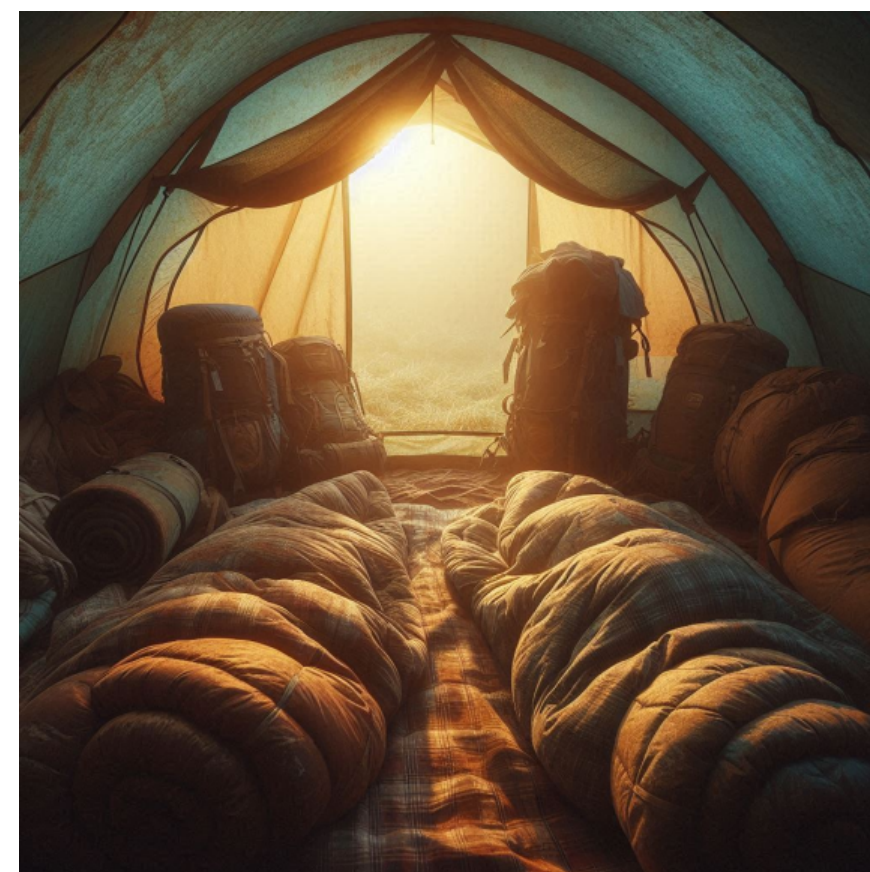
트리거

IDX	그림	이름	내용
300003		(신호탄) 가방	상호작용 키를 사용하면 신호탄을 얻을 수 있음
300009		가방	상호작용 키를 사용하면 메세지 출력 "이 가방엔 신호탄이 없다."
300002		(텐트)문	상호작용 키를 사용하여 텐트 밖으로 나감



레벨 컨셉(오르트 기슭)

1. 서늘한 설산 배경
2. 산이다 보니 울퉁불퉁한 표면 표시(높낮이 다르게)
3. 찢어진 텐트 주위에 많은 발자국(다른 텐트 주위는 적게 표시)
4. 눈 덮인 나무
5. 설산에서 생존할 수 있는 동물 느낌(토끼, 뱀, 사슴)
6. 열은 연기가 나는 모닥불(해당 모닥불은 트리거 가능)
7. 많은 사람들이 걸어다닌 곳은 길 처럼 표시(산 길 느낌)



레벨 컨셉(오르트 기슭 텐트 안)

1. 텐트 내부에 들어감으로 빛이 약해짐(아침이지만 조금 더 어두운 느낌)
2. 널브러진 침낭 2개
3. 등산용 가방 세팅

