2017 년 아케이드 창작 게임 경연대회: 지도 제작 가이드라인

이 문서에서는 협동전 임무 지도를 제작하는 과정에서 개발팀의 디자인 철학 일부를 소개합니다. 아래 가이드라인을 따라 지도를 제작하시면 심사 시에 더 높은 점수를 받을 확률이 늘어날 것입니다. 물론 이 가이드라인을 반드시 따라야할 필요는 없지만, 이 가이드라인을 참고하셔서 지도를 제작하시기를 강력히 추천 드립니다.

게임플레이

- 임무 최대 길이: 각 임무는 40 분 이상 소요되지 않아야 합니다.
- 게임 내 모든 시점에 분명한 임무 목표가 존재해야 합니다.
    - 예: 플레이어가 첫 번째 임무 목표를 전달받기 전까지 기다리지 않아야 합니다.
- 임무 승리 시를 제외하면 동영상 사용은 가급적 삼가해 주세요.
- 특정 사령관이 있어야만 기능할 수 있는 작동 방식은 사용을 자제해 주세요.
    - 예: 모든 사령관이 전장에 영웅 유닛을 가지고 있지는 않으므로, 영웅 유닛으로 특정 물체와 상호작용 해야하는 지도 내 구역은 바람직하지 않습니다.
- 이미 임무에서 패배한 플레이어들이 긴 시간 동안 계속 플레이할 수 있는 지도 작동 방식은 가급적 삼가해 주시거나 알맞게 조정해주세요.
    - 예: 모든 목표를 30 분 내에 파괴해야 하는 지도. 만약 5 분이 흘렀을 때 플레이어들이 실수했을 경우 임무에서 이미 패배한 상황일 수 있지만, 플레이어들은 25 분 동안 계속 살아남아 게임을 진행해야 합니다.
- 모든 플레이어들은 하나의 그룹으로서 승리하거나 패배해야 합니다. 즉, 단 한 명의 플레이어만이 승리할 수 있는 전장 목표는 삼가해 주세요.
- 보통 난이도에 집중해 주시고, 모두에게 지나치게 어려운 요소는 피해주세요.
- 추가 사용자 인터페이스에 유의해주세요. 각 종족은 별도의 사용자 인터페이스 제한을 가지고 있습니다. (프로토스의 상단 막대, 저그의 영웅 패널 등)
- 플레이어들이 함께 싸워야 하는 순간과 각개로 싸워야 하는 순간이 모두 포함되어야 합니다.
- 보너스 목표는 필수가 아니므로, 핵심 작동 방식에 우선적으로 집중하세요.
- 신호와 경고를 지나치게 연속적으로 사용하여 플레이어에게 부담을 주는 것은 가급적 삼가해 주세요.
- 이야기의 경우, 이 임무는 아몬과의 전쟁이 진행 중인 시점을 배경으로 합니다. 이는 공허의 유산 두 번째 임무 이후 시점이자 에필로그 이전 시점입니다.

- 가급적이면 모든 음성 신호가 플레이어에게 게임플레이와 연관된 정보를 제공하도록 유지해 주세요. 각 신호마다 약간의 특색이 있을 수 있겠지만, 가장 중요한 것은 플레이어에게 현재 가장 중요한 정보를 전달하는 것입니다.

레이아웃

- 플레이어 시작 지점에 충분한 공간, 일반적으로 큰 눈금 사각형 9 칸이 존재해야 합니다.
- 적 종족은 1 개로 유지해 주시고, 적 종족이 바뀌는 시스템은 고려하지 마세요.
- 보통 난이도에 집중해 주시고, 모두에게 지나치게 어려운 요소는 가급적 피해주세요.
- 동서남북 방향의 비탈길은 가급적 삼가해 주세요. 대각선 방향의 비탈길이 플레이어들에게 더 직관적입니다.
- 일반적인 상황에서는 2 개의 큰 병력에게 적합한 4 칸짜리 비탈길을 활용하세요.
- 지나치게 좁은 입구는 가급적 삼가해 주시고, 2 개의 큰 병력이 원활하게 지나가거나 전투할 수 있을 만한 충분한 공간을 제공해 주세요.
- 지나친 지형 변형은 삼가해 주세요.
- 공중 이동 경로 방해물을 필요로 하는 크거나 긴 장식물은 가급적 삼가해 주세요. 사용이 불가능한 것은 아니지만, 장식물들을 나란히 배치하면 공중 이동 경로 문제가 발생할 수 있다는 점을 유념해 주세요.
- 인공지능이 플레이어에게 향하는 경로가 다수이도록 지도를 제작해 주세요. 인공지능이 플레이어에게 향하는 공격로가 하나이면 대부분의 경우 인공지능이 플레이어에게 향할 수 없습니다.
- 지나친 물 활용은 삼가해 주세요.
- 내리는 눈, 흩날리는 눈 장식물 등의 날씨 효과는 가급적 삼가해 주세요.
- 좁은 지역에서 장식물을 과도하게 중첩하는 것은 삼가해 주세요.
- 과도한 문양 및 사용자 지정 문양 활용은 삼가해 주세요.
- 동적 그림자를 생성하는 장식물을 과도하게 활용하는 것은 삼가해 주세요.
- 장식물을 지형 아래에 배치하는 것은 삼가해 주세요.
- 크거나 복잡한 장식물을 무리 지어 배치하는 것은 삼가해 주세요.

트리거

- 트리거 대기열 시스템을 활용해 지도 이벤트를 차례로 배열하시고, 플레이어에게 동시에 다수의 지시를 내리지 않도록 유념하세요.
- 승리/패배 조건이 제대로 작동해야 합니다.
- 곧 추가될 협동전 견본 지도를 통해 트리거에 대한 자세한 가이드라인을 추가로 확인하실 수 있습니다.