지역구성 레벨디자인 기획

포트폴리오 제출용

인턴 제출용

기획자 차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.11.27 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
|  |  |  |

1. 목차

[1. 목차 3](#_Toc183803390)

[2. 개요 5](#_Toc183803391)

[2.1. 전제 정의 5](#_Toc183803392)

[3. 전체 지도 6](#_Toc183803393)

[4. 배치요소 7](#_Toc183803394)

[4.1. 환경 7](#_Toc183803395)

[4.1.1. 플레이어 초기 스폰 위치 7](#_Toc183803396)

[4.1.2. 세이브 구조물 7](#_Toc183803397)

[4.1.3. 문 8](#_Toc183803398)

[4.1.4. 창문 9](#_Toc183803399)

[4.1.5. 계단 10](#_Toc183803400)

[4.1.6. 세계관 구조물 10](#_Toc183803401)

[4.1.7. 상호작용 이동물 10](#_Toc183803402)

[4.1.8. 엘리베이터 11](#_Toc183803403)

[4.1.9. 위험물 12](#_Toc183803404)

[4.1.10. 기믹 구조물 12](#_Toc183803405)

[4.1.11. 장애물 12](#_Toc183803406)

[4.2. 몬스터 13](#_Toc183803407)

[4.3. 아이템 13](#_Toc183803408)

[4.3.1. 재료 아이템 13](#_Toc183803409)

[4.3.2. 소비 아이템 14](#_Toc183803410)

[4.3.3. 성장 아이템 14](#_Toc183803411)

[4.3.4. 시나리오 아이템 14](#_Toc183803412)

[4.3.5. 키 아이템 15](#_Toc183803413)

[4.4. 이벤트 15](#_Toc183803414)

[4.4.1. 공포 15](#_Toc183803415)

[4.4.2. 대사 15](#_Toc183803416)

[4.4.3. QTE 16](#_Toc183803417)

[4.4.4. 스토리 16](#_Toc183803418)

[5. 지역 소개 17](#_Toc183803419)

[5.1. 구역 입구 18](#_Toc183803420)

[5.2. 광장 및 밀집 구역 19](#_Toc183803421)

[5.3. 중간 보스 전초 스테이지 20](#_Toc183803422)

[5.4. 휴식 공간 21](#_Toc183803423)

[5.5. 거주지 구역 22](#_Toc183803424)

[5.6. 중간 보스 지역 23](#_Toc183803425)

[5.7. 발전기 관리실 24](#_Toc183803426)

[5.8. 원자로 25](#_Toc183803427)

[5.9. 통합 관리소 26](#_Toc183803428)

1. 개요
   1. 전제 정의

본 문서는 레벨디자인 기획 포트폴리오로 작성된 문서이다.

공고 조건은 ‘SF 세계관의 서바이벌 호러 프로젝트’ 외에 주어진 방향성은 없다.

따라서 임의로 ‘미친 과학자가 점거하고 있는 발전 구역의 원자로를 가동하는 스테이지’를 상정하고 레벨을 디자인했다.

플레이어는 레벨을 탐험하면서, 미친 과학자의 방해를 극복하며 원자로를 가동시키고 본 스토리 라인으로 복귀해야한다.

본 문서에서 스테이지의 명칭을 ‘원자로 스테이지’로 지칭한다.

1. 전체 지도

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 전체 상단 와이어프레임 | 1층 상단 와이어 프레임 |
|  |  |
| 2층 상단 와이어프레임 | 전체 원근 라이팅 포함 |

원자로 스테이지는 1층과 2층이 존재한다.

1층과 2층은 게임 진행 속에서 유기적으로 연결되어 있다.

|  |
| --- |
|  |
| 플레이어 동선 경로 |

1. 배치요소

레벨 상 배치되는 요소를 정리한 문단이다.

지역 소개 문단에서 아이콘으로 구조물, 이벤트, 아이템의 배치를 표시한다.

이하는 아이콘 종류를 기본 정의한다.

* 1. 환경
     1. 플레이어 초기 스폰 위치

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

원자로 스테이지 레벨에 플레이어가 진입할 때 처음 플레이어 캐릭터가 스폰되는 위치이다.

* + 1. 세이브 구조물

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

플레이어가 상호작용을 통해서 게임 저장 UI를 불러올 수 있는 구조물이다.

* + 1. 문
       1. 일반문

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

조건 없이 플레이어의 상호작용으로 열리는 문이다.

* + - 1. 단방향 잠금문

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

한쪽 방향에서 잠긴 문이다.

열리는 방향에서 열면 일반문으로 전환된다.

아이콘 노란색 화살표로 열리는 방향을 표시한다.

* + - 1. 조건부 개방문

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

특정 조건 달성, 혹은 키 아이템을 획득 시 개방되는 문이다.

* + - 1. 폐쇄문

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

열리지 않는 문이다.

게임을 진행해도 열리지 않는 장식 문이다.

* + - 1. 스테이지 문

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

상호작용 시 다른 스테이지 레벨로 넘어갈 수 있는 문이다.

* + 1. 창문

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

벽에 구멍이 뚫려 있어 너머가 보이는 구조물이다.

* + 1. 계단

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

층을 이동할 수 있는 구조물이다.

화살표를 사용하여 계단이 상층으로 향하는지 하층으로 향하는지 표시한다.

* + 1. 세계관 구조물

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

세계관, 시나리오, 위기 상황을 필드에서 표현하는 오브젝트 구조물이다.

* + 1. 상호작용 이동물

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

플레이어의 상호작용을 통해서 벽을 통과할 수 있는 구조물이다.

벽은 양방향으로 이동 가능하다.

무너진 틈새, 좁은 공간을 표현할 때 사용한다.

* + 1. 엘리베이터
       1. 일반 엘리베이터

|  |
| --- |
| 1, 2 |
| 아이콘 |

조건 없이 플레이어의 상호작용으로 현재 층에서 다른 층으로 이동하는 엘리베이터이다.

아이콘 우측 숫자는 운행하는 두 개의 층을 기입한다.

* + - 1. 단방향 잠금 엘리베이터

|  |
| --- |
| 1  1, 2 |
| 아이콘 |

한쪽 방향에서 플레이어가 상호작용으로 수리를 해야 작동하는 엘리베이터이다.

수리 완료 시 일반 엘리베이터로 전환된다.

아이콘 우측 숫자는 수리를 해야하는 층 수와, 운행하는 두 개의 층을 기입한다.

* + 1. 위험물

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

플레이어에게 직접적으로 패널티를 부여하는 오브젝트 구조물이다.

* + 1. 기믹 구조물

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

특수한 임무, 보스전을 수행하기 위해 설치되는 구조물이다.

* + 1. 장애물

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

플레이어의 이동을 막는 구조물이다.

* 1. 몬스터

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

플레이어를 직접적으로 공격할 수 있는 몬스터 캐릭터이다.

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

몬스터의 스폰 위치를 표기하는 아이콘이다.

* 1. 아이템
     1. 재료 아이템

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

다른 아이템의 제작 재료로 사용되는 아이템이다.

* + 1. 소비 아이템

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

체력 회복, 탄약 등 게임 진행을 위한 소비 아이템이다.

* + 1. 성장 아이템

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

플레이어가 캐릭터를 시스템으로 강화할 때 사용하는 아이템이다.

* + 1. 시나리오 아이템

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

시나리오, 퀘스트, 일지와 관련된 아이템이다.

* + 1. 키 아이템

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

특정 구조물을 해금할 때 사용되는 아이템이다.

키 아이템은 배치될 경우 지역 소개 단락에서 용도가 상세히 서술된다.

* 1. 이벤트
     1. 공포

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

공포, 위기감, 심각성과 관련된 이벤트이다..

* + 1. 대사

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

음성 대사가 출력되는 이벤트이다.

* + 1. QTE

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

QTE(Quick Time Event) 시스템이 발생하는 이벤트이다.

* + 1. 스토리

|  |
| --- |
|  |
| 아이콘 |

애니메이션, 대사 등이 자동으로 재생되어 플레이어가 감상할 수 있는 이벤트이다.

1. 지역 소개

지역을 구간별로 나눠 설명하는 문단이다.

원근 디테일 라이트, 상단 와이어 프레임, 엑셀 기반표를 통해 구역의 형태와 배치를 설명한다.

이중 엑셀 기반표는 색상과 아이콘을 통해서 배치를 설명한다.

엑셀의 표식 의미는 다음과 같다.

|  |  |
| --- | --- |
|  | 플레이어가 이동할 수 있는 영역 색이다. |
|  | 플레이어가 이동할 수 없게 막는 장애물이 배치되는 영역 색이다. |
|  | 계단, 다른 층으로 이동할 수 있는 구조물이 배치되는 영역 색이다. |
|  | 문이 배치되는 영역 색이다. |
|  | 창문이 배치되는 영역 색이다. |
|  | 위험물 구조물이 설치되는 영역 색이다. |
|  | 선을 통해 지역의 벽과 뚫린 곳을 표시한다. |

* 1. 구역 입구

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅 |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임 |

|  |
| --- |
|  |
| 엑셀 기반표 |



1번 : 조건부 개방문의 키 아이템은 통합 관리소 지역에 위치한다.

2번 : 밀집 구역 1층에서 뭔가 무서운게 지나가는 몬스터 캐릭터를 배치한다. 연출은 플레이어가 BH~BI, 14~23을 지날 때 재생한다. 몬스터는 CH~CI, 10에서 CH~CI, 27로 이동후 삭제한다.

* 1. 광장 및 밀집 구역

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅(좌 : 1층, 우 : 2층) |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임(좌 : 1층, 우 : 2층) |

|  |
| --- |
| 5  4  3  3  2  1 |
| 엑셀 기반표(좌 : 1층, 우 : 2층) |



1번 : 2층에 배치된 열쇠로 열리는 문이다.

2번 : 실제 대미지를 주는 구조물을 배치해 플레이어가 지나가기 어렵게 만든다.

3번 : 쓰러트리기 강력한 몬스터를 유인할 수 있다.

4번 : 창문은 벽면 전체에 1층, 2층 포함해서 배치된 거대한 창문이다. 창문 밖으로는 세계관과 상황에 잘 어울리는 배경을 배치한다.

5번 : 2층에서 1층으로 빠르게 떨어질 수 있도록 난간이 부숴져 있음

* 1. 중간 보스 전초 스테이지

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅(좌 : 1층, 우 : 2층) |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임(좌 : 1층, 우 : 2층) |

|  |
| --- |
| 3  4  4  3  1 |
| 엑셀 기반표(좌 : 1층, 우 : 2층) |



1번 : 지나치면 문이 잠기면서 스토리 이벤트가 발생한다. 잠긴 문은 보스전이 끝나면 다시 개방된다.

2번 : 제한시간동안 2층에서 버티는 형태의 미니 보스전. 보스는 플레이어를 1층으로 떨어트릴려고 하며 플레이어는 2층에서 버티는 컨셉이다.

3번 : 보스전이 끝날 때까지 잠겨있는 문이다. 보스전이 끝나면 일반문으로 전환된다.

4번 : 2층으로 올라갈 수 있게 해주는 열기 펌프 기믹 구조물.

* 1. 휴식 공간

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅(좌 : 1층, 우 : 2층) |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임(좌 : 1층, 우 : 2층) |

|  |
| --- |
| 7  6  5  2  2  2  2  2  2  4  3  1 |
| 엑셀 기반표(좌 : 1층, 우 : 2층) |



1번 : 휴식공간 자체의 음산한 분위기를 플레이어에게 강하게 어필할 스토리 이벤트를 배치한다.

2번 : 접근하면 체력을 깎는 위험 요소를 곳곳에 배치한다.

3번 : 성장 아이템을 획득하기 직전 마음이 풀어졌을 플레이어를 위해 공포 이벤트를 배치한다.

4번 : 거주지 구역의 조건부 개방문을 열 열쇠와 이에대한 힌트 일지를 배치한다.

5번 : 엘리베이터를 반쯤 올라가다 멈추고 공포 QTE 이벤트가 발생하도록 트리거를 짠다.

6번 : 원자로 스테이지에서 있었던 스토리와 본 스토리와의 연관성을 설명하는 스토리 이벤트를 배치한다. 스토리 이벤트 종료할 때까지 플레이어가 자연스럽게 Z~AA, 11에서 Z~AA, 44 부근으로 이동한다.

7번 : 시나리오 상황과 어울리는 분위기의 배경을 배치한다.

* 1. 거주지 구역

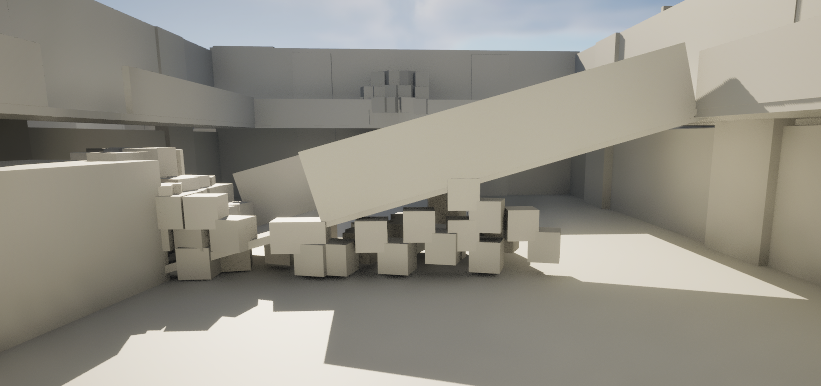
|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅(좌 : 1층, 우 : 2층) |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임(좌 : 1층, 우 : 2층) |

|  |
| --- |
| 1  3  2  2 |
| 엑셀 기반표(좌 : 1층, 우 : 2층) |



1번 : 상호작용 이동물로 이동 중 공포 이벤트를 배치한다.

2번 : 2층 중앙 다리가 무너져 아래층으로 내려갈 수 있게 배치한다. 다리가 1층의 중앙을 막아 외각으로 돌아가게끔 만든다.



3번 : 휴식 공간 1층에 배치된 키 아이템으로 열 수 있는 문을 배치한다.

* 1. 중간 보스 지역

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅 |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임 |

|  |
| --- |
|  |
| 엑셀 기반표 |



1번 : 2층 복도에서 2층으로 착지하면 스토리 이벤트가 발생한다. 이후 미친 과학자와의 중간 보스 전투가 시작된다.

2번 : 중간 보스전이 끝나면 개방되는 조건부 개방문이다.

* 1. 발전기 관리실

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅(좌 : 1층, 우 : 2층) |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임(좌 : 1층, 우 : 2층) |

|  |
| --- |
| 1  2  1 |
| 엑셀 기반표(좌 : 1층, 우 : 2층) |



1번 : 문을 열면 자동으로 스토리 이벤트가 발생하며 스테이지의 최종 목표를 플레이어에게 각인시킨다.

2번 : 거대한 원형 원자로 전경이 잘 보이도록 배치하여 스테이지 보스전 분위기를 끌어 올린다.

* 1. 원자로

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅 |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임 |

|  |
| --- |
| 4  4  4  4  4  4  4  4  3  2  1 |
| 엑셀 기반표 |



1번 : 원자로에 플레이어가 진입하면 잠기며 원자로 스테이지 최종전이 시작된다.

2번 : 기믹 구조물과 플레이어가 상호작용하면서 원자로를 가동시킨다.

3번 : 원자로 스테이지 최종전이 끝나면 일반문으로 전환된다.

4번 : 몬스터가 스폰되는 공간은 총 8개로 2층에서 스폰되어 몬스터가 내려온다.

* 1. 통합 관리소

|  |
| --- |
|  |
| 언리얼 원근 디테일 라이팅 |
|  |
| 언리얼 상단 와이어프레임 |

|  |
| --- |
| 1 |
| 엑셀 기반표 |



1번 : 지역 스토리와 한 챕터를 마무리하는 스토리 이벤트를 배치한다.

아이콘 출처 : https://www.flaticon.com/kr