



DINO TREASURE



목차

1. 레벨 컨셉

01 [초원지대](#)

02 [정글지대](#)

03 [사막지대](#)

04 [빙하지대](#)

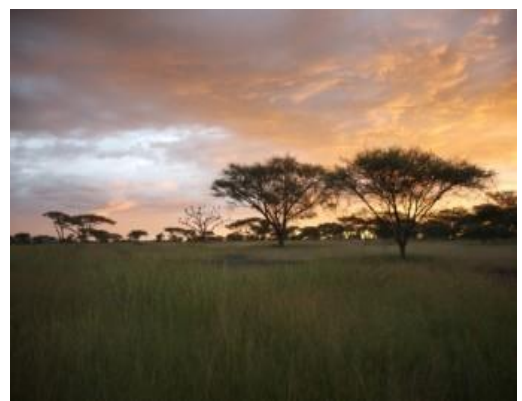
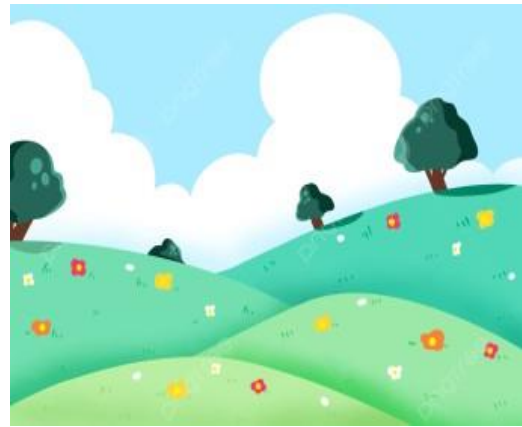
05 [폐허지대](#)

06 [화산지대](#)

D.A.A.T

레벨컨셉01. 초원지대

● 컨셉이미지



D.A.A.T



● 컨셉설명

| | |
|---|--|
| 1 | 초원맵은 기본적으로 넓은 평야로 이루어져 있다. |
| 2 | 넓은 평야의 언덕이 여러개가 맞물려 조화를 이루고 있다. |
| 3 | 다채로운 꽃들이 있다. |
| 4 | 중반부에 들어서면 목장이 있다. |
| 5 | 하이드의 집 느낌처럼 언덕 중간에 오두막 하나가 덩그라니 놓여져 있다. |
| 6 | 후반부에 들어서면 노을이 진 배경으로 전환된다. |
| 7 | 키가 큰 풀들이 자리를 잡고 있다. 이동에 방해가 되지는 않는다. |
| 8 | 다음 스테이지와 연결되는 느낌의 정글 입구를 초원맵 마지막에 넣어 그 앞을 지키는 보스가 있게끔 보스존으로 해놓을 예정이다. 맵에 들어서면 보일 수 있게끔 |

D.A.A.T

| | |
|--|---------------------------------------|
| | 크게 만들어 랜드마크 느낌으로 만들어 네비게이션 역할도 되게 한다. |
|--|---------------------------------------|

1,2,3,6,7 - 일반 필드 설정

4,5,8 - 엘리트&보스 몬스터 존

D.P.P.T

레벨컨셉02. 정글지대

● 컨셉이미지



초입부분



정글 안 고여 있는 늪지대st
초입을 뗏목 타고 들어가면서 진행하는
느낌도 좋을 듯



정글 내부 느낌



나뉘어진 길 느낌 낼 때

D.P.P.T



<랜드마크>

정글 속 숨겨진 고대 유적의 느낌

● 컨셉설명

초입 -> 뗏목 타고 넘어가는 길목 -> 우거진 수풀 사이(나뉘는 길) -> 깊은 곳 고대 유적지

- 뗏목 타고 가는 길에 물 속에서 공격하는 공룡과의 대결
- 부서진 계단 위 쪽 거대한 크기의 보스 몬스터 등장
- 몬스터는 빠르게 달리거나 정글에서 은신하는 몬스터 위주로 설정하면 어떨지?
-

레벨컨셉03. 사막지대

- 컨셉이미지



<https://craftpix.net/freebies/free-desert-mountain-3d-low-poly-models/?num=3&count=70&sq=3d%20beach&pos=3>



<https://docs.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/lowpoly-pack-desert-assets>

D.P.P.T



보스컨셉 : 강철 프테라노돈

- 사막지대를 지배한 프테라노돈이다. 황량한 사막에서 다른 종들과의 수많은 싸움을 모두 이겨낸 개체로 그 과정에서 피부가 강철과 같이 단단해졌다.
- 하늘을 날아다니며 이동을 한다. 전투방식은 지상으로 내려와서 날개를 휘두르거나 부리로 찌는 등의 물리적인 공격을 입힌다.
- 위기에 빠졌을 때, 거대한 날개를 통해 주변에 강력한 모래소용돌이를 일으킨다.

● 컨셉설명

D.A.A.T

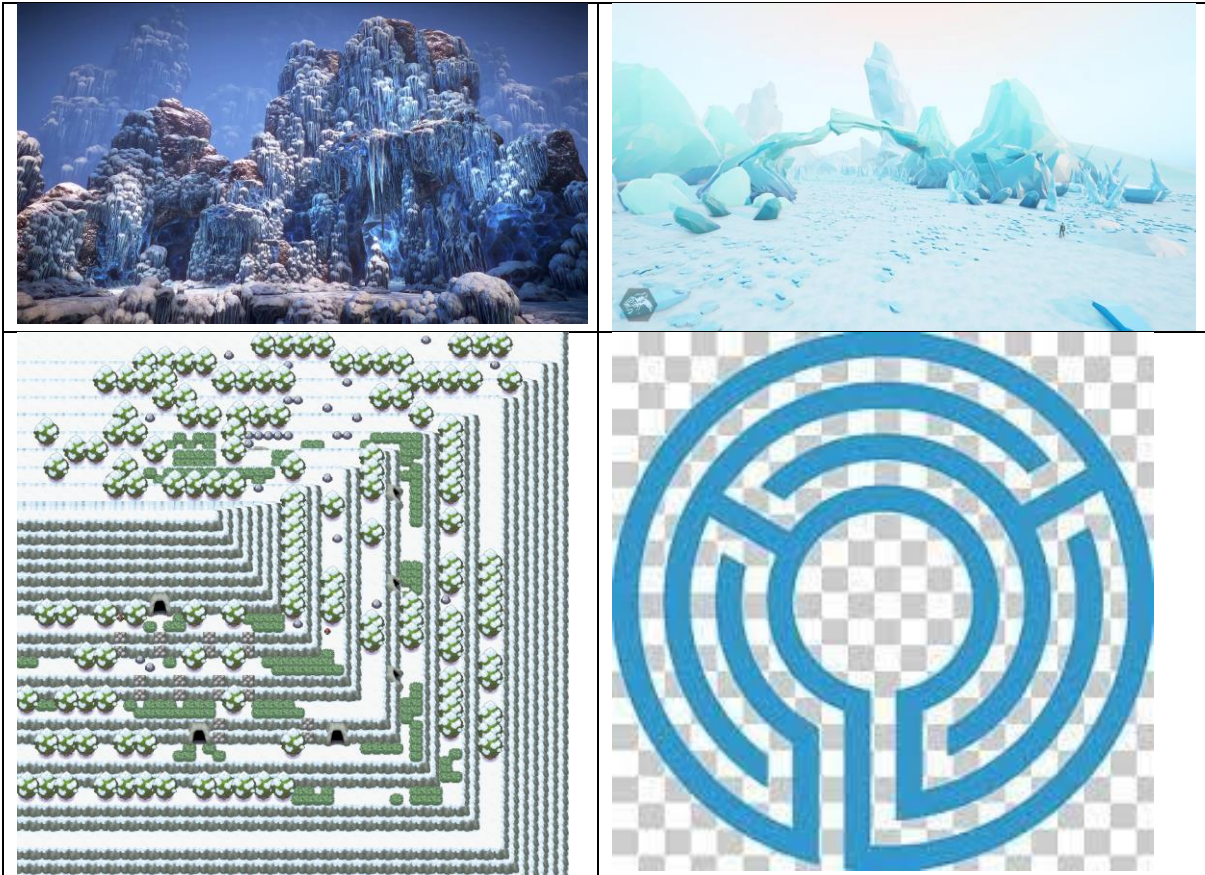
진행 : 고원필드1 → 사막동굴 → 고원필드2 → 모래신전(boss)

배경

1. 스테이지4에 접어들었기 때문에 맑은 식생의 배경보다는, 황량하고 조금은 어두워진 레벨 분위기를 연출한다.
2. 암석, 바위, 모래단차, 고목, 선인장, 가시넝쿨 등의 prop으로 필드 배경의 분위기를 고도화한다.
3. 모래 신전의 경우 신전이 크게 원형으로 둘러쌓여있는 거대한 사각 콜로세움을 표현한다.

레벨컨셉04: 빙하지대

● 컨셉이미지



기획의도

- 얼음 동굴에서 빙하지대로 변경
- 포켓몬스터의 은빛산 처럼 올라가는 형태
- 산의 형태는 4번째 이미지처럼 간단한 미로 형태로 진행될 예정
- 중간에 경사로 형태의 오르막길이 있어서 그냥 올라가면 빨리 갈 수 있지만, 그러지 않고 미로를 탐색하면 조합석 등 히든 아이템을 얻을 수 있다.
- 정상에서 보스전 진행

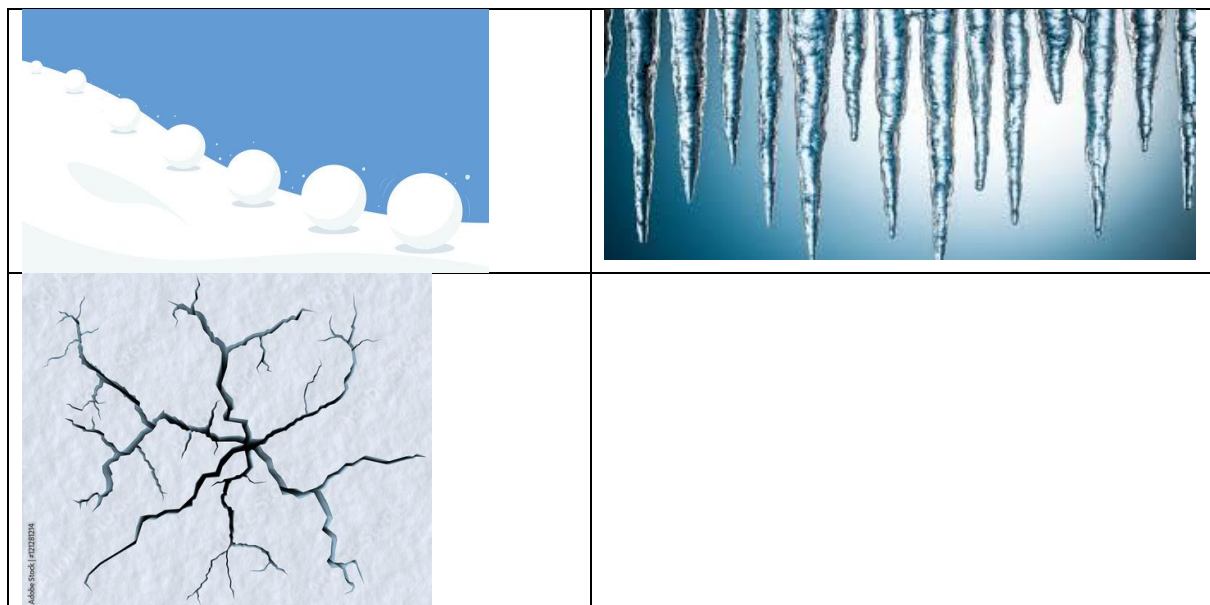
플레이 시나리오

1. 플레이어 스폰 위치에서 소환
2. 얼음산 도입 이전에는 매머드 몬스터 출현

D.P.P.T

3. 얼음산 도입 직전에 강을 건너야 함(매머드 몬스터를 다 처치하지 않고 강을 넘어오면 매머드가 넘어오지 못하지만, 덩치가 큰 그랜드 매머드는 넘어올 수 있다는 설정)
4. 산에 오르기 전에도 히든 아이템 얻는 지점 하나 넣을 예정, 얼음 지대에서 땅에 빗금이 간 곳을 총으로 쏘면 얼음낚시 구멍처럼 땅에 구멍이 뚫리는 식의 연출로 히든 아이템 획득
5. 혹은 산에 오르지 않고 산 반대편으로 멀리 돌아가는 식으로 히든 아이템 획득 지점을 만들어도 좋을듯, 몬스터 라이딩?이나 얼음지대에서의 이동 관련 아이템이 있으면 좋을 것 같다
6. 산을 오르면 어디선가 스노우볼이 굴러오거나 고드름이 떨어지는 트리거 등이 발동
7. 산으로 오를수록 강한 몬스터가 나오고, 마찬가지로 멀리 돌아가면 히든 아이템을 얻을 수 있다.
8. 정상에서 보스몬스터 아이스 스테고와 보스전을 치르고 케이블카를 타고 연구소로 넘어간다.

트리거



● 트리거설명

1. 스노우볼 : 꾸준히 굴러와서 플레이어의 등산을 방해하는 오브젝트
2. 고드름 : 천장 그림자가 보이는 장소에서는 고드름이 떨어져서 데미지를 줌
3. 금간 얼음 : 총으로 쏘면 히든 아이템이 나오는 지점

레벨컨셉05: 폐허지대

마지막 레벨인 화산지대를 들어가기 전 존재하는 발전소 겸 연구소

지열발전소 컨셉 사진



연구소 컨셉

쥐라기 공원1 폐연구소 랩터 등장 장면 레퍼런스

던전 컨셉

몬스터: 랩터류 공룡

함정: 지열발전소 컨셉 + 연구소

기믹: 지열발전소 컨셉 + 연구소

보스 컨셉

랩터종 중 큰 놈 + 무리

시작 스토리

얼음지대를 빠져나오자 눈앞에 보인건 얼음과 불의 경계 그리고 거대한 화산이었다.



티라노의 흔적은 저 화산으로 이어져 있다.

흔적을 따라 가기 전 화산의 아래에는 발전소 처럼 보이는 시설로 들어가 몸을 추스리자.

연구소 입구로 다가가 낡은 문을 강제로 연다.

D.A.A.T

레벨컨셉06: 화산지대

스테이지 컨셉



<https://craftpix.net/product/volcano-3d-low-poly-models/>



<https://docs.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/ultimate-low-poly-volcano-pack/questions?lang=en-US>

전체적인 스테이지가 어둡고, 몬스터들도 어두운 hue를 가지고 있기 때문에 찾기 어렵다.

용암 - 캐릭터가 용암영역에 들어가거나 닿을 경우 hp가 계속 소모한다.

불뚝 - 화산 분화구에 가끔 나와서 플레이어에게 큰 데미지를 준다.

D.A.A.T

Boss

컨셉 아트



D.A.A.T

페이즈

| Phase 1 | Phase 2 |
|---|---|
|  |  |
| <ul style="list-style-type: none">● 단단한 두피에 엄청난 치악력을 가진 보스 몬스터. 최종 보스인 만큼 그 압도적인 힘을 자랑한다.● 할퀴기, 물기, 파이어브레스 등 다양한 패턴을 구사한다. | <ul style="list-style-type: none">● HP가 일정 깎이면 메카모드로 변신한다.● 더 빨라지고, 더 강한 공격으로 플레이어를 위협한다.● 보다 더 능숙한 플레이를 요구한다 |