Landscape 툴을 이용한 레벨디자인

Quad : 랜드 스케이프에서 월드를 구성할 때, 격자 무늬의 가장 작은 한 칸을 의미한다.(terrain의 최소단위???)

Section : 한 개 이상의 쿼드의 집합 단위 // LOD계산의 기본단위

Component : 한 개 이상의 섹션이 모인 단위 // 로딩 단위

랜드 스케이프에서는 섹션과 컴포넌트를 구성할 때 2^n or (2^n)-2 or (2^n)-1 단위로 구성될 것을 권장한다

동시에 처리할 수 있는 최대 처리 개수는 약 8000x8000

\* 언리얼 – 랜드스케이프 / 유니티 – 월드머신

Height map : 0-255의 명암 값을 이용하여 높이를 표현한 평면도

모듈화 방식을 이용한 레벨디자인

일정한 구조를 모듈화 시켜서 각 모듈을 조합하는 형태

절차적 생성에서 이용해먹기 좋음

“쿼터뷰” 에서의 레벨디자인

쿼터뷰 게임은 플레이적인 측면에서 z축이 사실상 무의미 함 -> 공간감의 체감이 떨어짐

* 이동이 불가능한 지점을 이용하여 공간의 깊이감을 형성하기 (절벽, 폭포 등)
* 평면 지형에서 지형을 왜곡하여(Z축의 왜곡) 깊이감을 추가하기
* 캐릭터를 가리지 않도록 높이가 있는 오브제들은 뒤(맵의 위쪽)에 배치, 전면 배치가 불가피할 경우 ‘컬링’(반 투명화), ‘엑스레이’(완전 투명화), ‘진입 불가능’으로 처리할 것
* 구도의 운동성이 높은 순서 : 대각선 > 수평 > 수직

몬스터를 작업할 때 고려사항

1. 전체 컨셉에 대한 이미지화

2. 능력치(밸런스)

3. 복장, 피부질감, 육질 등

4. 히트존

5. 프로필(이름, 종족, 구역, 난이도 등등)

6. 공격 패턴