

Dreamer : Chairli

레벨 디자인 문서



z z z z

목차

1. 개요
2. 기획 의도
3. Level Pass
4. 플레이 시나리오
5. 레벨 요소
 - 5-1. 기타 참고사항
6. World Concept
 - 6-1. World
 - 6-2. Main Object
7. Playground Level Concept
 - 7-1. Object(Trigger 0)
 - 7-2. Monster
 - 7-3. Playground

1. 개요

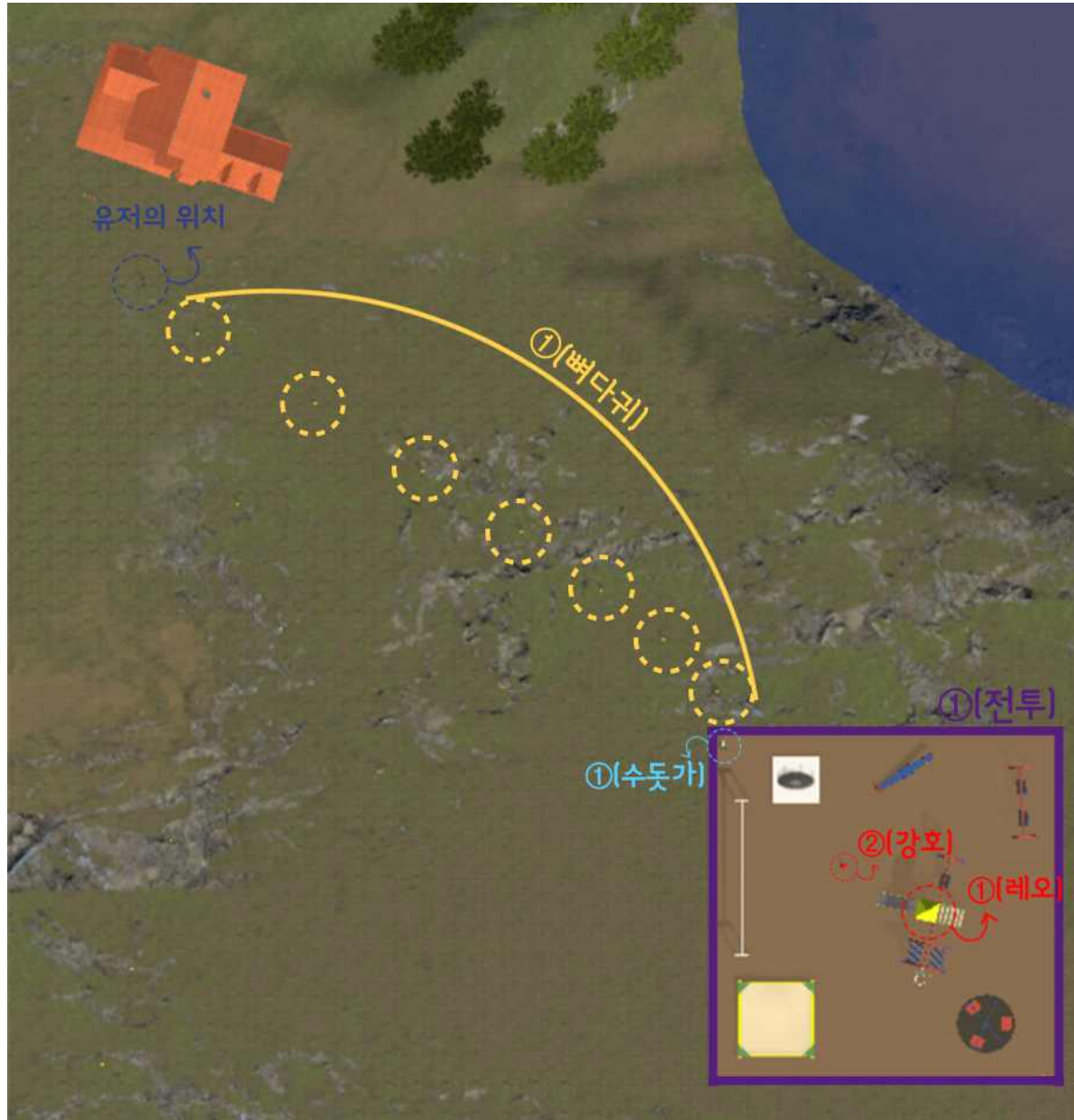
- 제목 : Dreamer : Chairli
- 장르 : 액션 어드벤처
- 플랫폼 : 모바일(빌드는 PC버전으로 제작)
- 대상 : 어린이(12세 이상)
- 설정 : 유기견 Chairli의 꿈 속 여행 (월드 전체에서 강아지 Chairli가 꿈 속에서 맛있는 뼈다귀를 찾아 나가는 과정을 표현)

그 중, 전투가 있는 놀이터 스테이지를 메인으로 레벨 컨셉 작성

2. 기획 의도

- 주요 목표 : 월드의 중반 챕터로 유일하게 연속 2번의 전투를 하게 된다.
- 주요 테마 : 맛있는 뼈다귀를 찾아 떠나는 꿈속 모험으로, 떠돌이 고양이 레오/복수하러 온 강호와 전투를 시작한다.
- 플레이어 경험 : 다양한 트리거 조합으로 상대를 이기거나, 진정한 액션 전투로 상대를 쓰러트리는 경험을 연달아 경험할 수 있다.
- 난이도 밸런스 : 그 어떤 아이템도 없을 때 과연 유저가 어떻게 해나갈 것인지 직접 참여함으로써 지루하지 않도록 조절하고, 액션을 넣음으로써 유저의 흥미를 유발시킨다.

3. Level Pass



1. 유저의 레벨이 20이상
2. 놀이터 스테이지까지 ①(빠다귀) 생성
3. Bread Crumbs ①(빠다귀) 따라 이동
4. 해당 ①(전투) 넘는 순간 유저의 모든 아이템 강탈
5. 미끄럼틀 위에 있는 ①(레오)와 전투 시작
6. 놀이터에 있는 놀이기구 트리거 사용

그네 : 탑승하여 원하는 곳(직선상)으로 멀리 날아감

모래사장 : 레오와 모래사장에 함께 들어와있을때 레오의 움직임을 멈추게 함

회전무대 : 레오와 회전무대에 함께 탑승할 때 레오의 이동속도를 떨어트림

짚라인 : 탑승하여 원하는 장소까지 빠르게 감

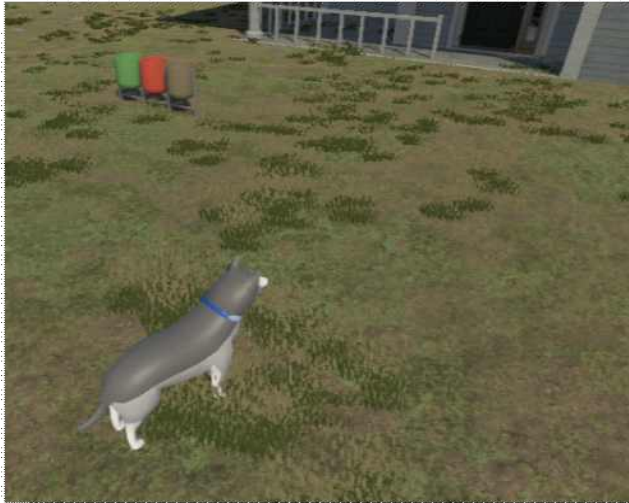
트램펄린 : 탑승하여 원하는 곳으로 날아감

시소 : 레오와 함께 탑승하면 레오를 멀리 날려버림

수돗가 : 레오에게 뿌릴 물을 담을 수 있음 (해당 트리거 사용 시 전투완료)

7. 트리거 ①(수돗가) 사용 시 ①(레오)와의 전투 종료
8. 미끄럼틀 앞 ②(강호) 스폰, 전투 시작
9. 전투완료 시, 경험치 GET!
10. 스테이지 완료

4. 플레이 시나리오



1. 강아지 : 유저(플레이어)
W A S D : 이동
Shift : 이동속도 증가
Spacebar : 점프
해당 키로 맵 이동(스킬, 상호작용 키는 추후 설정 예정)

2. 유저는 맵 곳곳에 뿌려진 Bread Crumbs를 따라
놀이터 스테이지로 이동한다.
일정 개수 이상의 뼈다귀를 획득하면 스테이지가
열린다.





3. 유저가 놀이터 스테이지에 입성하자마자 몬스터1(레오)와의 시네탭틱 무비가 나타나고 유저의 가방(아이템)이 전부 사라진다.

4. 입장 후 미끄럼틀 위에 올라가있는 몬스터1(레오) 발견
아이템(스킬)이 없으므로 주변 상호작용 오브젝트를 사용하여 몬스터와의 전투 시작된다.

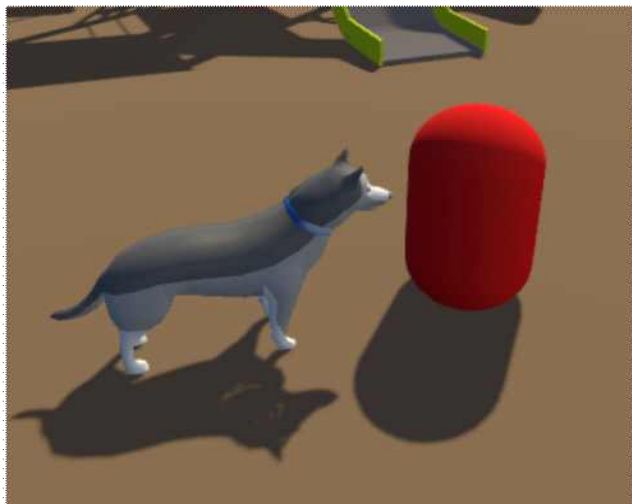


놀이터 상호작용 오브젝트

						
짚라인	모래사장	그네	시소	수도꼭지	트램펄린	회전무대
상호작용 키를 누르면 직선상 원하는 장소까지 빠르게 나갈 수 있다.	상호작용 키를 누르면 모래를 판다(날린다). 몬스터가 앞쪽에 있을 경우, 모래로 몬스터의 시야가 흐려져 움직임을 멈춘다.	상호작용 키를 누르면 직선상 원하는 장소까지 날아갈 수 있다.	상호작용 키를 누르면 탑승할 수 있다. 점프하 면 시소를 움직일 수 있 다. 몬스터와 함께 탑승하면 몬스터를 랜덤한 위치로 날려보낸다.	상호작용 키를 누르면 양동이에 물을 담는다. 다시 한 번 누르면 양동 이를 들 수 있다. 다시 한 번 누르면 양동 이를 내려놓을 수 있다.	상호작용 키를 누르면 점프하여 원하는 곳으로 날아갈 수 있다.	상호작용 키를 누르면 회전무대에 탑승하고 이동키를 사용하여 돌릴 수 있다. 몬스터와 함께 탑승하면 몬스터의 이동속도를 떨어트릴 수 있다.

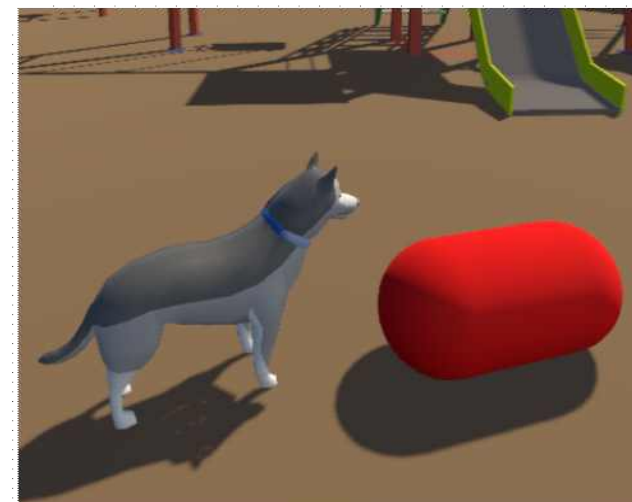


5. 몬스터1(레오)가 앞쪽으로 왔을 때 수도꼭지를 활용하면 해당 스테이지 전투에서 승리한다. 잃어버린 가방(아이템)을 전부 되찾고, 유저는 해당 레벨의 경험치를 얻는다. 몬스터2(강호)와의 시네마틱 무비가 진행된다.

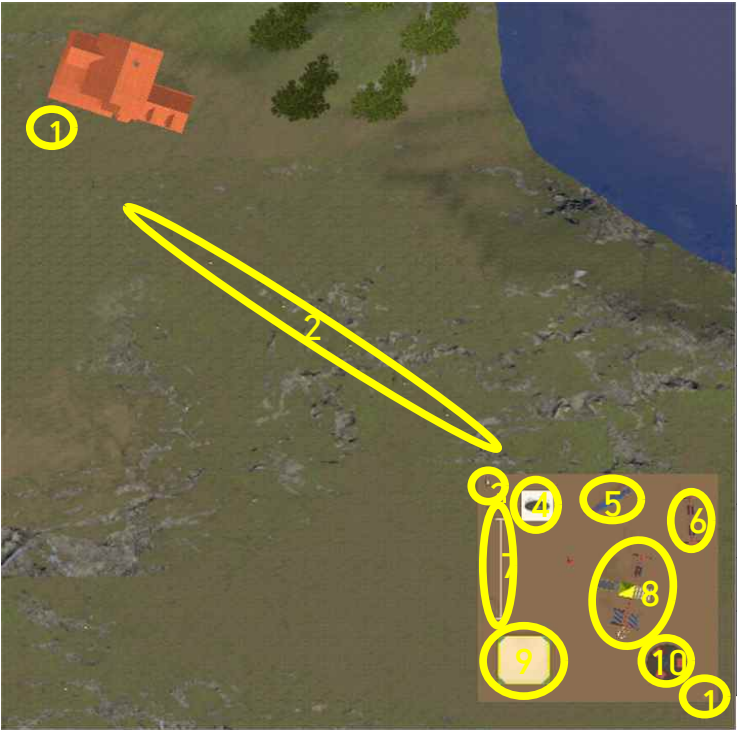


6. 몬스터2(강호)와는 스킬로 전투하게 된다.
스킬키를 사용하여 해당 몬스터에게 데미지를
입히고 몬스터의 HP가 0이 되면 전투에서 승리한다.
유저는 해당 레벨의 경험치를 얻게된다.

7. 몬스터2(강호)가 사망하면 해당 놀이터
스테이지는 종료되며 그 다음 스테이지로
Bread Crumbs가 생성된다.



5. 레벨 요소



Trigger 스키마		
Field	Type	Description
Index	INT	번호
Classification	INT	반응형/조작형 분류 ※String 문자열 참조
Description	INT	Trigger의 이름
Standby_Mode	INT	Trigger의 대기상태
Action	INT	Trigger의 상태해제를 위한 유저의 행동
Reaction	String	유저의 행동으로 인하여 나타나는 Trigger의 반응 ※ Filenamerule(Animation부분) 의거

Trigger 데이터 정리						
No	Index	Classification	Description	Standby_Mode	Action	Reaction
1	1011	1	10011	1	1	A_OAATA_OB_regularwaste.ANIM
	1012	1	10012	1	1	A_OAATA_OB_canwaste.ANIM
	1013	1	10013	1	1	A_OAATA_OB_bottlewaste.ANIM
	1014	1	10014	1	1	A_OAATA_OB_paperwaste.ANIM
	1015	1	10015	1	1	A_OAATA_OB_plasticwaste.ANIM
2	1021	0	10021	0	0	A_EAATA_AC_bone.ANIM
3	1003	1	10003	1	1	A_OAATA_OB_faucet001.ANIM
4	1007	1	10007	1	1	A_OAATA_OB_trampoline001.ANIM
5	1008	1	10008	1	1	A_OAATA_OB_seesaw001.ANIM
6	1004	1	10004	1	1	A_OAATA_OB_swing001.ANIM
7	1006	1	10006	1	1	A_OAATA_OB_Zipline001.ANIM
8	1022	1	10022	1	1	A_OAATA_OB_slide001.ANIM
9	1023	1	10023	1	1	A_OAATA_OB_sand001.ANIM
10	1005	1	10005	1	1	A_OAATA_OB_spin001.ANIM



Character 스키마		
Field	Type	Description
Index	INT	번호
Name	INT	Character의 이름 ※String 문자열 참조
Base_HP	INT	Character의 Lv.1일 때 체력
Base_ATKpower	INT	Character의 Lv.1일 때 공격력
Base_speed	INT	Character의 Lv.1일 때 속도(이동/공격 포함)
Base_stamina	INT	Character Lv.1일 때 스테미너(마나)
AddLvHP	INT	1레벨 성장할 때 체력 상승값
AddLvATK	INT	1레벨 성장할 때 공격력 상승값
AddLvSPD	INT	1레벨 성장할 때 속도 상승값
AddLvST	INT	1레벨 성장할 때 스테미너 상승값
Character_Radius	float	캐릭터 반지름(공격의 가부를 정하는 선)
Character_Range	float	캐릭터 범위(상호작용할 수 있는 범위)
PC_Animation1	String	Character의 애니메이션 ※Filenamerule 의거
PC_Animation2	String	Character의 애니메이션 ※Filenamerule 의거
PC_Image	String	Character의 이미지 ※Filenamerule 의거

Character 데이터 정리									
Index	Name	Character_Radius	Character_Range	PC_Animation1		PC_Animation2		PC_Image	
3001	30001	0.5	0.8	A_CASTA_PC_welshcorgi.ANIM		A_CAATA_PC_welshcorgi.ANIM		C_PCGL_AMLV_welshcorgi.png	
3002	30002	0.5	0.8	A_CASTA_PC_retriever.ANIM		A_CAATA_PC_retriever.ANIM		C_PCGL_AMLV_retriever.png	
3003	30003	0.5	0.8	A_CASTA_PC_maltese.ANIM		A_CAATA_PC_maltese.ANIM		C_PCGL_AMLV_maltese.png	
3004	30004	0.5	0.8	A_CASTA_PC_jindodog.ANIM		A_CAATA_PC_jindodog.ANIM		C_PCGL_AMLV_jindodog.png	
Index	Base_HP	Base_ATKpower	Base_speed	Base_stamina	AddLvHP	AddLvATK	AddLvSPD	AddLvST	
3001	10	3	5	10	10	1	1	2	
3002	20	3	5	5	20	1	1	1	
3003	10	5	5	5	10	2	1	1	
3004	10	3	10	5	10	1	2	1	

※ Character 레벨이 Lv.20 이상이어야 해당 스테이지 진행 가능



Monster 스키마			
No	Field	Type	Description
1	Index	INT	번호
2	Name	INT	Monster의 이름 ※String 문자열 참조
3	Level	INT	해당 Monster가 나오기위해 유저가 도달해야하는 레벨
4	Monster_HP	INT	Monster의 체력
5	Monster_ATKpower	INT	Monster의 공격력
6	Monster_Speed	INT	Monster의 속도(이동/공격 포함)
7	Monster_Radius	float	Monster 반지름(공격의 가부를 정하는 선)
8	Exp	INT	해당 Monster를 처치하였을 때 유저가 얻는 경험치
9	Gold	INT	해당 Monster를 처치하였을 때 유저가 얻는 코인
10	MC_Animation1	String	Monster의 애니메이션 ※Filenamerule 의거
11	MC_Animation2	String	Monster의 애니메이션 ※Filenamerule 의거
12	MC_Image	String	Monster의 이미지 ※Filenamerule 의거

Monster 데이터 정리								
Index	Name	Level	Monster_HP	Monster_ATKpower	Monster_Speed	Monster_Radius	Exp	Gold
5002	50002	30	940	65	35	0.6	30000	60
5003	50003	25	800	50	35	0.5	15000	50
Index	MC_Animation1			MC_Animation2			MC_Image	
5002	A_CASTA_MC_dobermann002			A_CAATA_MC_dobermann002			C_MCGM_AMLV_dobermann002.png	
5003	A_CASTA_MC_russianblue			A_CAATA_MC_russianblue			C_MCGF_AMLV_russianblue.png	

5-1. 기타 참고사항

사용하는 String 테이블	
Index	String
10003	수돗가의 수도꼭지
10004	그네
10005	회전무대
10006	짚라인
10007	트램펄린
10008	시소
10011	일반쓰레기통
10012	캔 쓰레기통
10013	병 쓰레기통
10014	종이 쓰레기통
10015	플라스틱 쓰레기통
10021	노란 뼈다귀
10022	미끄럼틀
10023	모래사장
30001	웰시코기
30002	골든 리트리버
30003	말티즈
30004	진돗개
50002	강호(도베르만)2
50003	레오(러시안블루)

6. World Concept

6-1. World



낮은 평지대 섬












평지대 뒤편으로 낮은 고도 언덕(산)



다양한 종의 식물

- 1년 내내 좋은 날씨를 가지고 있는 섬마을, 따뜻하고 온화한 기후, 비가 거의 오지 않는 섬이다.
- 대부분이 평지이며 숲지대와 시장 뒤편으로 낮은 고도의 산줄기가 전부다.
- 섬마을이기 때문에 주변이 바다로 둘러싸여 있다.
- Chairli로 바다로 들어간다면 헤엄치는 것도 가능하다.
- 대체적으로 가구들은 잔디와 풀이 깔리지 않은 평지대에 분포해 있다.
- 가리지 않고 다양한 종의 식물이 분포 되어있다.

6-2. Main Object



		
<p>마당이 있는 맵 중 가장 큰 봉구집</p>	<p>마당은 없지만 넓은 찰리집</p>	<p>어딘가 낯은 유기 동물 보호센터</p>
		
<p>내부가 따뜻해 보이는 반려카페</p>	<p>복잡이느낌의 시장</p>	<p>어두운 분위기의 숲지대</p>
		
<p>네모반듯한 NPC의 집 1</p>	<p>네모반듯한 NPC의 집 2</p>	<p>네모반듯한 NPC의 집 3</p>

7. Playground Level Concept


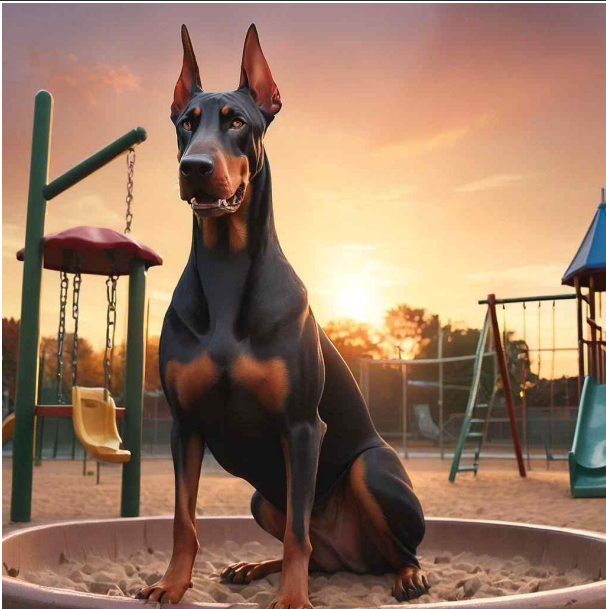
7-1. Object(Trigger 0)

No	Name	Reference Image	Concept	File Name
1	그네	 <p><u>실제 빌드에 삽입된 컨셉</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사이즈 대략 6.5m X 1.5m - 아파트 단지에 흔히 있는 놀이터 기구 배치 - 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성 - Chairli가 뛰어서 올라갈 수 있는 높이로 제작 	<p>이미지 : O_OB_TR_swing001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_swing001.ANIM</p>
2	시소	 <p><u>실제 빌드에 삽입된 컨셉</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사이즈 대략 5.5m X 0.7m - 아파트 단지에 흔히 있는 놀이터 기구 배치 - 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성 	<p>이미지 : O_OB_TR_seesaw001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_seesaw001.ANIM</p>
3	짚라인		<ul style="list-style-type: none"> - 사이즈 대략 14m X 1.5m - 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성 - Chairli가 뛰어서 올라갈 수 있는 높이로 제작 	<p>이미지 : O_OB_TR_Zipline001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_Zipline001.ANIM</p>

4	트램폴린		<ul style="list-style-type: none"> - 사이즈 대략 4.1m X 4.1m - 아파트 단지에 흔히 있는 놀이터 기구 배치 - 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성 	<p>이미지 : O_OB_TR_trampoline001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_trampoline001.ANIM</p>
5	모래사장	 <p><u>실제 빌드에 삽입된 컨셉</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사이즈 대략 6.5m X 6.5m - 아파트 단지에 흔히 있는 놀이터 기구 배치 - 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성 	<p>이미지 : O_OB_TR_sand001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_sand001.ANIM</p>
6	미끄럼틀	 <p><u>실제 빌드에 삽입된 컨셉</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사이즈 대략 8m X 11.5m (※ 빌드에 들어간 에셋과 비슷한 느낌이지만 사이드에 있는 그네와 정글짐 제외) - 아파트 단지에 흔히 있는 놀이터 기구 배치 - 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성 - Chairli가 뛰어서 올라갈 수 있는 높이로 제작 	<p>이미지 : O_OB_TR_slide001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_slide001.ANIM</p>

7	수돗가		<ul style="list-style-type: none">- 사이즈 대략 1m X 0.5m- 앞쪽에 놓여있는 작은 양동이- Chairli가 여닫을 수 있는 원홀 수전 형태(레버X)	이미지 : O_OB_TR_faucet001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_faucet001.ANIM										
8	회전무대	 <u>실제 빌드에 삽입된 컨셉</u>	<ul style="list-style-type: none">- 사이즈 대략 Ø10m- 아파트 단지에 흔히 있는 놀이터 기구 배치- 빨강/파랑/노랑/초록 등 눈에 확 들어오는 색상으로 놀이터를 구성	이미지 : O_OB_TR_spin001.fbx 애니메이션 : A_OAATA_OB_spin001.ANIM										
9	쓰레기통	 <u>실제 빌드에 삽입된 컨셉</u>	<ul style="list-style-type: none">- 사이즈 대략 1.5m X 0.5m- 한 번에 붙어있는 분리수거통- 월드 곳곳에 분포 되어있음	<div>이미지</div> <table><tr><td>O_OB_TR_regularwaste.fbx</td></tr><tr><td>O_OB_TR_canwaste.fbx</td></tr><tr><td>O_OB_TR_bottlewaste.fbx</td></tr><tr><td>O_OB_TR_paperwaste.fbx</td></tr><tr><td>O_OB_TR_plasticwaste.fbx</td></tr></table> <div>애니메이션</div> <table><tr><td>A_OAATA_OB_regularwaste.ANIM</td></tr><tr><td>A_OAATA_OB_canwaste.ANIM</td></tr><tr><td>A_OAATA_OB_bottlewaste.ANIM</td></tr><tr><td>A_OAATA_OB_paperwaste.ANIM</td></tr><tr><td>A_OAATA_OB_plasticwaste.ANIM</td></tr></table>	O_OB_TR_regularwaste.fbx	O_OB_TR_canwaste.fbx	O_OB_TR_bottlewaste.fbx	O_OB_TR_paperwaste.fbx	O_OB_TR_plasticwaste.fbx	A_OAATA_OB_regularwaste.ANIM	A_OAATA_OB_canwaste.ANIM	A_OAATA_OB_bottlewaste.ANIM	A_OAATA_OB_paperwaste.ANIM	A_OAATA_OB_plasticwaste.ANIM
O_OB_TR_regularwaste.fbx														
O_OB_TR_canwaste.fbx														
O_OB_TR_bottlewaste.fbx														
O_OB_TR_paperwaste.fbx														
O_OB_TR_plasticwaste.fbx														
A_OAATA_OB_regularwaste.ANIM														
A_OAATA_OB_canwaste.ANIM														
A_OAATA_OB_bottlewaste.ANIM														
A_OAATA_OB_paperwaste.ANIM														
A_OAATA_OB_plasticwaste.ANIM														

7-2. Monster

No	Name	Reference Image	Concept	File Name
1	레오		<ul style="list-style-type: none"> - 레오와의 전투는 주변 환경이 밝아야 함. - 전투의 첫 장면은 레오가 물건을 훔쳐 미끄럼틀의 가장 위로 올라가 있음 - 떠돌이 고양이의 느낌으로 얄밟고 압압함을 표현 - 약간은 마른 듯한 모습으로 양옆 갈비뼈가 보임을 표현 	C_MCGF_AMLV_russianblue.fbx
2	강호		<ul style="list-style-type: none"> - 강호와의 전투는 주변 환경이 노을로 가득한 하늘을 표현 - 첫 번째 전투가 끝나면 트램펄린과 미끄럼틀 사이에서 강호가 스폰 - 강호는 도베르만 무리의 대장으로 등 쪽에 열린 흉터가 나있고, 강인한 모습을 표현 	C_MCGM_AMLV_dobermann002.fbx

7-3. Playground

No	Name	Reference Image	Concept	File Name
1	놀이터 전경(낮)		<ul style="list-style-type: none"> - 첫 번째 레오와의 전투는 해가 짙은 놀이터의 낮 모습을 표현 - 해가 완전 뜬 시간대는 아니고, 오후 3시정도로 나타냄 	T_FLOTLUSU_IT_playground001.fbx
2	놀이터 전경(노을진 오후)		<ul style="list-style-type: none"> - 두 번째 강호와의 전투는 레오와의 전투가 끝난 시점으로 해가 저 노을이 드리워진 놀이터의 모습을 표현 - 밤까지는 아닌., 가을철 오후 5-6시 정도로 나타냄 	T_FLOTNISU_IT_playground001.fbx
3	갈색 우레탄 바닥재		<ul style="list-style-type: none"> - 모래사장 부분을 제외한 놀이터의 바닥재는 우레탄으로 구성 - 우레탄 바닥으로 놀이터 터레인과 월드 터레인의 구분을 줌 	T_OBOTALSU_NI_playgroundfloor_fbx

- 전체적인 놀이터 기구들의 사이즈는 Chairli가 점프했을 때 올라갈 수 있는 정도의 높이로 제작한다.
- 일반 아파트단지의 놀이터처럼 구성하나, 규모가 조금 더 큰 놀이터로 구성한다.

Dreamer : Chairli 놀이터 레이아웃

- 1칸 당 : 25m^2 (5m X 5m) ✧ 높이는 미표시
- 전체 크기 : $30\text{m} \times 30\text{m} = 900\text{m}^2$



이미지	설명(1칸 당 : 0.5m X 0.5m)
	미끄럼틀 (대략 8m X 11.5m)
	시소 (대략 5.5m X 0.7m)
	그네 (대략 6.5m X 1.5m)
	짚라인 (대략 14m X 1.5m)

Dreamer : Chairli 놀이터 레이아웃

- 1칸 당 : 25m² (5m X 5m) ✧ 높이는 미표시

- 전체 크기 : 30m X 30m = 900m²






이미지	설명(1칸 당 : 0.5m X 0.5m)
	회전무대 (대략 Ø10m)
	트램펄린 (대략 4.1m X 4.1m)
	모래사장 (대략 6.5m X 6.5m)
	수돗가 (대략 1m X 0.5m)

Dreamer : Chairli 놀이터 레이아웃

- 1칸 당 : 25m^2 (5m X 5m) ※ 높이는 미표시
- 전체 크기 : $30\text{m} \times 30\text{m} = 900\text{m}^2$



이미지	설명(1칸 당 : 0.5m X 0.5m)
	몬스터 레오 (미끄럼틀 위 빨간 캡슐로 표시)
	몬스터 강호 (레오와 전투가 마무리 되면 스폰되는 몬스터, 미끄럼틀 앞쪽 빨간 캡슐로 표시)
	쓰레기통 (대략 1.5m X 0.5m)