게임공학과 20학번 이규원

기획회의 14주 주간보고

맵 도안 설계

캐릭터 이동속도를 기관총병 6km/h를 기준으로 구현. 1분동안 100m를 갈 수 있다는 것을 생각하면 기존 낮 1분30초동안 이동, 전투를 수행하려면 직선 동선으로 최대한 늘려도 100m, 크기가 매우 좁다고 판단했다.

이에 맵 크기를 어느정도 늘리기 위해 낮 5분 / 밤 1분 30초로 조정했고, 보스를 잡는데 1분, 이동/전투와 맵의 샛길까지 탐험하는 데 4분정도라 생각할 때, 보스까지 거리를 300m라 구현, 가로세로로 210m로 계획했다.

다음 사진들은 3개의 스테이지의 초안이다.

ㅁ

1스테이지 : 초원맵

* 1스테이지는 간단하게 구현했다
* 가운데에 호수, 옆에 샛길을 통한 미니 던전이 있고, 돌 무더기가 깔린 통로를 지나면 보스방이 있다.

스케치, 그림, 클립아트, 라인 아트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2스테이지 : 빙산맵

* 빙산맵은 기본적으로 얼음 동굴에 들어가는 구조로, 좁은 실내지형이 위주인 맵이다.
* 중간에 동굴 밖의 맵이 구현되어 있다

스케치, 그림, 클립아트, 라인 아트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

3스테이지 : 용암맵

* 용암맵은 맵이 용암으로 되어 있어 빠지면 사망할 수 있는 위험한 맵이다.
* 각각 군도형식으로 구현되어 있는 지형들이, 나무나 징검다리 형태로 구현되어 있고, 몬스터들도 플레이어를 넉백시키는 힘이 있기 때문에 플레이어에게 가운데에서 방어하며 싸우는 플레이 스타일을 유도한다.

클립아트, 라인 아트, 그림, 스케치이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명