

DOUGLAS : THE REVENANT

더글라스 : 죽지않는 소년

PROJECT_DT 카빌가도 레벨 디자인

안창신

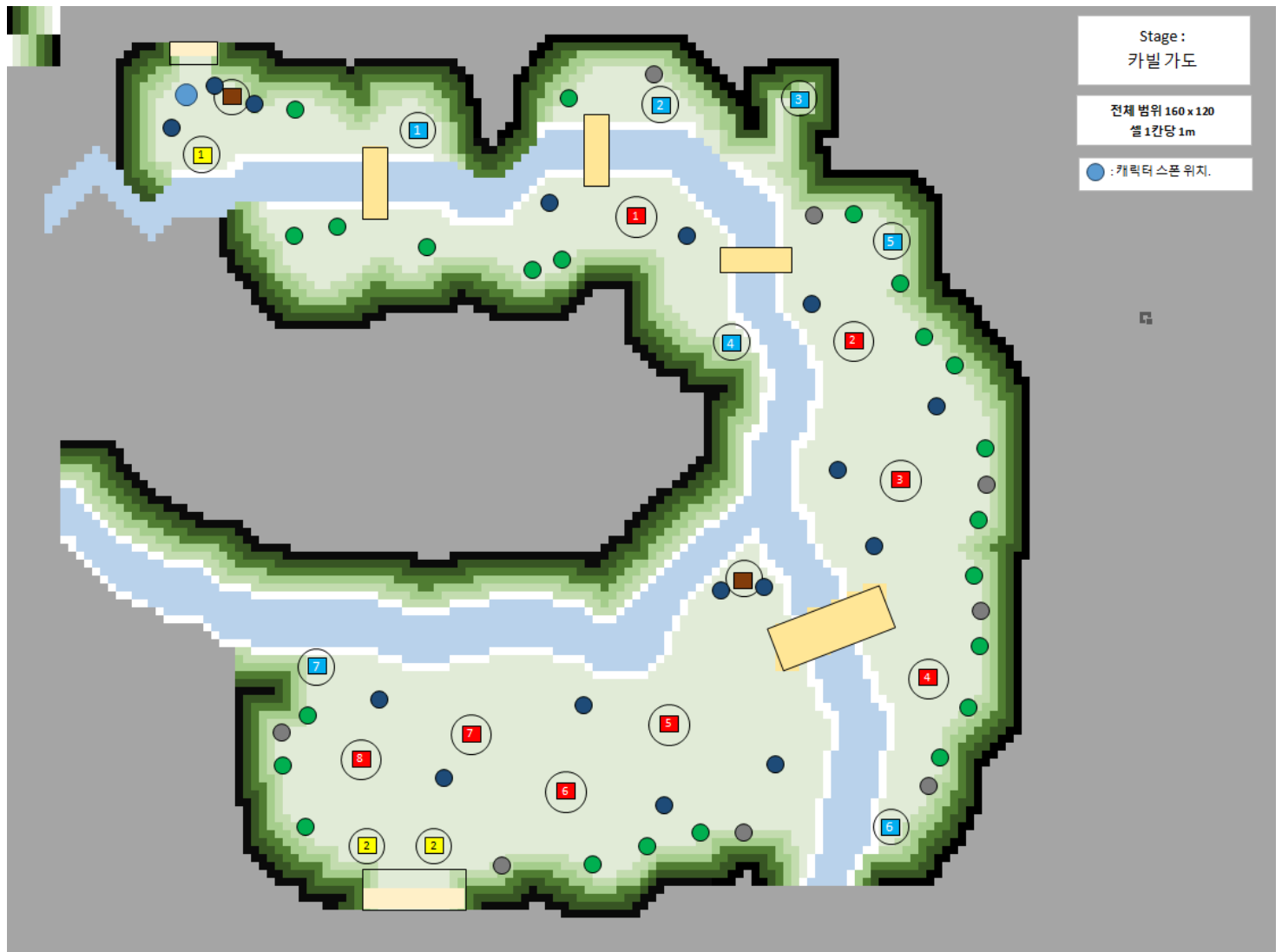
개인 프로젝트



목차










1. 레벨 레이아웃
2. 트리거 오브젝트 설정
3. 몬스터 오브젝트 설정
4. 비 트리거 오브젝트 설정
5. 레벨 디자인 개요
6. 1번 구역 설명
7. 2번 구역 설명
8. 3번 구역 설명
9. 4번 구역 설명

레벨 레이아웃

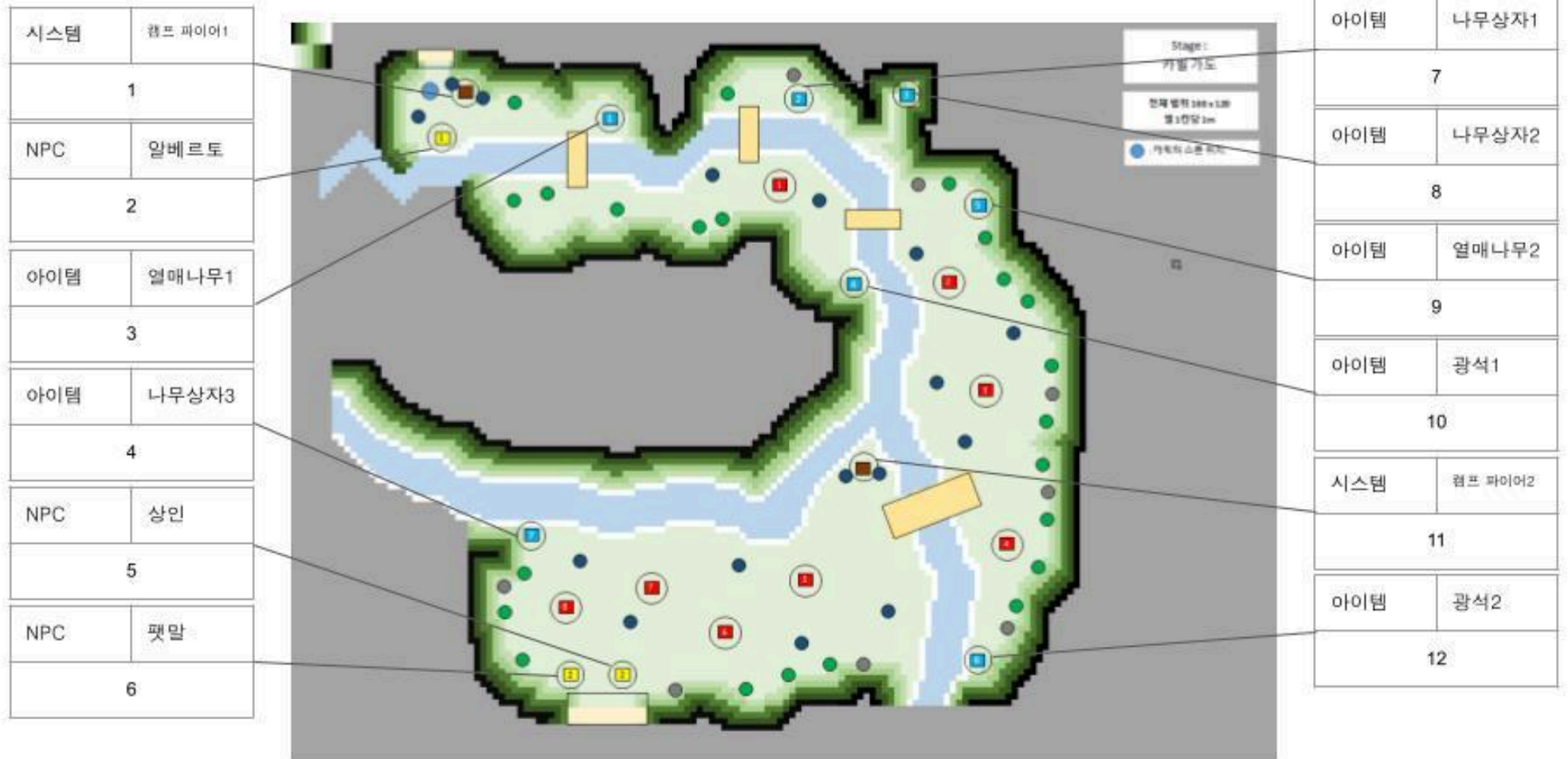


레벨 컨셉

카빌 가도는 '던전 : 모리아 산'으로 향하는 길이다.
 광산으로 향하는 길이며, 전쟁이후 오랜시간 방치되어 있었기 때문에 식물들이 자라나 있다.
 전체적인 풍광은 산에 둘러싸여 있는 숲 내의 평지이다.
 단, 루베차 마을과 가깝기 때문에 인간의 손길이 느껴지는 오브젝트들이 배치되어있다.
 평지 내에는 오래 전 전쟁이 있었다는 것을 암시할 수 있는 오브젝트들을 배치한다.

크기	160 * 120 (1 셀의 가로와 세로는 1m로 설정한다.)
고저 설정	<p>높이 설정 : 색 변화당 1m의 상승 폭을 준다.</p> <ul style="list-style-type: none">  : 캐릭터 이동 가능 - 평지 (물). 단, 물에 들어갈 시 캐릭터 수영.  : 캐릭터 이동 가능 - 경사  : 캐릭터 이동 가능 - 평지  : 캐릭터 이동 가능 - 경사  : 캐릭터 이동 불가 - 경사  : 캐릭터 이동 불가 - 경사  : 캐릭터 이동 불가 - 경사  : 캐릭터 이동 불가 - 기타, 산 형태로 배치 <ul style="list-style-type: none"> - 하늘색(물) 지형의 경우 플레이어가 들어갈 경우 수영을 할 수 있도록 구현한다. - 회색 지형의 경우 대부분 플레이어의 시야에 보이지 않는 구역이다. 따라서 숲과 산을 배치하여 자연스러운 연출이 가능토록 오브젝트를 추가 배치한다. - 플레이어가 일정 높이 이상 올라가지 못하도록 설정하여 정해진 길 외의 다른 길은 이동하지 못하게 한다.
레벨 컨셉 레퍼런스 이미지	

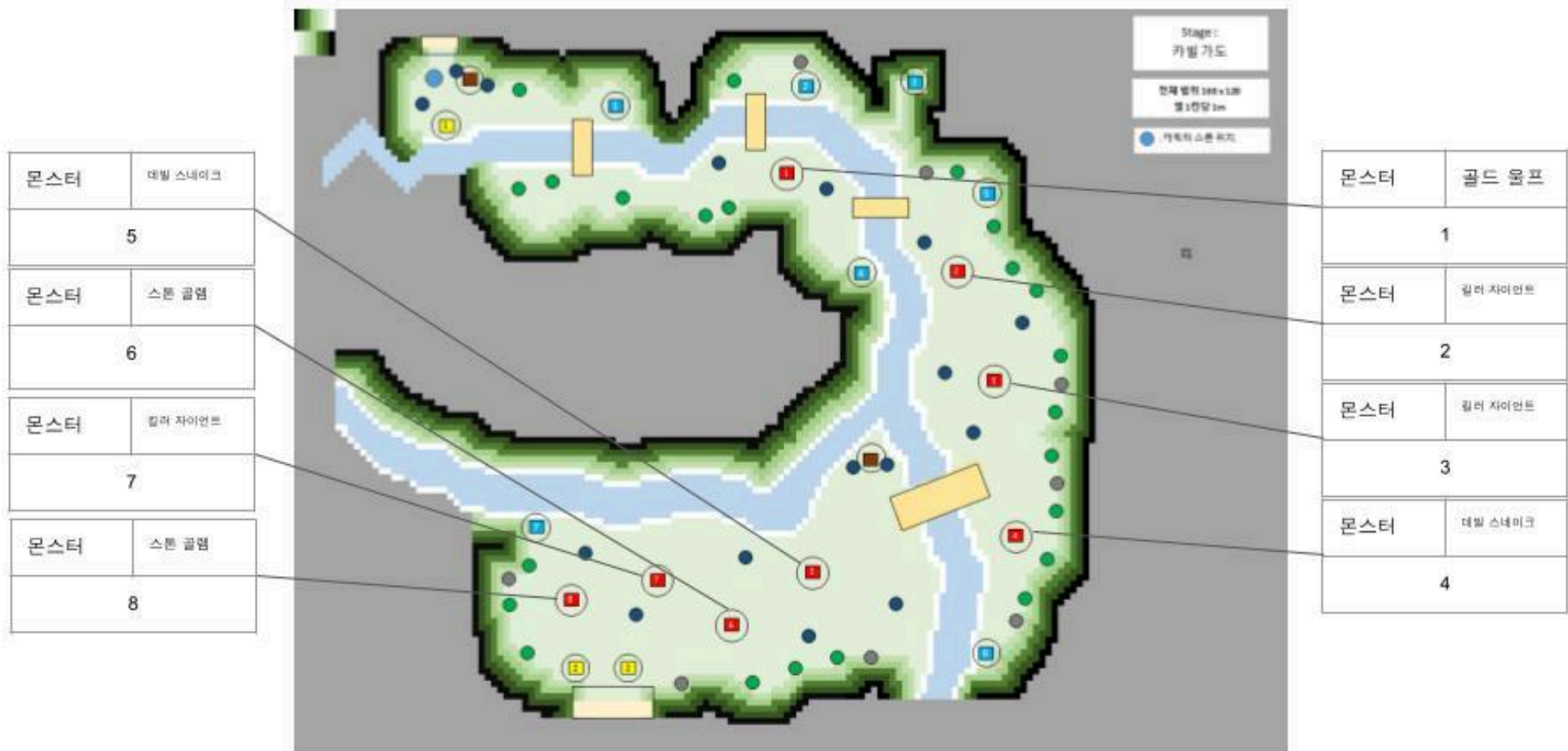
트리거 오브젝트 설정



PROJECT_DT 카빌레스 레벨 디자인

NO	이름	테이블 / 인덱스	오브젝트 외형 파일 명	설명
1	캠프 파이어 1	Object table / 40001	T_FLNEAO_all_Camp001.fbx	상호 작용시 HUD에서 캠프 파이어 UI로 변경.
2	알베르토	NPC table / 30001	M_NCLGMG_Human_adalberto.fbx	상호 작용시 대화 스크립트(알베르토) 진행.
3	열매 나무 1	Object table / 40003	T_FLNENO_all_FruitTree001.fbx	상호 작용시 (Item table / 60501) 획득
4	나무상자 3	Object table / 40002	T_FLNENO_all_ItemBox001.fbx	상호 작용시 (Equipment table / 50003) 획득
5	상인	NPC table / 30003	M_NCLGMG_Human_merchant001.fbx x	상호 작용시 HUD에서 상인 UI로 변경.
6	팻말	NPC table / 30002	T_ALCAVNONO_Common_sign001.fbx x	상호 작용시 대화 스크립트(카빌팻말) 진행.
7	나무상자 1	Object table / 40002	T_FLNENO_all_ItemBox001.fbx	상호 작용시 (Equipment table / 50001) 획득
8	나무상자 2	Object table / 40002	T_FLNENO_all_ItemBox001.fbx	상호 작용시 (Equipment table / 50002) 획득
9	열매 나무2	Object table / 40003	T_FLNENO_all_FruitTree001.fbx	상호 작용시 (Item table / 60502) 획득
10	광석 1	Object table / 40004	T_FLNENO_all_Mineral001.fbx	상호 작용시 (Item table / 60002) 획득
11	캠프 파이어 2	Object table / 40001	T_FLNEAO_all_Camp001.fbx	상호 작용시 HUD에서 캠프 파이어 UI로 변경.
12	광석 2	Object table / 40004	T_FLNENO_all_Mineral001.fbx	상호 작용시 (Item table / 60002) 획득

몬스터 오브젝트 설정



PROJECT_DT 카빌레스 레벨 디자인

몬스터

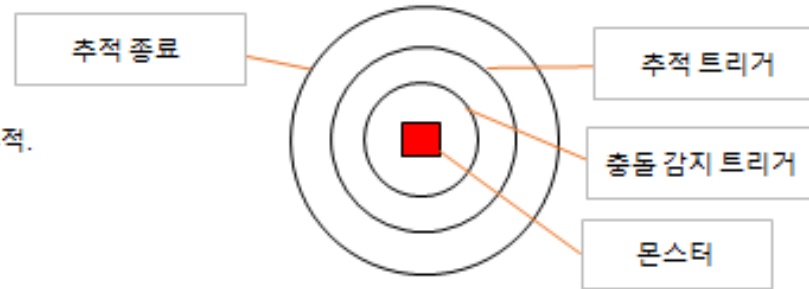
■ : 몬스터

플레이어 감지 트리거 영역내로 진입시, 플레이어 추적.

추적 범위 벗어날 시 추적 종료.

충돌 감지 영역내로 진입시 전투 시작.

(레이아웃에서는 충돌 감지 트리거만 표시)



NO	이름	테이블 / 인덱스	오브젝트 외형 파일 명	트리거 충돌 시 등장 몬스터 / 수
1	골드 울프	Monster table / 20001	M_MCMDGL_Wolf_GoldWolf.fbx	(Monster table / 20001) * 3 (Monster table / 20004) * 2
2	킬러 자이언트	Monster table / 20009	M_MCMDGL_Giant_KillerGiant.fbx	(Monster table / 20009) * 1 (Monster table / 20001) * 2 (Monster table / 20004) * 2
3	킬러 자이언트	Monster table / 20009	M_MCMDGL_Giant_KillerGiant.fbx	(Monster table / 20009) * 5
4	데빌 스네이크	Monster table / 20010	M_MCMDGL_Snake_DevilSnake.fbx	(Monster table / 20009) * 2 (Monster table / 20010) * 2
5	데빌 스네이크	Monster table / 20010	M_MCMDGL_Snake_DevilSnake.fbx	(Monster table / 20010) * 4
6	스톤 골렘	Monster table / 20005	M_MCLGGL_Golem_StoneGolem.fbx	(Monster table / 20004) * 1 (Monster table / 20009) * 2

PROJECT_DT 카빌레스 레벨 디자인

7	킬러 자이언트	Monster table / 20009	M_MCMDGL_Giant_KillerGiant.fbx	(Monster table / 20009) * 1 (Monster table / 20010) * 1 (Monster table / 20001) * 2 (Monster table / 20004) * 2
8	스톤 골렘	Monster table / 20005	M_MCLGGL_Golem_StoneGolem.fbx	(Monster table / 20005) * 3

비 트리거 오브젝트 설정



비 트리거 설정

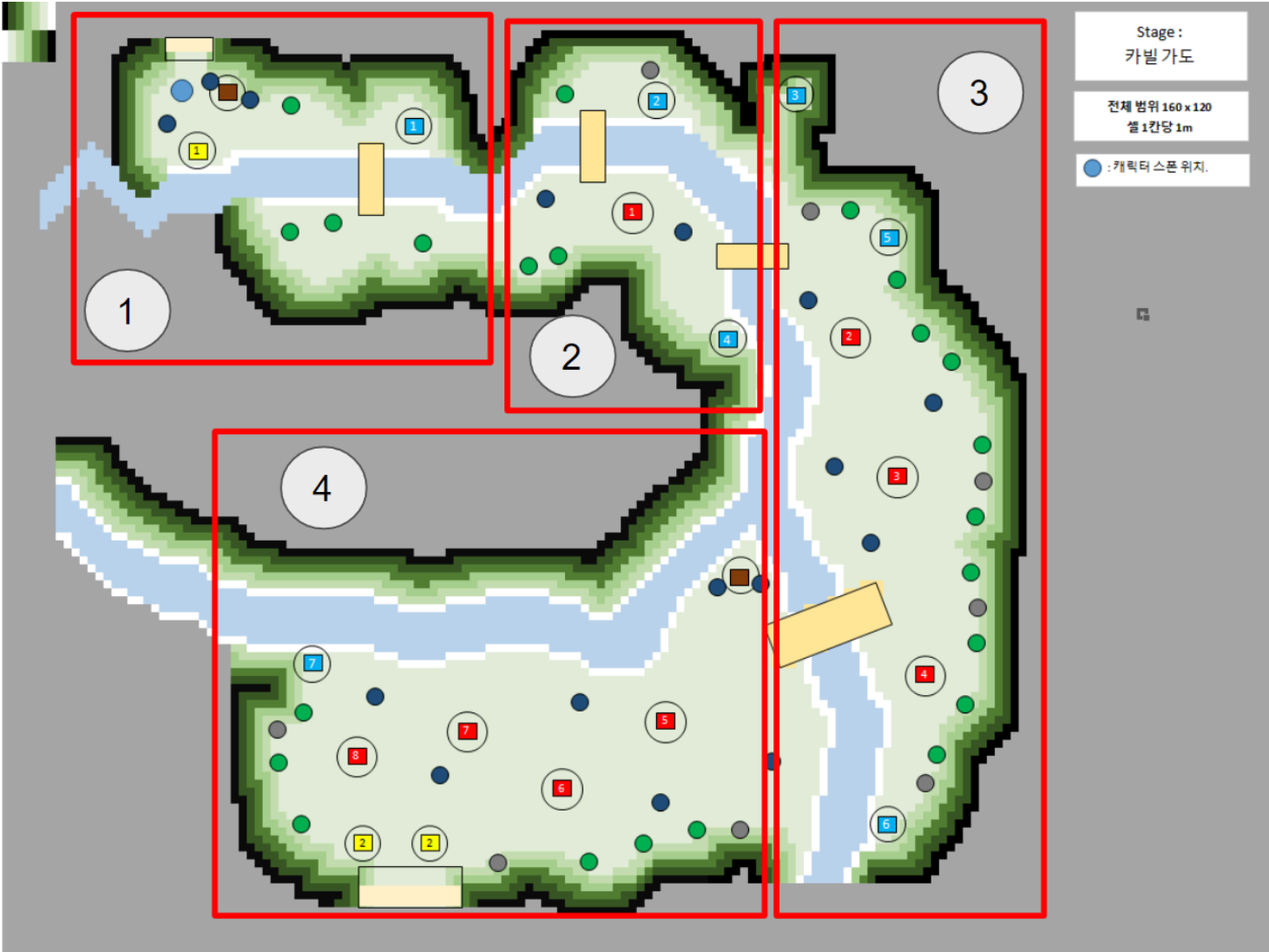
- 비 트리거 오브젝트는 스테이지에 배치, 배경에 맞는 오브젝트들을 배치하여 자연스러운 연출을 할 수 있도록 하거나 플레이어의 이동을 돕는 역할을 하도록 한다.
- 블록아웃 및 빌드 작업중 레이아웃에 배치된 오브젝트 외에도 자연스러운 연출을 위해 추가적인 배치가 가능하다.
- 단, 추가적인 배치시 플레이어의 이동경로에 방해가 되지 않도록 한다.
- 배치된 오브젝트를 플레이어는 통과할 수 없다.
- 각 오브젝트들은 주어지는 **idx**내에서 임의로 배치하여 자연스러움을 유도한다.
- 주어지는 파일들을 임의적으로 사용, 단일적으로 보일 수 있는 경우를 제외하도록 한다.

NO	설명	사용된 오브젝트 파일 명	구역 내 배치 오브젝트 파일 테이블 / 인덱스 / 수
1	루베차 마을에서 나온 직후. NPC와 더불어 전쟁의 흔적과 인간의 손길의 일부 보임.	T_FLNEAO_all_Tree001 ~ 003 T_FLNEAO_all_Stone001 ~ 003 T_FLNEAO_all_Box001 ~ 003	(object idx / 70001~70003) * 1 (object idx / 70031~70033) * 2 (object idx / 70051~70055) * 2
2	산의 구역을 따라 나무 배치. 일부 전쟁의 흔적이 보임.	T_FLNEAO_all_Log001 ~ 3 T_FLNEAO_all_WarTrace001 ~ 005 기타 오브젝트	(object idx / 70001~70003) * 5 (object idx / 70051~70055) * 2
3	간단한 나무와 바위만 배치	기타 추가적인 연출 및 배경을 위한 오브젝트는	(object idx / 70001~70003) * 1 (object idx / 70011~70013) * 1
4	산의 구역을 따라 나무와 바위 배치. 중앙 구역에는 전쟁의 흔적 배치	배치 후 문서에 추가하도록 한다.	(object idx / 70001~70003) * 10 (object idx / 70011~70013) * 4 (object idx / 70051~70055) * 4

PROJECT_DT 카빌레스 레벨 디자인

5	주위에는 나무와 바위, 중앙 구역에는 경렬한 전쟁의 흔적 배치		(object idx / 70001~70003) * 6 (object idx / 70011~70013) * 3 (object idx / 70051~70055) * 5
---	---------------------------------------	--	--




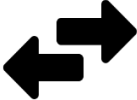


레벨 패스 개요



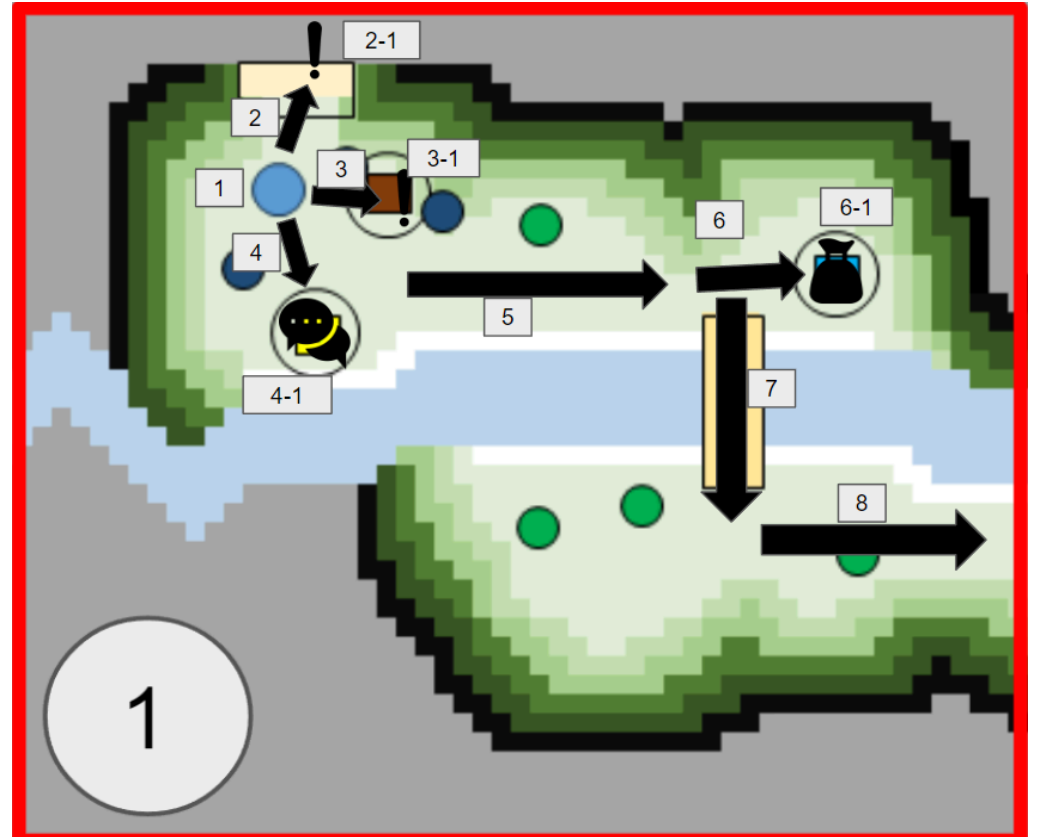
설명

본 문서 내의 카빌 가도의 레벨 패스는 총 4개의 구역으로 나누어서 다룬다.
각 번호의 순서에 따라 진행되며 각 번호 내에서 플레이어가 이동 할 수있는 경로를 예측, 그에 따른 설명을 다룬다.
각 구역 내에는 분기가 존재하며 예상되는 경로는 되도록 표기하였다.
단, 예측 불가능한 행동에 대해서는 되도록 플레이에 지장이 발생하지 않도록 예방한다.
(ex. 정해진 구역 외의 이동)

아이콘 설명

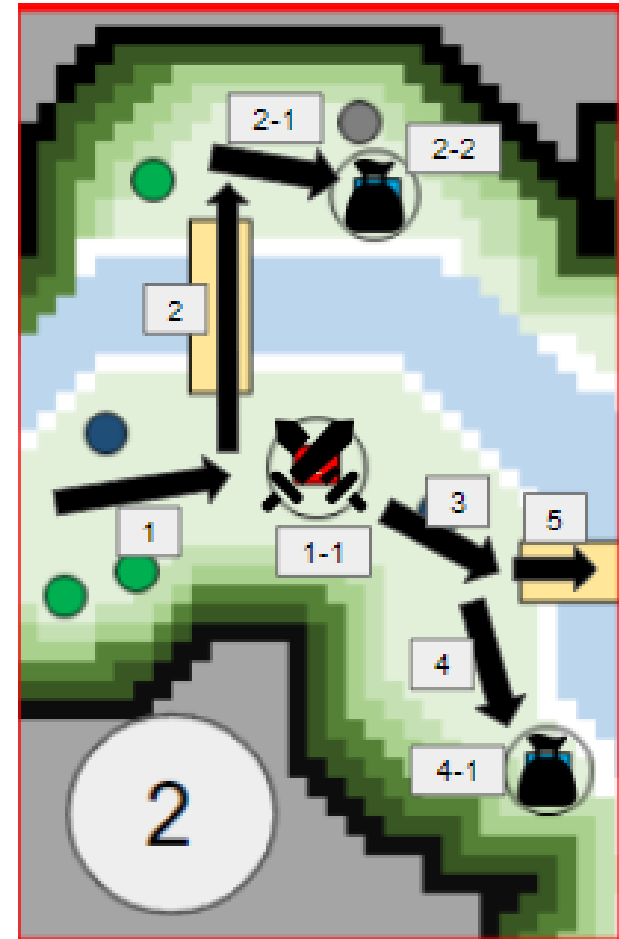
아이콘	설명		
	캐릭터 이동		아이템 획득
	전투		상점 이용
	대화		기타 상호작용

No.	시나리오
1	캐릭터 스폰, 이후 전방의 NPC 와 랜드마크 확인 2, 3, 4, 5, 번 중 선택 후 이동.
2	루베차 마을 트리거로 이동
2 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 ‘루베차 마을’로 이동
3	캠프 파이어 트리거로 이동
3 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 캠프파이어 UI 실행
4	NPC 알베르토 트리거로 이동
4 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 대화 스크립트 실행
5	이동
6	나무 열매 트리거로 이동
6 - 1	트리거 상호작용 시 (Item table / 60501) 획득
7	이동
8	다음 구역으로 이동



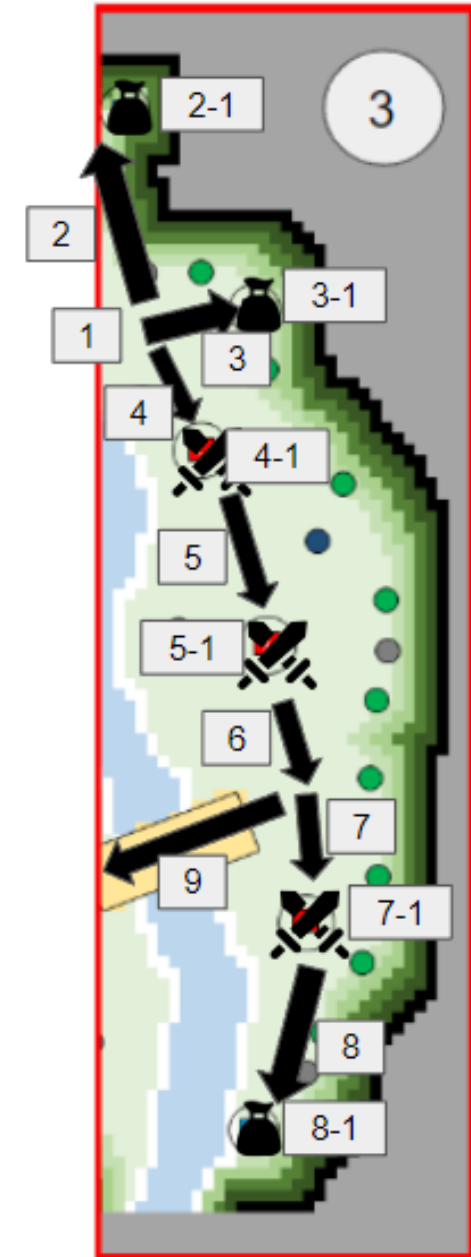
2번 구역 설명

No.	시나리오
1	이동.
1 - 1	(Monster table / 20001) 트리거 충돌 시 전투 진행
2	이동
2 - 1	나무 상자 트리거로 이동
2 - 2	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50001) 획득 이후 다시 1번으로 귀환 및 1 - 1 진행.
3	이동
4	광석 트리거로 이동
4 - 1	트리거 상호작용 시 상호 작용시 (Item table / 60002) 획득
5	다음 구역으로 이동

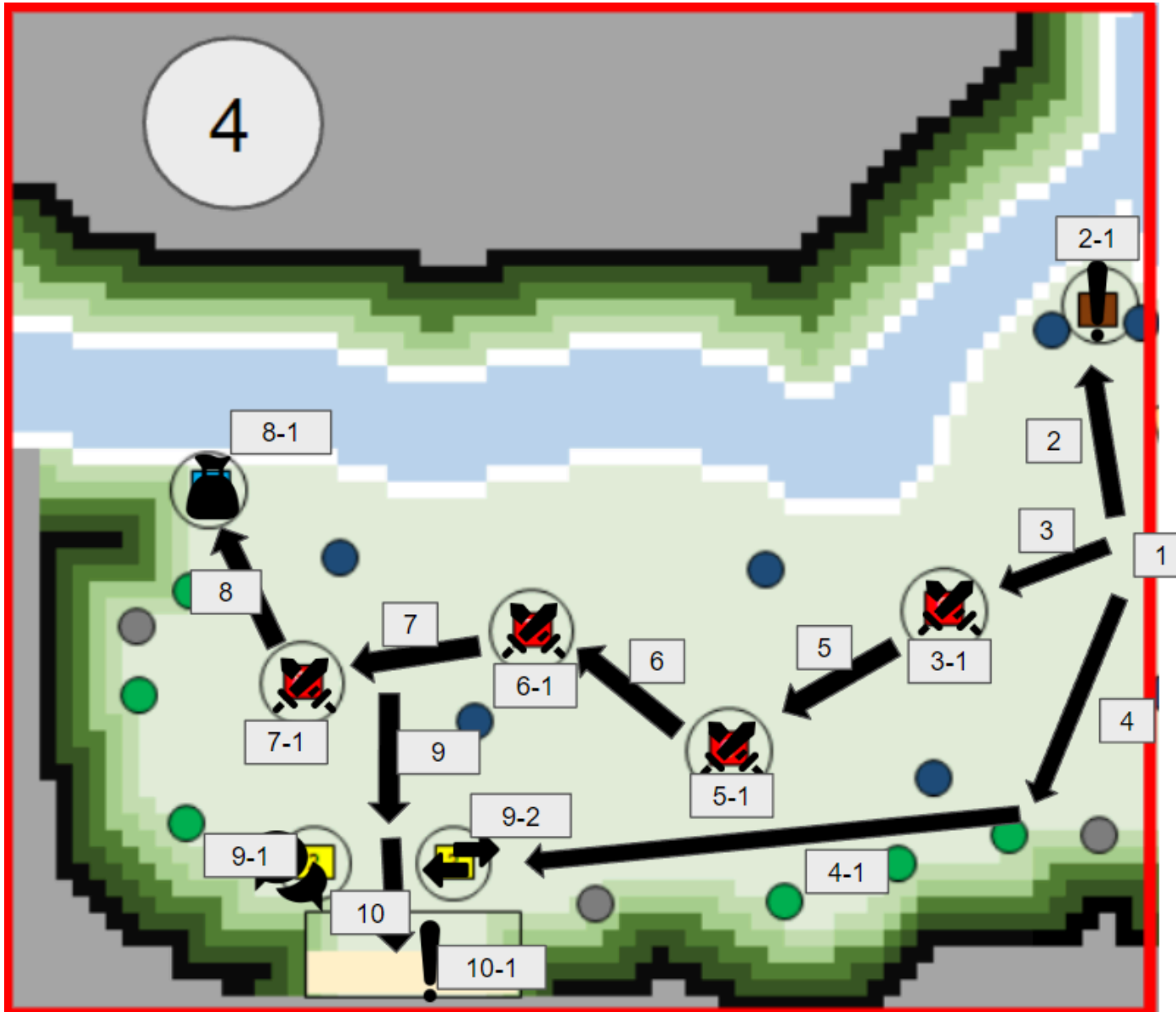


3번 구역 설명

No.	시나리오	No.	시나리오
1	이전 구역에서 이동	6	이동
2	나무 상자 트리거로 이동	7	이동
2 - 1	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50002) 획득 이후 다시 1번으로 귀환.	7 - 1	(Monster table / 20010) 트리거 충돌 시 전투 진행
3	나무 열매 트리거로 이동	8	광석 트리거로 이동
3 - 1	트리거 상호작용 시 (Item table / 60502) 획득 이후 다시 1번으로 귀환	8 - 1	트리거 상호작용 시 상호 작용시 (Item table / 60002) 획득
4	이동	9	이동
4 - 1	(Monster table / 20009) 트리거 충돌 시 전투 진행		
5	이동		
5 - 1	(Monster table / 20009) 트리거 충돌 시 전투 진행		



4번 구역 설명



No.	시나리오	No.	시나리오
1	이전 구역에서 이동	6-1	(Monster table / 20009) 트리거 충돌 시 전투 진행
2	캠프 파이어 트리거로 이동	7	이동
2 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 캠프파이어 UI실행	7 - 1	(Monster table / 20005) 트리거 충돌 시 전투 진행
3	이동	8	나무 상자 트리거로 이동
3 - 1	(Monster table / 20010) 트리거 충돌 시 전투 진행	8 - 1	트리거 상호 작용시 (Equipment table / 50003) 획득 이후 다시 1번으로 귀환.
4	이동	9	이동, 이후 상점 혹은 팻말 트리거 접근.
4 - 1	이동	9 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 대화 스크립트 실행
5	이동	9 - 2	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 상인 UI실행
5 - 1	(Monster table / 20005) 트리거 충돌 시 전투 진행	10	공백 : 모리아산 트리거로 이동
6	이동	10 - 1	트리거 범위 내 진입 후 상호작용 시 '공백 : 모리아산'으로 이동

