

Project_NoA

레벨 디자인 (챕터 2-1)

노치영과 아이들
팀 프로젝트

목차

목차.....	2
개요.....	3
1. 기획 의도.....	3
2. 재미 요소.....	3
레벨 쓰루.....	4
레벨 디자인.....	5
1. Prop.....	5
2. 트리거 & 몬스터.....	6
3. NPC & 아이템.....	9
테스트 시나리오.....	10
1. 스테이지 입장 및 캐릭터 스폰.....	10
2. 전투 (1).....	11
3. 전투 (2).....	12
4. 전투 (3).....	13
5. 퀘스트 시작.....	13
6. 전투 (4).....	14
7. 보스 전투.....	14
8. 퀘스트 완료 및 스테이지 클리어.....	15
테이블 ERD.....	16

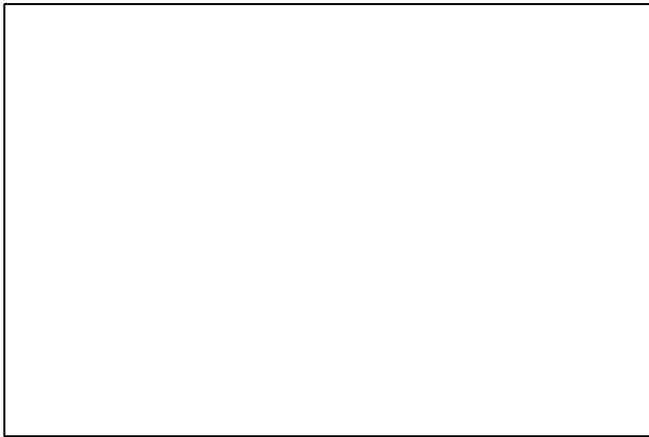
개요

1. 기획 의도

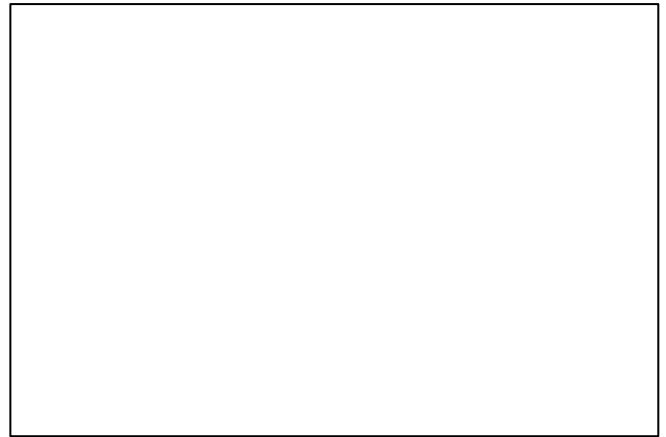
- 초반 챕터에 맞게 난이도가 낮은 스테이지로 설정합니다.
- 여러 몬스터가 플레이어를 둘러 싸게 스폰하여 핵앤슬래시의 재미를 느끼게 합니다.
- 지루함을 느끼지 않게 하기 위해 조합을 다양하게 구성하여 몬스터를 스폰합니다.

2. 재미 요소

- 핵앤슬래시

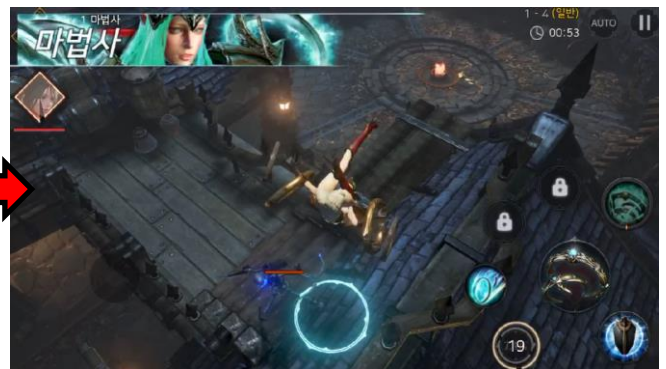


<사방에서 몰려드는 몬스터들>



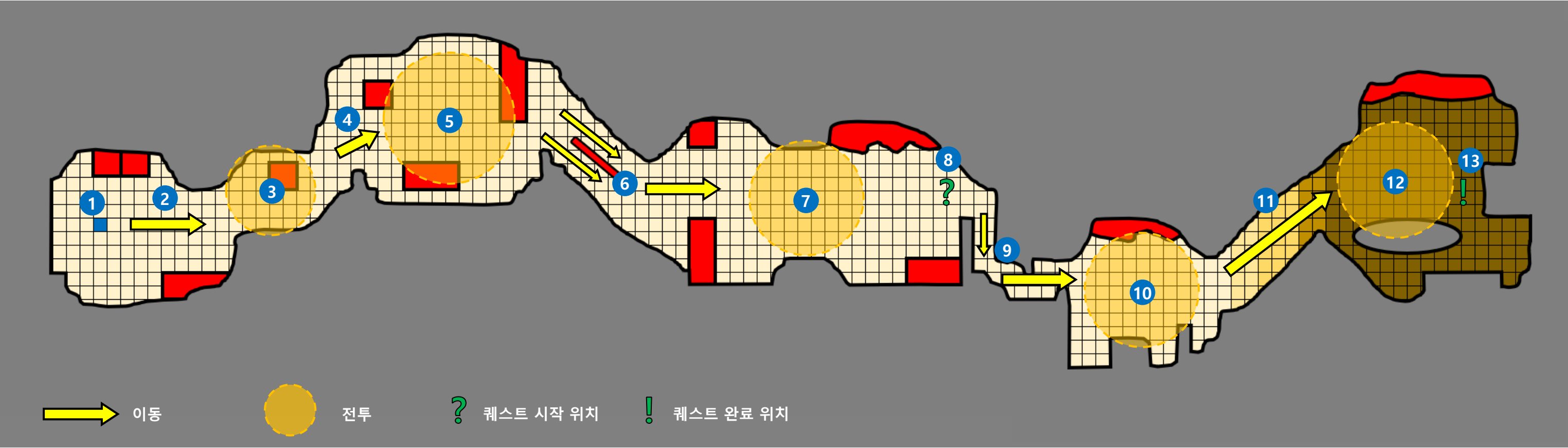
<다양한 조합의 몬스터>

- 캐릭터 태그



< 캐릭터 태그의 예시 이미지 : 블레이드 2 - (쥬액션스퀘어) >

레벨 스루

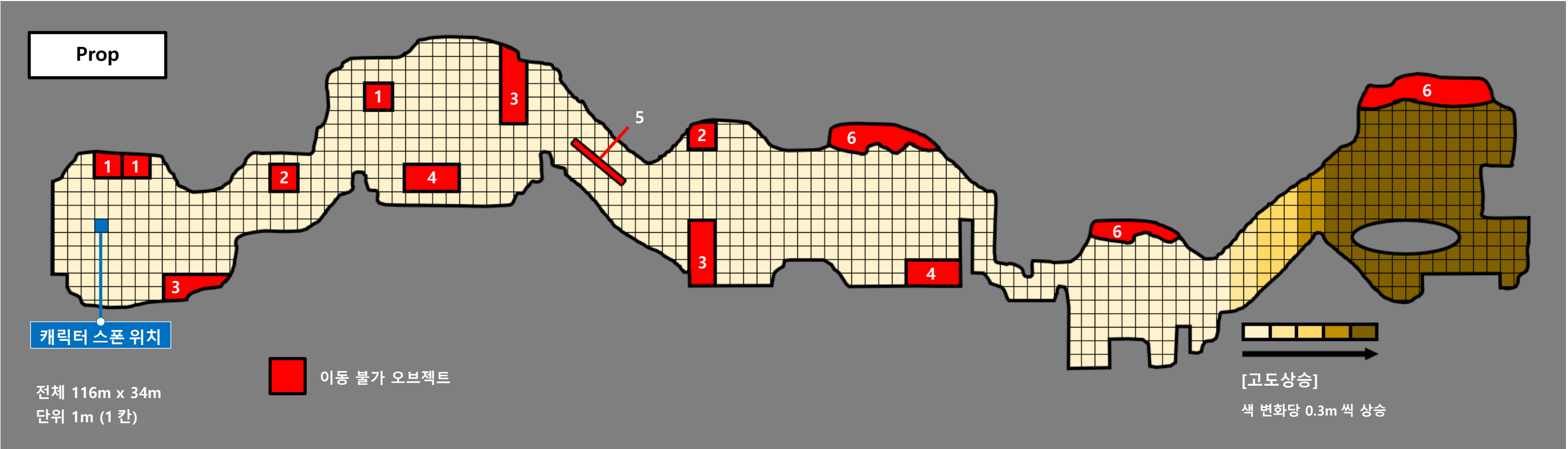


No.	시나리오
1	캐릭터 스폰
2	이동
3	전투 <등장 몬스터 = 거인형: 물의 악마 (15), 조류형: 어둠의 악마(15)>
4	이동
5	전투 <등장 몬스터 = 거인형: 물의 악마(10), 조류형: 어둠의 악마(10), 이계형: 물의 악마(10)>
6	이동
7	전투 <등장 몬스터 = 거인형: 물의 악마(15), 조류형: 어둠의 악마(5), 이계형: 물의 악마(5), 거인형: 어둠의 악마(5)>

No.	시나리오
8	퀘스트 진행 [NoA_Quest_Table.xlsx] index: 20011
9	이동
10	전투 <등장 몬스터 = 조류형: 어둠의 악마(5), 이계형: 물의 악마(15), 거인형: 어둠의 악마(10)>
11	이동
12	전투 <등장 몬스터 = 포르네우스(1), 거인형: 물의 악마(5), 조류형: 어둠의 악마(5), 이계형: 물의 악마(5), 거인형: 어둠의 악마(5)>
13	퀘스트 완료 (포르네우스 처치) 및 스테이지 클리어

레벨 디자인

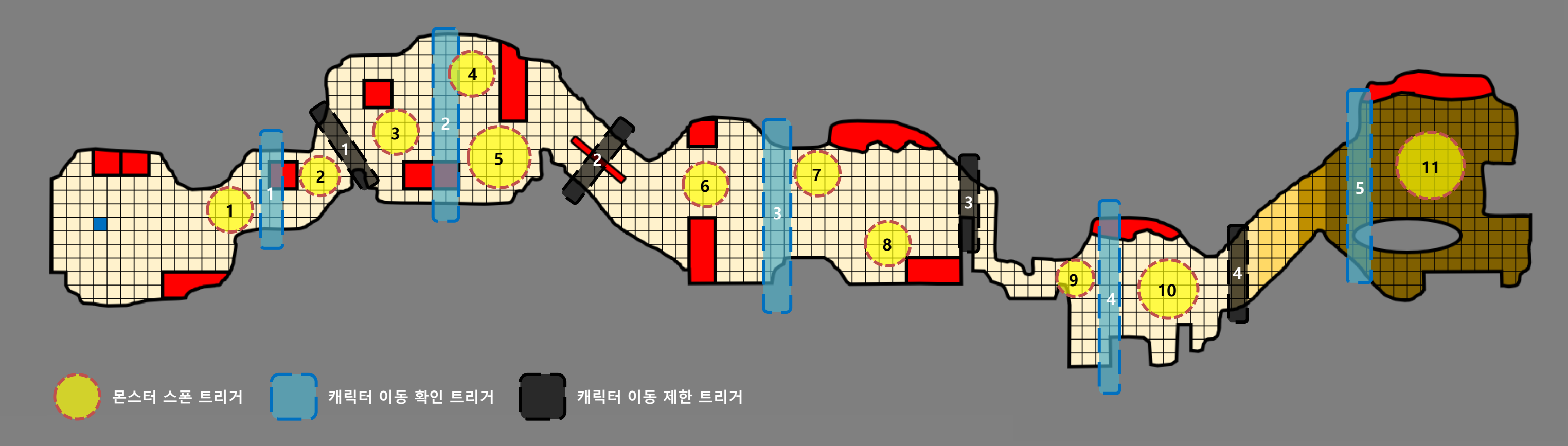
1. Prop



No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
1	Destroyed_Car00	3 개	10000 (NoA_Prop_Table.xlsx)	충돌
2	Destroyed_Car01	2 개	10001 (NoA_Prop_Table.xlsx)	충돌
3	Destroyed_Building00	3 개	10002 (NoA_Prop_Table.xlsx)	충돌

No.	이름	총 개수	테이블 인덱스	충돌 여부
4	Crushed_Container00	2 개	10003 (NoA_Prop_Table.xlsx)	충돌
5	Plantingstrip00	1 개	10004 (NoA_Prop_Table.xlsx)	충돌
6	Snow_Rock00	3 개	10005 (NoA_Prop_Table.xlsx)	충돌

2. 트리거 & 몬스터



“캐릭터 이동 확인 트리거” 리스트

No.	이름	트리거 발동 조건	사용 함수	기능 1	기능 2	테이블 인덱스
1	character_movecheck_00	캐릭터가 해당 트리거 위치에 도달할 시	OnTriggerEnter()	몬스터 스폰 트리거 1 ~ 2 호출	캐릭터 이동 제한 트리거 1 호출	10000 (NoA_Check_Trigger_Table.xlsx)
2	character_movecheck_01	캐릭터가 해당 트리거 위치에 도달할 시	OnTriggerEnter()	몬스터 스폰 트리거 3 ~ 5 호출	캐릭터 이동 제한 트리거 2 호출	10001 (NoA_Check_Trigger_Table.xlsx)
3	character_movecheck_02	캐릭터가 해당 트리거 위치에 도달할 시	OnTriggerEnter()	몬스터 스폰 트리거 6 ~ 8 호출	캐릭터 이동 제한 트리거 3 호출	10002 (NoA_Check_Trigger_Table.xlsx)
4	character_movecheck_03	캐릭터가 해당 트리거 위치에 도달할 시	OnTriggerEnter()	몬스터 스폰 트리거 9 ~ 10 호출	캐릭터 이동 제한 트리거 4 호출	10003 (NoA_Check_Trigger_Table.xlsx)
5	character_movecheck_04	캐릭터가 해당 트리거 위치에 도달할 시	OnTriggerEnter()	몬스터 스폰 트리거 11 호출	-	10004 (NoA_Check_Trigger_Table.xlsx)



“몬스터 스폰 트리거” 리스트

No.	이름	트리거 발동 조건	사용 함수	기능	테이블 인덱스
1	monster_spawn_00	캐릭터 이동 확인 트리거 1 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (5 마리) / 23002 (5 마리)	10000 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
2	monster_spawn_01	캐릭터 이동 확인 트리거 1 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (10 마리) / 23002 (10 마리)	10001 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
3	monster_spawn_02	캐릭터 이동 확인 트리거 2 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (5 마리) / 23002 (5 마리)	10000 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
4	monster_spawn_03	캐릭터 이동 확인 트리거 2 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 23002 (5 마리) / 22001 (5 마리)	10002 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
5	monster_spawn_04	캐릭터 이동 확인 트리거 2 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (5 마리) / 22001 (5 마리)	10003 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
6	monster_spawn_05	캐릭터 이동 확인 트리거 3 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (5 마리) / 23002 (5 마리)	10000 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
7	monster_spawn_06	캐릭터 이동 확인 트리거 3 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (5 마리) / 22001 (5 마리)	10003 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
8	monster_spawn_07	캐릭터 이동 확인 트리거 3 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 20001 (5 마리) / 20005 (5 마리)	10004 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
9	monster_spawn_08	캐릭터 이동 확인 트리거 4 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 23002 (5 마리) / 22001 (5 마리)	10005 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
10	monster_spawn_09	캐릭터 이동 확인 트리거 4 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 22001 (10 마리) / 20005 (10 마리)	10006 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)
11	monster_spawn_10	캐릭터 이동 확인 트리거 5 발동 시	Spawn()	[NoA_Monster_Table.xlsx]의 몬스터를 스폰합니다. index: 28001 (1 마리) / 20001 (5 마리) / 20005(5 마리) / 22001 (5 마리) / 23002 (5 마리)	20000 (NoA_Spawn_Trigger_Table.xlsx)

※ Spawn() 함수는 MonsterSpawn.cs 에 정의된 함수로, 몬스터 index 를 인자로 받아 해당 index 의 몬스터를 스폰하는 함수입니다.

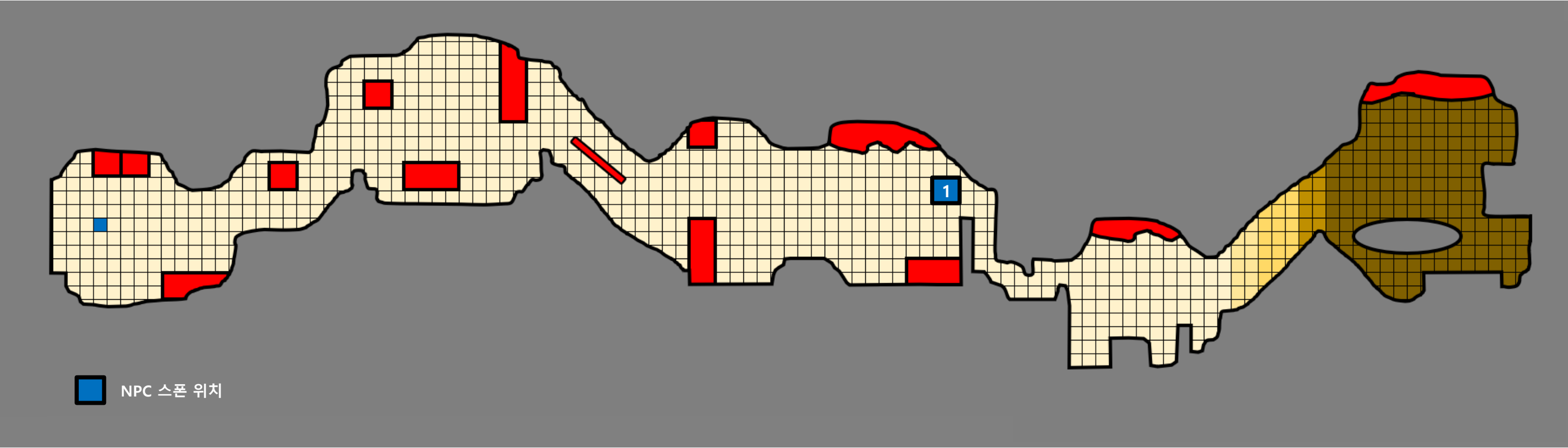


“캐릭터 이동 제한 트리거” 리스트

No.	이름	트리거 발동 조건	사용 함수	기능	테이블 인덱스
1	character_moverestriction_00	몬스터 스폰 트리거 1 ~ 2 의 몬스터 전부 처치 시	RemoveCollider()	해당 트리거의 Collider 를 제거합니다.	10000 (NoA_Limit_Trigger_Table.xlsx)
2	character_moverestriction_01	몬스터 스폰 트리거 3 ~ 5 의 몬스터 전부 처치 시	RemoveCollider()	해당 트리거의 Collider 를 제거합니다.	10001 (NoA_Limit_Trigger_Table.xlsx)
3	character_moverestriction_02	몬스터 스폰 트리거 6 ~ 8 의 몬스터 전부 처치 시	RemoveCollider()	해당 트리거의 Collider 를 제거합니다.	10002 (NoA_Limit_Trigger_Table.xlsx)
4	character_moverestriction_03	몬스터 스폰 트리거 9 ~ 10 의 몬스터 전부 처치 시	RemoveCollider()	해당 트리거의 Collider 를 제거합니다.	10003 (NoA_Limit_Trigger_Table.xlsx)

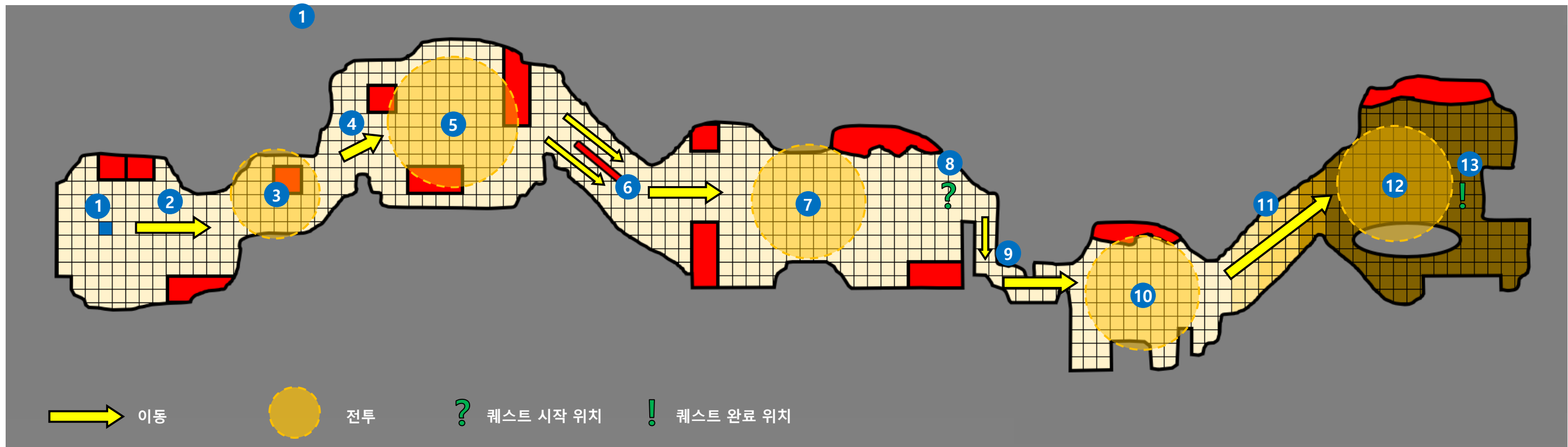
※ RemoveCollider() 함수는 연결된 오브젝트의 Collider 를 제거하는 함수입니다.

3. NPC & 아이템



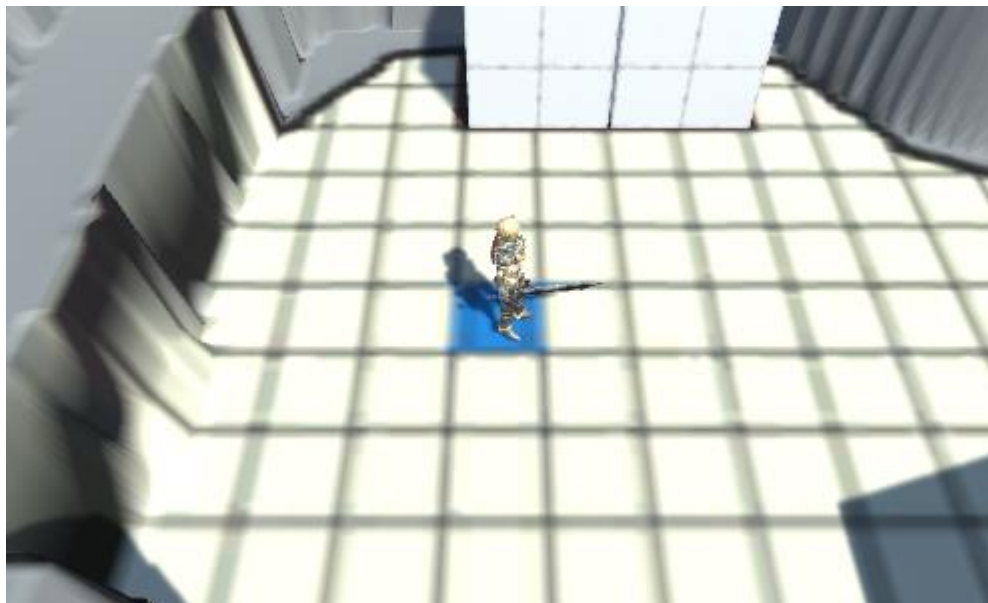
<div><div></div>"NPC" 리스트</div>				
No.	이름	NPC 테이블	NPC 대사 테이블	퀘스트 테이블
1	루엘	30002 (NoA_NPC_Table.xlsx)	10101 (NoA_String_Table.xlsx)	20011 (NoA_Quest_Table.xlsx)

테스트 시나리오



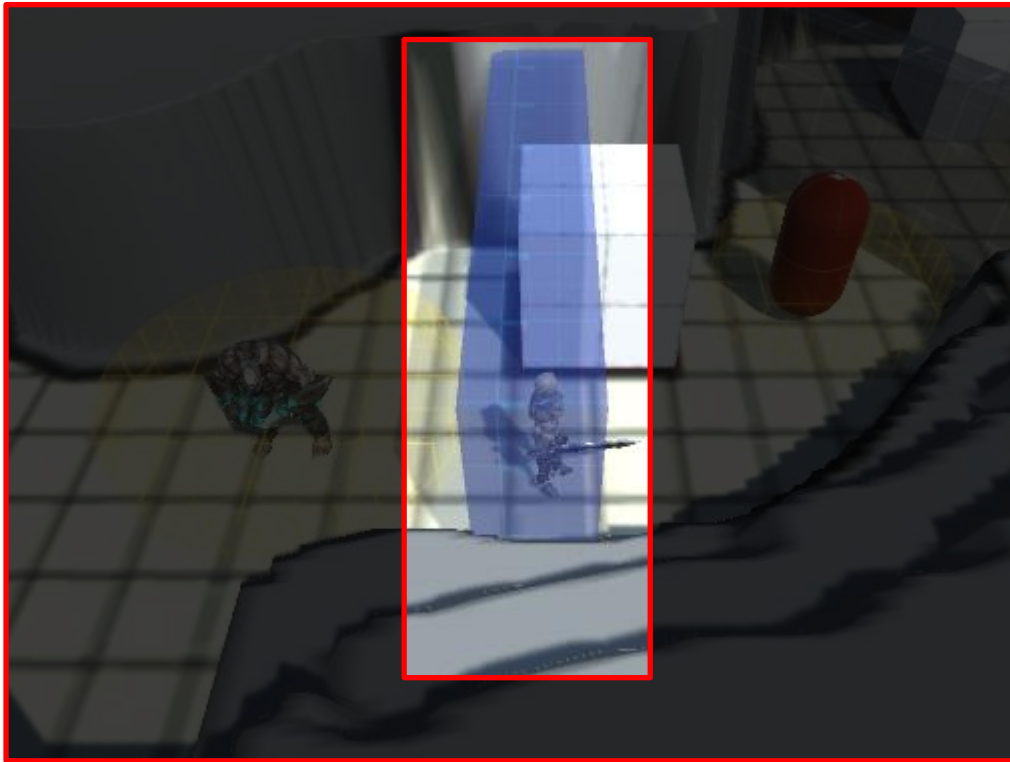
1. 스테이지 입장 및 캐릭터 스폰 ①

- 스테이지에 입장하면 지정 위치에서 캐릭터가 스폰됩니다.



2. 전투 (1) ② ③

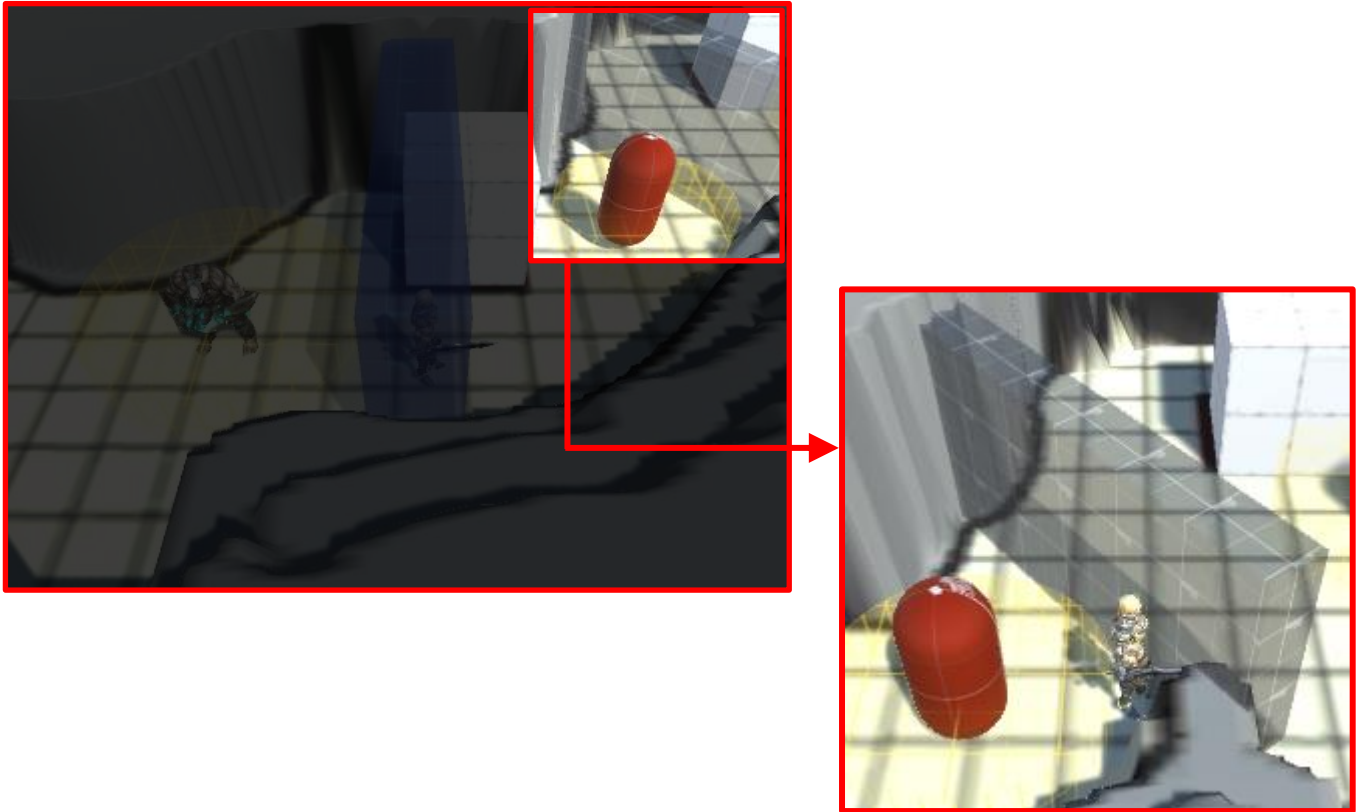
- character_movecheck_00 트리거의 위치에 캐릭터가 도착합니다.



- 캐릭터를 둘러싸듯 몬스터가 스폰되고 캐릭터를 추격합니다.

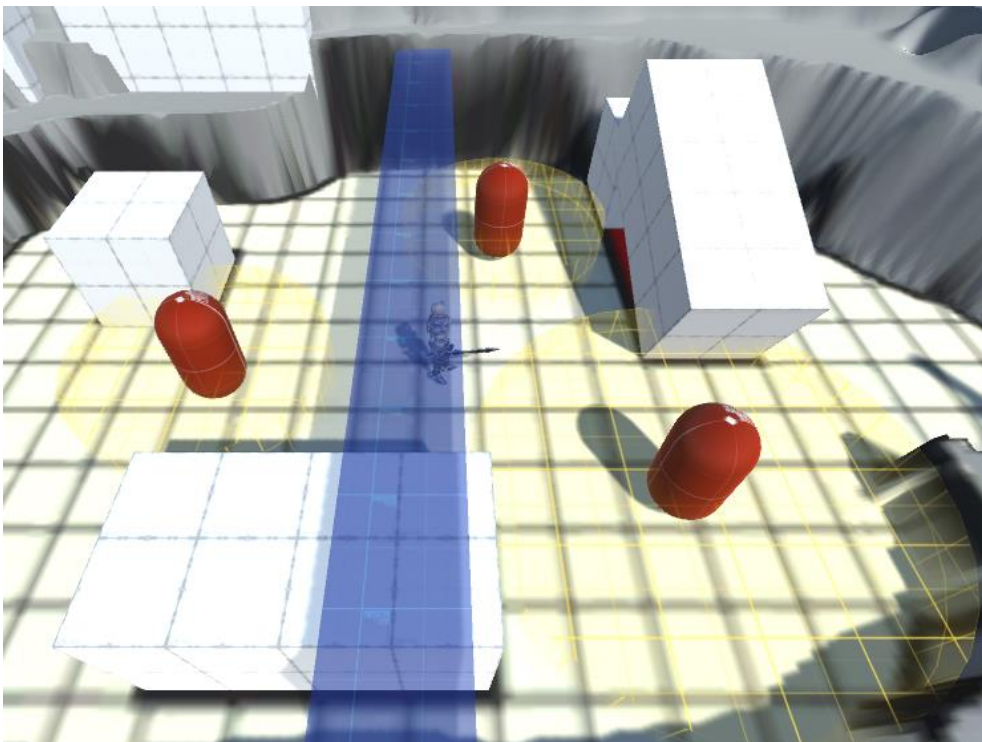


- 여기서 스폰된 몬스터를 전부 처치해야 길이 열립니다.



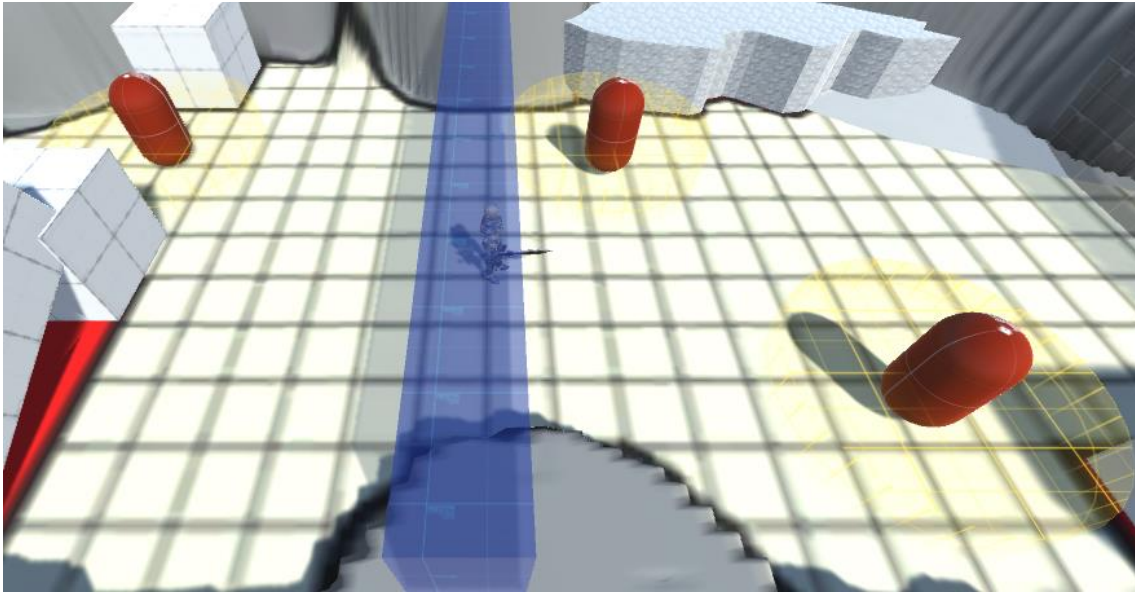
3. 전투 (2) 4 5

- character_movecheck_01 트리거의 위치에 캐릭터가 도착합니다.
- 마찬가지로 이때 스폰된 모든 몬스터를 처치해야 길이 열립니다.



4. 전투 (3) 6 7

- character_movecheck_02 트리거의 위치에 캐릭터가 도착합니다.
- 스폰된 모든 몬스터를 잡습니다.



5. 퀘스트 시작 8



⇒ 퀘스트 NPC (루엘)

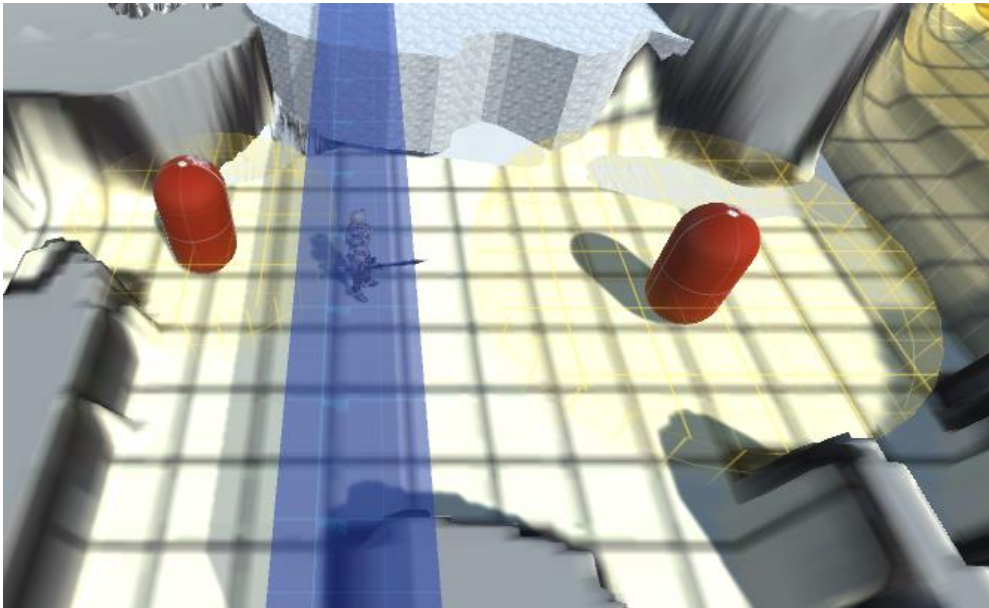
- 플레이어 캐릭터가 NPC에게 다가가면 퀘스트가 시작됩니다.



- 퀘스트의 제한 시간은 없습니다.
- 해당 스테이지의 보스 몬스터를 처치하면 퀘스트가 완료됩니다.

6. 전투 (4) 9 10

- character_movecheck_03 트리거의 위치에 캐릭터가 도착합니다.
- 스폰된 모든 몬스터를 잡습니다.



7. 보스 전투 11 12

- character_movecheck_04 트리거의 위치에 캐릭터가 도착합니다.
- 스폰된 모든 몬스터를 잡습니다.

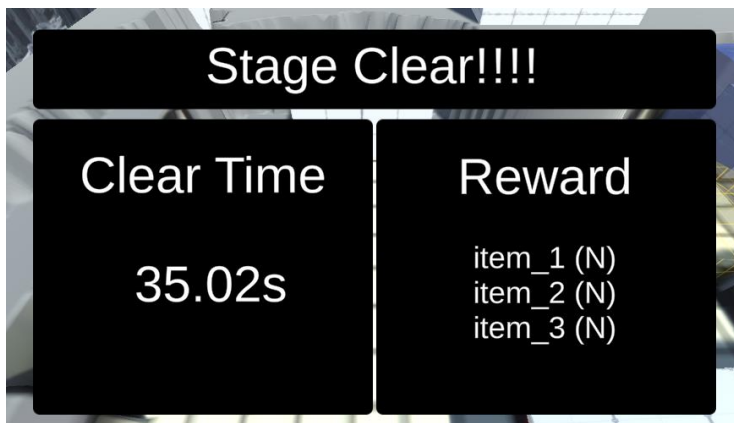


8. 퀘스트 완료 및 스테이지 클리어 13

- 스테이지 보스 (포르네우스)를 처치하면 퀘스트가 완료됩니다.



- 이후 스테이지가 클리어됩니다.



테이블 ERD

