

콜로니 런 레벨 디자인			
부 서 명		작 성 자	김상웅
최초작성일	2023-02-13	최종수정일	2023-03-05

작성 일자

일시	내용	작성자
2023-02-13	목차 작성	김상웅
2023-02-16	목차 수정, 컨셉 분리	김상웅
2023-02-27	목차 1 ~ 목차 4 표 작성	김상웅
2023-02-28	목차 5 ~ 목차 7 표 작성	김상웅
2023-03-04	컨셉 분리, 오브젝트/구조물 내용 압축, 사진 추가	김상웅
2023-03-05	환경 영상 추가, 전개도 및 동선 추가	김상웅

목차

작성 일자 1

목차 2

1. Terrain/Environment 2

1.1. 타일 2

1.2. 먼지 폭풍 3

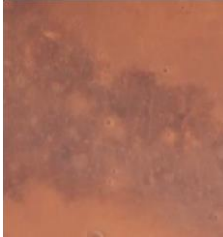

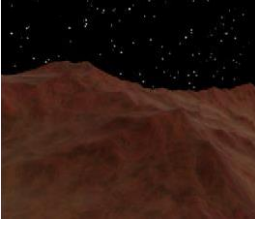

2. Object/Structure 4

콜로니 런-Level Design-김상웅

3.	레벨 동선	4
3.1.	화성	5
3.2.	외계 건축물	8
4.	기타	10
4.1.	재화	10
4.2.	경험치	11
4.3.	점수	11


1. Terrain/Environment

1.1. 타일

이름	Tile_Normal	Tile_River	Tile_HillMountain	Tile_Crater
사진				
설명	강, 언덕/산, 크레이터를 제외한 모든 지역을 덮고 있는 일반 타일.	용암이 흐르고 굳어서 생긴 선상지.	외계 유물과 외계인이 자주 출몰하는 언덕과 산.	극관에 존재하는 대형 크레이터와 일반 타일 위에 존재하는 소, 중형 크레이터.
비고	-	플레이어 캐릭터의 이동 속도를 50% 증가. 곱연산.	고도가 높아질수록 플레이어 캐릭터의 타이머 감소 속도 1미터당 0.1 초 증가.	플레이어 캐릭터의 이동 속도를 50% 감소. 곱연산.








콜로니 런-**Level Design**-김상웅

1.2. 먼지 폭풍

	
이름	Event_Duststorm
크기	X:16m * Y:8m * Z:12m
속도	7m/s
발생 조건	플레이어 캐릭터가 128m 이상 움직였을 때 언덕/산 타일과 극관 크레이터 타일을 제외한 모든 위치 중 한 곳에서 랜덤으로 출몰.
이동 경로	발생한 장소로부터 플레이어가 마지막으로 서 있던 장소 방향으로 계속해서 전진.
소멸 조건	언덕/산 타일이나 극관 크레이터 타일과 맞닿을 경우.
콜리전	x
비고	플레이어 캐릭터가 먼지 폭풍 영향 범위에 진입 시 가시 거리가 반경 6m 로 제한. 구조물 내부에는 영향을 주지 않음.

콜로니 런-Level Design-김상웅

2. Object/Structure

분류	이름	설명	크기	생성조건	소멸조건	이펙트	콜리전	비고	사진
Object	Obj Stone	모든 타일 위에 존재하는 돌 오브젝트	X:5cm * Y:5cm * Z:5cm	맵 생성 시 건축물 내부를 제외한 모든 타일 위에 1m * 1m 당 열다섯 개의 빈도로 생성	-	-	-	-	
Object	Obj Rock	모든 타일 위에 존재하는 돌 오브젝트	X:1m * Y:1.5m * Z:2m	맵 생성 시 건축물 내부를 제외한 모든 타일 위에 8m * 8m 당 하나의 빈도로 생성	-	-	O	-	
Object	Obj Probe	외계인에 의해 파괴된 전 인류의 화성 탐사선 잔해	X:40cm * Y:40cm * Z:80cm	맵 생성 시 외계 건축물 내부를 제외한 모든 장소에서 최소 64m 이상의 간격을 두고 총 3개가 랜덤한 위치에 생성	-	-	O	플레이어의 시야 안에 해당 오브젝트가 들어왔을 때 업적 달성	
Object	Obj Relic	화성에서 얻을 수 있는 자원	X:50cm * Y:50cm * Z:1m	외계인 10마리 연속 처치 시 모든 구조물을 제외한 장소에서 랜덤하게 생성. 맵 생성 시 피라미드 정상, 외계 건축물 내부, 극관 크래터 중심에는 반드시 생성	플레이어 캐릭터가 해당 오브젝트에 닿을 경우	O	-	획득 시 플레이 화면 왼쪽 상단에 획득 수 표기	
Structure	Stc_Alien	외계인이 돌을 쌓아 만든 건축물	X:20m * Y:20m * Z:5m	맵 생성 시 다른 구조물과 겹치지 않는 모든 장소에서 최소 64m 이상의 간격을 두고 총 2개가 랜덤한 위치에 생성	-	-	O	내부 진입 가능	
Structure	Stc pyramid	외계인이 돌을 쌓아 만든 거대 건축물	X:15m * Y:15m * Z:15m	맵 생성 시 극관 크래터를 제외한 타일 중 다른 구조물과 겹치지 않는 모든 장소에서 하나가 랜덤한 위치에 생성	-	-	O	피라미드의 정상에는 외계 유물이 반드시 생성	
Structure	Stc_Ruin	외계인에 의해 파괴된 전 인류의 화성 탐사 기지 폐허	X:5m * Y:3m * Z:3m	맵 생성 시 다른 구조물과 겹치지 않는 모든 장소에서 최소 64m 이상의 간격을 두고 총 3개가 랜덤한 위치에 생성	-	-	O	플레이어의 시야 안에 해당 구조물이 들어왔을 때 업적 달성	

3. 레벨 동선

※1 단계 Mob 70%, 2 단계 Mob 27%, 3 단계 Mob 3% 확률로 서로 최소 10m 의 간격을 유지하고 최대 15m 를 넘지 않는 거리에서 스폰.

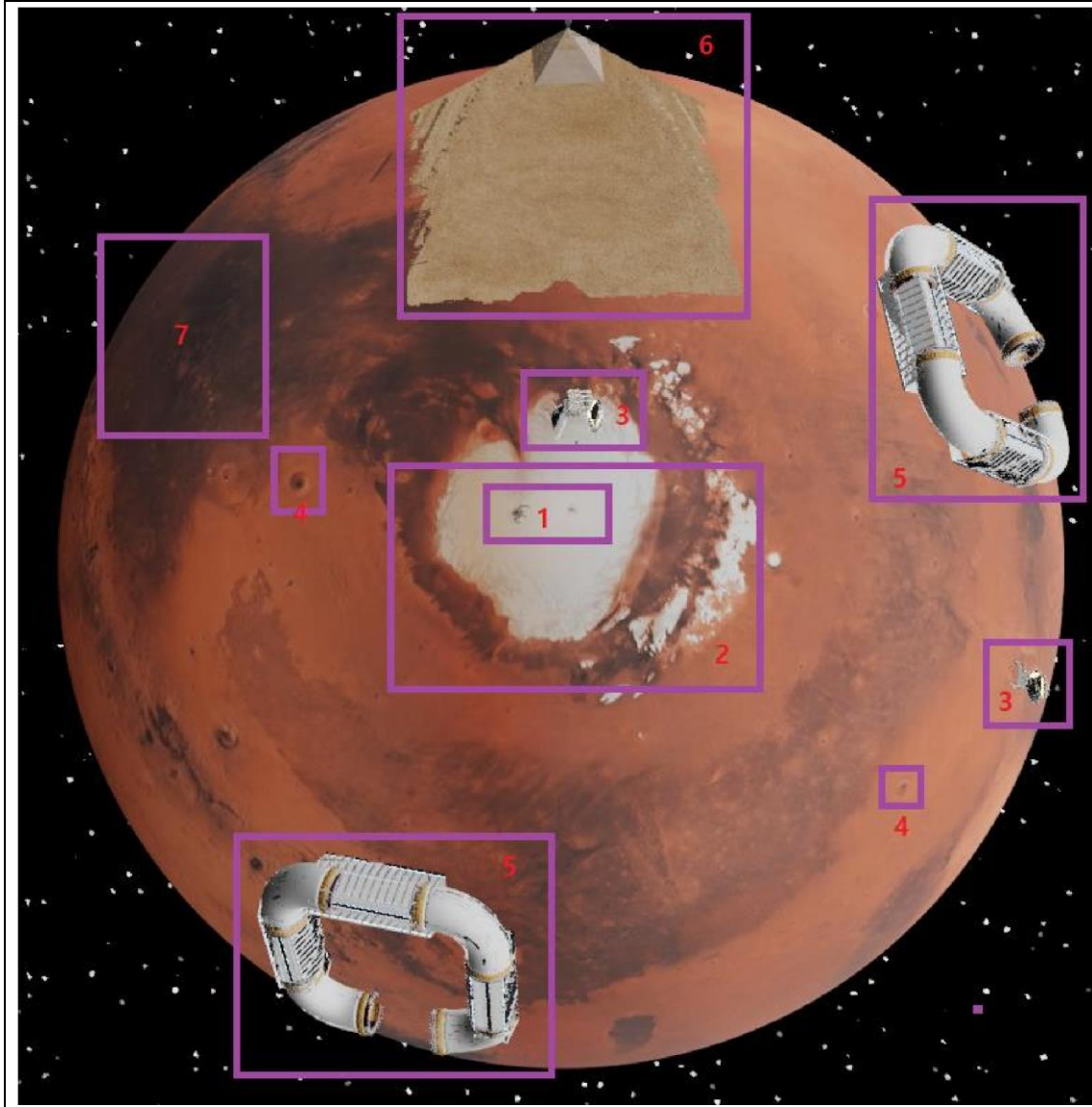
스폰 위치는 맵 생성 시 첫 50 마리가 위 룰을 위반하지 않는 선에서 플레이어 캐릭터의 100m 안쪽에 스폰되고 파괴 이후 새로 리젠되는 Mob 은 플레이어 캐릭터의 50m 바깥쪽에 리젠.

콜로니 런-Level Design-김상웅

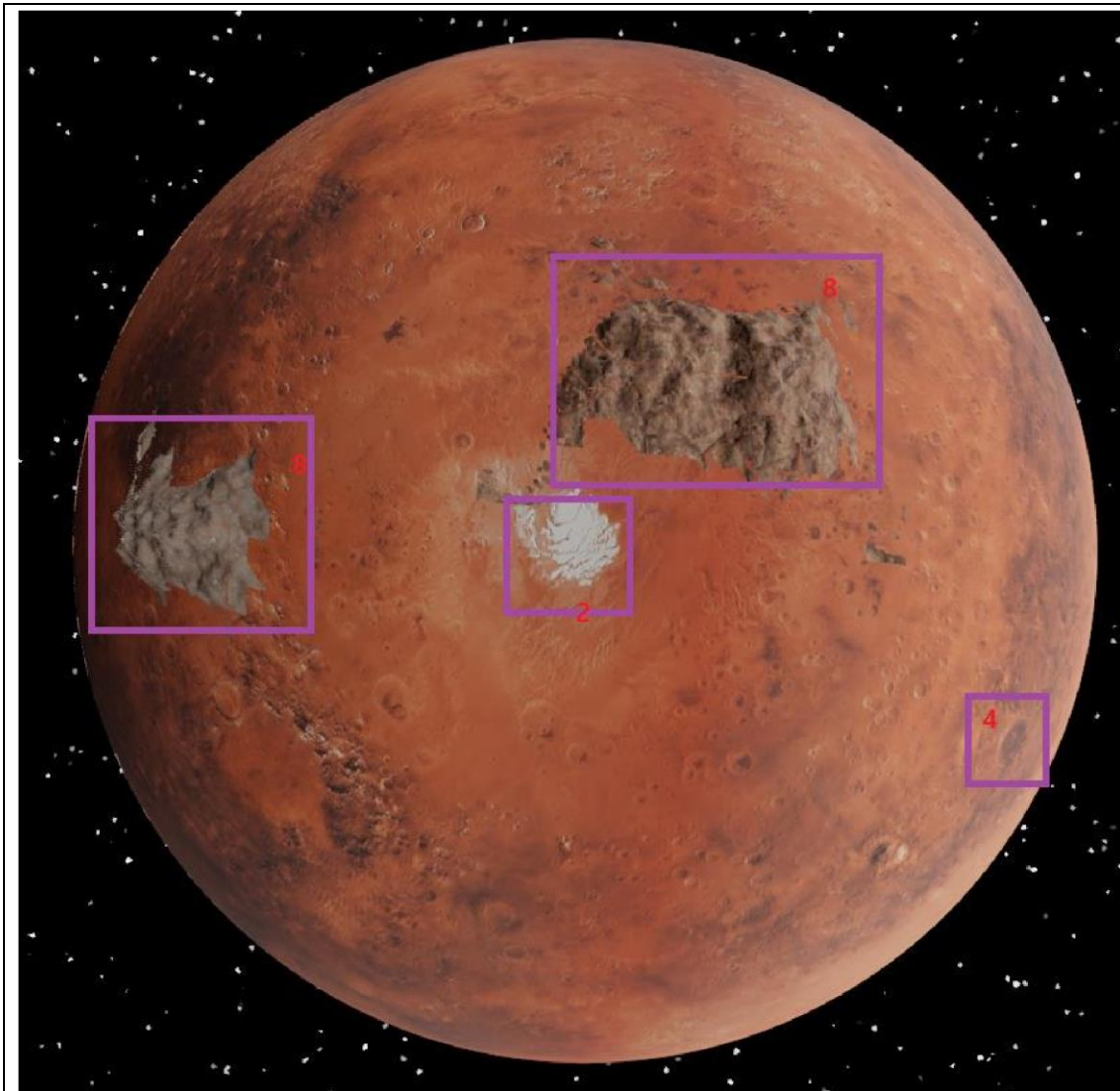
총 Mob 의 수는 50 마리를 넘지 않음.

Mob 이 규칙이나 플레이어 캐릭터의 공격으로 인해 파괴 시 즉시 규칙에 따라 리젠. 유저가 Mob 을 처치하지 않고 Mob 과의 거리가 100m 이상 벌어지면 그 즉시 해당 Mob 을 파괴하고 생성 매커니즘에 따라 리젠.

3.1. 화성



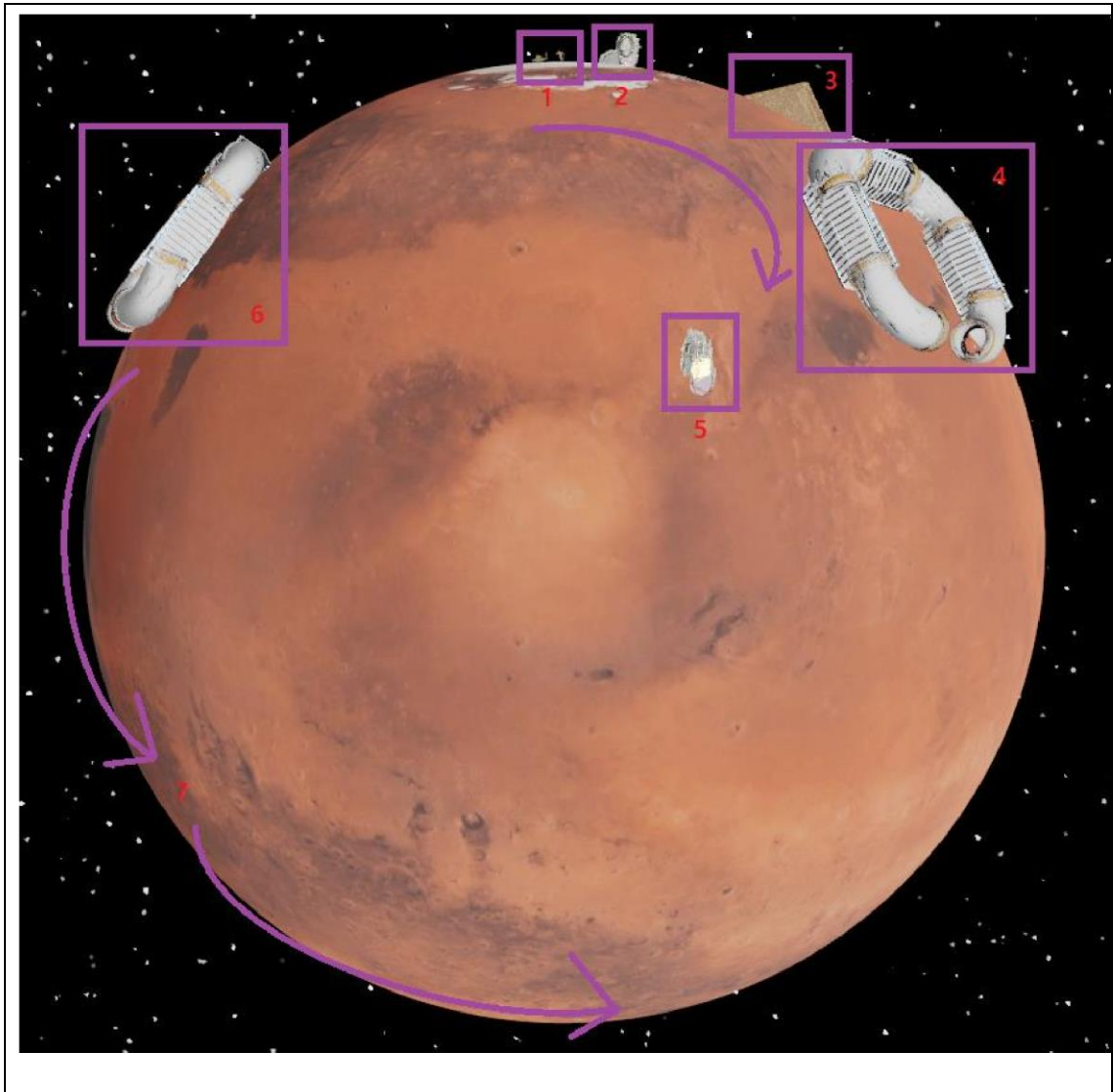
콜로니 런-Level Design-김상웅



전개도

1. 플레이어 캐릭터 / Mob
2. 극관 크레이터
3. 탐사 기지 폐허 / 탐사선
4. 소, 중형 크레이터
5. 외계 건축물
6. 피라미드
7. 강
8. 언덕 / 산

콜로니 런-Level Design-김상웅



콜로니 런-Level Design-김상웅

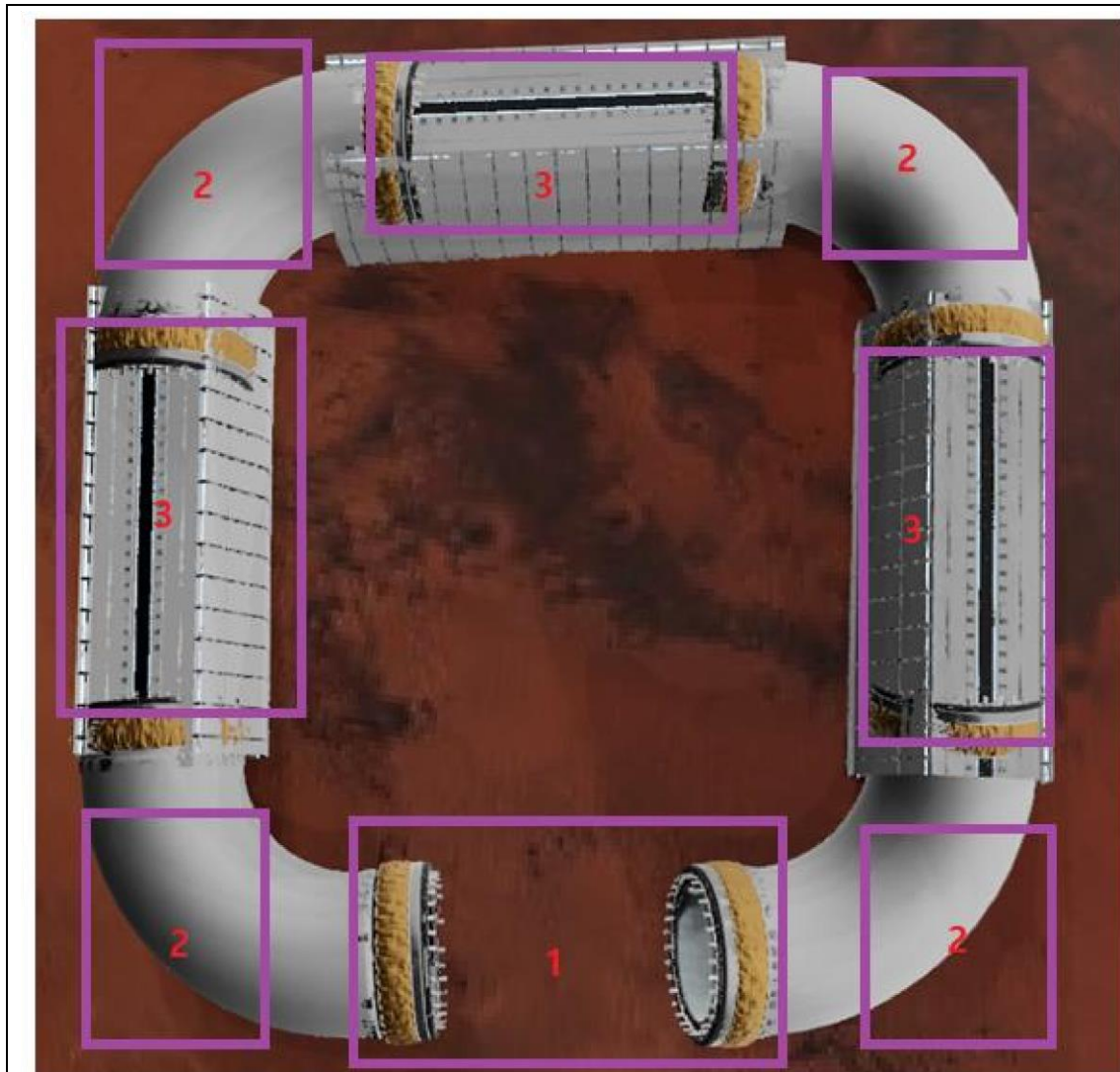
L화성 예상 동선

1. 맵 생성 시 모든 오브젝트와 구조물이 생성 조건에 의해 랜덤한 위치에 생성되고 플레이어 캐릭터가 건축물 내부를 제외한 랜덤한 장소에 스폰. 해당 사진처럼 극관 크레이터에서 스폰되었을 경우, 유저가 원하는 동선을 따라 이동하며 타이머가 끊기지 않도록 외계인을 처치하고 외계 유물을 획득. 극관 크레이터의 이동 속도 감소를 유의하면서 플레이해야 함.
2. 극관 크레이터 위에 생성된 탐사 기지 폐허를 거치며 업적을 달성.
3. 피라미드 정상에 반드시 생성되는 외계 유물을 획득하고 외계 건축물로 이동.
4. 외계 건축물 내부로 진입하여 외계인을 처치하고 외계 유물 획득 후 반대쪽 출구로 탈출.
5. 눈 앞에 보이는 탐사 기지 폐허를 거쳐 업적 달성 후 6 번에 표시된 외계 건축물로 이동.
6. 내부로 진입하여 외계인을 처치하고 외계 유물 획득 후 강으로 이동.

7. 강 타일의 이동속도 증가 버프를 이용하여 화성 반대편을 같은 방식으로 탐사.

콜로니 런-Level Design-김상웅

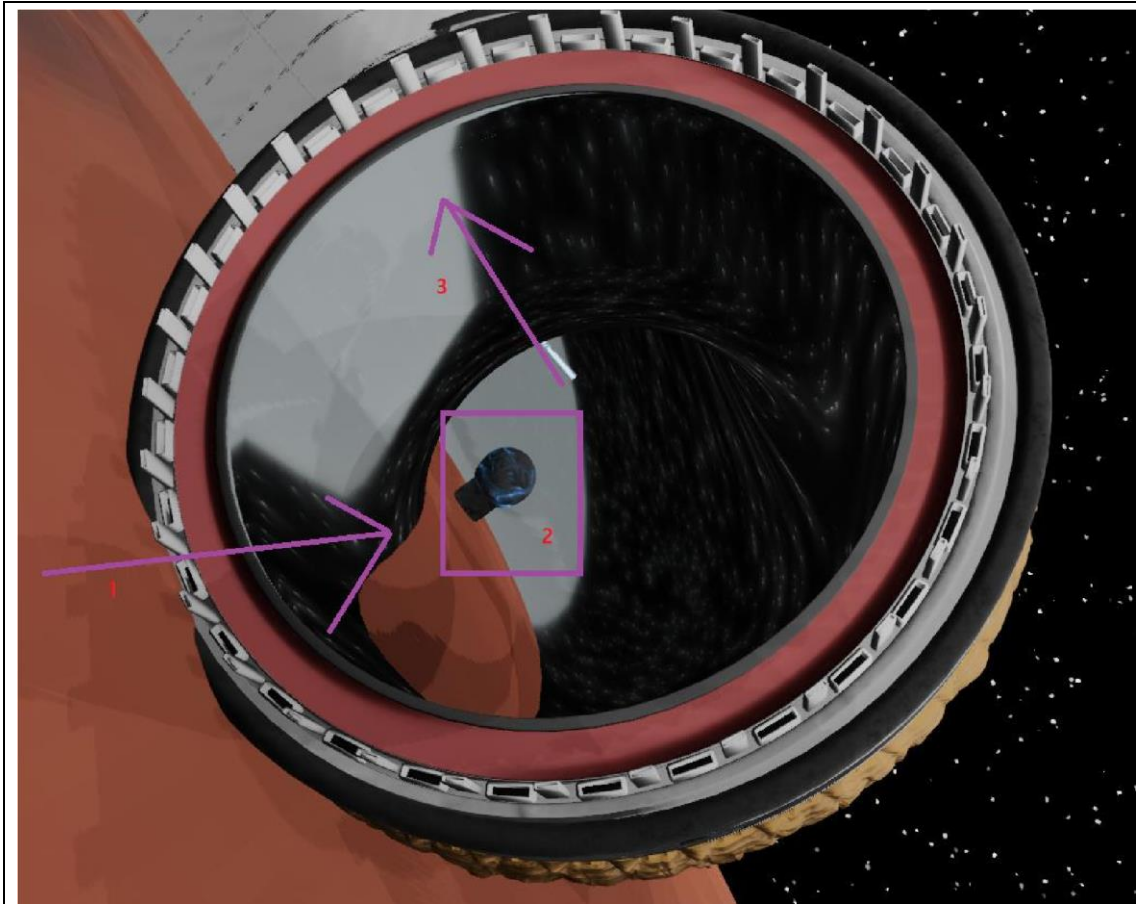
3.2. 외계 건축물



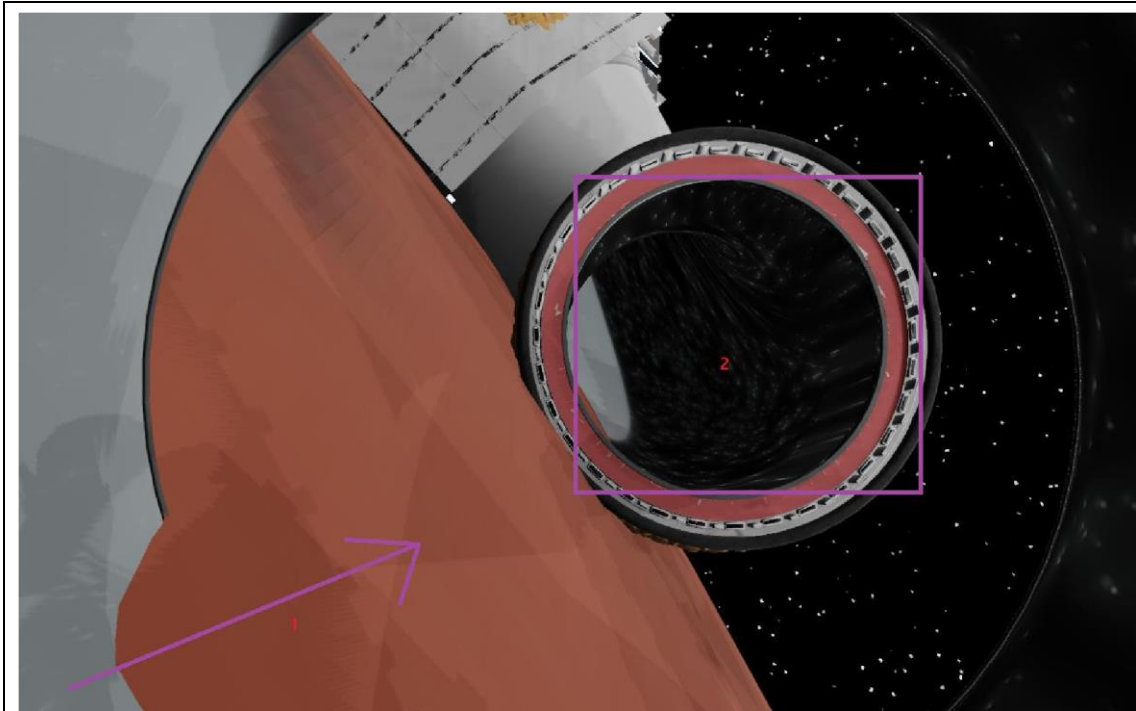
↳전개도

1. 입/출구. Mob 과 외계 유물이 등장하지 않음.
2. 파이프 통로. 외계 유물은 등장하나 Mob 이 등장하지 않음.
3. 플랫폼. Mob 은 등장하나 외계 유물이 등장하지 않음.

콜로니 런-Level Design-김상웅



콜로니 런-Level Design-김상웅



↳건축물 내부 예상 동선

1-

1-1. 외계 건축물 진입

1-2. 외계 유물 획득

1-3. 플랫폼으로 이동

2-

2-1. 플랫폼 진입

2-2. 외계인 처치 후 파이프 통로를 이용해 출구로 이동

2-3. 내부 조명

2-4. 건축물이 묻혀 있어서 보이는 화성의 토양

2-5. 천장이 막혀 있어 외부가 보이지 않음

3-

3-1. 출구로 나와 화성 외부로 나오는 길

3-2. 출구로 나올 때 볼 수 있는 맞은편 입/출구

4. 기타

4.1. 재화

이름	RelicsCount	FuelCount
----	-------------	-----------

콜로니 런-Level Design-김상웅

설명	숫자로 표기되는 보유 중인 외계 유물의 수.	숫자로 표기되는 보유 중인 연료의 수.
획득처	계정 레벨 보상, 업적 보상, 상점 구입.	계정 레벨 보상, 업적 보상, 상점 구입.
사용처	아이템을 구입하거나 연료를 충전할 때 사용.	탐사와 추격을 진행할 때마다 사용.
획득량	탐사 1 회당 평균 30 개. 추격 1 회당 평균 20 개.	분당 50 자연회복.
소모량	연료 100 충전당 1 개 소모, 외형 아이템 하나당 500 개 소모.	탐사, 추격 1 회당 1,000 연료 소모.
교환비	120W:1 외계 유물	1 외계 유물:100 연료

4.2. 경험치

이름	PlayerExp
설명	플레이어 계정 레벨을 올릴 때 필요한 수치.
획득처	업적 보상, 탐사/추격 플레이 보상.
획득량	업적 클리어 마다 50, 탐사/추격 플레이마다 100.
필요량	최대 계정 레벨은 999. 1->2 필요 경험치 획득량은 500. 이후부터 필요 경험치량이 레벨업마다 100 씩 증가.

4.3. 점수

이름	PlayerScore
설명	인게임에서 유저의 플레이에 대한 평가를 알 수 있는 간접적인 수치.
획득처	외계 유물 획득, 외계인 연속 처치, 이동 거리 비례.
획득량	외계 유물 획득 시 1,000. 외계인 처치 시 1,000. 피격 당하지 않고 연속해서 처치하면 100 점 추가 획득. 이동한 거리 1m 당 50.
사용처	일정 점수마다 업적 보상 획득 가능. 업적에 필요한 데이터를 제외한 기록은 플레이가 끝난 후 즉시 발효.