

[쿠키런 : 오븐브레이크]

역기획 : 오븐브레이크의 맵 레벨 디자인 (장애물 배치/구성)

INDEX

1. 맵 디자인

A. 화면 구성

.3p

B. 시스템

.4~5p

2. 오브젝트 설정

A. 점수 아이템 설정

.6~7p

B. 버프 아이템 설정

.8p

C. 장애물 설정

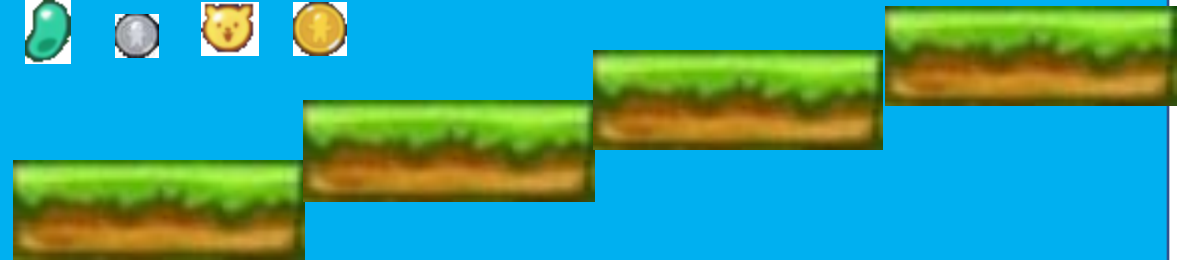
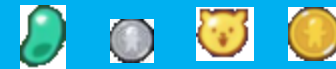
.9p

D. 아이템 배치 특징

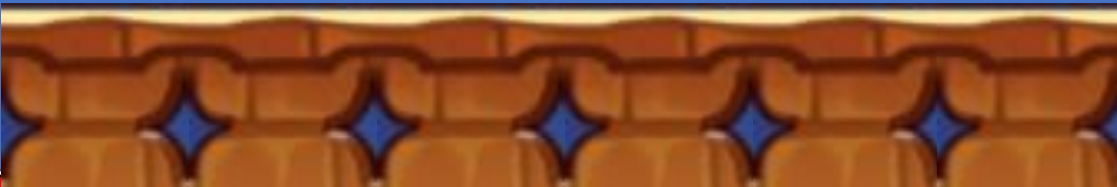
.10p

맵 디자인(화면 구성)

하늘(플레이 존)



베이스



데드존

맵 디자인 (시스템)

- 하늘(플레이 존).
- 베이스 패널을 제외한 모든 오브젝트가 놓이는 위치.
- 캐릭터 포지션
[기본],[슬라이딩],[1단],[2단] 으로 나뉘며
장애물 또한 이것을 기준으로 한다.



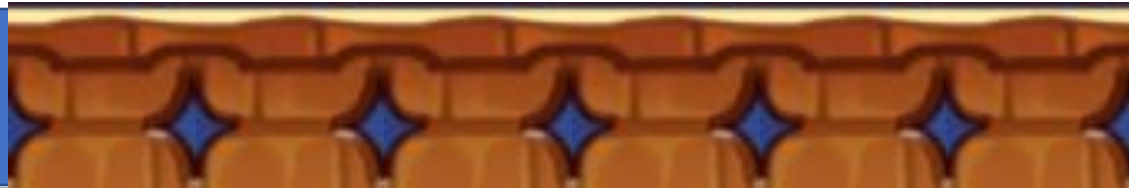
맵 디자인 (시스템)

- 베이스&데드존.

- 캐릭터가 달리는 기본이 되는 블록

없을경우 데드존을 회피할 수단을 마련해 줘야 한다

- 베이스



- 데드존 : 캐릭터가 빠지면 실패하게 된다.

오브젝트 설정

- 점수 아이템 설정.

- 코인



종류	점수	코인가치
은화코인	1점	1코인
금화코인	10점	10코인
유령코인	30점	30코인
왕은화코인	20점	20코인
왕금화코인	100점	100코인
왕유령코인	300점	300코인
왕황금곰코인	1000점	1000코인

오브젝트 설정




- 점수 아이템 설정.



노란곰젤리	20555점
분홍곰젤리	29888점
얼음곰젤리	35444점
쓴맛곰젤리	무조건 0점
왕곰젤리	66666점
분홍왕곰젤리	77777점
무지개곰젤리	135555점
왕별젤리	55555점
알파벳젤리	4111점
요정젤리	777777점
채소젤리	41111점
무지개왕별젤리	123456점

오브젝트 설정

- 버프 아이템 설정.

-  자석 : 캐릭터 주변의 아이템을 x초 동안 당겨온다.
-  거인화 : 캐릭터가 2배 커지며 ,충돌한 장애물은 제거된다.
-  가속화: 이동속도가 2배 빨라지며 , 데드존에 빠지지 않음.

오브젝트 설정

- 장애물 설정.

위치	상단 기둥	지상 1단	지상 2단	이동형
회피 방법	슬라이딩	점프	2단 점프	이동경로



오브젝트 설정

- 아이템 배치 특징

- 안전한 이동경로 표기.

*** 이동형 장애물을 미리 알려줌**



2단 점프

1단 점프

슬라이딩