

# 다이노 트레저 레벨디자인 문서

# INDEX

## 1. 레벨 개요

- [1.1 오버뷰 \(overview\)](#)
- [1.2 월드디자인](#)

## 2. 해변지대

- [2.1 해변지대 컨셉 2.1.1](#)
- [컨셉이미지 2.1.2 컨셉설명](#)
- [2.1.3 보스컨셉 2.1.4 prop list](#)
- [2.2 해변지대 레벨 레이아웃](#)
- [2.3 해변지대 레벨패스 2.3.1](#)
- [튜토리얼 스테이지 2.3.2](#)
- 해변지대 스테이지

## 3. 초원지대

- 3.1 초원지대 컨셉 3.1.1
- 컨셉이미지 3.1.2 컨셉설명
- 3.1.3 보스컨셉 3.1.4 prop list
- 3.2 초원지대 레벨 레이아웃
- 3.3 초원지대 레벨패스

## 4. 정글지대

- 4.1 정글지대 컨셉 4.1.1
- 컨셉이미지 4.1.2 컨셉설명
- 4.1.3 보스컨셉 4.1.4 prop list
- 4.2 정글지대 레벨 레이아웃
- 4.3 정글지대 레벨패스

## 5. 사막지대

- 5.1 사막지대 컨셉

- 5.1.1 컨셉이미지 5.1.2
- 컨셉설명 5.1.3 보스컨셉
- 5.1.4 prop list 5.2 사막지대
- 레벨 레이아웃 5.3 사막지대
- 레벨패스

## 6. 빙하지대

- [6.1 빙하지대 컨셉 6.1.1](#)
- [컨셉이미지 6.1.2 컨셉설명](#)
- [6.1.3 보스컨셉 6.1.4 prop list](#)
- [6.2 빙하지대 레벨 레이아웃](#)
- [6.3 빙하지대 레벨패스](#)
- [\\_\\_\\_\\_\\_](#)

## 7. 연구지대

- 7.1 연구지대 컨셉 7.1.1
- 컨셉이미지 7.1.2 컨셉설명
- 7.1.3 보스컨셉 7.1.4 prop list
- 7.2 연구지대 레벨 레이아웃
- 7.3 연구지대 레벨패스
- 

## 8. 화산지대

- [8.1 화산지대 컨셉 8.1.1](#)
- [컨셉이미지 8.1.2 컨셉설명](#)
- [8.1.3 보스컨셉 8.1.4 prop list](#)
- [8.2 화산지대 레벨 레이아웃](#)
- [8.3 화산지대 레벨패스](#)
- [\\_\\_\\_\\_\\_](#)
- [\\_\\_\\_\\_\\_](#)
-

# 1. 레벨 개요

## 1.1 오버뷰 (overview)

- ‘다이노 트레저’는 악한 개발자와 선한 개발자가 구축한 VR공룡 세계로 초대받은 테스터이자 플레이어가 궁극적으로 악한 개발자와 메카티라노를 물리치는 1인칭 3D 캐주얼 어드벤처 FPS이다. VR공룡 세계는 해변지대, 초원지대, 정글지대, 사막지대, 빙하지대, 폐허지대, 화산지대 총 7개의 구역으로 구성되어 있으며 각 지역에는 고유한 환경, 몬스터가 구성되어 있다. 이 문서에서는 각 지역의 주요 특징과 요소를 자세히 설명한다.

## 1.2 월드디자인 (WorldMap)

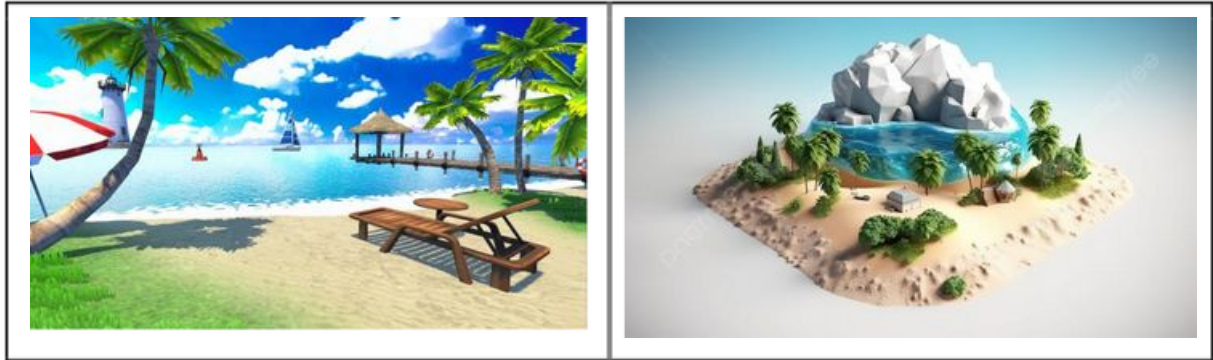


- ‘다이노 트레저’의 월드맵 구조는 해변 → 초원 → 정글 → 사막 → 빙하 → 폐허 → 화산으로 이어지는 선형 구조를 띤다.
- 각 스테이지는 오픈월드의 구조를 따르나, 기획된 플레이 최적화 경로는 존재한다.
- 지역과 지역을 잇는 경계의 경우 전체적으로는 오픈월드처럼 보이게끔 배경을 구성하나, 한 스테이지를 클리어했을 때에는 로비로 이동되고 다음 스테이지를 입장할 때 특정 지점으로 플레이어를 스폰시킨다.

## 2. 해변지대

### 2.1 해변지대 컨셉

#### 2.1.1. 컨셉이미지



#### 2.1.2. 컨셉설명

**진행 :** 해변가 → 해변가 끝자락(boss)

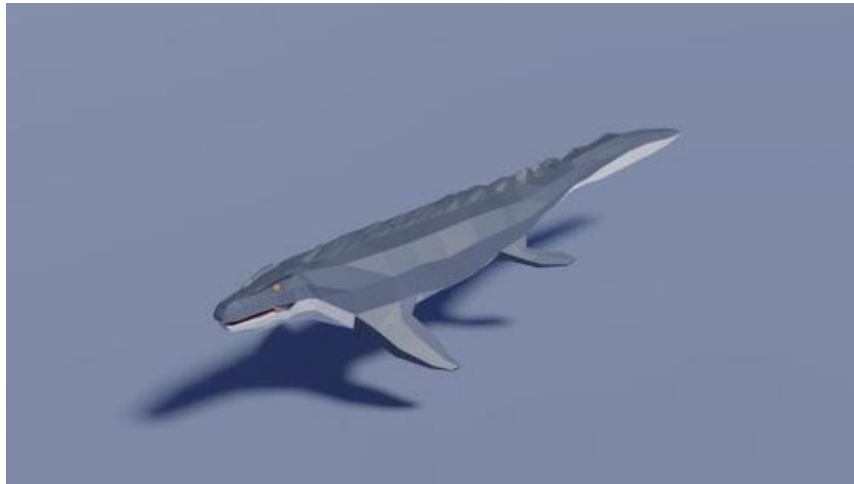
##### 배경

1. 튜토리얼 스테이지이기 때문에 레벨 볼륨을 타 스테이지보다 크지 않게 설정한다.
2. 야자수, 암석, 난파선, 등대 등의 prop으로 필드 배경의 분위기를 고도화한다.

##### 기획의도

1. 플레이어가 해당 레벨을 플레이하며 기초적인 시스템을 학습할 수 있게끔 복잡하지 않은 지형 구조로 표현한다.
2. 밝은 해변가의 컨셉을 유지함으로써 개방감과 시원한 느낌을 선사한다.
3. 플레이어가 기획한 경로 밖으로 이탈하는 것에 제한을 두기 위해 다수의 암석과 야자수를 배치한다.
4. 필드 경로를 쉽게 이해할 수 있게끔 보스 몬스터가 스폰되는 지역에 거대한 등대를 랜드마크로 세워 플레이어를 해당 지역으로 유도한다.
5. 전투 진행 중 엄폐물로 사용할 수 있게 적재적소에 암석과 난파선을 배치하고 지형을 울퉁불퉁하게 설정한다.

### 2.1.3. 보스컨셉


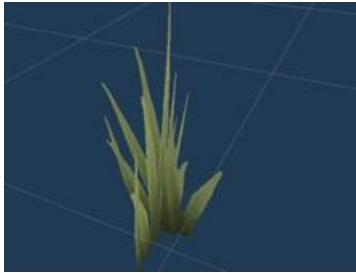


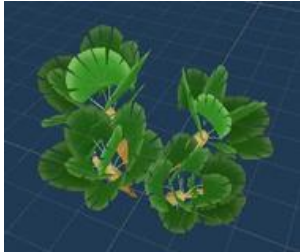

- 해변으로 기웃기웃하는 민둥민둥한 모사사우르스이다.
- 동족을 괴롭히는 것으로는 성에 안차 해변가에 오는 인간(플레이어)들을 공격하기 시작했으며, 꼬리를 휘두르거나 순식간에 파닥거리면서 몸통박치기를 하는 등의 공격을 한다.
- 튜토리얼 스테이지에서는 체력의 50%가 깎이면 달아나고, 스테이지1에서는 체력의 70%가 깎일 시 페이즈가 변경되어 이동속도가 30% 증가하며, 체력의 100%가 깎일 시 사망 처리된다.

### 2.1.4. Prop List

이름	모래 / 1ea	이름	난파선 / 1ea
이미지		이미지	
설명	필드 바닥을 구성하는 모래다.	설명	파도에 쓸려온 배다.
파일명	shell	파일명	ship

이름	등대 / 1ea	이름	장작 / 1ea
이미지		이미지	
설명	거대한 등대 구조물이다.	설명	불을 피운 흔적이 있는 장작더미다.
파일명	lighthouse	파일명	bonfire

이름	야자수 / 3ea	이름	잡초 / 4ea
이미지		이미지	
설명	해변가에서 자라는 야자수이다.	설명	해변가에서 자라는 풀이다.
파일명	coconuttree	파일명	grass

이름	관목 / 5ea	이름	나무 / 3ea
이미지		이미지	
설명	해변가 바닥에 피는 관목이다.	설명	해변가에서 자라는 나무이다.
파일명	shrub	파일명	tree

이름	암석 / 15ea	이름	
이미지		이미지	
설명	해변가를 주로 이루는 바위이다.	설명	
파일명	rock	파일명	파일네임을 업로드 시 추가예정

### 2.1.5. Monster List

이름	레드 아노말 / 1ea	이름	블루 아르켈 / 1ea
이미지		이미지	
설명	[일반몬스터] 해변근처에 서식하는 아노말로이다.	설명	[엘리트 몬스터] 해변근처에 서식하는 아르켈론이다.
파일명		파일명	

이름	민둥 모사 / 1ea	이름	블루 사스타 / 1ea
이미지		이미지	
설명	[보스몬스터] 해변으로 기웃기웃하는 모사사우르스이다.	설명	[일반몬스터] 굉장히민감하고 까칠한 공룡이다.



파일명		파일명	
-----	--	-----	--

### 2.1.6. NPC List / Trigger List

이름	선한 개발자	이름	힐팩
이미지		이미지	
설명	이 세계를 구축한 선한 개발자이다.	설명	충돌 시 플레이어 HP를 회복시키는 포션을 획득할 수 있는 힐팩이다.
파일명		파일명	

## 2.2 해변지대 레벨 레이아웃



- 해변지대 레벨의 경우 튜토리얼 공간과 1번 스테이지 공간으로 나뉜다.
- 격자당 단위는 가장 작은 그리드 기준으로 한 칸당 10m로 설정한다.
- 터레인의 총 크기는 500m\*500m이다. 튜토리얼 스테이지의 크기는
- 150m\*100m이다. 해변지대 스테이지의 크기는 200m\*200m이다.
- 하늘색으로 표시된 지대는 바다 공간으로 플레이어가 이동할 수 없다.
-

### 2.2.1. 해변지대 전체 필드



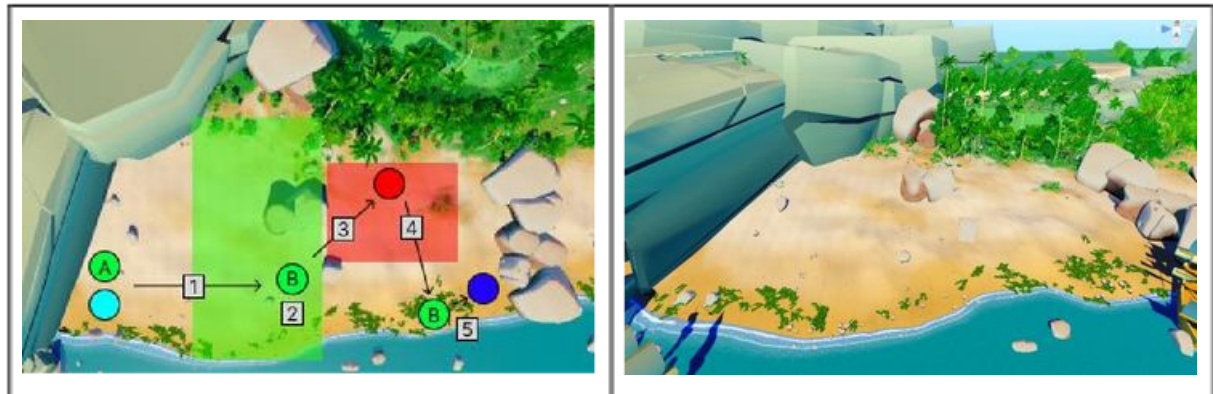
### 2.2.2. 해변지대 레벨뷰 - 보스전





## 2.3 해변지대 레벨패스

### 2.3.1. 튜토리얼



#### ● 아이콘 정의

아이콘	내용	아이	내용
	플레이어 스폰		애인 NPC
	보스몬스터		선 개발자 NPC
	포탈		보스몬스터 감지영역
	NPC 감지영역		

#### ● 플레이 시나리오

순서	내용
1	이동 관련 튜토리얼을 진행하며 이동
2	선 개발자와의 대화 후 무기 획득
3	스킬 사용법과 무기 교체에 대한 내용을 학습하며 보스와 전투 후 처치
4	아이템 획득 후 선 개발자에게 이동
5	선 개발자와 대화 후 생성된 포탈로 이동

### 2.3.2. 해변지대



#### • 아이콘 정의

아이콘	내용	아이콘	내용
	플레이어 스폰		몬스터 감지영역
	일반몬스터		할팩
	엘리트몬스터		보스몬스터

#### • 플레이 시나리오

순서	내용
1	일반몬스터와 전투 후 드롭아이템 수집
2	할팩 사용
3	엘리트몬스터와 전투 후 드롭아이템 수집
4	일반몬스터와 전투 후 드롭아이템 수집
5	할팩 사용
6	보스몬스터와 전투 후 드롭아이템 수집

### 3. 초원지대

#### 3.1 초원지대 컨셉

- 컨셉이미지







● 컨셉설명

1	초원맵은 기본적으로 넓은 평야로 이루어져 있다.
2	넓은 평야의 언덕이 여러개가 맞물려 조화를 이루고 있다.
3	다채로운 꽃들이 있다.

4	중반부에 들어서면 목장이 있다.
5	하이다의 집 느낌처럼 언덕 중간에 오두막 하나가 덩그러니 놓여져 있다.
6	후반부에 들어서면 노을이 진 배경으로 전환된다.
7	키가 큰 풀들이 자리를 잡고 있다. 이동에 방해가 되지는 않는다.
8	<p>다음 스테이지와 연결되는 느낌의 정글 입구를 초원맵 마지막에 넣어 그 앞을</p> <p>지키는 보스가 있게끔 보스존으로 해놓을 예정이다. 맵에 들어서면 보일 수 있게끔 크게 만들어 랜드마크 느낌으로 만들어 네비게이션 역할도 될 것이다.</p>



## 4. 정글지대

### 4.1 정글지대 컨셉

- 컨셉이미지



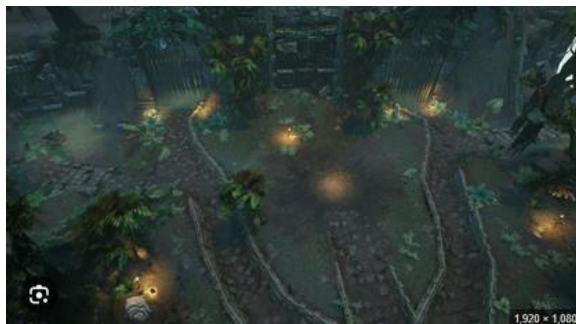
초입부분



정글 안 고여 있는 늪지대 st 초입을  
뗏목 타고 들어가면서 진행하는 느낌도  
좋을 듯



정글 내부 느낌



나뉘어진 길 느낌 낼 때



<랜드마크> 정글 속 숨겨진 고대

유적의 느낌

### ● 컨셉설명

#### 컨셉설명

초입 -> 뗏목 타고 넘어가는 길목 -> 우거진 수풀 사이(나뉘는 길) -> 깊은 곳 고대 유적지

- 뗏목 타고 가는 길에 물 속에서 공격하는 공룡과의 대결
- 부서진 계단 위 쪽 거대한 크기의 보스 몬스터 등장
- 몬스터는 빠르게 달리거나 정글에서 은신하는 몬스터 위주로 설정하면 어떨지?

## 5. 사막지대

### 5.1 사막지대 컨셉

- 컨셉이미지





**보스컨셉 : 강철 프테라노돈** 사막지대를 지배한 프테라노돈이다. 황량한

- 사막에서 다른 종들과의 수많은 싸움을 모두 이겨낸 개체로 그 과정에서 피부가 강철과 같이 단단해졌다. 하늘을 날아다니며 이동을 한다. 전투방식은 지상으로 내려와서 날개를 휘두르거나 부리로 찌는 등의 물리적인 공격을 입힌다.

- 위기에 빠졌을 때, 거대한 날개를 통해 주변에 강력한 모래소용돌이를 일으킨다.

#### ● 컨셉설명

**진행 :** 고원필드1 → 사막동굴 → 고원필드2 → 모래신전 (boss)

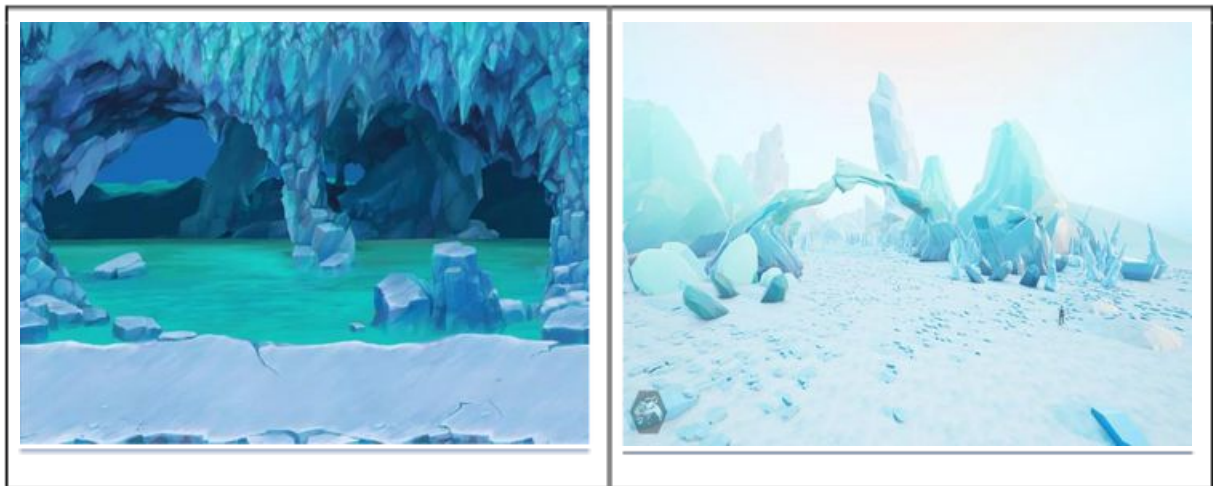
#### **배경**

1. 스테이지4에 접어들었기 때문에 밝은 식생의 배경보다는, 황량하고 조금은 어두워진 레벨 분위기를 연출한다.
2. 암석, 바위, 모래단차, 고목, 선인장, 가시넝쿨 등의 **prop**으로 필드 배경의 분위기를 고도화한다.
3. 모래 신전의 경우 신전이 크게 원형으로 둘러싸여있는 거대한 사각 콜로세움을 표현한다.

## 6. 빙하지대

### 6.1 빙하지대 컨셉

#### 6.1.1. 컨셉이미지



#### 6.1.2. 컨셉설명

**진행 :** 빙하필드 > 눈언덕 > 빙하의 심연

##### 배경

- 얼음과 바위를 적절히 활용하여 험난해 보이면서, 신비로운 분위기를 연출한다. ●
- 별이 들지 않아 전체적으로 음산하고 차가운 분위기를 유지한다.

##### 기획의도

- 얼음 동굴 내부에서 진행되는 스테이지 ● 세미오픈월드 형태에 맞게 몬스터의 배치를 통해 자연스럽게 플레이어의 동선을 유도한다.
- 엘리트 몬스터는 두 마리로 한 마리는 반드시 싸워야 하지만, 다른 한 마리는 전투 여부를 선택하도록 하여 자유도를 확보한다.



### 6.1.3. 보스 컨셉



#### 보스컨셉 : 아이스 스테고

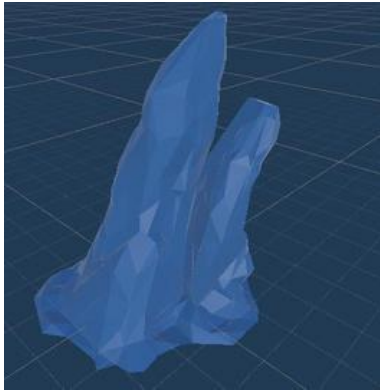
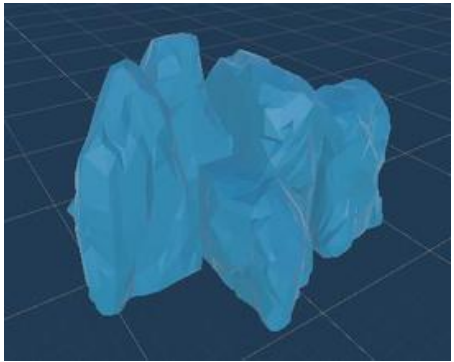
- 땅을 울려 고드름을 떨어뜨리거나, 아이스브레스를 뿜는 식으로 공격
- 꼬리로 눈보라를 일으켜 공격할 수 있다.
- 등의 고드름을 공격해서 깨면, 냉기 속성 스킬이 약해져서 먼저 공략해야함
- 하지만 겨울잠 스킬을 쓰면 약간의 체력과 등의 고드름, 꼬리 등이 회복됨. 자는 동안 행동불능이 되니, 이때 최대한 공격해야 한다.
- 기본적으로 가만히 맞으면서 공격을 하는 타입이지만, 2페이즈가 되면 성을 내며 플레이어를 향해 달려오는 등 빠르고 적극적으로 전투에 임한다.

아이스 스테고	보스 패턴1	보스 패턴2 (HP 50% 이하))
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이스브레스 : 숨을 들이마시는 모션을 취하고 부채꼴 모양으로 냉기의 브레스를 뿜는다</li> <li>- 스노우스톰 : 꼬리로 눈보라를 일으켜 공격한다 겨울잠 : HP 일부와 상태이상을</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이스브레스: 패턴1과 동일 스노우스톰: 패턴1과 동일 분노의 질주 : 페이즈2에 들어서</li> <li>- 달리기 시작하면서 가능해진 공격, 치이면 아프다. 몸통박치기: 몸을 날려 공격한다.</li> <li>- 플레이어가</li> </ul>

회복한다.

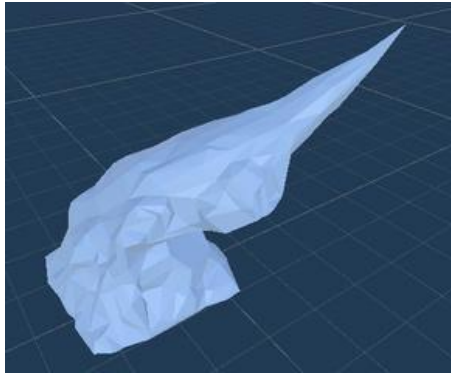
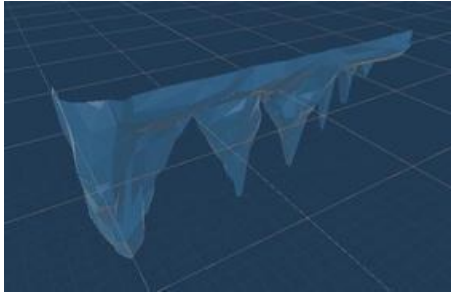
	<p>행동불능 상태가 된다.</p> <p>등의 얼음을 썬서 스킬의 공격력을 경감시킬 수 있다.</p> <p>경감된 공격력은 겨울장으로 회복된다.</p>	<p>피하면 잠시 스톤 상태가 된다. 고드름떨구기: 땅을</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>강하게 짓밟아서 동굴의 종유석을 떨어뜨린다.</li> </ul> <p>기본적으로 가만히 있던 1페이지와 달리 달리기 시작한다. 이 상태가 되면 얼음을 썬도 효과가 없다. 대신 무릎을 맞으면 잠시 다운한다.</p>
--	--	---

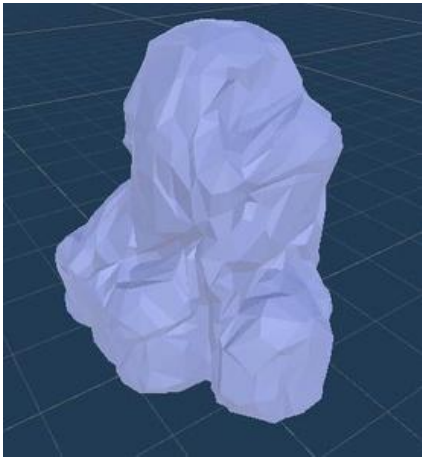
#### 6.1.4. Prop List

이름	얼음기둥 1 / 1ea	이름	얼음벽 1 / 3ea
이미지		이미지	
설명	필드를 구성하는 얼음기둥이다	설명	필드를 구성하는 얼음벽
파일명	SM_cliff_high_05.prefab	파일명	SM_rock_08.prefab

이름	얼음기둥 2 / 1ea	이름	고드름 1 / 1ea
----	--------------	----	-------------



이미지		이미지	
설명	필드를 구성하는 얼음기둥이다	설명	필드를 구성하는 고드름
파일명	SM_large_spike_02.prefab	파일명	SM_ice_spike_04.prefab



이름	얼음기둥 3 / 1ea
이미지	
설명	필드를 구성하는 얼음기둥이다
파일명	SM_cliff_high_06.prefab

트리거



1. 스노우볼 : 꾸준히 굴러와서 플레이어의 등산을 방해하는 오브젝트 2. 고드름 :  
 천장 그림자가 보이는 장소에서는 고드름이 떨어져서 데미지를 줌 3. 금간 얼음 :  
 총으로 쏘면 히든 아이템이 나오는 지점

### 6.1.5. Monster List

이름	매머드	이름	그랜드 매머드
이미지		이미지	
설명	[일반몬스터] 얼음동굴 외곽에서 흔히 볼 수 있는 매머드 몬스터	설명	[일반 몬스터] 평범한 매머드보다 덩치가 크고, 단단한 상아를 자랑한다.
파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab	파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab

이름	아이스 다이노뱃	이름	프로스트 다이노뱃
이미지		이미지	
설명	[일반몬스터] 변이한 암보프테릭스. 얼음동굴 안에서 흔히 볼 수 있는 몬스터.	설명	[일반몬스터] 아이스 다이노뱃의 아종. 날개를 퍼덕일 때마다 차가운 서리 결정을 뿌린다.
파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab	파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab

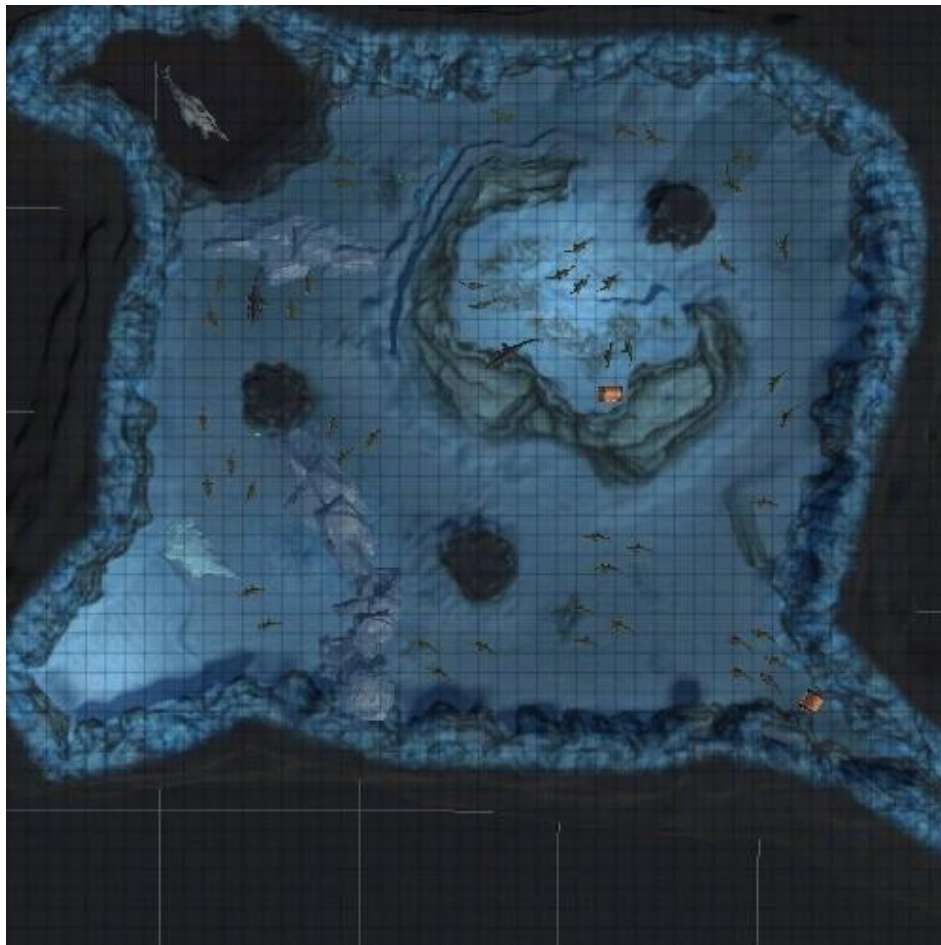
이름	아이시클 다이노뱃	이름	아이스 알로 (S)
이미지		이미지	
설명	[일반몬스터] 아이스 다이노뱃의 아종. 보통 아이스 다이노뱃 보다 커다란 발톱을 가졌다.	설명	[일반몬스터] 일반 아이스 알로 보다 크기가 작은 아이스 알로.
파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab	파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab


이름	아이스 알로 (M)	이름	아이스 알로 (L)
이미지		이미지	
설명	[보스몬스터] 얼음 동굴에 적응한 알로사우루스. 강력한 치악력을 지녔다.	설명	[일반몬스터] 아이스 알로 중에서 유달리 크기가 크고 강력한 개체들.
파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab	파일명	Raptor_Animated_LODG_SandFemale.prefab

이름	빙하의 바리오닉스	이름	빙각의 바리오닉스
이미지		이미지	

설명	[엘리트몬스터] 극지방의 추위에 적응한 바리오닉스. 강한 맷집이 특징.	설명	[엘리트몬스터] 극지방의 추위에 적응하여 변이한 바리오닉스. 강력한 발톱이 특징.
파일명	Raptor_Animated_LODG_Blue.prefab	파일명	Raptor_Animated_LODG_Blue.prefab

## 6.2 빙하지대 레이아웃



 = 10m

- 격자당 단위는 가장 작은 그리드 기준으로 한 칸당 10m로 설정한다.
- 터레인의 총 크기는 500m\*500m이다.
- 검은색으로 표시된 지대는 스테이지인 동굴 외부의 공간으로 플레이어가 이동할 수 없다.

## 6.3 빙하지대 레벨패스



### 1. 아이콘 정의

아이콘	내용	아이콘	내용
	플레이어 스폰		보스 몬스터
	엘리트 몬스터		아이템
	매머드(일반 몬스터) 출몰지		힐팩

### 2. 플레이 시나리오

순서	내용
1	플레이어스폰, 그 직후 전방 절벽 위에서 눈덩이를 던지는 빙하의 바리오닉스가 보인다
2	매머드 출몰지로 진행, 시선이 왼쪽으로 유도되게끔 매머드를 배치한다
3	바라본 곳에는 빙각의 바리오닉스가 있다. 전투를 진행할 지 선택할 수 있다
4	빙하의 바리오닉스를 향해 가다 보면 아이템을 먹을 수 있는 장소가 있다. 하지만 습득 직전 다이노벳 무리의 공격을 헤쳐나가야 한다.

5	빙하의 바리오닉스와의 전투, 전투 도중에도 아이템을 얻을 수 있다
6	빙하의 바리오닉스가 쓰러지는 소리를 듣고 보스 아이스 스테고가 잠에서 깬다. 아이스 스테고의 뒤에는 다음 스테이지로 이어지는 포탈이 있다. 사냥하고 넘어가자!
cf.	다이노뱃과 고드름 트리거는 필드 전역에 등장, 아이스 알로는 주변 몬스터가 강할수록 강한 개체가 나온다.

## 7. 연구지대

### 7.1 연구지대 컨셉

- 지열발전소 컨셉 사진



- 연구소 컨셉

취라기 공원1 페연구소 랩터 등장 장면 레퍼런스

### - 던전 컨셉

몬스터: 랩터류 공룡 함정:

지열발전소 컨셉 + 연구소 기믹:

지열발전소 컨셉 + 연구소

### - 보스 컨셉

랩터종 중 큰 놈 + 무리



## - 시작 스토리

얼음지대를 빠져나오자 눈앞에 보인건 얼음과 불의 경계 그리고 거대한 화산이었다.

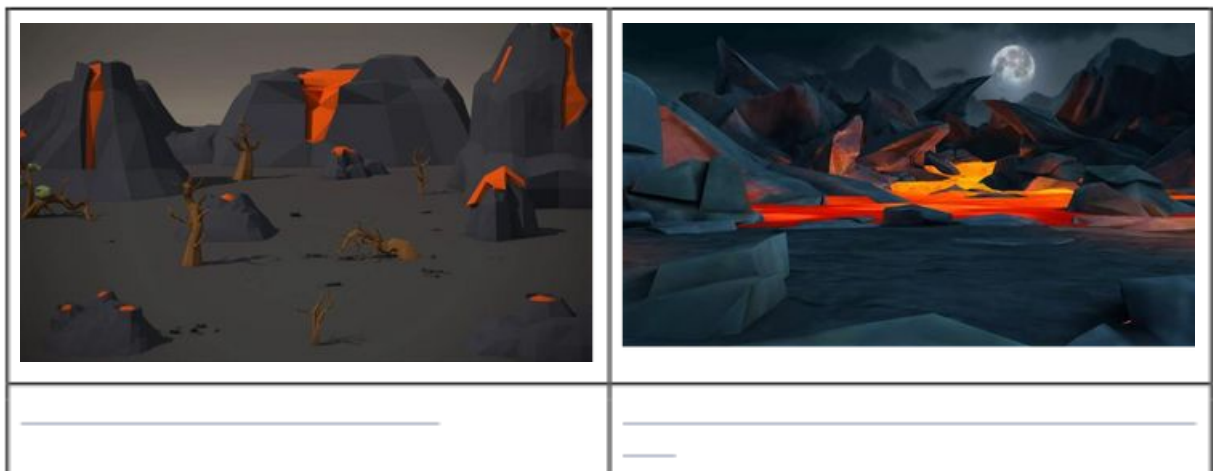
티라노의 흔적은 저 화산으로 이어져 있다. 흔적을 따라 가기 전 화산의 아래에는 발전소처럼 보이는 시설로 들어가 몸을 추스리자.

연구소 입구로 다가가 낡은 문을 강제로 연다.

## 8. 화산지대

### 8.1 레벨 컨셉

#### 8.1.1. 컨셉이미지



#### 8.1.2. 컨셉설명

**진행 :** 화산지대 > 화산 (보스 방)

##### 배경

- 전체적인 스테이지가 어둡고, 몬스터들도 어두운 색상을 가지고 있기 때문에 찾기 어렵다.
- 용암 - 캐릭터가 용암영역에 들어가거나 닿을 경우 캐릭터의 hp가 계속 소모된다. ●
- 불동 - 화산 분화구에 가끔 나와서 플레이어에게 큰 데미지를 준다.

## 기획의도

- 마지막 스테이지인 만큼 전혀 아기자기한 분위기를 최대한 배제하고 ●
- 이전 스테이지에서 경험해 오면서 강화한 무기 및 플레이어의 숙련도를 테스트한다.

### 8.1.3. 보스 컨셉

몬스터 이름	레퍼런스 사진	내용	비고
말레픽  티라노 (초대형)		최종 스테이지의 보스.  피부가 단단한 외피로 둘러싸여 있어 공격도 덜 받지만, 용암의 피해도 받지 않는다. 쇠로 물어 부술 수 있는 강력한 턱은 엄청난 피해를 준다. **추가 정보는 패턴 참고	보스  (초대형)  약점: 눈  데미지 감소 부위:  다리 머리
메카 티라노 (초대형)		강철로 외피를 둘러싸였기 때문에 방어력이 더 강해졌다. 추가로 등에 있는 머신건의 화력은 상상을 초월할 정도이다.  **추가 정보는 패턴 참고	보스  (초대형)  약점: 눈  데미지 감소 부위:  그 외

보스	보스 패턴 1	보스 패턴 2 (HP 50%이하)	그로기
----	---------	--------------------	-----





말레픽 티라노	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 돌진 /     깨물어부수기</li> <li>● 꼬리치기 ●     화염 브레스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 돌진 / 깨물어부수기 눈을 조준해서 몇번</li> <li>● 꼬리치기 ● 화염     브레스 ● 발을 크게 들어     땅을         짓밟으면 땅에서         원형으로 분화구가         터짐</li> </ul>	쏘면 그로기 상태에 빠진다.
메카 티라노	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 돌진 .     깨물어부수기</li> <li>● 꼬리치기 ● 화염     브레스 -         큰 숨을         들이마시며         부채꼴의         엄청난 화염을</li> <li>● 어스퀘이크 -         발을 크게 들어         땅을 짓밟으면         땅에서         원형으로         분화구가 터짐</li> <li>● 기관총         캐릭터가 있는         위    치    를         중심으로 큰         빨간    원이         깜    빡    거    리    며         대    기    모    션    이         끝날    경우         집    중    포    화    를</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 돌진 / 깨물어부수기 눈을 조준해서 몇번</li> <li>● 꼬리치기 ● 화염 브레스 - 큰     숨을 들이마시며     부채꼴의 엄청난     화염을 뿜는다</li> <li>● 어스퀘이크 - 발을         크게 들어 땅을         짓밟으면 땅에서         원형으로 분화구가         터짐</li> <li>● 기관총 - 캐릭터가         있는 위치를         중심으로 큰 빨간         원이 깜빡거리며         대기모션이 끝날         경우 집중포화를         한다</li> <li>● 미사일 - 여러개의         미사일을 하늘로         쏜다. 짧은 시간동안         바닥이 빨간 원으로         깜빡거리며 그         가운데로 낙하하여         폭발을 일으킨다.</li> </ul>	쏘면 그로기 상태에 빠진다. 다음  스킬을 사용하기 위한 대기모션 도중  눈을 쏘면 더 빨리 그로기 상태로 - 뉴클리어 빠뜨릴 수 있다. - 레이저 - 기관총

한다.


		<p>● 레이저 -</p> <p>일정시간동안 캐릭터에</p> <p>타겟 크로스헤어가</p> <p>그려지고 시간이 지나면</p> <p>무조건 맞을 수 밖에</p> <p>없는 광선에 맞는다. ●</p> <p>뉴클리어 -</p> <p>대기모션을 취하고</p> <p>꼬리가 소형</p> <p>핵미사일이 된다.</p> <p>미사일보다 더 큰</p> <p>빨간 원을 생성하며</p> <p>이때 맞을 경우</p> <p>플레이어는</p> <p>즉사한다.</p>	
--	--	---	--

#### 8.1.5. Monster List


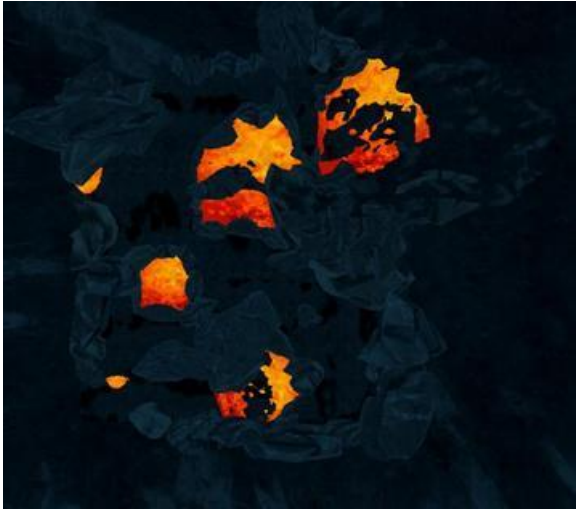
몬스터 이름	레퍼런스 사진	내용	비고
파키케팔로사우루스		<p>단단한 머리로 빠르게</p> <p>박치기하는 공룡. 가끔</p> <p>머리에 구멍으로 분화구를</p> <p>쏜다.</p>	<p>일반 몬스터</p> <p>(소형)</p> <p>약점: 꼬리</p> <p>데미지 감소</p> <p>부위: 머리</p>
투판닥틸루스		<p>무리 지어서 다니는 모기</p> <p>같은 익룡. 재빠른 스피드로</p> <p>하늘에서 플레이어를 향해</p> <p>다이브해 공격해온다. 가끔</p>	<p>일반 몬스터</p> <p>(소형)</p> <p>약점:</p>

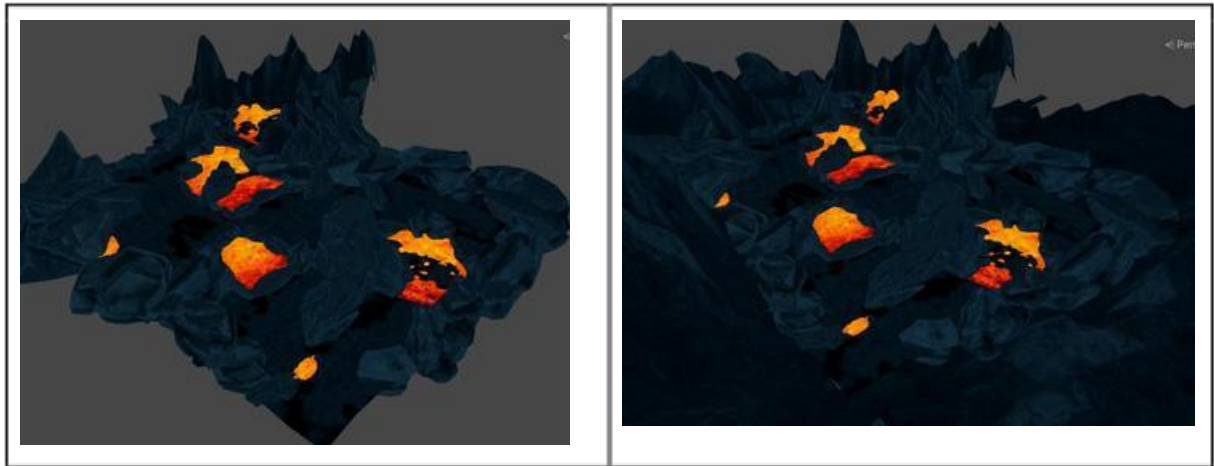
		<p>머리 윗부분에 날개 2개를 붙여 몇 번 쏘면 날개 땅으로 추락해서 일정 시간 동안 날지 못하게 된다.</p>	
<p>(불)</p> <p>테리지노사우루스</p>		<p>두 손에는 날카롭고 긴 손톱이 있어서 한번 할퀴는 순간 막대한 피해를 준다.</p> <p>가끔 손으로 방어자세를 취해 공격을 막는다.</p> <p>대기 모션을 취하고는 손톱이 길어지면서</p> <p>플레이어를 찌른다. 이 공격에 맞으면 플레이어는</p> <p>화상을 입어 도트 데미지를 받는다. 대기모션 도중</p>	<p>엘리트</p> <p>몬스터 (중형)</p> <p>약점:</p> <p>다리</p> <p>데미지 감소 부위: 손톱</p>
<p>(물)</p> <p>테리지노사우루스</p>		<p>특강을 몇 번 찌르면 고관기 상태가 된다. 손톱이 있어서 한번 할퀴는 순간 막대한 피해를 준다.</p> <p>가끔 손으로 방어자세를 취해 공격을 막는다.</p> <p>대기 모션을 취하고는 손톱으로 강력한 x자의 검기를 날린다. 이때 맞으면 플레이어의 이동속도가</p> <p>느려진다. 대기모션 도중 다리를 몇 번 쏘면 그로기</p>	<p>엘리트</p> <p>몬스터 (중형)</p> <p>약점:</p> <p>다리</p> <p>데미지 감소 부위: 손톱</p>

상태가 된다.

(풀) 테리지노사우루스		두 손에는 날카롭고 긴 손톱이 있어서 한번 할퀴는 순간 막대한 피해를 준다. 가끔 손으로 방어자세를 취해 공격을 막는다. 대기모션을 취하고는 손톱으로 자기 자신을 찌르는데 이때 자가회복을 한다. 대기모션 도중 다리를 몇번 쏘면 그로기 상태가 된다.	엘리트 몬스터 (중형) 약점: 다리 데미지 감소 부위: 손톱
-----------------	---	--	--

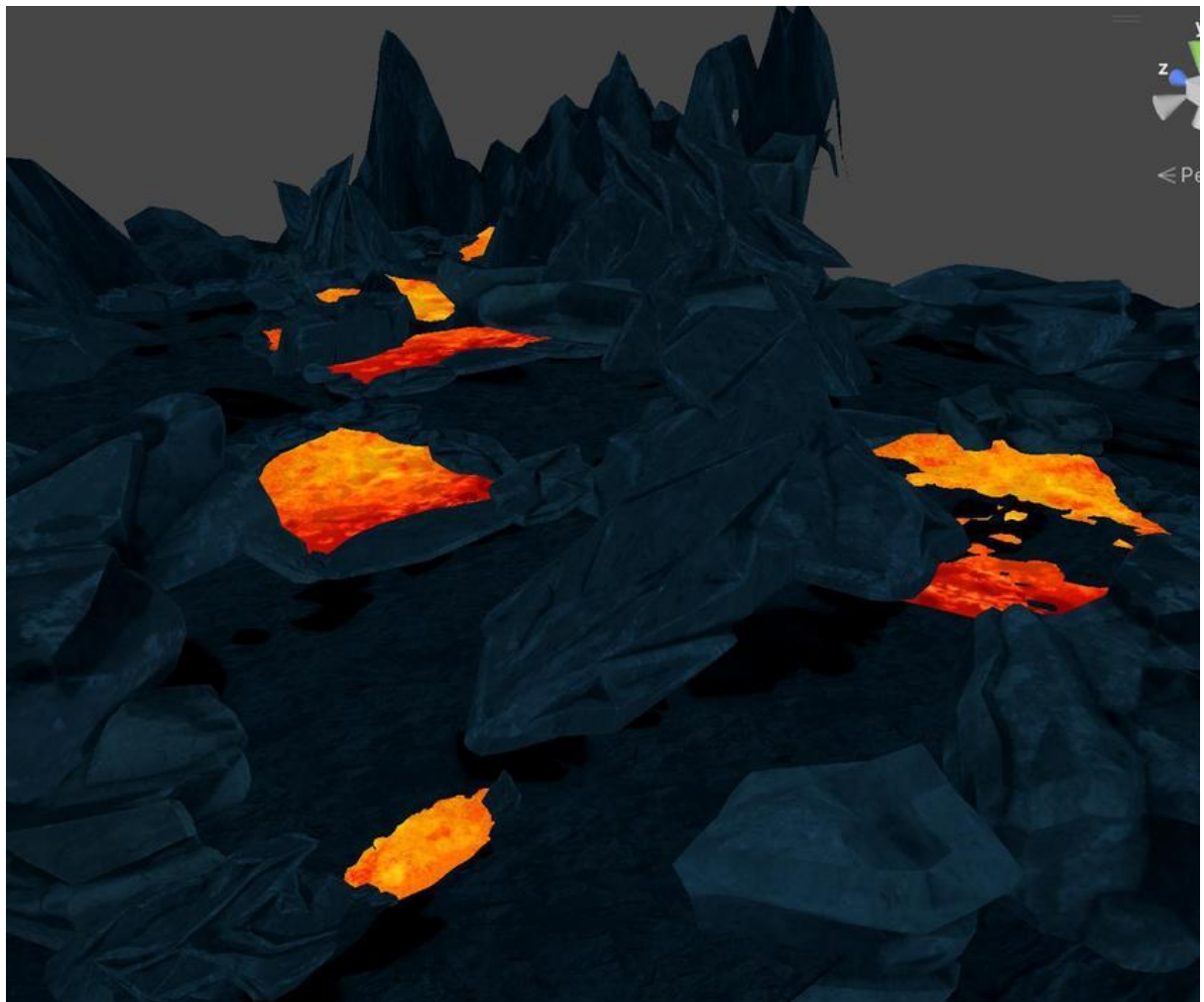
## 8.2 레이아웃

탐 뷰	탐 뷰 (배경 포함)
	
Isometric View	Isometric View (배경 포함)

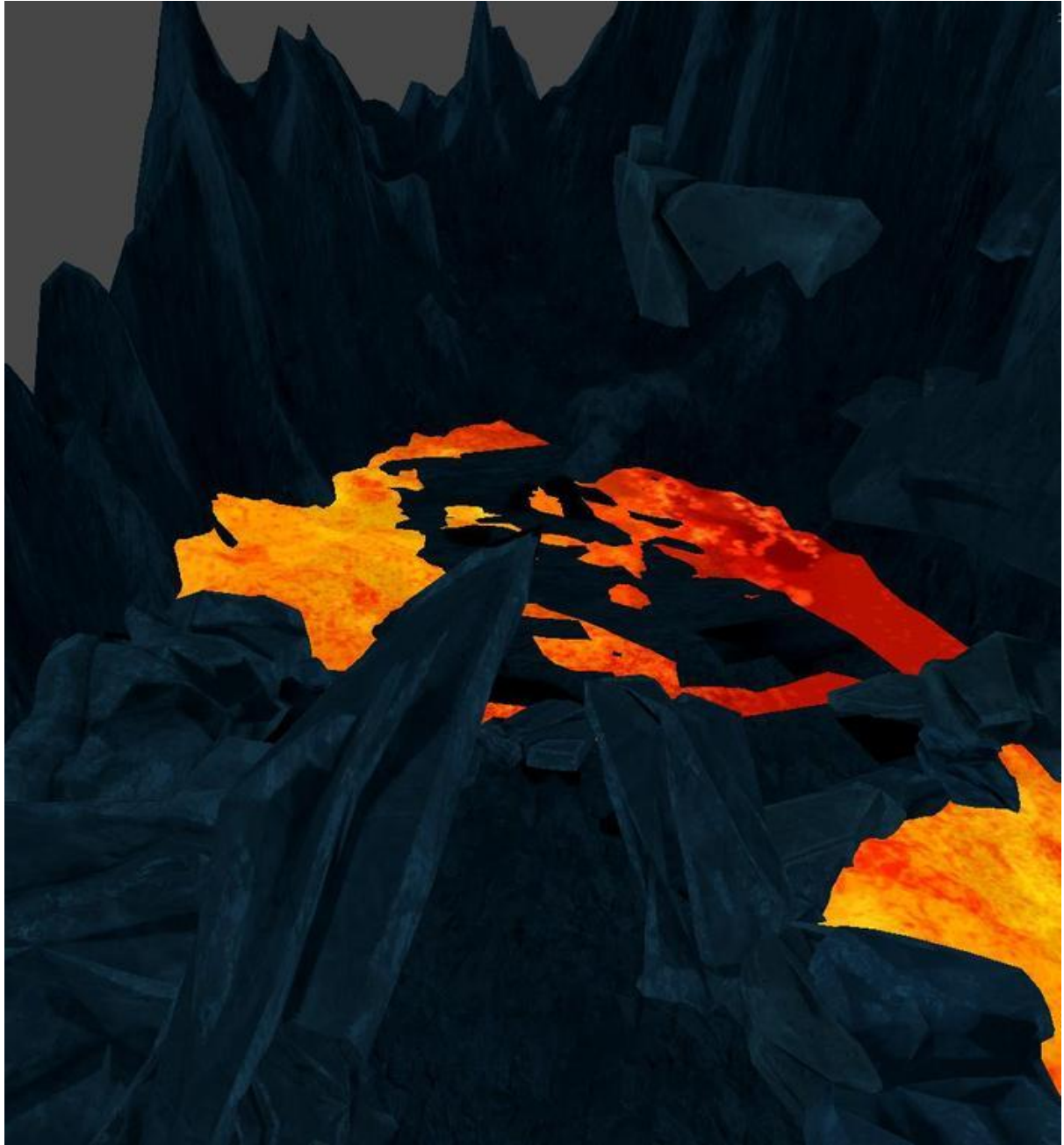


- 550\*550 스테이지 ● 스테이지를 둘러싸여
- 있는 산이 블록 아웃 ● 저 멀리 있는 높이 뻗어
- 있는 산이 랜드마크

### 8.2.1 스테이지



### 8.2.2 보스 스테이지





### 8.3 레벨패스

