

# 포드폴리오

(기획\_레벨 디자인)



# 개요

- 설명
  - 3D MMORPG 게임을 전제로 작성한 레벨 디자인 문서입니다
  - 유저가 한 공간에서 보고 느낄 것을 설정하며, 행동하고 성취할 것을 설계합니다
- 목적
  - 높은 난이도의 파티 플레이 컨텐츠 기획
  - 신규 에피소드 및 던전 추가
- 목표
  - 심오한 분위기의 컨셉과 스토리에 기반한 연출 및 퀘스트 설계로 몰입도를 높인다
  - 강력하고 조직적인 몬스터와 오브젝트를 구성하여 긴장감을 높인다
  - 전략적인 던전 레벨 기획으로 협동과 다양한 플레이를 이끌어 낸다



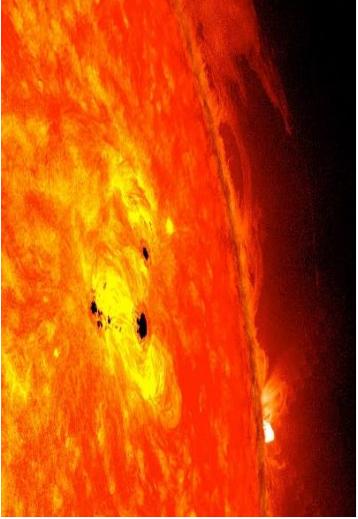
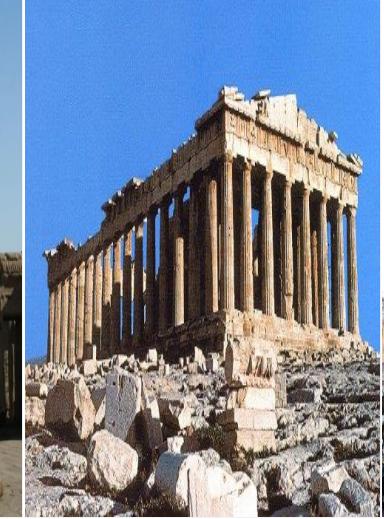
# 컨셉



유저의 몰입도를 높일 수 있는 무겁고 심오한 분위기를 조성한다

- 설정 / 스토리 / 맵
  - 전반적인 시각적 컨셉을 결정할 주요 소재 설정
  - 주요 소재의 특징을 인용한 스토리 작성
  - 전체적인 맵 구성

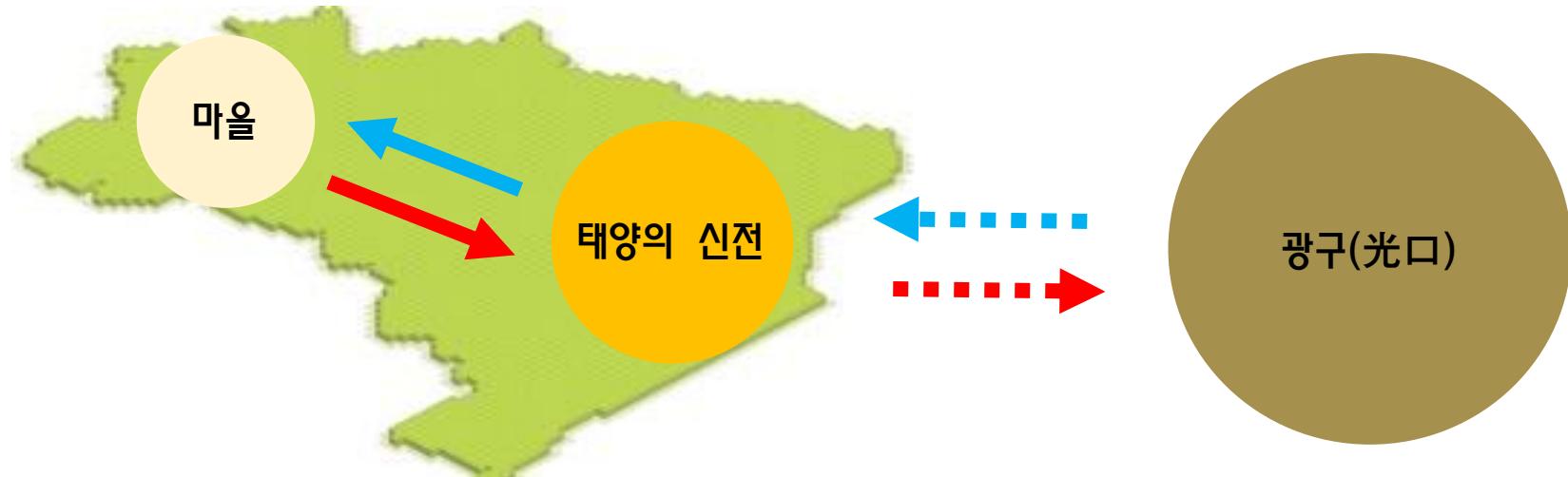
# 컨셉 - 주요 소재

이름	태양			신전		
특징	태양의 광구에서 나타나는 흑점 주변엔 홍염, 플레이어 등 다양한 현상이 발생하며, 흑점이 폭발 할 시 지구는 큰 피해를 입는다			신을 섬기며 집회하고 예배하는 장소로서, 한 문명을 대표하는 건축물이자 그 시대의 문화를 나타내는 성지이다		
이미지						
	흑점	홍염	플레이어	이집트	그리스	로마

# 컨셉 - 스토리

제목	빛을 삼키는 어둠
시놉시스	<p>어느 날 태양이 달에 가려지는 순간이 찾아왔고, 신전에 검게 타오르는 유성이 떨어졌다.</p> <p>유성은 3개의 잔해로 분리되어 있었지만 어두운 힘을 강력하게 지니고 있었다.</p> <p>그래서 제사장은 그 잔해들을 봉인 시키기 위해 태양의 광구로 가져갔다.</p> <p>하지만, 봉인은 실패했고 제사장이 실종되었다. 그리고 그 후부터 태양에 흑점이 생겨나기 시작했다.</p> <p>흑점은 한동안 빛을 삼키다 폭발하기를 반복하였고, 그 여파로 인해 세계는 큰 피해를 입었다.</p> <p>그래서 정예 전투 신도들의 집단인 ‘라온’이 흑점을 제거 하기 위해 광구로 갔다.</p> <p>그런데 뜻밖에도 그들은 그곳에서 제사장을 발견했는데, 제사장은 3명이 되어있었다.</p> <p>하루가 지난 후, 광구로 간 라온들 중 일부가 신전으로 돌아왔다.</p> <p>그리고 그들은 갑자기 무차별적으로 사람들을 학살하기 시작했다...</p>
유저 목표	<p>검은 힘에 지배당하고 있는 라온들을 제거하고 신전을 탈환한 뒤 광구로 이동하여 제사장과 흑점을 무찌르고 세계를 지킨다.</p>

# 컨셉 - 맵



- 지상으로 이동
- 포탈(NPC)로 이동
- 지상으로 이동
- 던전 클리어 / 실패 시 자동으로 이동됨

## 마을

- 태양의 신전을 지지하는 인근 마을
- 에피소드 시작 지점

## 태양의 신전

- 태양을 숭배하며 신도를 양성하는 장소
- 몬스터들에게 점령 당함
- 오픈 필드 형 던전
- 파티 모집 장소

## 광구(光口)

- 빛과 에너지가 넘치는 태양의 한 장소
- 에피소드의 최종 보스인 흑점이 있는 곳
- 인스턴스 던전
- 파티 플레이(전투) 장소

# 배치요소

유저들의 PvE 상황에서의 긴장감을 높이기 위해  
배치요소들을 강력하고 조직적으로 구성한다

- 일반 몬스터 / 보스 / 오브젝트
  - 등급에 따라 순차적으로 내용 구성
  - 컨셉 정도의 내용으로만 간략하게 작성

# 배치 요소 - 일반 몬스터



- 오픈 필드인 태양의 신전에 배치 될 것이다

**Key Point** - 비교적 낮은 등급의 몬스터이다

- 외형은 **통합적**이지만 전투는 **개별적**이다

설명	검은 힘에 정신을 지배당한 정예 전투 신도이다
등장 장소	태양의 신전
등급	노말
크기	중형



이름	라온-검사
타입	근거리 / 선제공격
검을 사용하며, 검은 기운을 내뿜는다	 일반 공격

일반 공격      검으로 찌른다



이름	라온-궁사
타입	원거리 / 선제공격
활을 사용하며, 검은 기운을 내뿜는다	 일반 공격

일반 공격      불화살 발사



이름	라온-마법사
타입	원거리 / 선제공격
지팡이 사용, 검은 기운을 내뿜는다	 일반 공격

일반 공격      파이어볼 발사

# 배치 요소 - 일반 몬스터



- 인스턴스 던전인 광구(光口)에 배치된다

**Key Point** - 비교적 높은 등급의 몬스터이다

- 외형은 **개별적**이지만 전투는 **조직적**이다

설명	검은 힘에 완전히 침식당한 정예 전투 신도이다
등장 장소	광구(光口)
등급	레어
크기	중형



이름	검은 라온-검사
타입	근거리 / 선제공격
상체 발달 형 몸체에 감옷, 철퇴 착용	



일반 공격-1

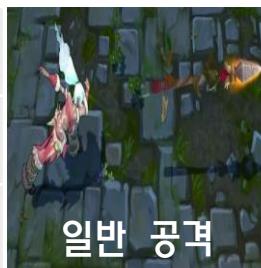
철퇴를 옆으로 휘두른다

일반 공격-2

철퇴를 내려 찍는다



이름	검은 라온-궁사
타입	원거리 / 선제공격
창을 들고 날아다니는 악마의 모습	



일반 공격

창을 던진다

몬스터 버프

창을 바닥에 끌고 범위를 생성하여 그 안에 있는 몬스터들의 공격력을 높인다



이름	검은 라온-마법사
타입	원거리 / 선제공격
문어 형태의 외계인과 흡사한 모습	



일반 공격-1

족수를 몸에 끌는다

일반 공격-2

족수로 휘감아 조인다

# 배치 요소 - 보스



- 비교적 등급이 낮으며, 중간 보스 역할이다

**Key Point** - 외형은 **통합적**이며 전투 또한 **조직적**이다

- 집단 전투에 효율성이 높은 범위 공격 구성

설명	검은 힘에 완전히 침식당하여 분열된 제사장이다
등장 장소	광구(光口)
등급	유니크
크기	대형



이름	제사장-홍염
타입	근거리 / 선제공격
검은 가운과 낫을 착용	



단일 공격	낫을 내려 찍는다
범위 공격	낫을 옆으로 휘두른다
특수 공격	주변 반경에 큰 원형 폭발을 일으킨다



이름	제사장-스피클
타입	근거리 / 선제공격
검은 가운과 쌍검(단검 2개)를 착용	



단일 공격	양손을 번갈아서 총 2회 찌른다
범위 공격	몸을 회전하여 베어낸다
특수 공격	플레이어들에게 유도되는 화염 기둥 생성



이름	제사장-플레이어
타입	원거리 / 선제공격
검은 가운과 지팡이를 착용	



단일 공격	파이어볼 발사
범위 공격	유성을 떨어트린다
몬스터 버프	제사장들의 방어력을 높이는 장막 생성

# 배치 요소 - 보스



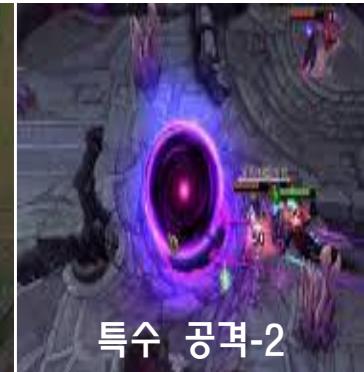
- Key Point**
- 가장 높은 등급이며, 최종 보스 역할이다
  - 범위 공격과 상태 이상 공격을 혼합하여 다양하고 강력한 스킬을 구성한다

설명	검은 힘의 근원이며 최종 보스이다
등장 장소	광구(光口)
등급	에픽
크기	대형



이름	특점
타입	근거리 / 선제공격

키가 크고 날쌔며 강력한 분위기를 내뿜는다



일반 공격-1	팔을 안쪽에서부터 바깥쪽으로 휘두른다
일반 공격-2	발로 밀어 찬다 (플레이어는 밀려나고 n초간 스텐 된다)
특수 공격-1	검은 구체들을 사방에 무작위로 떨어트린다
특수 공격-2	거대한 검은 구체를 생성한 뒤 폭발시킨다 (플레이어들은 구체로 끌려간다)

# 배치 요소 - 오브젝트



- Key Point**
- 서브 퀘스트 진행에 관련한 오브젝트
  - 다양하고 난이도 높은 레벨 디자인을 위한 오브젝트

이름	보급품			화산		어둠의 기둥			
타입	수집 형			공격 형	파괴 불가	몬스터 버프 형	파괴 가능		
크기	소형			중형		소형			
등장 장소	태양의 신전			광구(光口)		광구(光口)			
이미지									
	보급품-1	보급품-2	보급품-3	대기	공격	외형	파괴 전	파괴 후	
설명	클릭한 유저의 인벤토리(기타)에 획득된다			대기	검은 화산이며, 용암을 잔뜩 머금고 있다		외형	검은 기둥이며, 검붉은 연기를 내뿜는다	
	획득된 아이템은 판매 및 교환이 불가하다			공격	불덩이들을 사방에 무작위로 떨어트린다		파괴 후	검붉은 연기가 몬스터들에게 이전되며, 공속과 이속을 5초간 향상시킴	

# NPC / 퀘스트

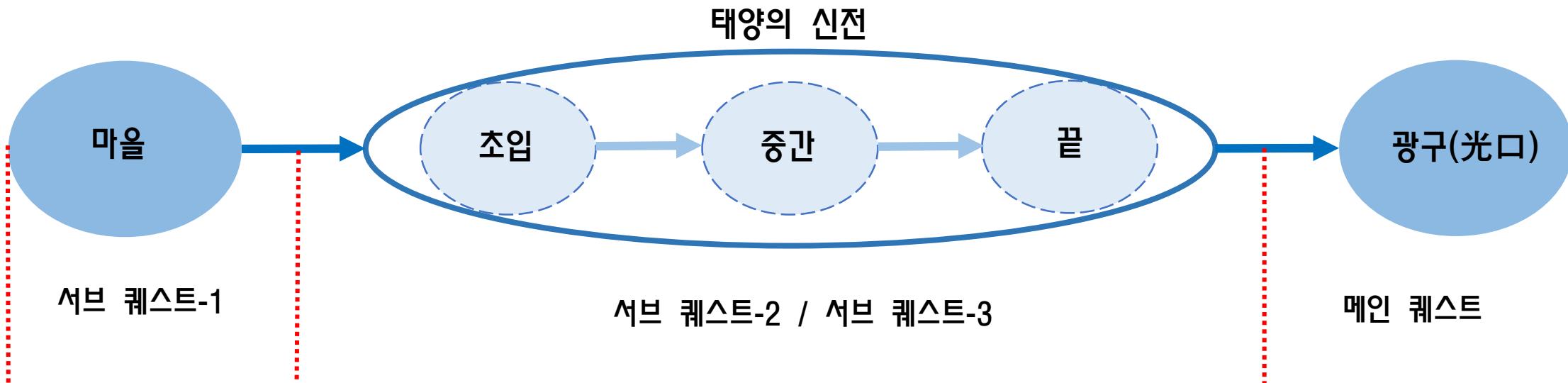
컨텐츠 진행에 스토리를 자연스럽고 밀접하게 연관시켜  
유저들의 몰입도를 높인다

- NPC / 퀘스트
  - 스토리를 기반으로 한 NPC 설정 및 퀘스트 내용 구성
  - 단계적인 퀘스트와 유저 동선(Flow) 설계

# NPC / 쿼스트

- 유저 플로우 설계 : 쿼스트를 진행하는데 있어 불필요한 맵 이동이 없는 단방향성 흐름을 추구한다

서브 쿼스트-1	서브 쿼스트-2	서브 쿼스트-3	메인 쿼스트
수락 장소 : 마을 수행 장소 : 마을 완료 장소 : 마을	수락 장소 : 태양의 신전_초입 수행 장소 : 태양의 신전_중간 완료 장소 : 태양의 신전_끝	수락 장소 : 태양의 신전_끝 수행 장소 : 태양의 신전_중간 완료 장소 : 태양의 신전_끝	수락 장소 : 태양의 신전_끝 수행 장소 : 광구(光口) 완료 장소 : 태양의 신전_끝



# NPC / 쿼스트

이름	무섭고도 강력한 어둠의 힘			
종류	서브 쿼스트	반복		
성격	스토리 영상 시청			
수행 장소	마을			
내용				
신전을 탈환하기 위해 마을과 신전이 함께 힘을 쓰고 있지만 '라온'의 강력함에 큰 어려움을 겪고 있는 상황을 설명한다.				
퀘스트 수락 시	스토리 영상 재생			
완료 조건	스토리 영상 시청 완료			
보상	Exp 500,000			
발생 조건	- 캐릭터 레벨 200 이상			

\* 이 쿼스트를 완료했던 유저는 스토리 영상 시청만 가능

NPC	장로
이미지	
설명	마을을 대표하는 인물이며, 신전을 되찾기 위한 모든 지원을 아끼지 않고 있다

# NPC / 퀘스트

이름	신전 탈환 작전-1	
종류	서브 퀘스트	일반
성격	수집 / 전달	
수행 장소	태양의 신전	
내용		
퀘스트 수락 시	보급품-1 / 보급품-2 / 보급품-3 획득 카운트 시작 (각각 1개 씩)	
완료 조건	경비대장에게 보급품 3개 모두 전달	
보상	Exp 1,000,000 / 엘릭서 20개	
발생 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '무섭고도 강력한 어둠의 힘' 퀘스트를 완료한 유저</li> <li>- 이 퀘스트를 클리어 하지 않은 유저</li> </ul>	

\* 경비대장을 통해 퀘스트를 완료하는 것과 동시에 보상도 받는다

NPC	보급대원
이미지	
설명	전투 병력들에게 보급물을 조달하는 역할을 수행 중인 보급대원이다

# NPC / 쿼스트

이름	신전 탈환 작전-2	
종류	서브 쿼스트	일반
성격	몬스터 사냥	
수행 장소	태양의 신전	
<p>보급 물자를 조달 받아 전투 준비를 완료 하였지만, 대원들의 기세가 위축되어 있다. 선봉장이 되어 '라온'들을 제압하고 대원들의 사기를 높여줄 것을 부탁한다.</p>		
내용	퀘스트 수락 시	라온-검사 / 라온-궁사 / 라온-마법사 처치 카운트 시작 (각각 50회 씩)
		주어진 카운트를 모두 증족
		보상
발생 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>'신전 탈환 작전-1' 쿼스트를 완료한 유저</li> <li>이 쿼스트를 클리어 하지 않은 유저</li> </ul>	

NPC	경비대장
이미지	
설명	신전을 탈환하기 위한 전투를 지휘하는 경비대장이다

# NPC / 쿼스트

이름	빛을 삼키는 어둠	
종류	메인 쿼스트	일반
성격	던전 클리어	
수행 장소	광구(光口)	
내용		
내용	점점 더 강력해지고 있는 어둠을 없애기 위해 세계 각지에서 용사들이 모여들고 있다. 그들과 함께 광구(光口)로 이동하여 혹점을 물리쳐 달라고 한다	
	퀘스트 수락 시	혹점 처치 1회 카운트 시작
	완료 조건	혹점 처치 완료
발생 조건	보상	캐릭터에 따라 '태양의 000' 무기 지급
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '신전 탈환 작전-2' 쿼스트를 완료한 유저</li> <li>- 이 쿼스트를 클리어 하지 않은 유저</li> </ul>	

\* 파티장이 NPC를 통해 같은 장소에 있는 파티원 전원을 던전으로 이동 시킬 수 있다

\* 파티원 전원이 이 쿼스트를 수락 혹은 완료한 상태여야 한다

NPC	경비대장
이미지	
설명	신전을 탈환하기 위한 전투를 지휘하는 경비대장이다

# 레벨 디자인

연출 기획 및 전략적인 레벨디자인으로  
유저의 활동 공간을 창조하며, 다양한 전투를 이끌어 낸다

- 태양의 신전 / 광구(光口)
  - 시각적 연출을 위한 Props와 Effect 구성
  - 각 던전의 특징에 따른 레벨 구성과 몬스터 배치 설계

# 레벨 디자인 - 태양의 신전



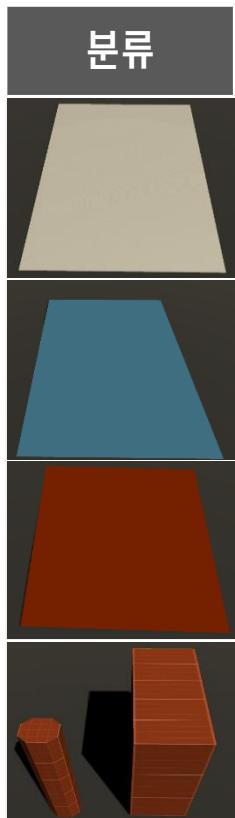
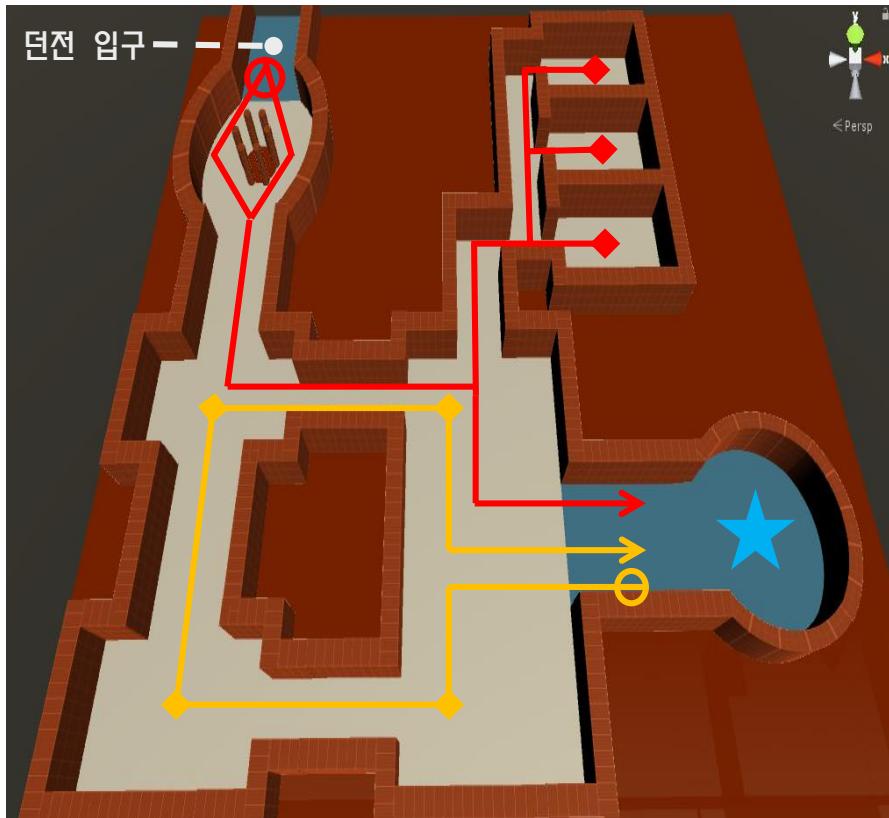
레벨 디자인을 위한 Key Point를 체크한다

- 오픈 필드 형 던전
  - 다수의 유저들이 각기 개별 전투를 할 수 있는 충분한 공간 확보와 적정한 몬스터 배치를 한다
- 서브 퀘스트 수행
  - 퀘스트를 진행하며 던전의 모든 구역들을 자연스럽게 경험할 수 있도록 NPC와 오브젝트를 배치하고 동선을 설계한다
- 전투 금지 구역 지정
  - NPC와 대화를 하거나 파티를 모집할 때 몬스터로부터 안전을 보장받아야 한다
- 연출
  - 스토리에 기반하여 배경 컨셉을 정하고, 주요 소재를 인용한 Props와 Effect 구성으로 연출 퀄리티를 높인다

# 레벨 디자인 - 태양의 신전



전체적인 레벨 구성 및 유저 동선을 설계한다



분류	설명
유저 플레이 공간 / 전투 가능	
유저 플레이 공간 / 전투 불가능	
유저 플레이 불가능 공간	
던전의 벽 혹은 기둥	

화살표	설명
○ —————	서브 퀘스트-2 / 수락 장소
————→	서브 퀘스트-2 / 수행 장소
————→	서브 퀘스트-2 / 완료 장소
○ —————	서브 퀘스트-3 / 수락 장소
————→	서브 퀘스트-3 / 수행 장소
————→	서브 퀘스트-3 / 완료 장소
★	메인 퀘스트 / 인던 포탈

\* 더미 맵은 Unity 3D로 제작하였습니다

\* 전체적인 레벨 구조를 나타낼 목적으로 간단하게 제작하였습니다 (천장이 없는 상태)

# 레벨 디자인 - 태양의 신전



던전의 전체적인 배경 컨셉을 정하고, 시각적 연출을 위한 Props와 Effect를 구성한다



- 밝은 빛이 깨져가는 어두운 분위기이다
- 중세 유럽 판타지의 고풍스러운 스타일

분류

Props

이름

조형물

금으로 된 태양 조형물



분류

Props

이름

진열대

각종 무기와 방어구의 진열대



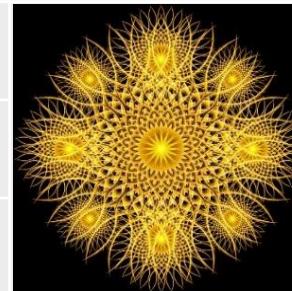
분류

Props

이름

문양

태양을 상징하는 문양



분류

Props + Effect

이름

램프

벽 램프 + 죽어가는 불꽃



분류

Props + Effect

이름

제단

옹장한 제단 + 타오르는 불꽃



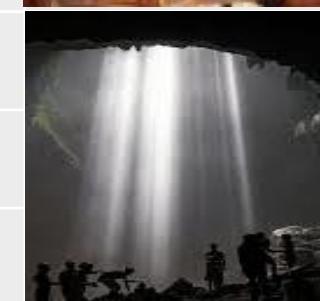
분류

Spot Light

이름

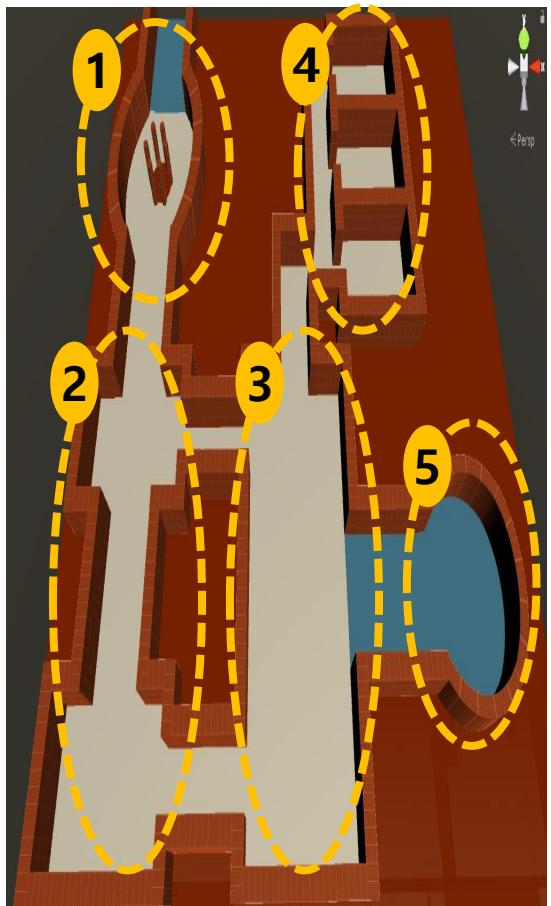
빛의 기둥

특정 구역을 환하게 비춘다



# 레벨 디자인 - 태양의 신전

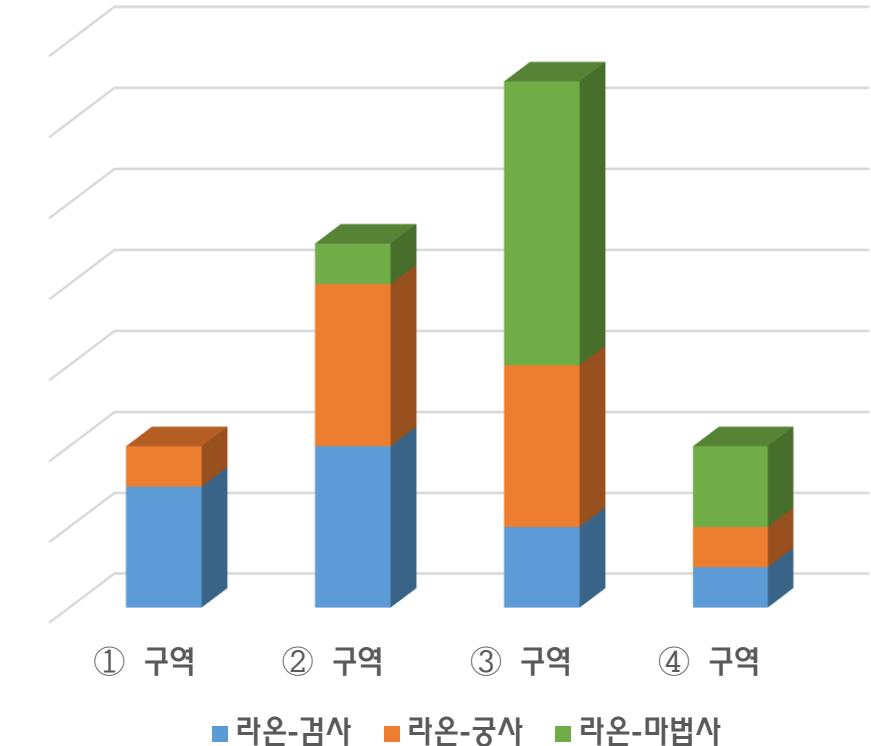
던전을 구역 별로 세분화 하여 몬스터 배치를 설계한다



- ※ 공간의 넓이와 유저의 동선을 고려하여  
구역 별로 몬스터 배치 비율에 차등을 준다

분류	특징	배치 비율
① 구역	던전의 입구	13%
② 구역	넓은 공간의 사냥터	30%
③ 구역	유저들이 가장 많이 밀집할 장소	44%
④ 구역	좁은 공간 / 오브젝트를 수집 장소	13%
⑤ 구역	파티 모집 / 인던 입장 / 전투 불가	0%

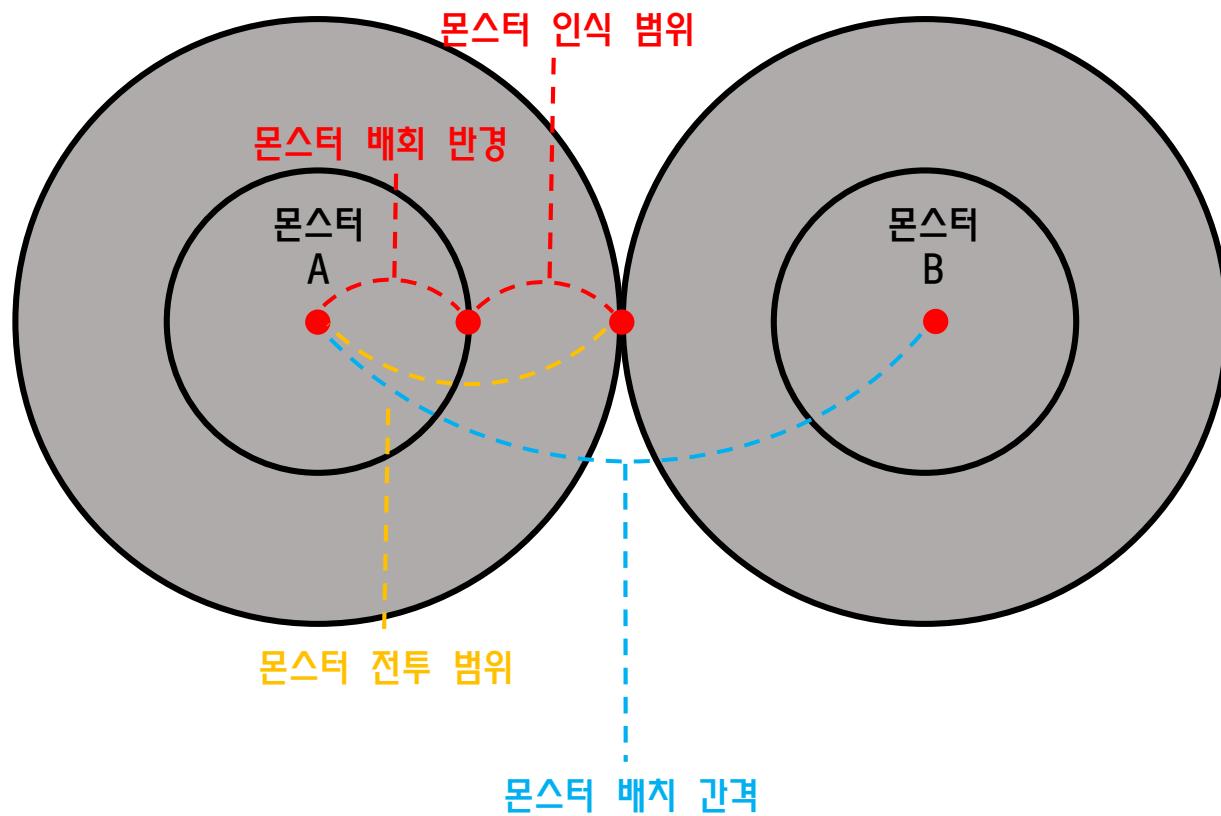
구역 별 몬스터 분포도



# 레벨 디자인 - 태양의 신전



몬스터를 배치하는 것에 관련한 세부 규칙을 설정한다



몬스터 배치 반경	5m
몬스터 인식 범위	5m
* 몬스터 전투 범위	10m
* 몬스터 배치 간격	20m

## ※ 몬스터 전투 범위

- 공격 대상인 유저가 범위를 벗어나면 스폰 포인트로 되돌아간다

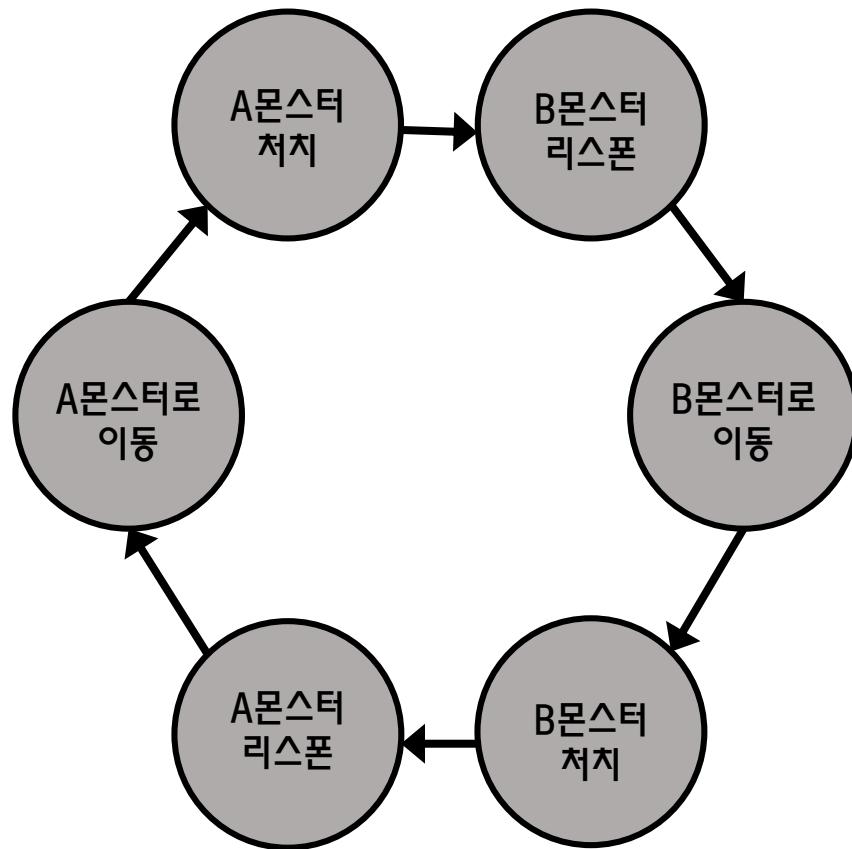
## ※ 몬스터 배치 간격

- 한 몬스터와 전투 중에 다른 몬스터가 전투에 개입하지 않도록 한다
- (몬스터 배치 반경 + 몬스터 인식 범위)\*2

# 레벨 디자인 - 태양의 신전



몬스터를 배치하는 것에 관련한 세부 규칙을 설정한다



유저 이동속도	5m/s
권장 레벨 유저 예상 전투 시간	4s
* 몬스터 리스폰 시간	8s

## ※ 몬스터 리스폰 시간

- 권장 레벨 유저는 2마리 이상의 몬스터와 지속적인 전투가 가능하게 한다
- (몬스터 배치 간격 / 유저 이동속도) + 예상 전투 시간

# 레벨 디자인 - 태양의 신전

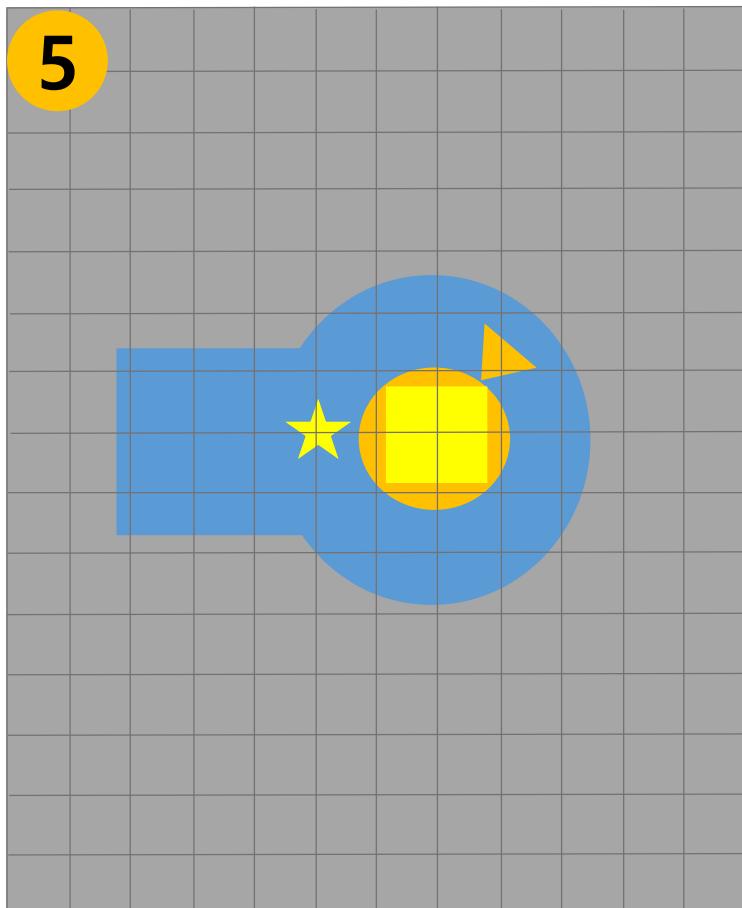
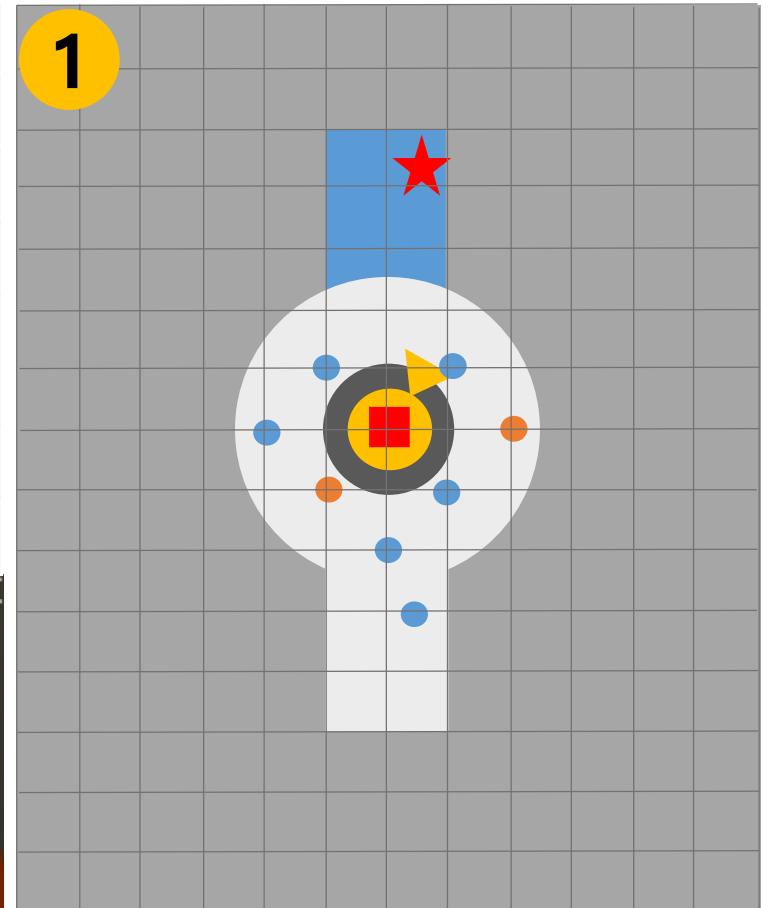


평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

●	라온-검사
●	라온-궁사
●	라온-마법사
★	NPC_보급대원
★	NPC_경비대장
■	Props_조형물
■	Props_제단
○	Spot Light



1 5



\* 한 칸의 넓이는 20m<sup>2</sup>이다

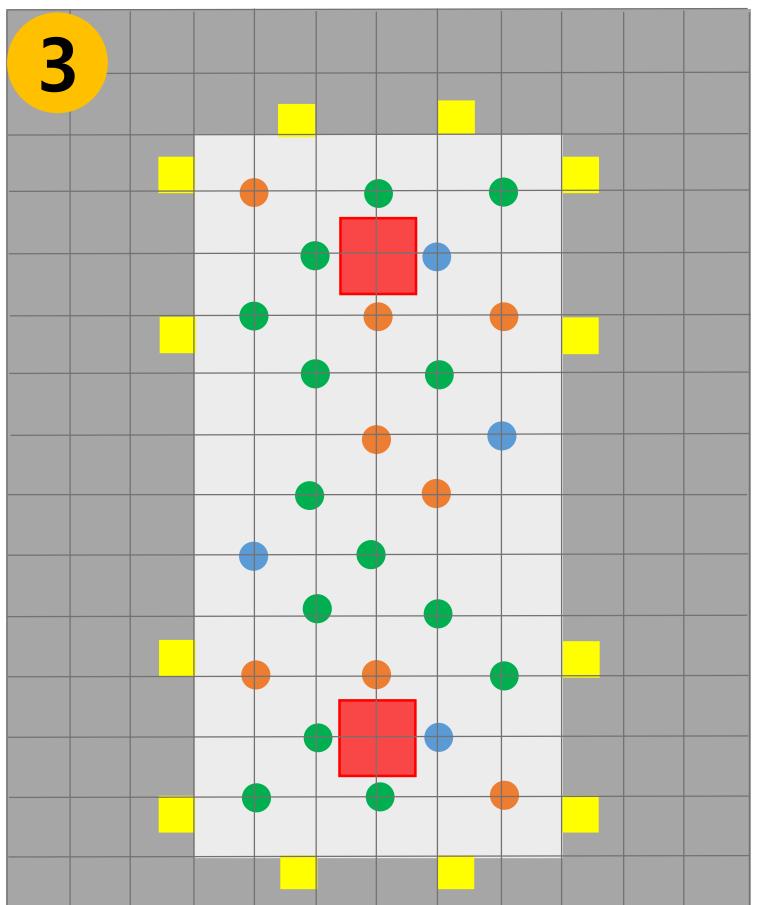
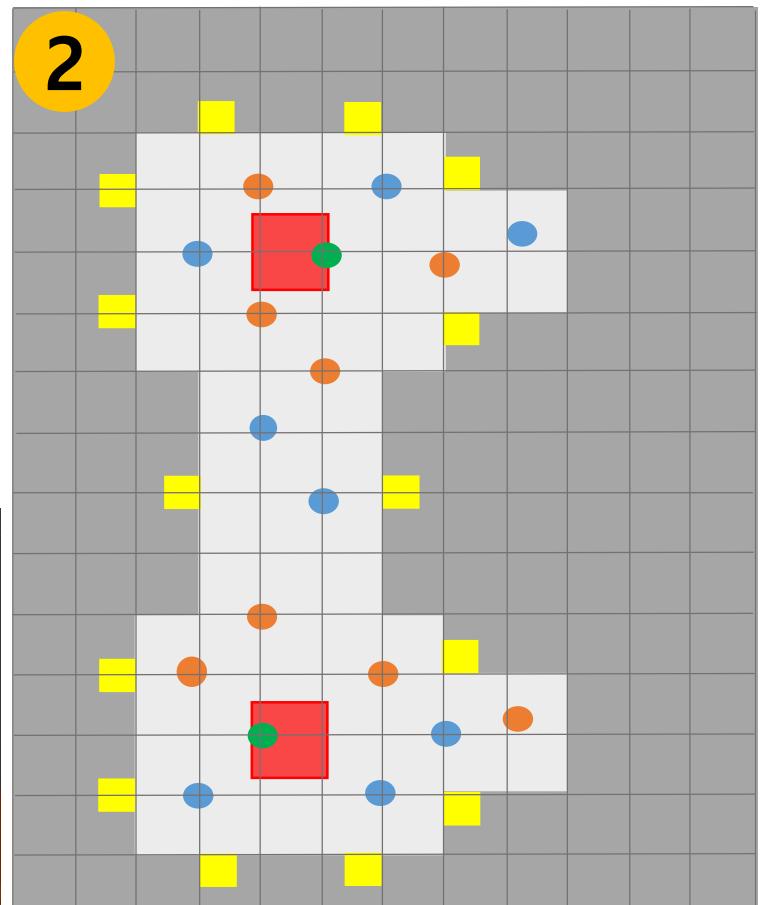
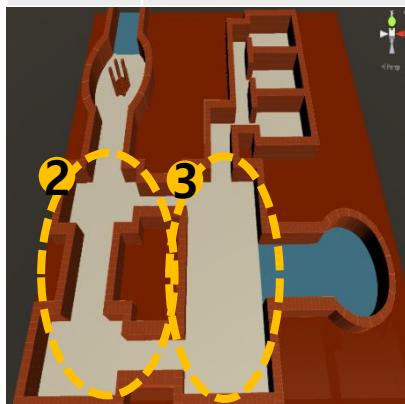
분류	배치 몬스터
① 구역	8
⑤ 구역	-

# 레벨 디자인 - 태양의 신전



평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

●	라온-검사
●	라온-궁사
●	라온-마법사
■	Props_문양
■	Props_램프



분류	배치 몬스터
② 구역	18
③ 구역	26

\* 한 칸의 넓이는 20m<sup>2</sup>이다

# 레벨 디자인 - 태양의 신전

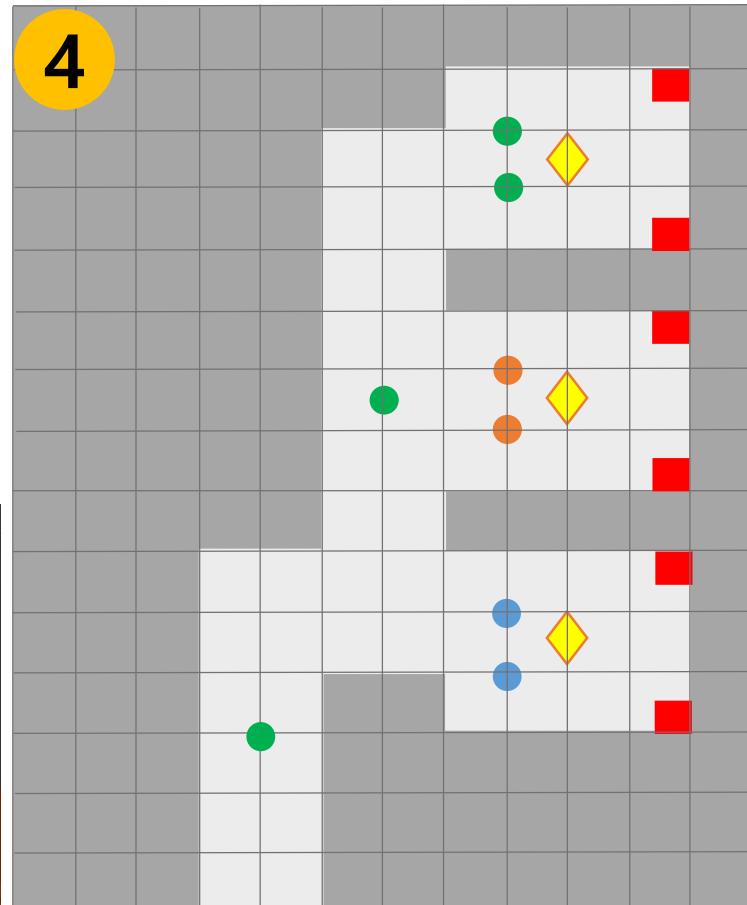


평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

●	라온-검사
●	라온-궁사
●	라온-마법사
■	Props_진열대
◆	오브젝트_보급품



4



분류	배치 몬스터
④ 구역	8

※ 한 칸의 넓이는 20m<sup>2</sup>이다

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



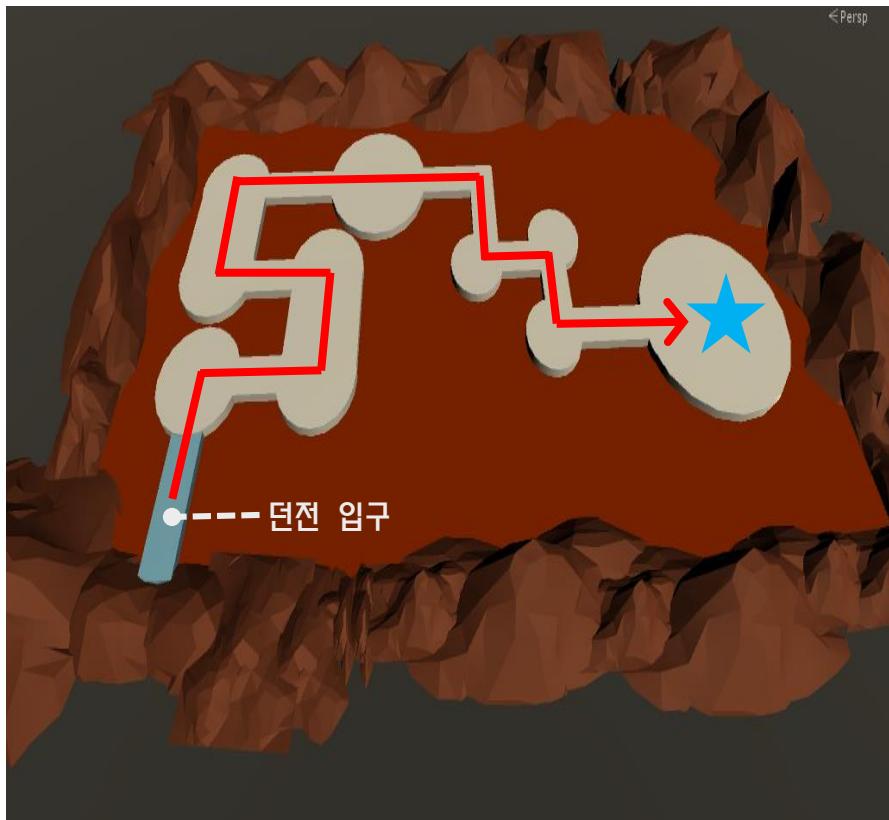
레벨 디자인을 위한 Key Point를 체크한다

- 인스턴스 던전
  - 맵의 흐름은 시작점부터 종착점까지의 단방향이며, 그에 따라 전투의 흐름은 몬스터→중간보스→최종보스 순이다.
- 메인 쿼스트 수행
  - 하나의 집단이 같은 목적을 갖고 함께 종착점을 향해 나아가도록 목표를 제시한다
- 파티 플레이
  - 조직적이고 난이도 있는 몬스터와 오브젝트 배치로 유저들의 긴장감을 높이고 협동 전투를 이끌어낸다
- 연출
  - 스토리에 기반하여 배경 컨셉을 정하고, 주요 소재를 인용한 Props와 Effect 구성으로 연출 퀄리티를 높인다

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



전체적인 레벨 구성 및 유저 동선을 설계한다



분류	설명
	유저 플레이 공간 / 전투 가능
	유저 플레이 공간 / 전투 불가능
	유저 플레이 불가능 공간 / 용암
	맵 전체를 감싸는 배경 / 검은 산

분류	설명
	주요 동선
	몬스터 전투
	맵의 종착점
→	중간보스 / 최종보스 전투

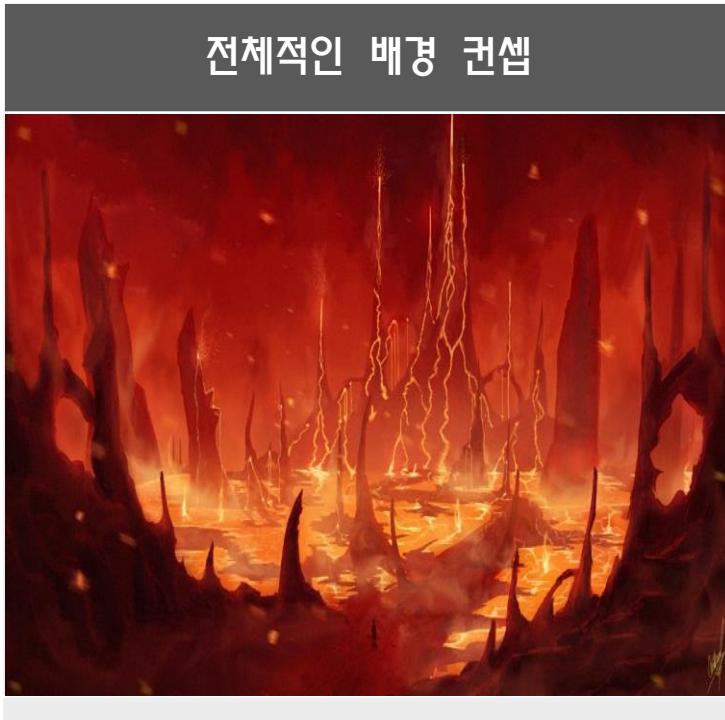
※ 더미 맵은 Unity 3D로 제작하였습니다

※ 전체적인 레벨 구조를 나타낼 목적으로 간단하게 제작하였습니다

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



던전의 전체적인 배경 컨셉을 정하고, 시각적 연출을 위한 Props와 Effect를 구성한다



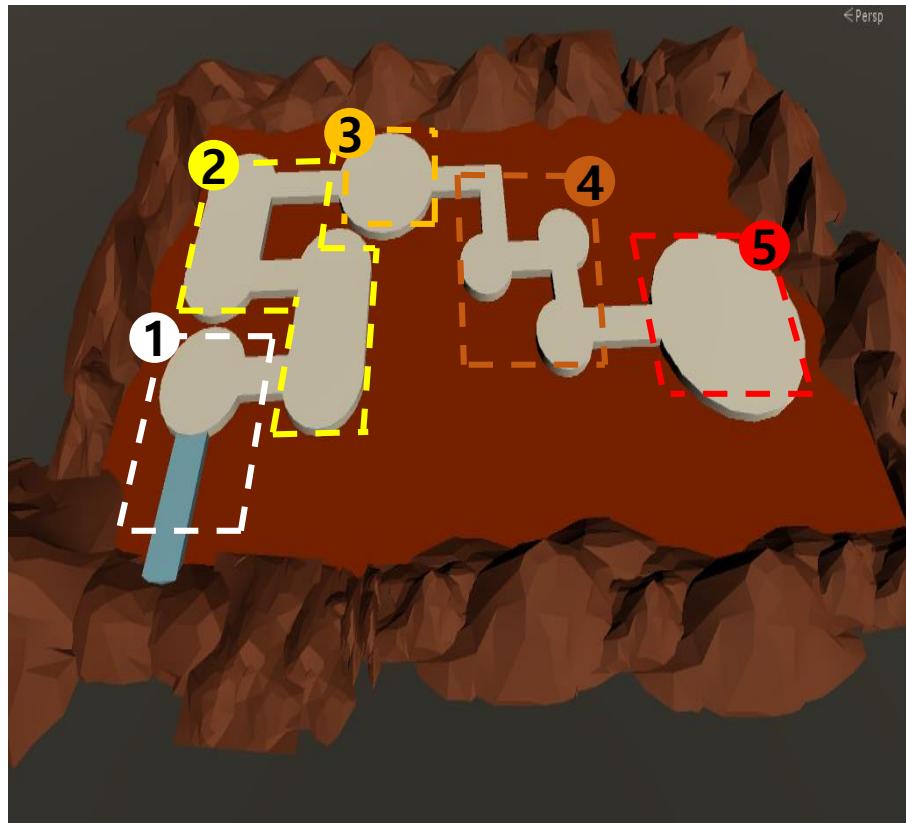
- 강렬한 에너지가 폭발 할 듯 넘쳐 흐른다
- 검은 구조물들이 존재하며, 에너지를 흡수한다

분류	Props	분류	Props + Effect
이름	검은 구조물	이름	검은 덩어리
용암 위에 솟아 있는 구조물	검은 덩어리 + 부글거리는 용암		
분류	Props + Effect	분류	Terrain + Effect
이름	검은 구조물2	이름	종착점 바닥
구조물에 에너지 이펙트 추가	검은 바닥 + 빛나는 문양		
분류	Effect	분류	Props + Effect
이름	용암 분출	이름	검은 기둥
용암이 한 순간 폭발하듯 분출됨	검은 기둥 + 빛나는 문양		

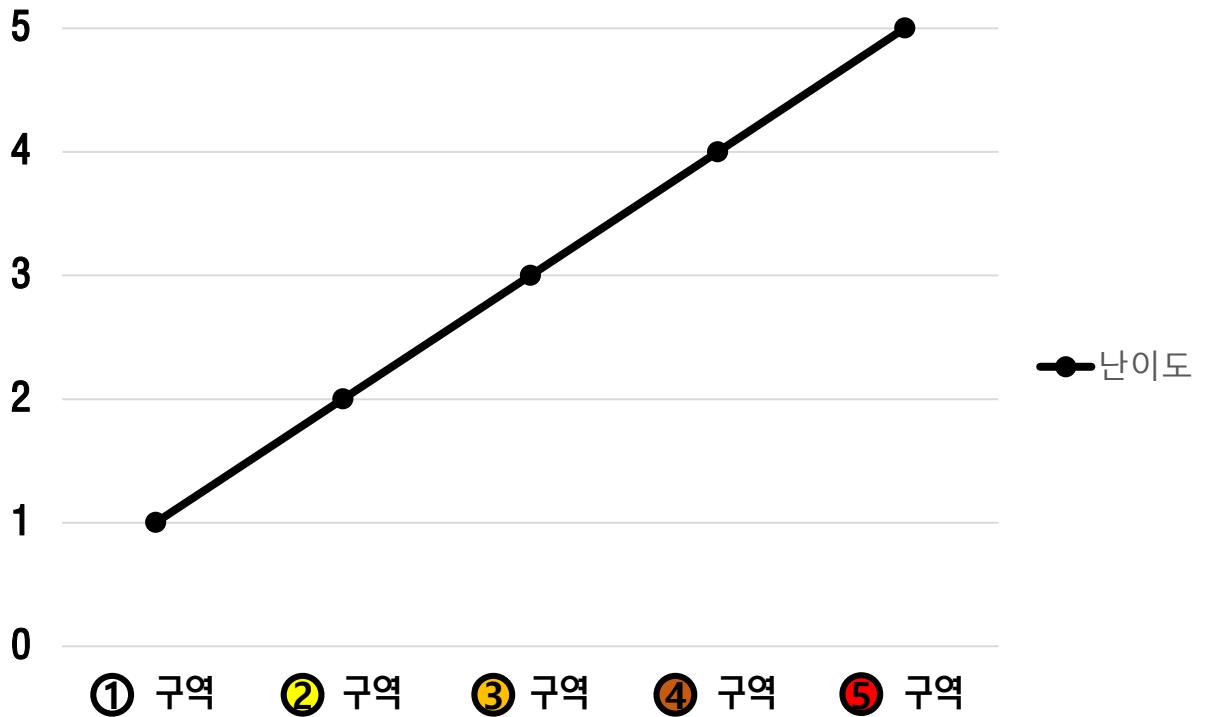
# 레벨 디자인 - 광구(光口)



- 전투 난이도를 점진적으로 높인다
- 던전을 진행 할 수록 유저의 자원 관리를 어렵게 한다



구역 별 난이도



# 레벨 디자인 - 광구(光口)



배치 요소들을 고려하여 난이도에 대한 세부적인 기준과 패턴을 정한다

난이도 1

유저 집단



몬스터들의 배치 간격을 넓게 하여, 쉬운 전투를 유도한다  
유저 집단 vs 몬스터 개별

난이도 2

유저 집단



몬스터들의 배치 간격을 짧게 하여, 집단 전투를 유도한다  
유저 집단 vs 몬스터 집단

# 레벨 디자인 - 광구(光口)

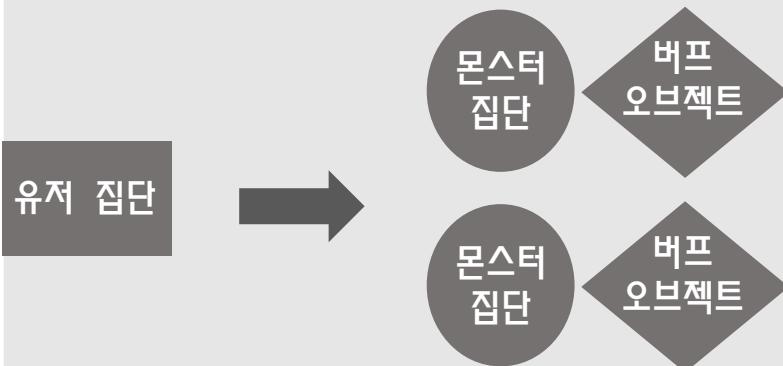


배치 요소들을 고려하여 난이도에 대한 세부적인 기준과 패턴을 정한다

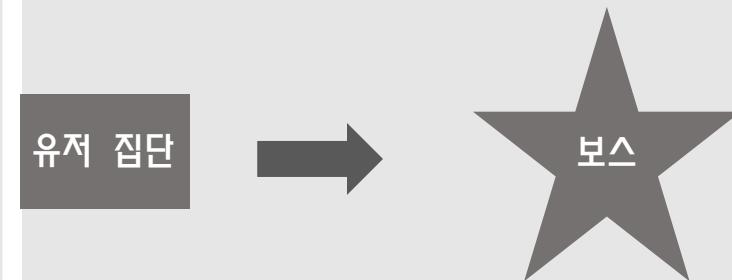
난이도 3



난이도 4



난이도 5



유저 집단



몬스터  
집단

공격  
오브젝트

몬스터  
집단

유저 집단



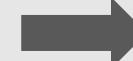
몬스터  
집단

버프  
오브젝트

몬스터  
집단

버프  
오브젝트

유저 집단



보스

몬스터 집단 사이에 오브젝트를 추가하여 난이도 Up  
유저 집단 vs 몬스터 집단 + 공격형 오브젝트

몬스터 집단마다 오브젝트를 추가하여 난이도 Up  
유저 집단 vs 몬스터 집단 \* 버프형 오브젝트

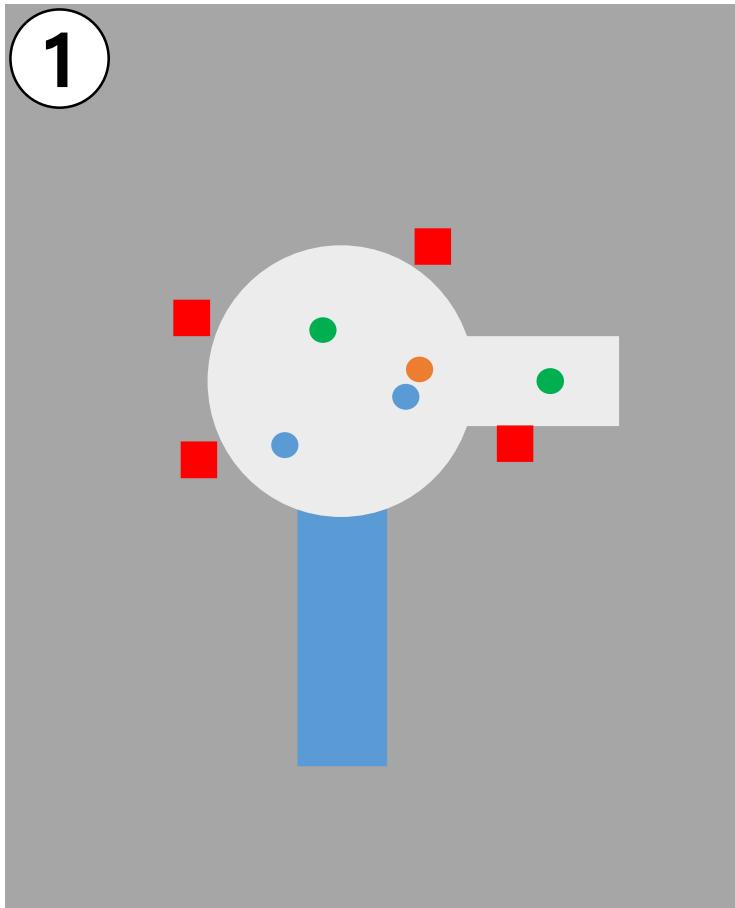
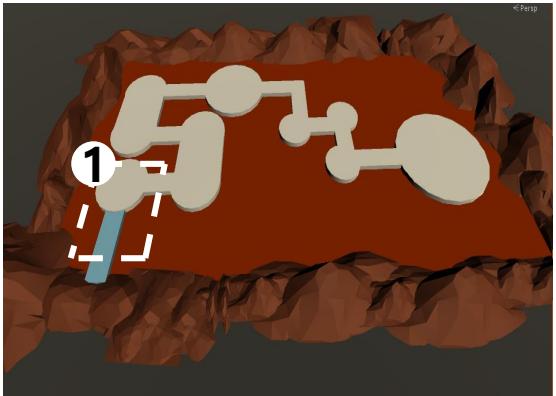
전투의 최종 단계이자 최고 난이도  
유저 집단 vs 보스

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

●	검은 라온-검사
●	검은 라온-궁사
●	검은 라온_마법사
■	Props_검은 구조물



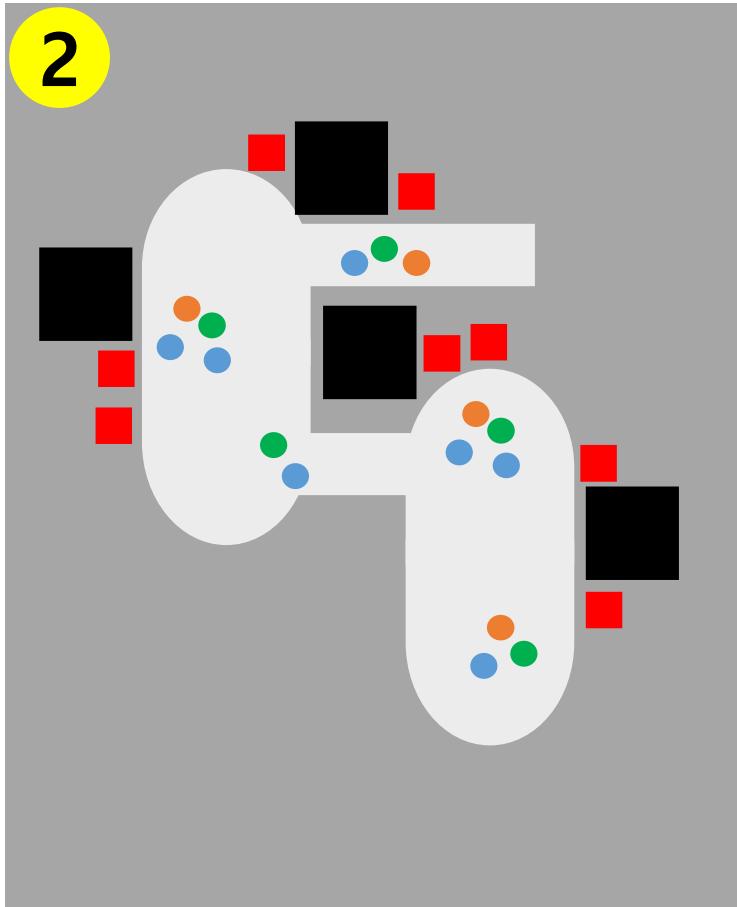
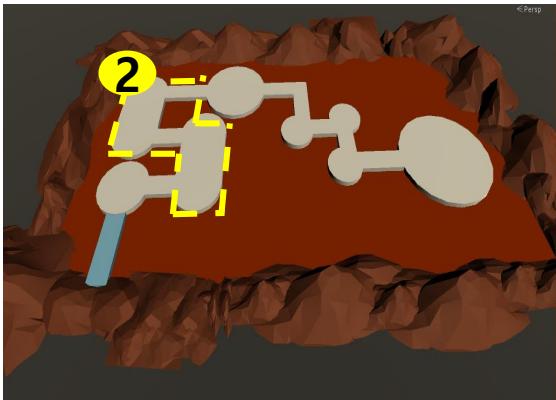
\* 기획 의도  
몬스터들의 특성을 파악하며 쉬운 전투와 빠른 전개

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

- |   |               |
|---|---------------|
| ● | 검은 라온-검사      |
| ● | 검은 라온-궁사      |
| ● | 검은 라온_마법사     |
| ■ | Props_검은 구조물  |
| ■ | Props_검은 구조물2 |



\* 기획 의도

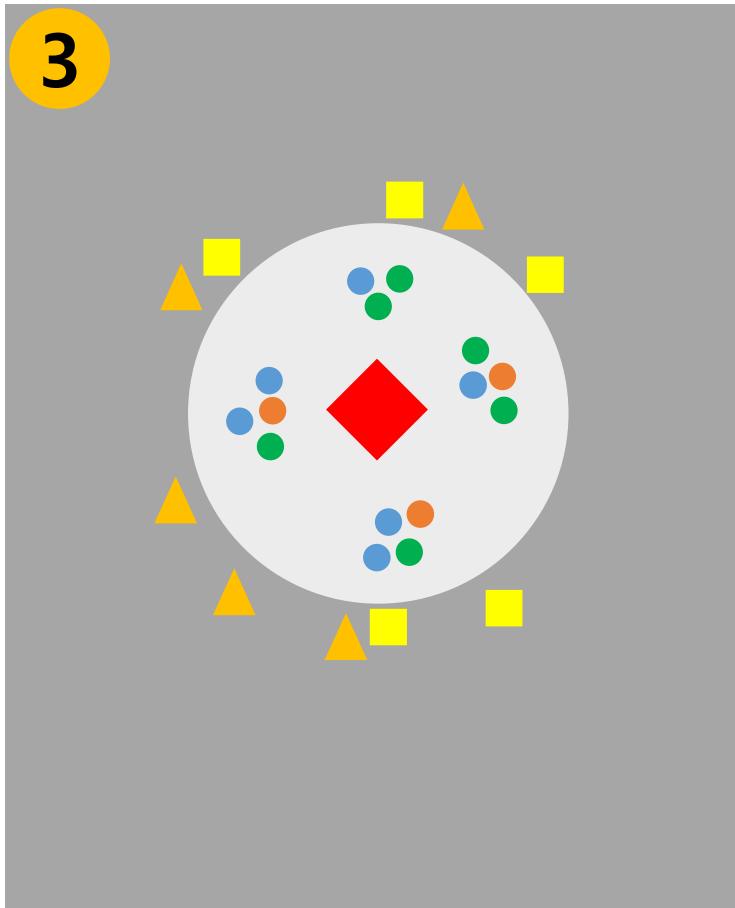
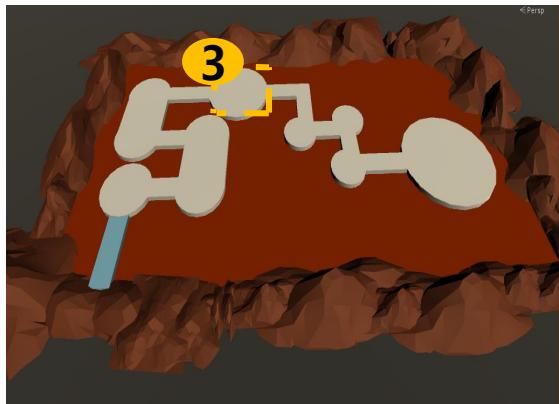
난이도-2 패턴의 몬스터 집단을 여러 군데 배치하여  
유저와 몬스터들간의 집단 전투를 유도한다

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

●	검은 라온-검사
●	검은 라온-궁사
●	검은 라온_마법사
■	Props_검은 덩어리
▲	Effect_용암 분출
◆	오브젝트_화산



\* 기획 의도

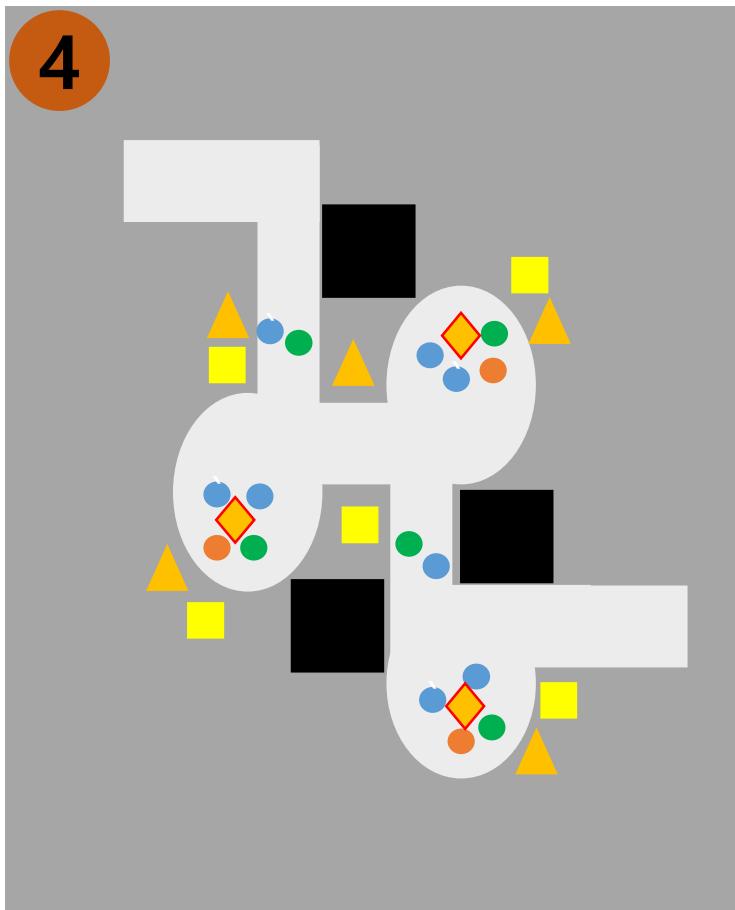
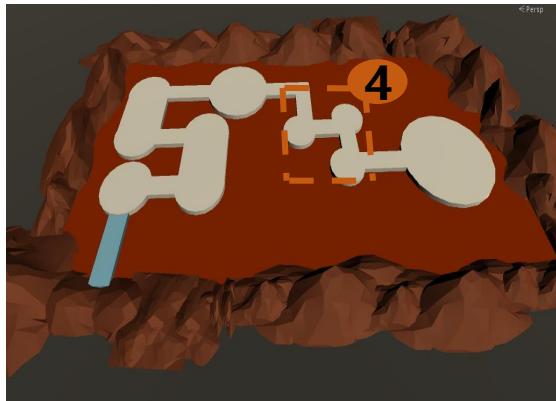
난이도-3 패턴으로 유저들의 집단 전투에  
한 단계 더 어려워진 자원 관리와 조작 난이도를 제공한다

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

●	검은 라온-검사
●	검은 라온-궁사
●	검은 라온_마법사
■	Props_검은 덩어리
▲	Effect_용암 분출
■	Props_검은 구조물2
◆	오브젝트_검은 기둥



## \* 기획 의도

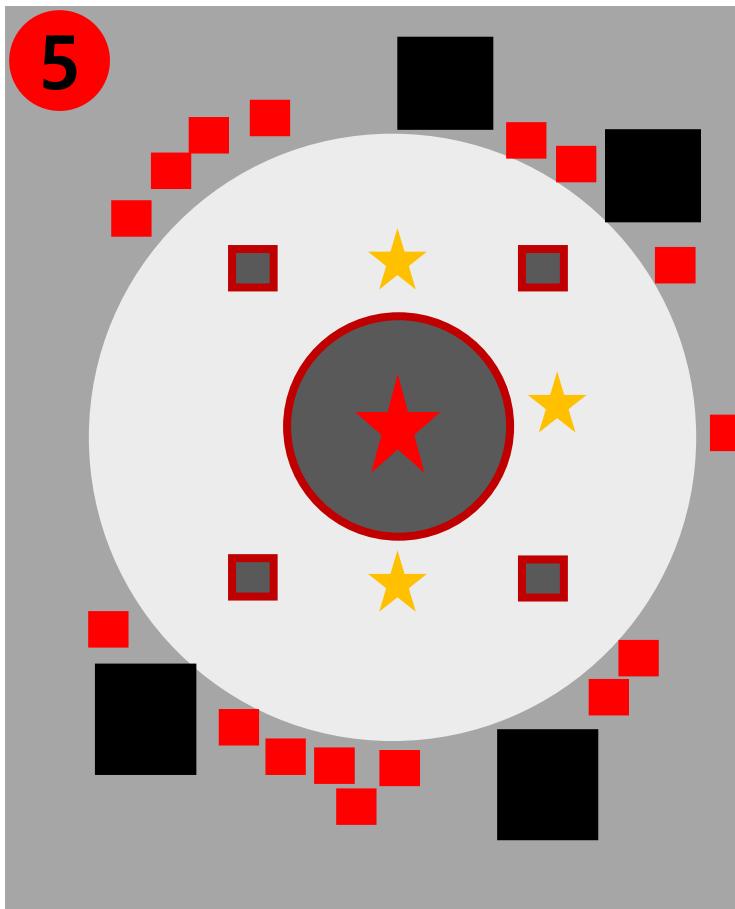
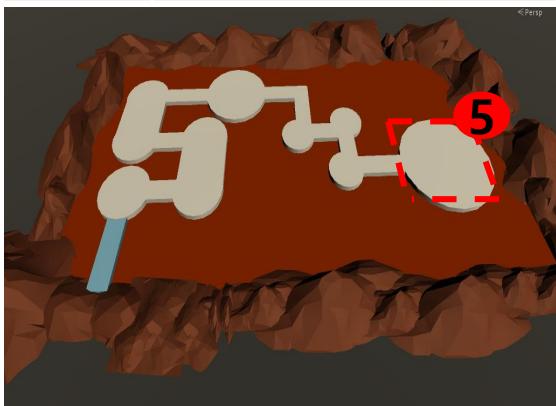
몬스터들의 전투 능력이 대폭 향상 될 조건을 부여하여,  
유저들의 전략적인 역할 분담과 다양한 전투를 이끌어낸다

# 레벨 디자인 - 광구(光口)



평면도를 이용하여 구역 별로 레벨 디자인을 한다

★	중간 보스_제사장들
★	최종 보스_흑점
●	Terrain_종착점 바닥
■	Props_검은 기둥
■	Props_검은 구조물
■	Props_검은 구조물2



## \* 기획 의도

중간보스 생성 → 중간보스 모두 처치 → 최종보스 생성  
중간보스에 이어서 최종보스와의 잇따른 전투는 유저들의 자원 관리를 극악으로 만들고, 던전 클리어에 대한 높은 난이도를 제공한다