적사터 동선설계 레벨디자인 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

기획자 차경환

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.10.30 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
|  |  |  |

1. 목차

[1. 목차 3](#_Toc197340996)

[2. 개요 4](#_Toc197340997)

[2.1. 전제 정의 4](#_Toc197340998)

[2.2. 기획 의도 4](#_Toc197340999)

[2.3. 단어 정의 4](#_Toc197341000)

[3. 지역 배치 5](#_Toc197341001)

[4. 유도 동선 6](#_Toc197341002)

[4.1. 유도 동선 그래프 7](#_Toc197341003)

[5. 세부 유도 동선 8](#_Toc197341004)

[5.1. 사구 동굴의 입구 8](#_Toc197341005)

[5.2. 임시 마시터 9](#_Toc197341006)

[5.3. 구릉지 한계선 10](#_Toc197341007)

[5.4. 바라야 둔덕 11](#_Toc197341008)

[5.4.1. 퀘스트 콘텐츠 동선 11](#_Toc197341009)

[5.4.2. 던전 콘텐츠 동선 12](#_Toc197341010)

[5.5. 그늘녘 음지골 13](#_Toc197341011)

[5.6. 쇠붙이 민족의 묘광 14](#_Toc197341012)

[6. 부록 15](#_Toc197341013)

1. 개요
   1. 전제 정의

본 문서는 언리얼 게임 제작 프로젝트 적사터의 레벨 디자인 문서이다.

적사터 레벨 디자인에서 기본 레벨 플레이어 동선 설계를 작성한 문서이다.

* 1. 기획 의도

적사터는 세미 오픈월드 게임으로 제한된 레벨 여럿을 오가며 탐험을 하는 게임이다. 따라서 레벨에서 탐험에 집중할 수 있는 환경이 구성되어야 한다. 플레이어는 지역을 탐사하면서 자연스럽게 퀘스트를 접하고, 그 퀘스트에 몰입할 수 있는 동선으로 레벨이 구성되어야 한다.

넓은 지형에서 세계관 구조물을 통해 플레이어의 이목을 끈다. 구조물은 플레이어가 자연스럽게 접근하도록 유도하는 역할을 맡는다.

플레이어가 구조물에 접근하면 퀘스트 자체에만 집중할 수 있는 외길 동선으로 레벨의 한 지역을 탐험함과 동시에 퀘스트 진행을 돕는다. 퀘스트와 단서를 얻은 플레이어가 목표를 향해 갈 수 있는 길을 외길에 가깝게 설계하여 플레이어의 퀘스트 몰입을 향상해야 한다.

모든 지역은 오픈월드의 방식으로 서로 자연스럽게 연결되어 있어야한다.

게임 몰입을 해치지 않기 위해서 지역을 콘텐츠를 위해 별개의 공간으로 구성한 느낌이 아닌 거대한 세상의 일부인 것처럼 느껴지도록 각 지역간 연결도 자연스럽게 배치해야한다.

* 1. 단어 정의

**지역**이란 레벨을 콘텐츠를 진행하는 공간별로 임의로 나눈 단위이다.

**세계관 구조물**이란 레벨에 배치되어 스토리텔링, 설정 설명, 시선 유도, 분위기 연출 등의 역할을 하는 구조물 액터이다.

**접근 차단 영역**이란 플레이어 캐릭터가 이동할 수 없는 섹션(=언리얼 랜드스케이프 단위)을 의미한다.

**기능 NPC**란 플레이어가 NPC와 상호작용 했을 때 게임 플레이에 시스템적으로 도움을 줄 수 있는 기능이 존재하는 NPC를 의미한다.

(e.g. 상인 NPC, 제작 NPC가 여기에 해당한다.)

1. 지역 배치

|  |
| --- |
|  |

지역 배치도에서 플레이어의 실질적인 게임 진행에 중요한 지역만 표시했다.

1. 유도 동선

|  |
| --- |
|  |

플레이어는 사구 동굴의 입구부터 시작하여 레벨을 탐색한다.

이는 기획 의도 상의 동선이며, 플레이어의 선택에 따라 다양한 경로로 게임이 진행될 수 있다.

* 1. 유도 동선 그래프

|  |
| --- |
| 퀘스트 콘텐츠  던전 콘텐츠  구릉지 한계선  바라야 둔덕  그늘녘 음지골  임시 마시터  쇠붙이  민족의 묘광  사구 동굴의  입구 |

게임 진행에 따라 ‘사구 동굴의 입구’부터 ‘쇠붙이 민족의 묘광’ 방향으로 플레이어를 유도한다.

이 과정에서 플레이어는 선택에 따라 언제든지 다른 지역으로 이동할 수 있어야 한다.

1. 세부 유도 동선

지역별 세부 유도 동선을 설명하는 문단이다.

* 1. 사구 동굴의 입구

|  |
| --- |
| 3  2  1 |

1번 : 레벨의 첫 플레이어 스폰 지점은 어두운 동굴에서 스폰되어 플레이어가 자연스럽게 입구에서 들어오는 빛에 주목하고 입구쪽으로 향하도록 환경을 구성한다.

2번 : 동굴 입구를 나온 플레이어는 한 곳에서 보이는 레벨 전경과 기본적인 튜토리얼 상호작용을 담당할 NPC가 배치된다.

3번 : NPC의 지시를 따라 첫 전투와 아이템 루팅을 하는 공간이다. 기본 조작과 시스템에 익숙해지는 공간인 만큼 복잡하지 않은 환경이 제시되어야 한다. 동시에 NPC가 지시내린 공간인 것이 분명하게 표현되는 구조물이 배치되어야 한다.

* 1. 임시 마시터

|  |
| --- |
| 2  3  4  1 |

1번 : 마을 환경을 구성해 플레이어가 안전한 재정비 공간으로 인식할 환경을 제시한다. NPC 대화와 인공 구조물을 배치해서 세계관에 대한 단서와 게임 플레이 단서를 제공한다.

2번 : 임시 마시터를 일자로 둘러보던 플레이어가 자연스럽게 시야를 거대하게 차지하는 ‘바라야 둔덕’으로 향할 수 있는 구조로 구성한다.

3번 : 2번과는 반대쪽으로 향하는 플레이어의 경우 구릉지 언덕 위에 배치된 거대한 세계관 상징물을 보여주고 그 구조물을 보기 위한 접근을 유도한다. 세계관 구조물 인근에 NPC를 배치하여 ‘구릉지 한계선’ 지역과 관련된 퀘스트와 스토리텔링을 진행한다.

4번 : ‘쇠붙이 민족의 묘광’ 지역의 인근에 있는 거대한 산과 임시 마시터 윗쪽으로 이어지는 평야가 자연스럽게 플레이어의 북상을 유도한다.

* 1. 구릉지 한계선

|  |
| --- |
| 3  2  1 |

1번 : 모래 골자기에 파뭍힌 세계관 구조물을 목표로 퀘스트가 플레이어를 유도한다. 습격당한 상행의 도구과 전투의 흔적이 모래에 뭍힌 상태로 플레이어의 몰입을 돕는다.

2번 : 광범위에서 몬스터를 스폰하는 위치를 플레이어가 빵조각을 따라가듯 연속적으로 처치-이동-처치-이동을 반복할 수 있게 배치해야한다. 퀘스트 처치 목표인 몬스터를 처치하기 위해 플레이어는 자연스럽게 접근 차단 영역의 경계를 밀접해서 이동하게 만든다.

3번 : 구릉지 한계선에서 전투를 마친 플레이어가 퀘스트의 유도를 통해 다시 세계관 구조물로 복귀하고, 임시 마시터 구릉지 언덕에 있던 NPC로 복귀하도록 지형을 구성한다.

* 1. 바라야 둔덕
     1. 퀘스트 콘텐츠 동선

|  |
| --- |
| 2  1  4  3 |

1번 : 세계관 구조물을 배치하여 플레이어의 동선을 유도하고, 바라야 둔덕, 쇠붙이 민족의 묘광에 대한 스토리텔링 정보를 이곳에 배치하여 플레이어의 보상 욕구와 탐험심을 자극한다.

2번 : 우마차와 짐상자를 파손한 액터를 배치하여 관심을 끌게 만든다. 이후 퀘스트를 완료 최종 목적지를 2번 위치로 설정해 되돌아오는 플레이어의 동선을 자연스럽게 연결되도록 한다.

3번 : 퀘스트를 제공하는 기능 NPC를 배치한다. 스토리텔링과 설정 정보를 NPC를 통해 제공하고 퀘스트 정보를 제공하여 플레이어를 몬스터 밀집 구역으로 유도한다.

4번 : 몬스터 스폰 배치를 구릉지 한계선과는 달리 밀도 높게 배치하여 전혀 다른 전투 경험을 할 수 있게 유도한다. 보상과 아이템 배치를 플레이어가 모든 평지를 돌은 다음 퀘스트를 완료할 수 있게 레벨의 끝자락 모서리 깊게 배치한다.

* + 1. 던전 콘텐츠 동선

|  |
| --- |
| 2  1 |

1번 : 임시 마시터에서 둔덕을 보고 다가간 플레이어가 자연스럽게 볼 수 있는 장소에 NPC를 배치한다. NPC는 바라야 둔덕과 던전에 대한 스토리텔링 및 정보를 제공하여 플레이어가 던전 입구 2번으로 이동할 수 있게 유도한다.

2번 : 조건을 충족하면 열리는 던전을 배치해 플레이어가 본 유도 동선으로 복귀하도록 한다.

* 1. 그늘녘 음지골

|  |
| --- |
| 3  2  1 |

1번 : 골자기의 입구부분에 NPC를 배치한다. 그늘녘 음지골에 대한 스토리텔링 및 정보를 제공하며 플레이어를 2번->3번 위치로 유도한다.

2번 : 리스폰되지 않는 강력한 몬스터를 차례로 배치하여 플레이어의 전진을 저지한다.

3번 : 퀘스트 아이템을 배치하여 플레이어에게 보상을 지급한다.

* 1. 쇠붙이 민족의 묘광

|  |
| --- |
| 4  3  2  1 |

1번 : NPC를 배치하여 쇠붙이 민족의 묘광에 대한 정보와 보스 정보를 플레이어에게 제공한다. 동시에 NPC의 위치를 배치하여 쇠붙이 민족의 묘광으로 들어갈 수 있는 경사로 입구를 플레이어가 눈치챌 수 있도록 유도한다.

2번 : 절벽으로 둘러싸인 쇠붙이 민족의 묘광을 가파른 경사로를 통해 지그재그로 이동하도록 유도한다. 내리막으로 이동하는 동시에 쇠붙이 민족의 묘광이 어떤 지형으로 이루어 져 있는지 전부 확인하기 쉽게 경사로의 방향을 지그재그로 바꿔 플레이어에게 지역을 각인 시킨다.

3번 : 베이스 캠프와 시체, 전투를 묘사할 액터를 배치하여 플레이어의 관심을 유도한다. 동시에 적과 아이템을 배치하여 플레이어에게 지역의 위험성과 탐험의 필요성을 느끼게 한다.

4번 : 보스몹으로 최종적인 유도 동선이 마무리 된다. 목책과 시체, 전투 흔적 액터를 배치하여 플레이어에게 보스의 유효 활동범위를 시각적으로 제시하는 동시에 보스의 위험성을 강조한다. 보스가 잡히면 레벨을 이동할 수 있는 문을 열수 있고 플레이어는 자연스럽게 다음 레벨로 이동할 수 있게 한다.

1. 부록



엑셀 레벨 디자인 파일