

Multiplayer Level Design

by Geoffrey Smith

이용태
@biskraft

서론

- **Geoffrey Smith**가 Counter Strike 의 500 여개의 맵과 기존에 출시된 상용 멀티플레이 게임의 맵을 분석하여 쓴글
- 이후에 그는 Infinity Ward에 입사하여 Modern Warfare 시리즈의 맵을 제작했다
- 현재는 Respawn Entertainment 에 재직 중



Geoff Smith
Game Designer

Past Projects

Call of Duty: Modern Warfare 2
Call of Duty 4: Modern Warfare
Call of Duty 2
Call of Duty: Finest Hour
Kill.Switch
Junkyard Wars (tv)

Biography

He ran through the jungle dodging brush and his own booby traps. The humid night air smelled of blood and peat moss. A distant fire roared in the distance, illuminating the night sky into a bright orange. As prey, he would have to act quickly. Geoffrey readied his improvised banana leaf grenade bow and arrow. His

PHASE 1

- 멀티플레이 맵들은 실제 장소를 모방한다
- 완전히 새로운 장소를 창조하는 것은 어렵다



영감

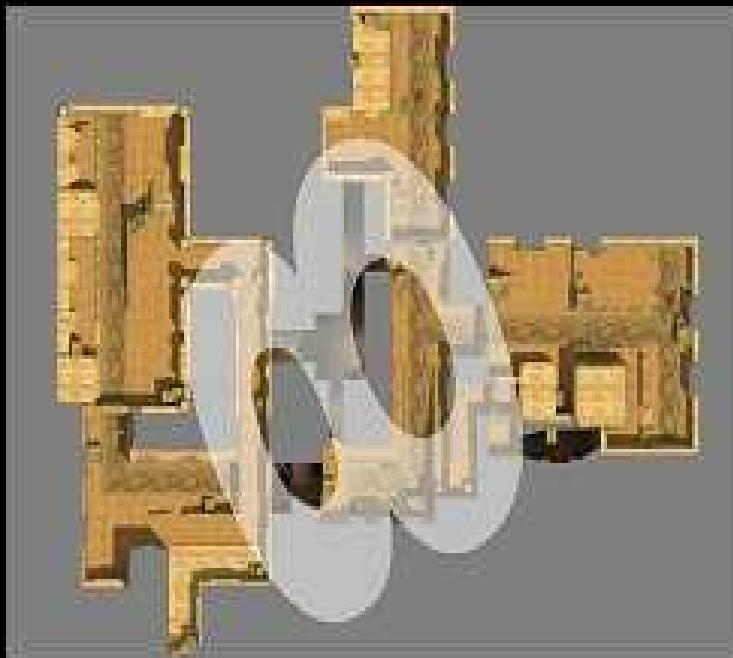
- 실제 장소를 변형하여 만든다
 - 작은 변형을 통해 맵에 특징을 부여할 수 있다
 - 아이스크림 트럭이 넘어진 도시 라던가.



PHASE 2

8자형

- 가장 신용할만한 일반적인 레이아웃은 8자형이다

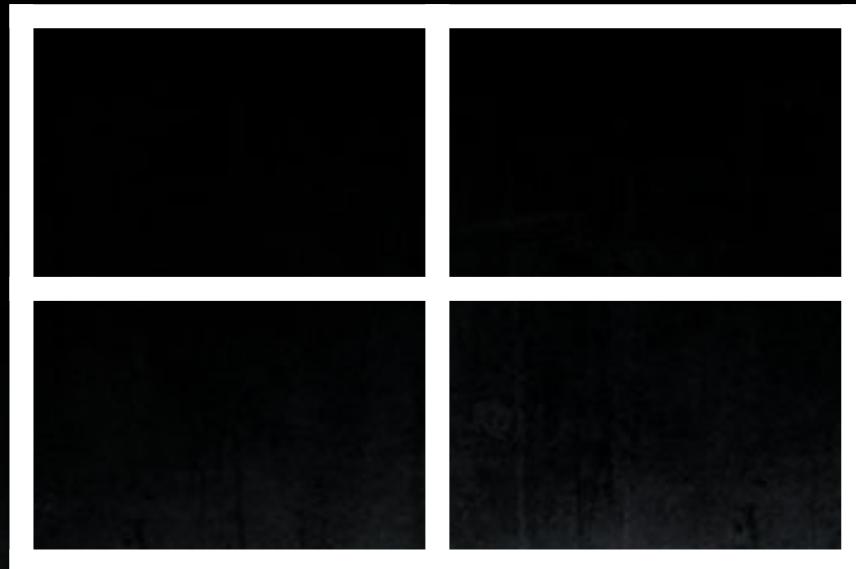


8자형의 이점

- 플레이어는 빠르게 적을 만날 수 있고, 함께 다닐 수 있다.
- 막다른 길이 없다
- 양 팀의 밸런스가 좋다

밭 전(田)

- 내 경험상 여기 중앙에 길을 추가하였다
- 이 밭전(田) 패턴의 장점은 좀 더 빠르게 다른 루트로 이동하게 해준다
- 그대로 사용되지 않고, 다양하게 변형되어 사용된다



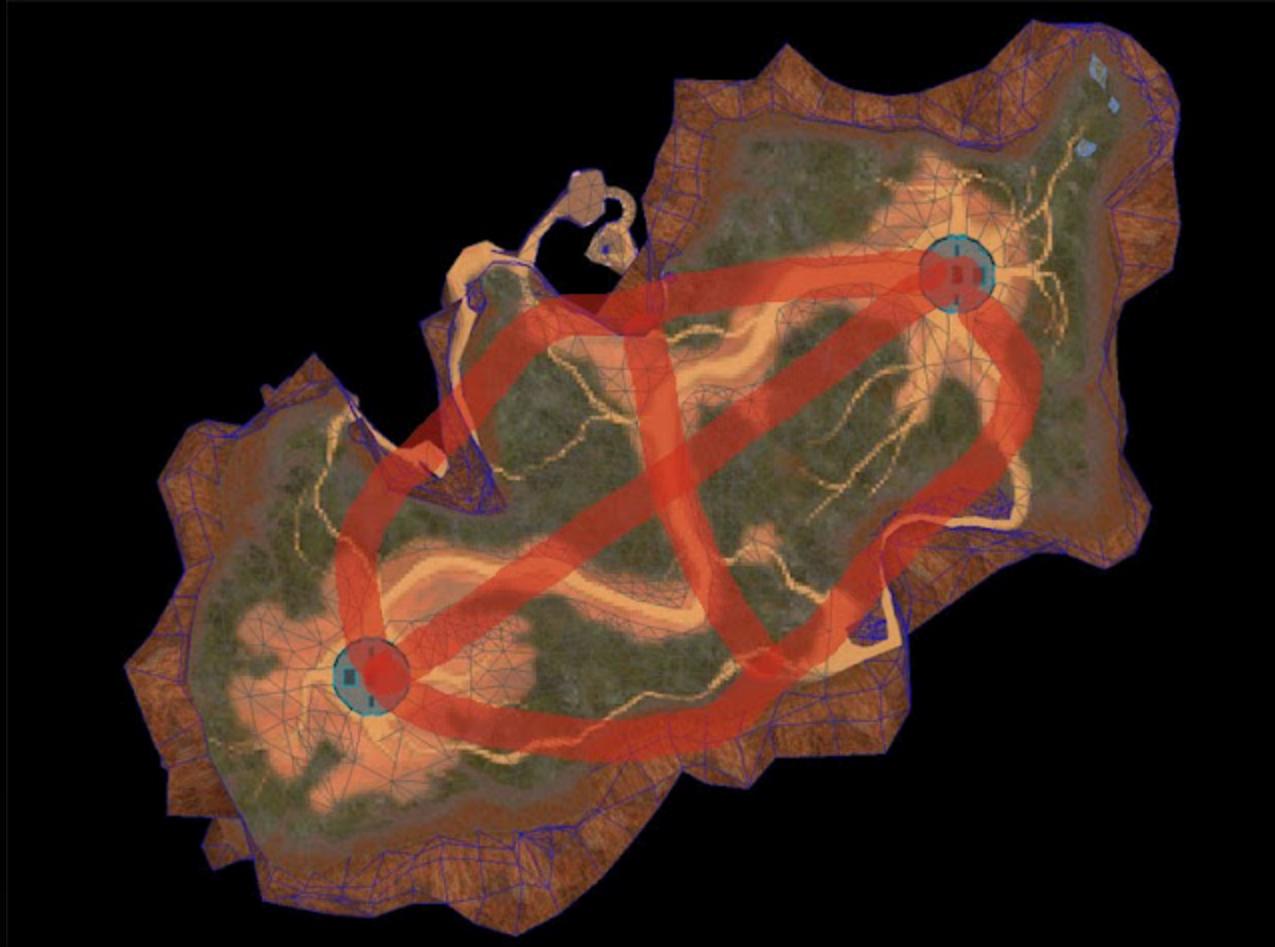
밭 전의 예시



밭 전의 예시



밭 전의 예시



밭 전의 예시



접전지

- 일반적인 맵에는 평균적으로 접전지가 2곳 정도 있었다
- 가장 흔하고 지루한 접전지의 형태는 복도였다
 - 양 팀은 반대편에 대치하고
 - 상대편이 올 때까지 기다린다
 - 재미없다

접전지의 좋은 예 : Dawnville



세 갈래 길

- 많은 일반적인 이론에서 세 갈래 길은 진리다
- 특히 건물에 쉽게 적용할 수 있다
 - 플레이어에게 선택을 제시하며
 - 캠퍼를 막을 수 있다
- 한 명의 캠퍼가 건물을 점령하여 지루하게 만드는 일은 피하고 싶을 것이다

세 갈래 길

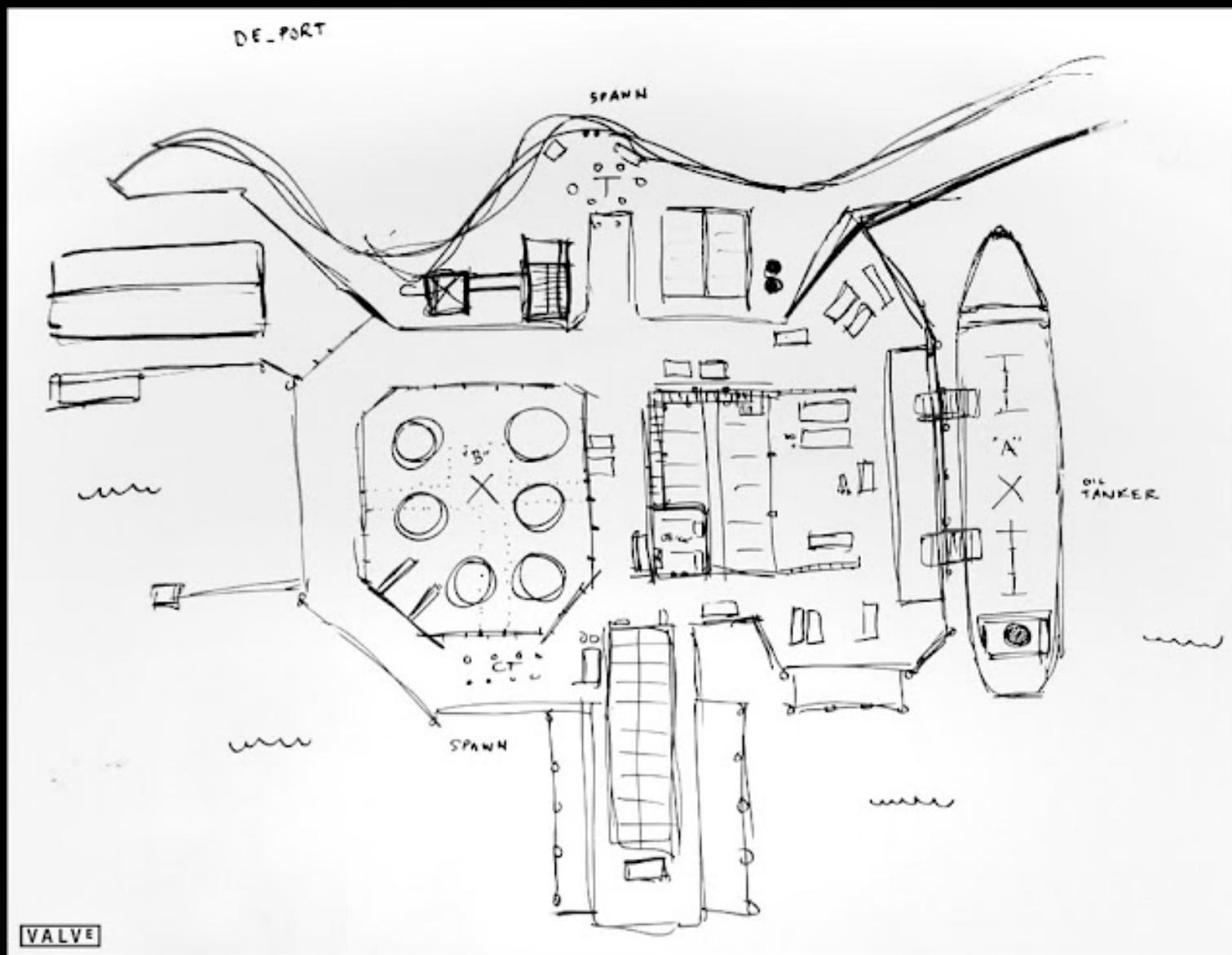


세 갈래 길



PHASE 3

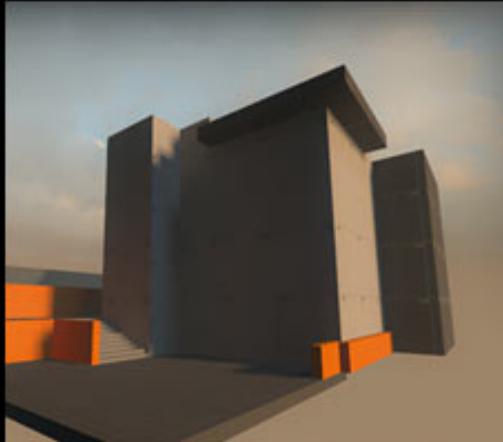
먼저 종이에 레이아웃을 적당히 그리고...



레벨 디자인 과정

- 처음에는 최대한 단순하게 만들어라
 - 이후 테스트 과정을 통한 수정이 쉽도록
 - 아트적 요소를 배제하여 게임의 재미를 테스트 할 수 있도록





레벨 디자인 과정

- 제작 후 테스트 하여 다음 사항을 체크한다
 - 스케일
 - 동선
 - 엄폐물
 - 플레이어 흐름
- 더미가 완성되면 아트로 넘어간다

בב
≡

Q&A

Thank You

이용태
@biskraft
bisk.machina@gmail.com