LOD 및 플레이어 동선 기획서

포트폴리오 제출용

인턴 제출용

기획자 차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.11.29 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
|  |  |  |

1. 목차

[1. 목차 3](#_Toc183854272)

[2. 개요 4](#_Toc183854273)

[2.1. 전제 정의 4](#_Toc183854274)

[3. LOD 5](#_Toc183854275)

[3.1. 단계 5](#_Toc183854276)

[3.1.1. LOD0 5](#_Toc183854277)

[3.1.2. LOD1 5](#_Toc183854278)

[3.1.3. LOD2 5](#_Toc183854279)

[3.1.4. LOD3 5](#_Toc183854280)

[3.1.5. LOD4 5](#_Toc183854281)

[3.2. LOD 적용 대상 6](#_Toc183854282)

[4. 전체 동선 7](#_Toc183854283)

[4.1. 동선도 8](#_Toc183854284)

1. 개요
   1. 전제 정의

본 문서는 레벨디자인 기획 포트폴리오로 작성된 문서이다.

공고 조건은 ‘SF 세계관의 서바이벌 호러 프로젝트’ 외에 주어진 방향성은 없다.

따라서 임의로 ‘미친 과학자가 점거하고 있는 발전 구역의 원자로를 가동하는 스테이지’를 상정하고 레벨을 디자인했다.

플레이어는 레벨을 탐험하면서, 미친 과학자의 방해를 극복하며 원자로를 가동시키고 본 스토리 라인으로 복귀해야한다.

본 문서에서 스테이지의 명칭을 ‘원자로 스테이지’로 지칭한다.

1. LOD

원자로 스테이지의 LOD(Level of Detail)을 정의하는 단락이다.

원자로 스테이지의 LOD는 총 5단계로 진행한다.

* 1. 단계
     1. LOD0

기본 LOD 단계이다.

스태틱 매시의 화면 비율이 0.6이상이면 액터에 LOD0을 적용한다.

LOD0는 손실 트라이앵글이 0%이다.

* + 1. LOD1

1단계 LOD이다.

스태틱 메시의 화면 비율이 0.6미만 0.2이상이면 액터에 LOD1을 적용한다.

LOD1은 손실 트라이앵글이 30%이다.

* + 1. LOD2

2단계 LOD이다.

스태틱 메시의 화면 비율이 0.2미만 0.05이상이면 액터에 LOD2를 적용한다.

LOD2는 손실 트라이앵글이 60%이다.

* + 1. LOD3

3단계 LOD이다.

스태틱 메시의 화면 비율이 0.05미만 0초과이면 액터에 LOD3을 적용한다.

LOD3은 손실 트라이앵글이 80%이다.

* + 1. LOD4

4단계 LOD이다.

스태틱 메시의 화면 비율이 0이면 액터에 LOD4를 적용한다.

LOD4는 렌더링을 생략한다.

* 1. LOD 적용 대상

적용 대상 액터, 블루프린트의 분류 용어 정의는 ‘지역구성 레벨디자인 기획서’의 배치요소 단락을 참조한다.

|  |
| --- |
| 풍경 |
| 세계관 구조물 |
| 장애물 |
| 아이템류 전체 |

1. 전체 동선

엑셀로 구성한 전체 지도로 플레이어의 예상 동선을 설명한다.

전체 지도 표식의 의미는 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
|  | 플레이어의 예상 경로이다. 화살표의 방향으로 진행된다. |
|  | 1층과 2층 사이, 혹은 실제론 붙어있는데 지도상 멀리 떨어져 있는 공간을 붙이는 표시이다.  원형이 플레이어가 출발한 위치이고 화살표가 플레이어가 도착한 위치이다. |
| 텍스트 | 플레이어가 특정 행동을 하는 장소이다.  텍스트는 특정 행동에 대한 설명을 서술한다. |
|  | 플레이어 동선의 시작 위치이다. |

* 1. 동선도

|  |
| --- |
| 1층으로  지역 최종전 |
| 플레이어 동선 경로 |