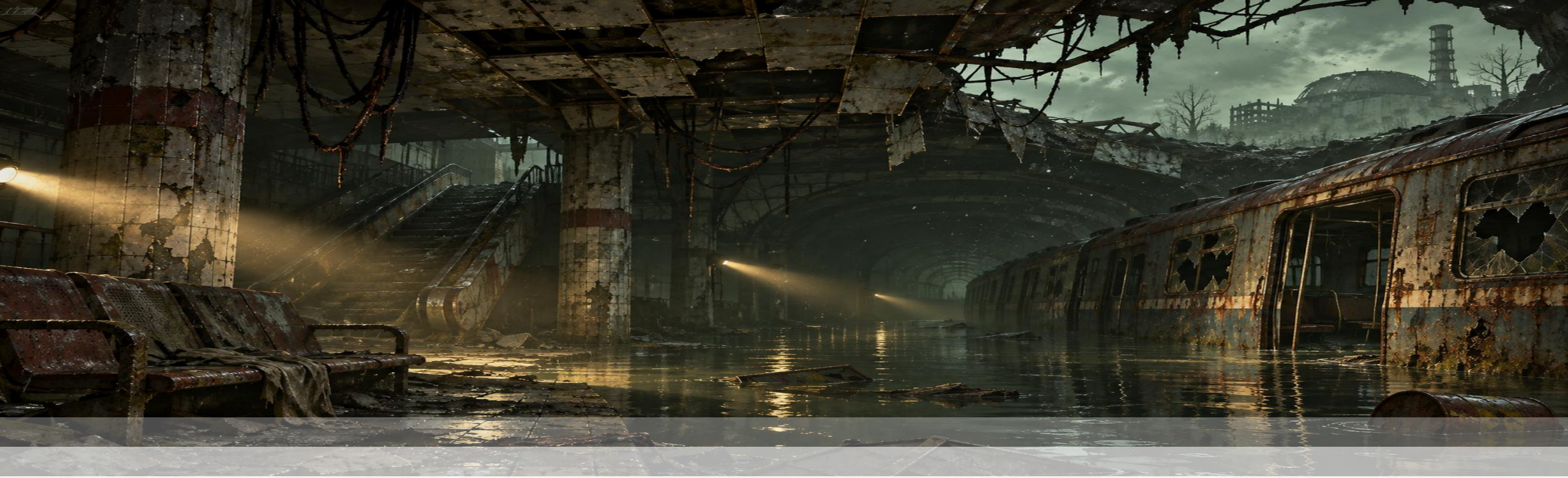


기획서 D4 — 세부

전선을 깐다

레벨 디자인 기획서

LAY THE LINE / D4 LEVEL

작성
박도원

문서 최초 작성
2026-11-20

문서 최종 수정
2026-11-20

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

구조 - 5P

1. 작전 구조 단위
2. 지역과 지형
3. 구간 템플릿

작전 / 이벤트 - 8P

1. 작전 종류
2. 이벤트 배치

난이도 / 허들 - 10P

1. 난이도 곡선
2. 스테이지 별 조건

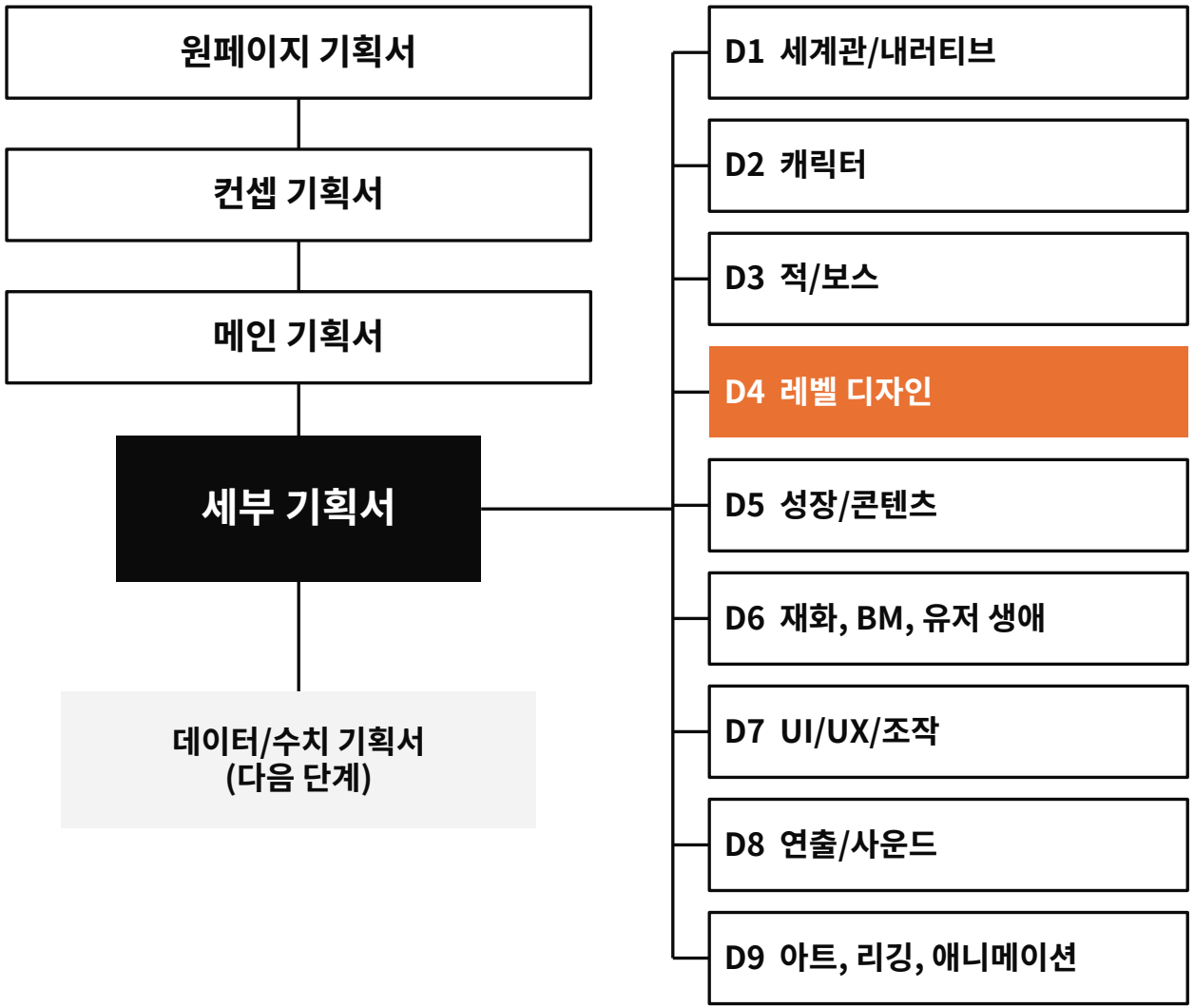
제작 - 12P

1. 레벨 제작 프로세스

개요 - 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-11-20	박도원	문서 최초 작성	작전 구조, 지역, 구간 템플릿/작전 종류, 이벤트, 난이도, 제작 프로세스 작성
2				
3				
4				
5				

개요 – 문서 계층



이 문서의 역할

M1 경로/지형과 M2 압력 곡선을 실제 지도와 스테이지로 배치하는 규칙

상위 목표

메인 : 한 판의 공간 / 지형 4종 / 압력 곡선 / 경로 에디터

하위 산출물

스테이지 데이터(Route/SpawnCurve) / 그레이박스 맵 / 환경 모듈 발주

구조 – 작전 구조 단위

작전 (일반 300m / 스토리 420m)

구간 1 100m	접속함	구간 2 100m	접속함	구간 3 100m	최종 송전 60초

구간 = 블록 5개 (20m)

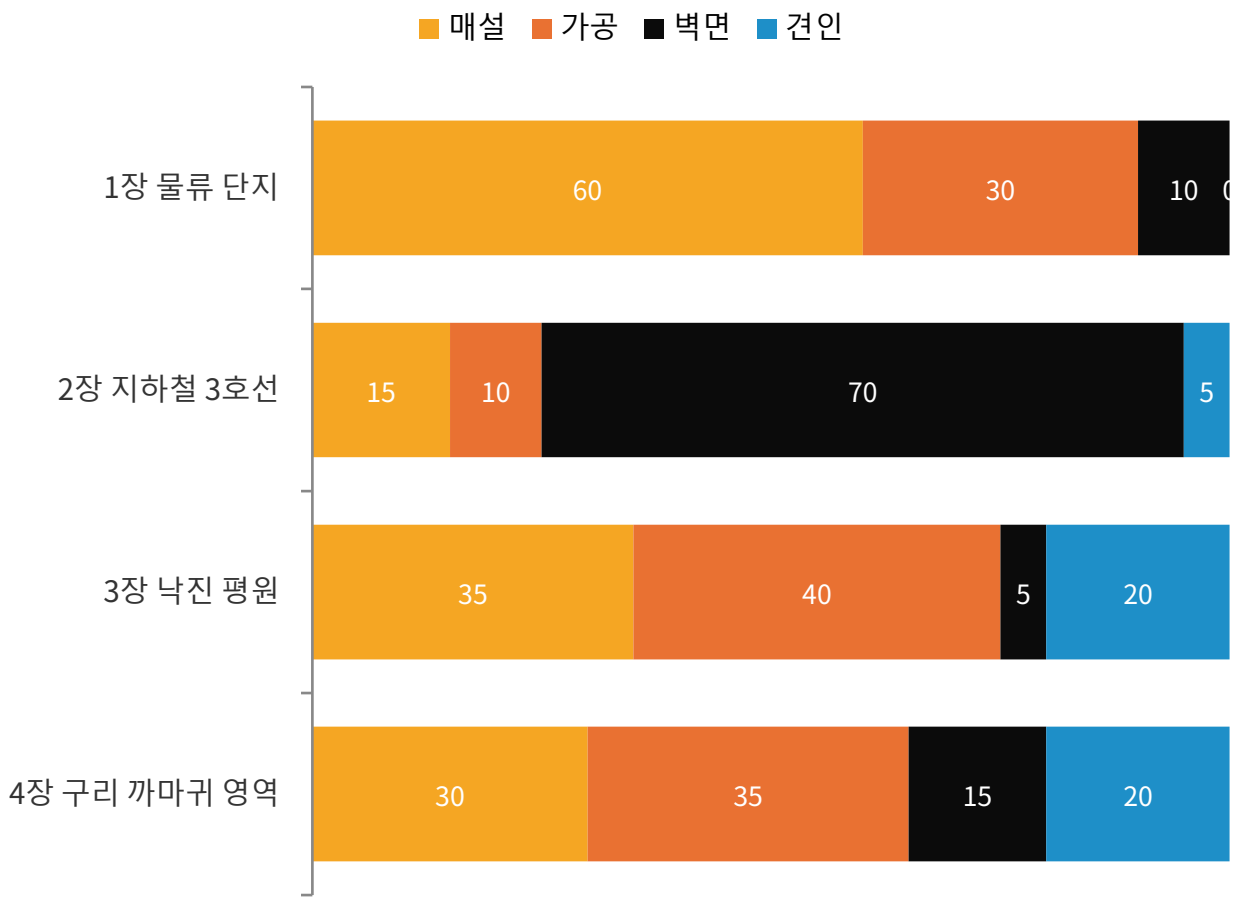


블록마다 지형 태그 1개 / 이벤트 슬롯 1개

규모 기준

8~10분	11~13분	30~40m	18m
일반 작전	스토리 작전	경로 폭	엄호 테더

구조 – 지역과 지형

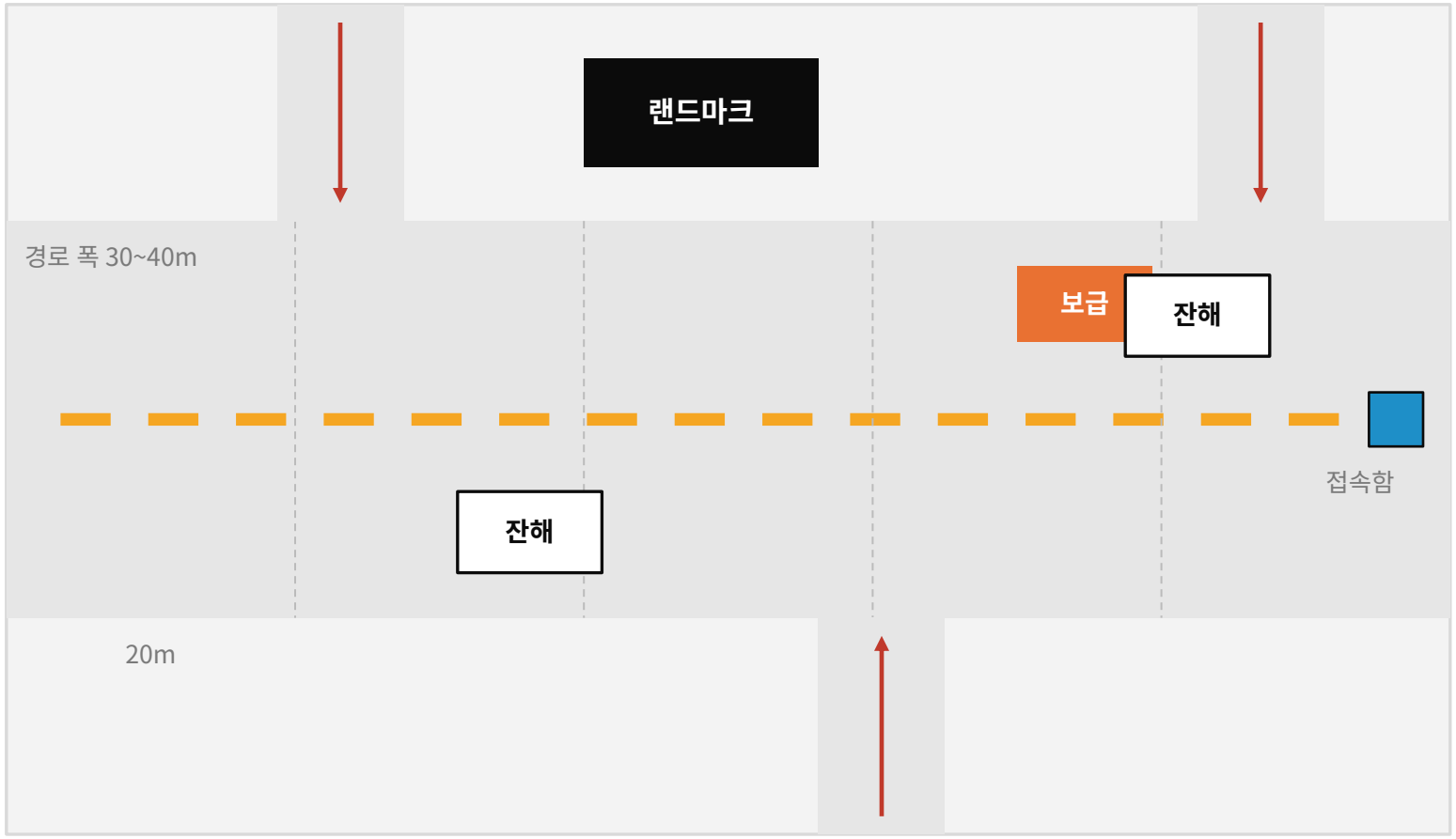




2장 지하철 무드 시안 — 벽면 고정 70%, 좁은 통로

지역	랜드마크
1장	물류 창고 / 크레인 야드
2장	역사 / 침수 선로
3장	붕괴 고속도로 / 강
4장	조차장 / 해안 제방

구조 - 구간 템플릿 (탑뷰)



템플릿 규칙

항목	기준
측면 진입로	구간당 2~3개
랜드마크	구간당 1개 (위치 인지)
장애물	경로 폭 30% 이하
보급 상자	구간당 1~2개
엄폐물	두지 않음 (뱀서)

작전 / 이벤트 - 작전 종류

스토리
4구간 / 보스 / 1회 클리어

진행

일반
3구간 / 재료 파밍 / 반복

성장 재료

긴급 수리
이미 깐 선 단선 방어 / 5분

일일 / 크레딧

주간 보스
보스 단독 + 강화 패턴

돌파 재료

심야 송전
끝없는 경로 / 시즌 랭킹

엔드게임

해금 순서

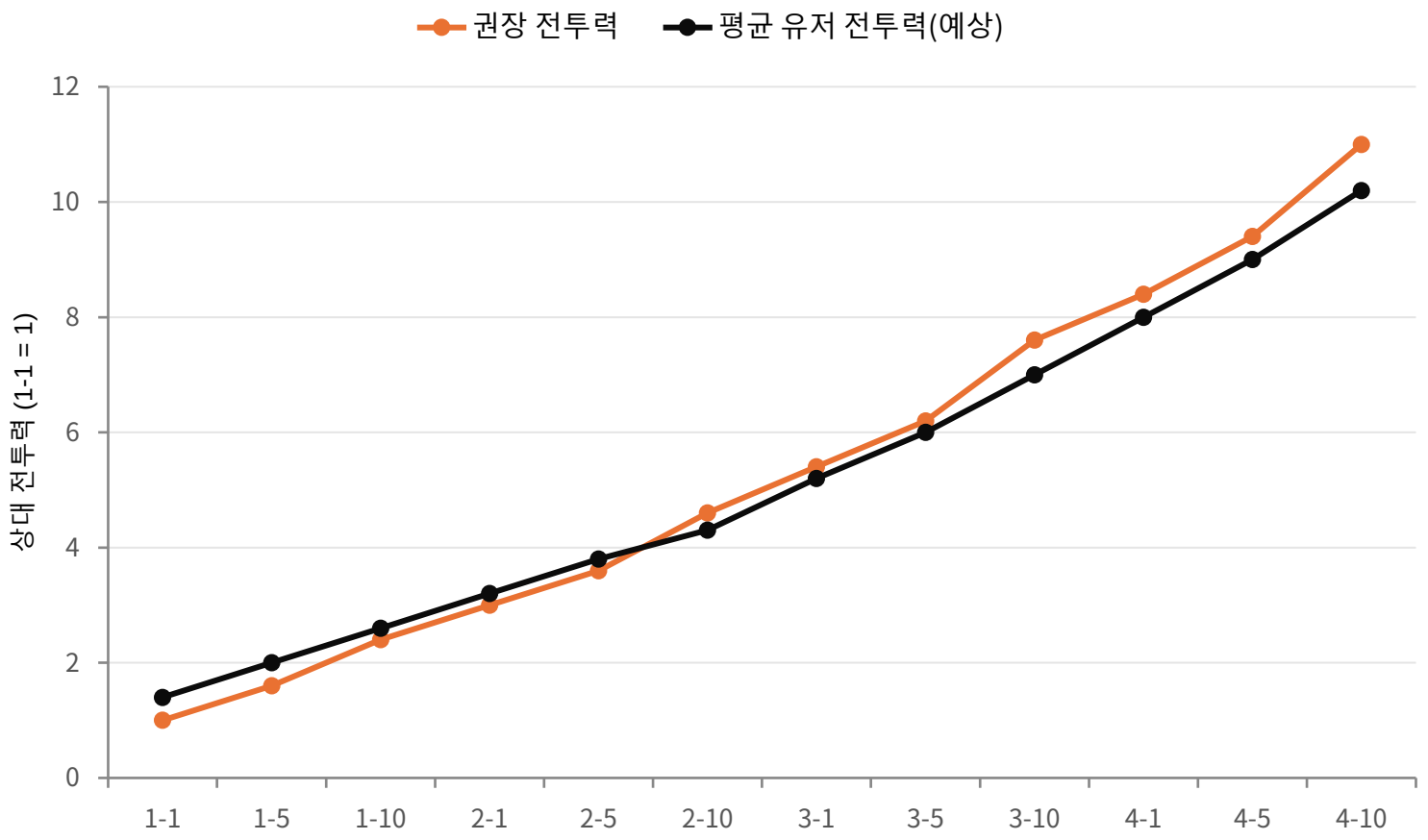
스토리 1-1 → 일반 (계정 Lv5) → 긴급 수리 (Lv12) → 주간 보스 (Lv20) → 심야 송전 (Lv30)

작전 / 이벤트 – 이벤트 배치

	이벤트	발동	효과	목적
	보급 상자	블록 슬롯 / 고정	스크랩, 회복, 장비 카드	경로 이탈 보상
	구리 도둑 습격	통전 구간 2개↑ 시 / 90초마다	단선 2~3곳	M1 전진 vs 복구
	낙진 폭풍	3장 / 구간 2	시야 50% / 부푼 자 증가	긴장 피크
	붕괴	블록 슬롯 / 랜덤	경로가 가공 지형으로 변경	리듬 변화
	생존자 구조	스토리 / 고정	카트 동행 NPC / 완료 시 보상	내러티브

배치 금지 접속 작업 30초 동안 이벤트 발동 금지 / 같은 이벤트 연속 2블록 금지

난이도 / 허들 – 난이도 곡선



허들 지점

2-10	첫 벽 — 돌파 1단계 요구
3-10	속성 상성 요구 (방전 거인)
4-10	시즌 졸업 — 2페어 육성

권장 > 평균인 구간(빨간 선이 위)이 허들 — 각 장 마지막 스테이지에만 둔다

난이도 / 허들 – 스테이지 별 조건

★1 송전 완료
기본 클리어

★2 카트 HP 50% ↑
M1 수비 숙련

★3 퍼펙트 교대 5회
M3 숙련

별 보상

★ 합계 누적 → **장별 보상 상자 (9, 18, 27★)** → **배터리 / 계약서 / 돌파 재료**

소탕

조건	효과
★3 달성 스테이지	작업 지시서만 소모하고 즉시 보상 (소탕)
★1~2 스테이지	직접 플레이만 가능 → 숙련 동기

제작 – 레벨 제작 프로세스



단계 통과 기준

단계	통과 기준
그레이박스	시뮬레이터 완주율 75~90% / 평균 소요 시간 ±10% 이내
플레이테스트	경합 정지 평균 20초 이하 / 길 잃음 0회
아트 패스	적, 아군, 케이블 가독성 검수 (D8 색 규칙)
최적화	PC 60fps / 모바일 30fps @ 동시 개체 상한