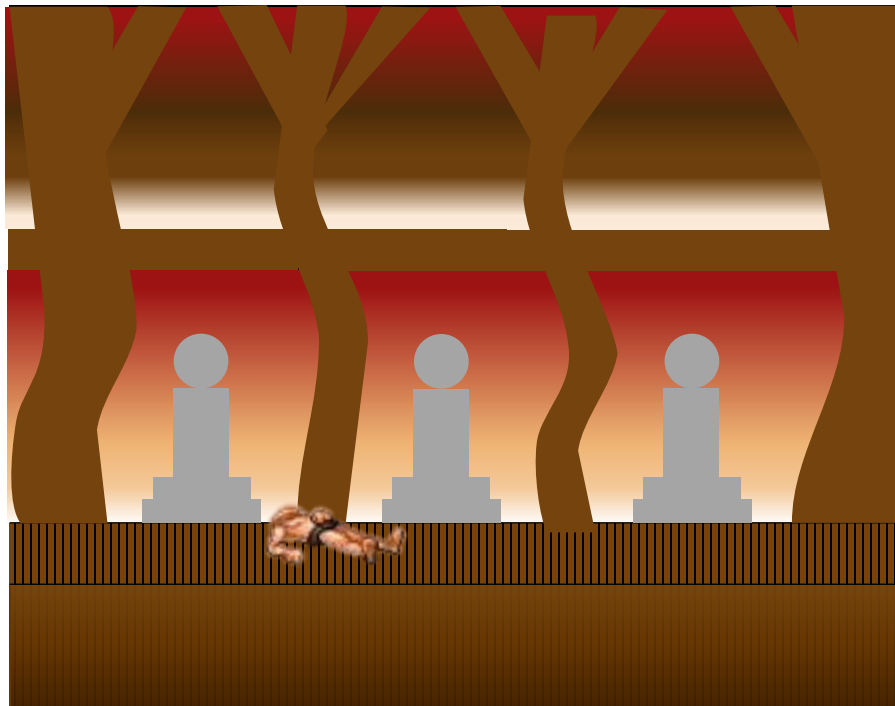


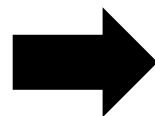
맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전

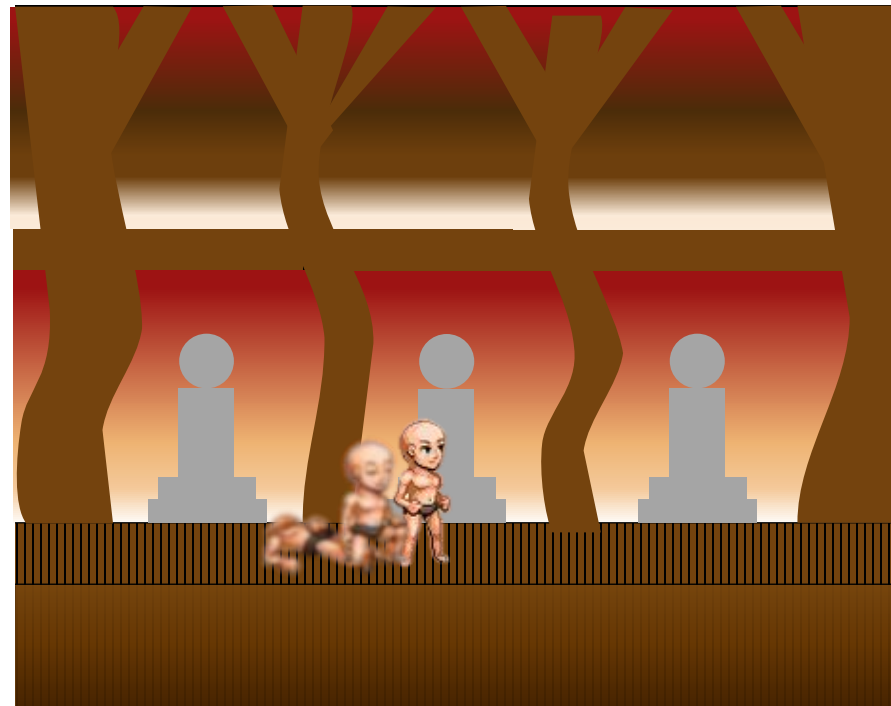
게임 시작 시



배경 - 절(temple) 복도
캐릭터 - 누워 있는 자세



자동

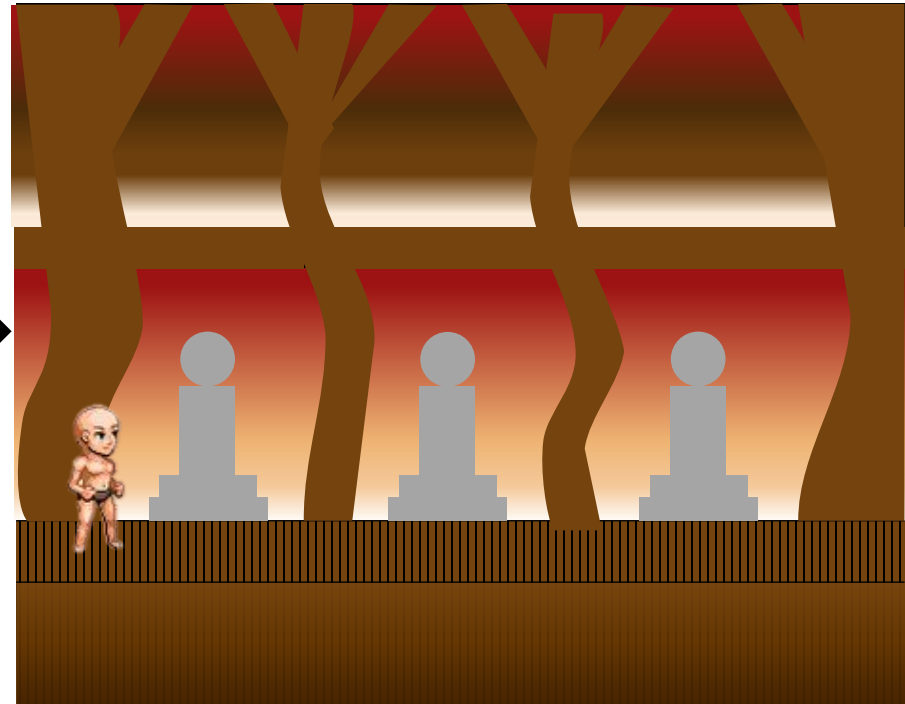
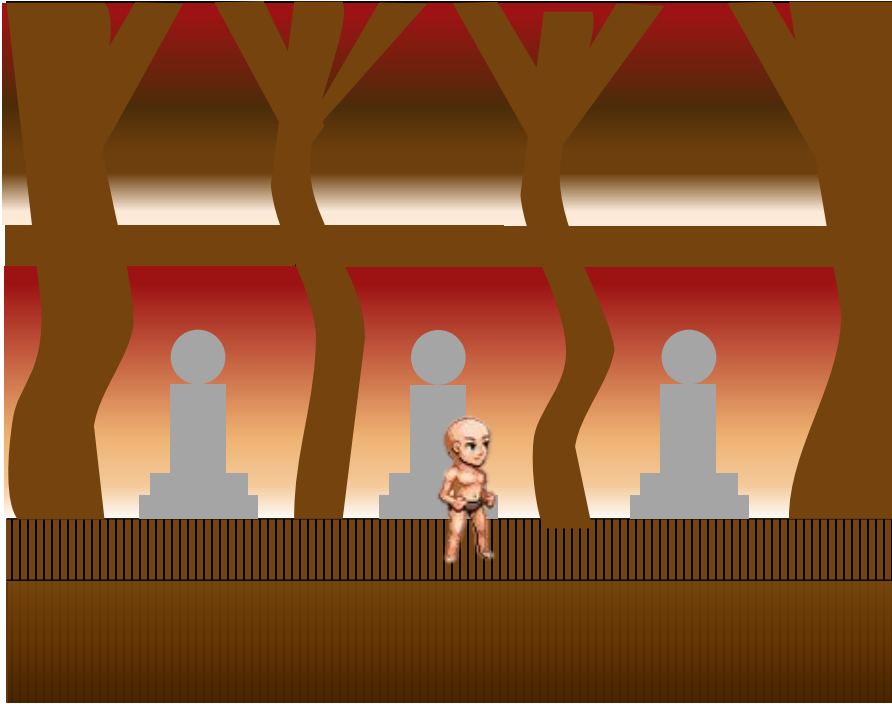


캐릭터 - 자동으로 대기 자세로 변경

맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전

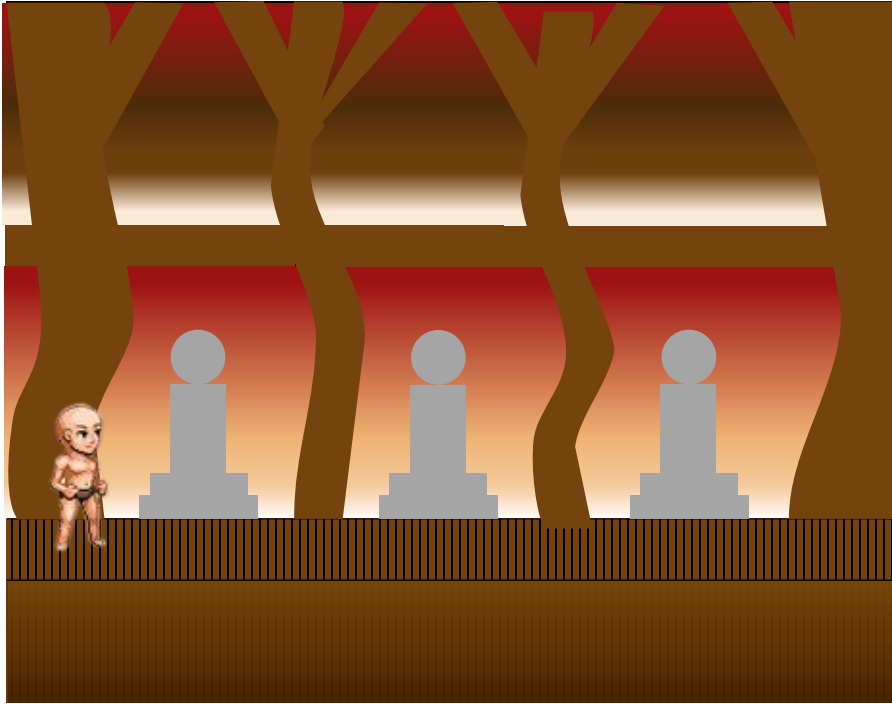
게임 시작 시



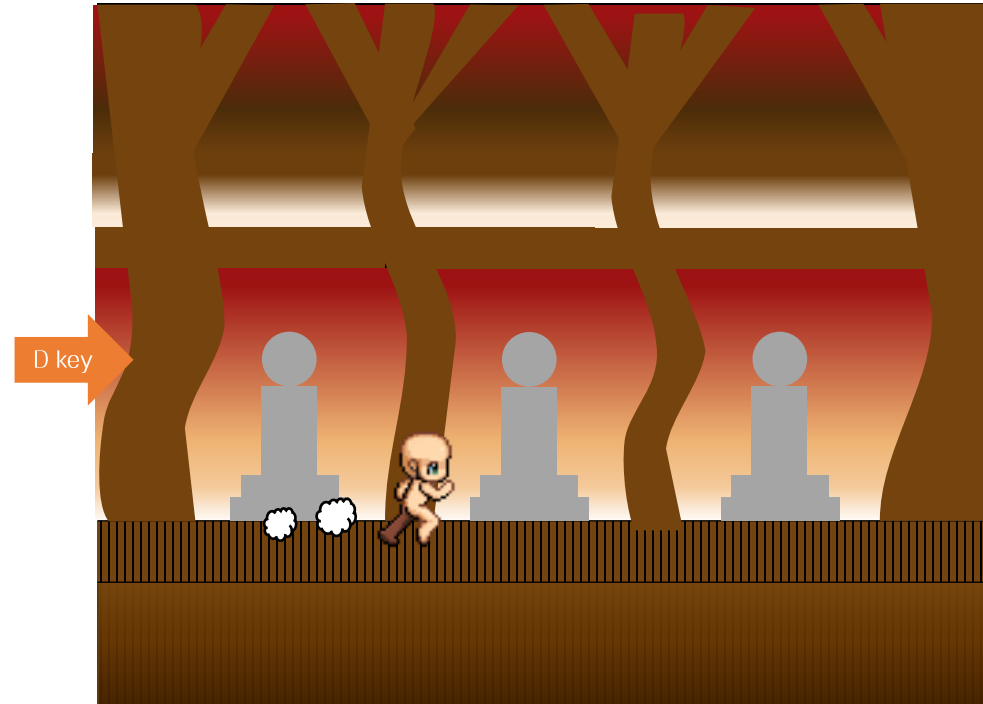
카메라 이동 - 플레이어가 이동 키를
조작할 수 있도록 시점 변화

맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전



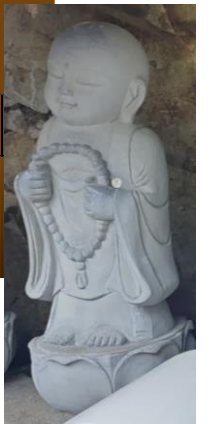
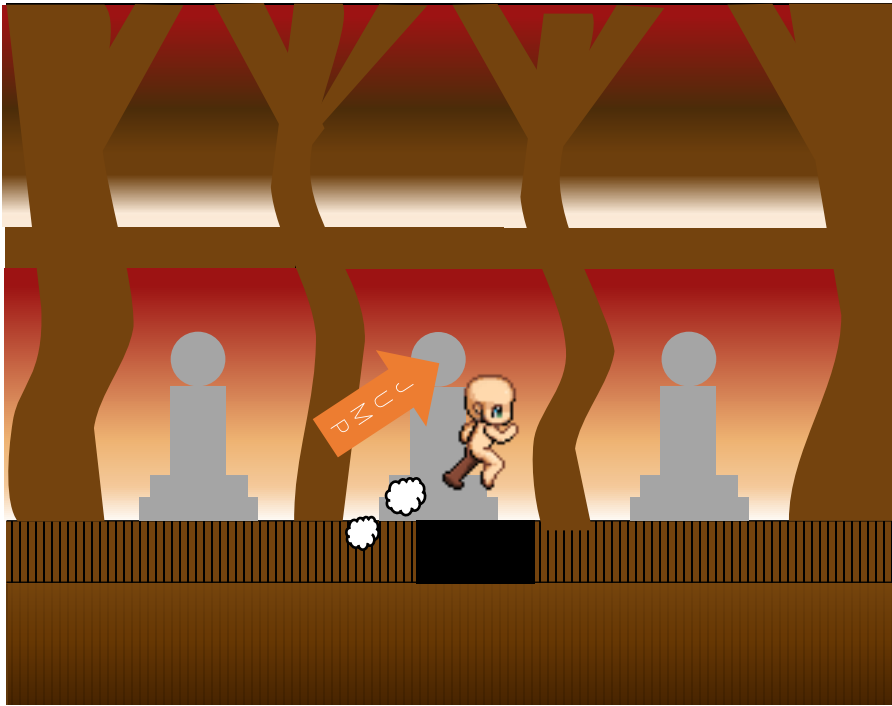
카메라 이동 - 플레이어가 이동 키를
조작할 수 있도록 시점 변화



플레이어 조작

맵(레벨) 디자인

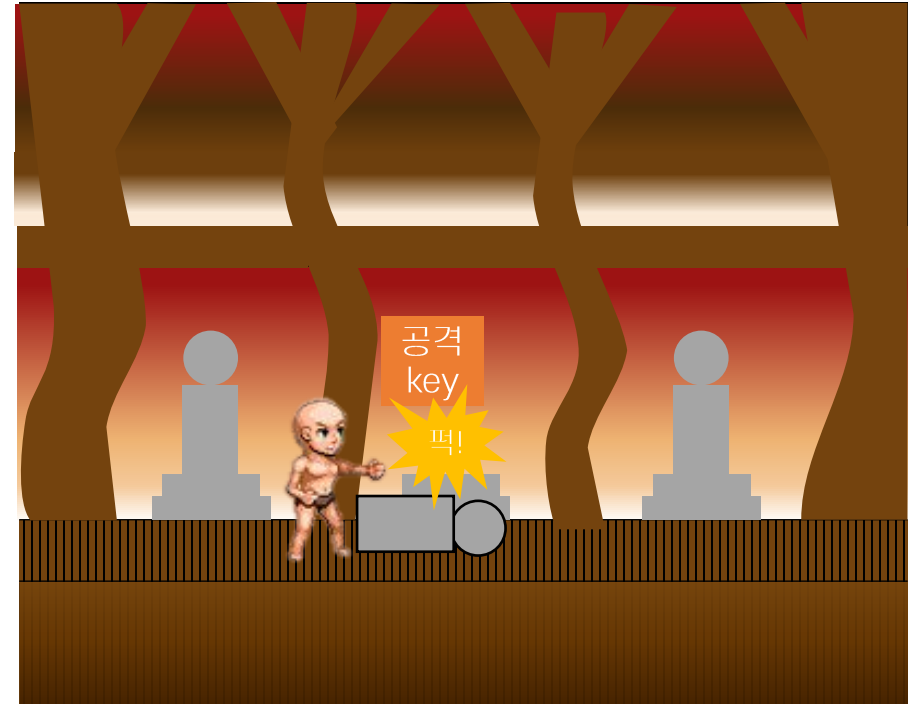
- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전



오브젝트 - 넘어진 불상 (길막)
> 이렇게 생긴 불상

맵(레벨) 디자인

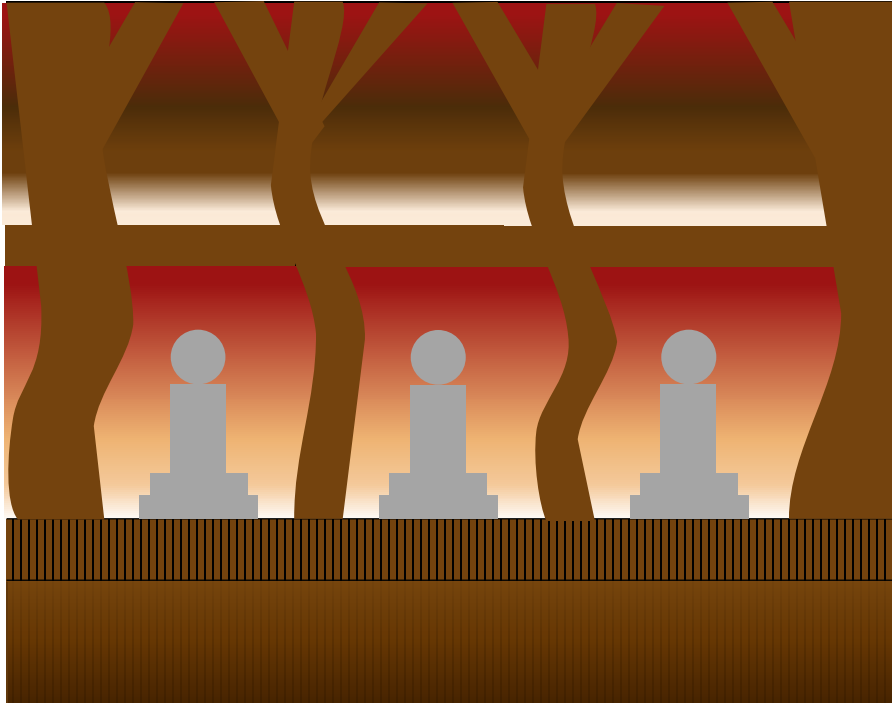
- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전



오브젝트 – 넘어진 불상 (길막)

맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전

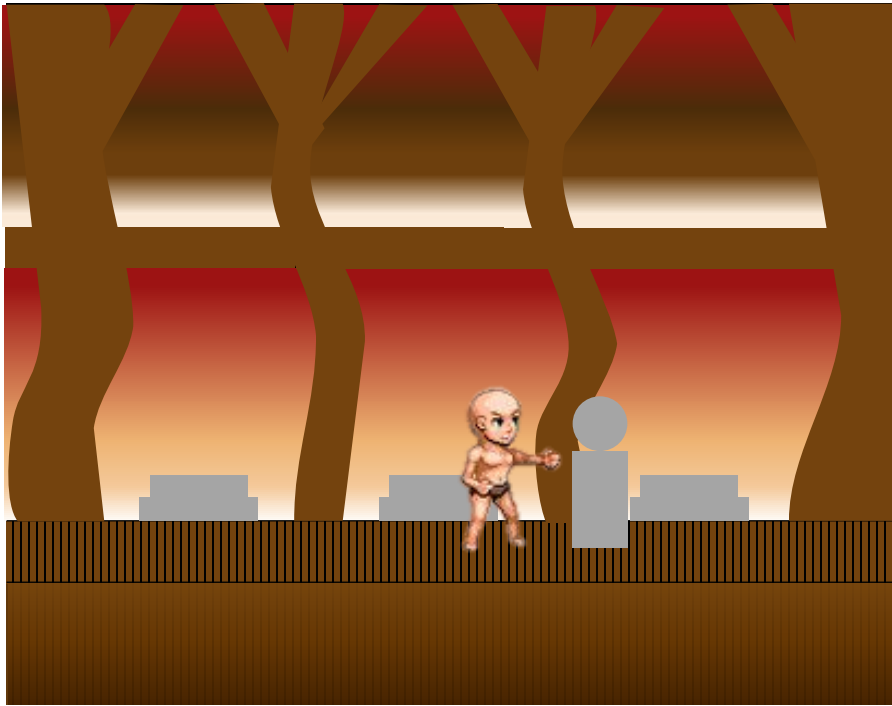


배경 - 왜곡 점점 심해짐



맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전

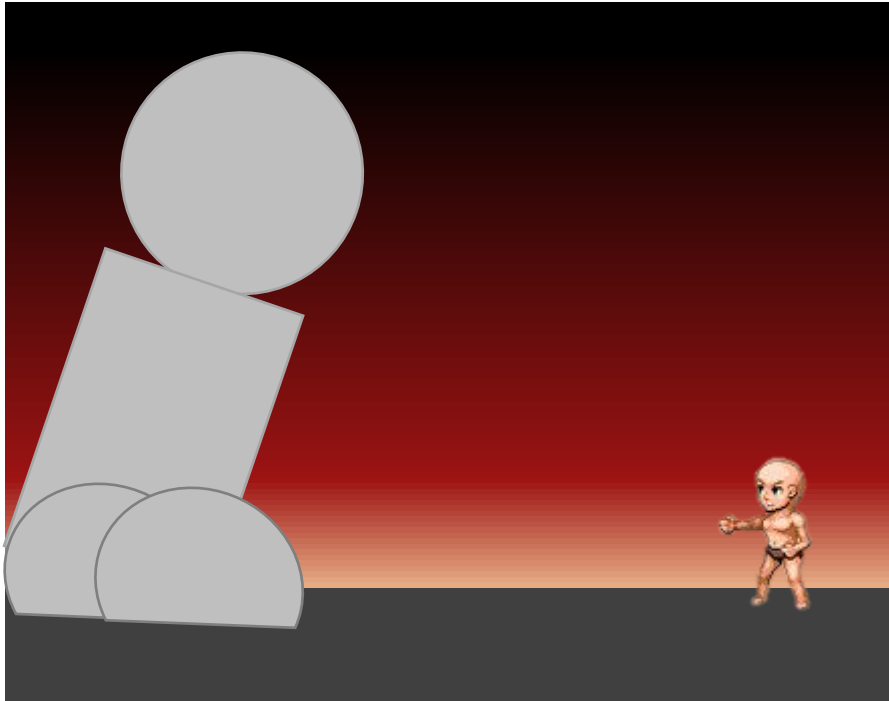


플레이어의 조작으로 스스로 전투를
체험해볼 수 있음



맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전



지옥의 찰마 보스전



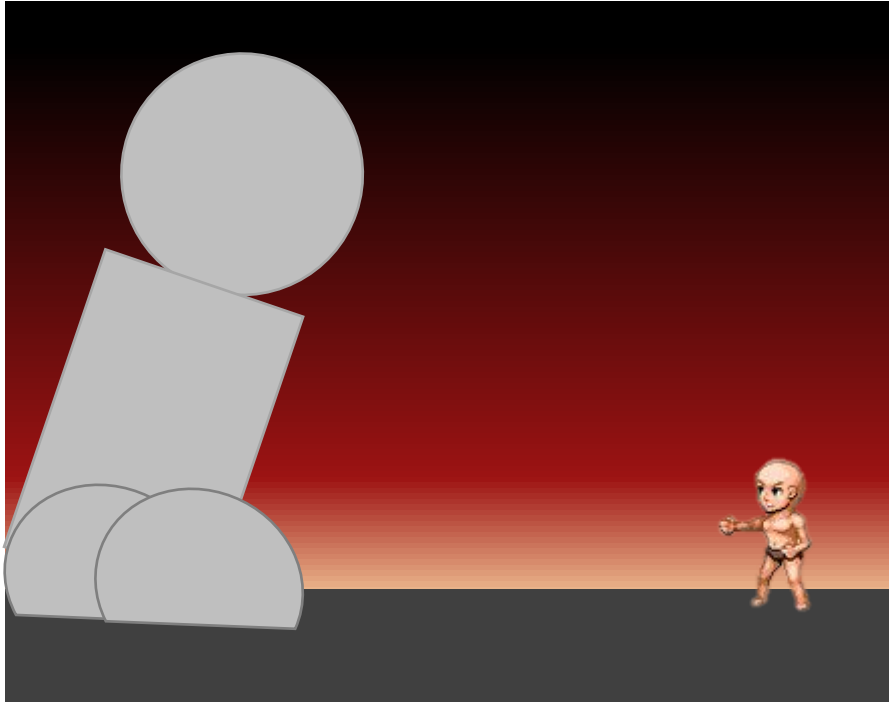
지옥의 찰마:
몸통이 금속체로
이루어져 있음
(TO. 개발팀 - 내부적으로 정해
져 있고 체력바가 보이지 않습니
다. 프로토 때는 50정도로 부탁
드려요)

연출: 지옥의 찰마의 HP가 반 피 이하가 되면,
캐릭터를 공격함. (그 전까진 플레이어의 공격이
매우 약하게 먹히고(공격력 5 정도) 지옥의 찰마
는 공격하지 않음. (대기 모션만 함)

- > 반 피 이하가 되면 지옥의 찰마 공격 시작
- > 한 번 맞을 때마다 플레시 백 연출
- > 세 번 맞으면 튜토리얼 끝.

맵(레벨) 디자인

- 지옥도의 절 -> 완전히 지옥도로 변화한 보스전



지옥의 찰마 보스전

연출: 지옥의 찰마의 HP가 반 피 이하가 되면, 캐릭터를 공격함. (그 전까진 플레이어의 공격이 매우 약하게 먹히고(공격력 5 정도) 지옥의 찰마는 공격하지 않음. (대기 모션만 함)

-> 반 피 이하가 되면 지옥의 찰마 공격 시작

-> 한 번 맞을 때마다 플레시 백 연출

1. 준정과와 추억 플레시백 연출

(준정과 마을의 고목에 돌탑을 쌓음)

2. 준정에게 곡옥을 선물받음

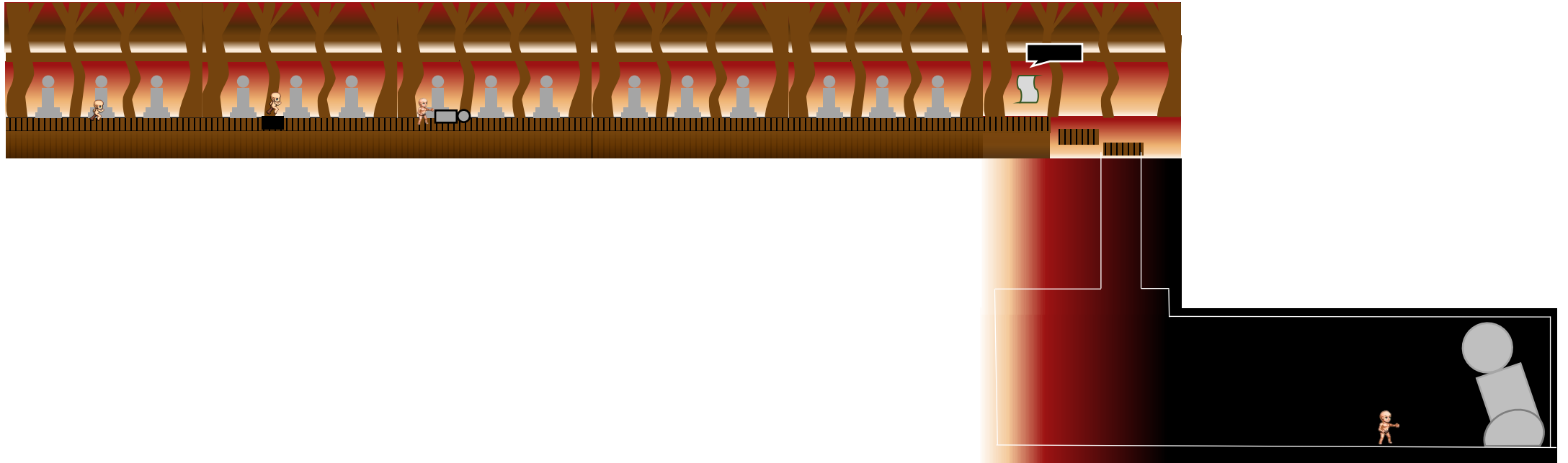
(곡옥의 용도는? 여섯 개의 세계(육도)의 입장을 해금해주는 용도)

3. 곡옥을 선물받은 직후, 갑자기 변모한 준정에게 눈을 베임

4. 까맣게 암전. -> 튜토리얼 끝.

맵(레벨) 디자인

- 튜토리얼 정리



튜토리얼 종료

실제 게임 시작

맵(레벨) 디자인

- 인간도의 절 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))



튜토리얼이 끝난 뒤, 로딩 뒤
캐릭터가 누워 있다가 일어남.
이때 근처에 원효가 서있음



원효와의 대화

레퍼런스 이미지

- 인간도의 절 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))



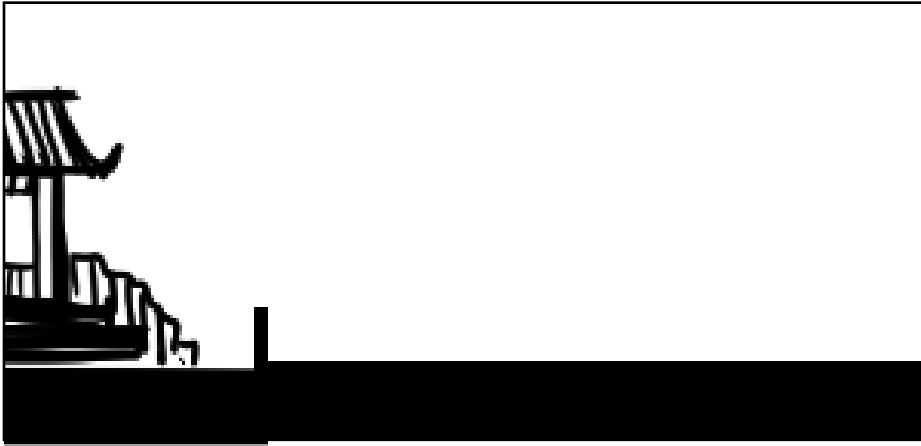
레퍼런스 이미지

- 인간도의 절 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))



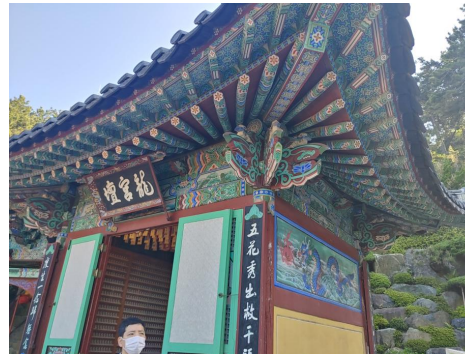
맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))



절 밖 (숲 속 절)

절 밖을 나왔을 때 이런 식으로
절의 끄트머리가 보임



필드 1: 숲 맵

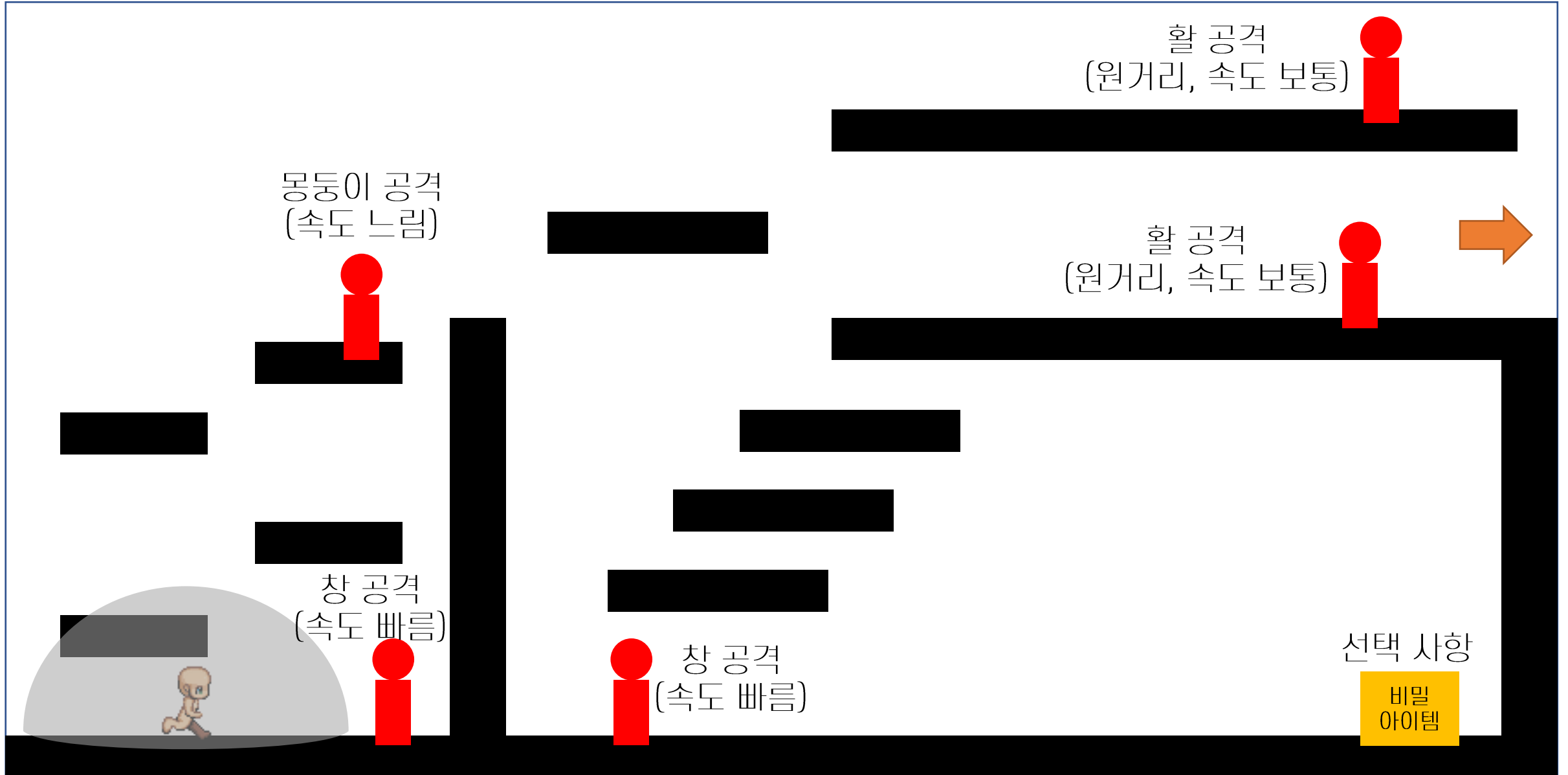


레퍼런스 이미지

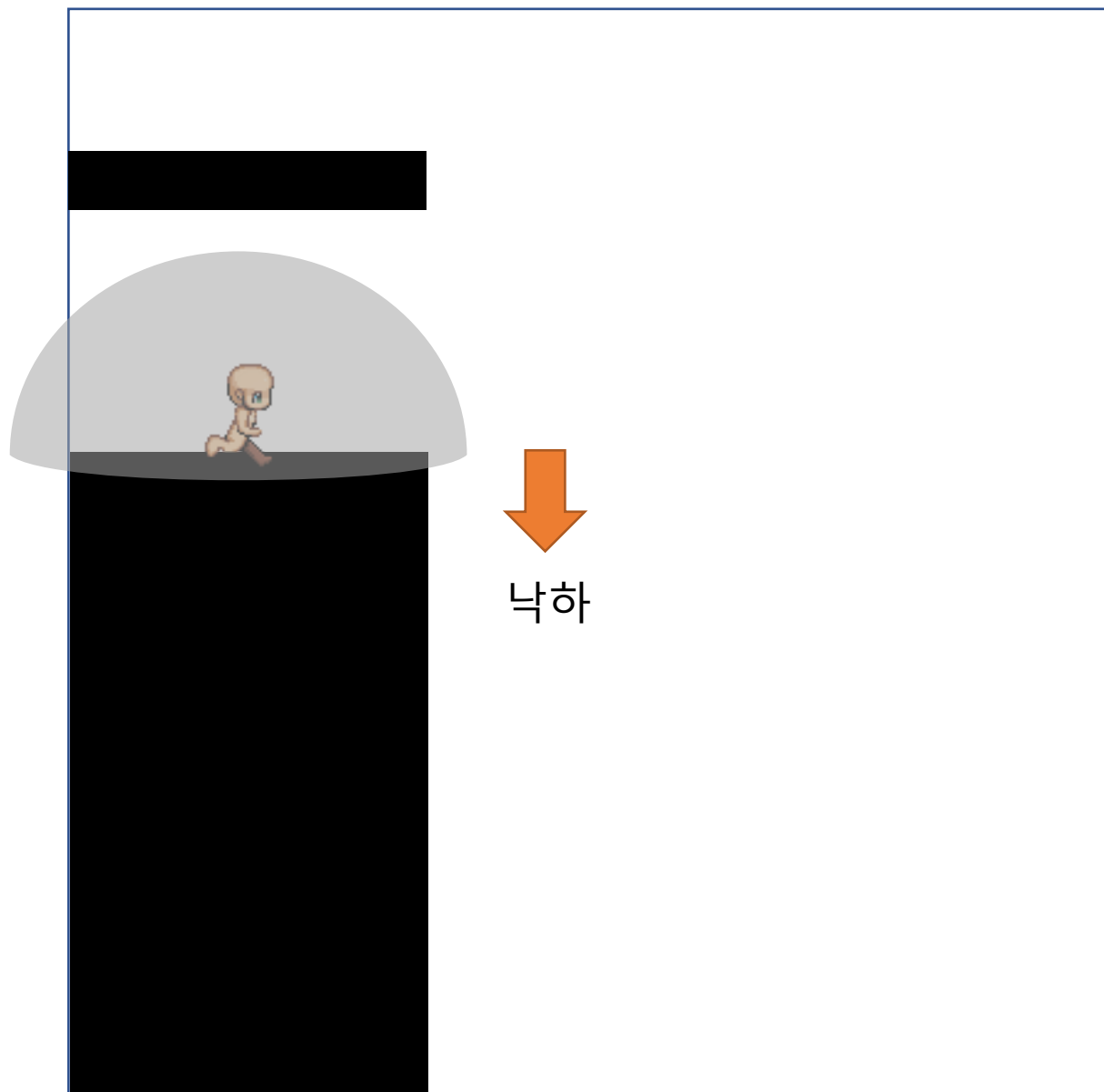
필드 1: 숲 맵



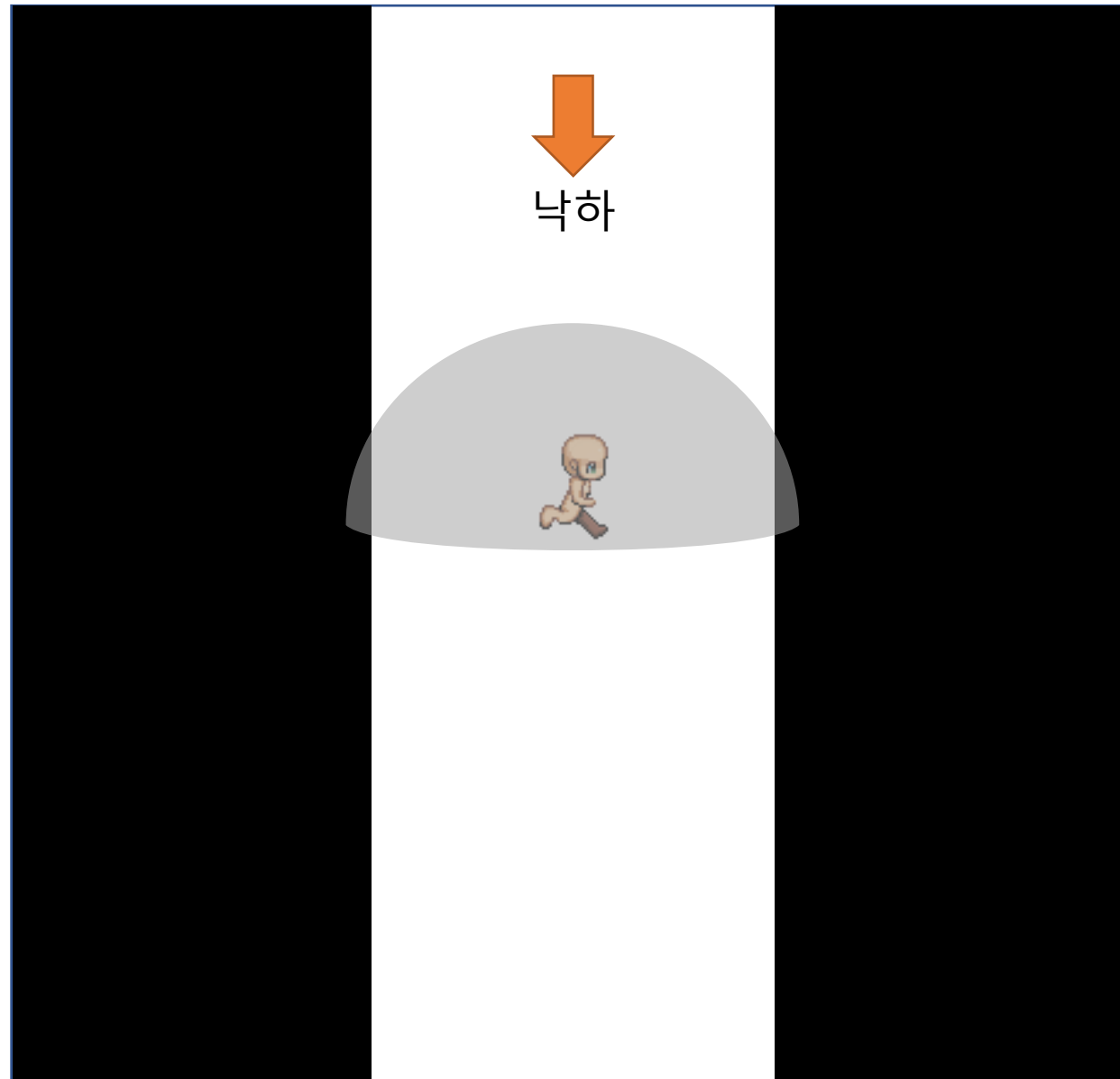
필드2 : 숲 맵



필드3 : 숲 맵

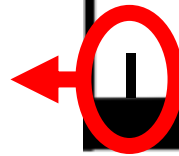
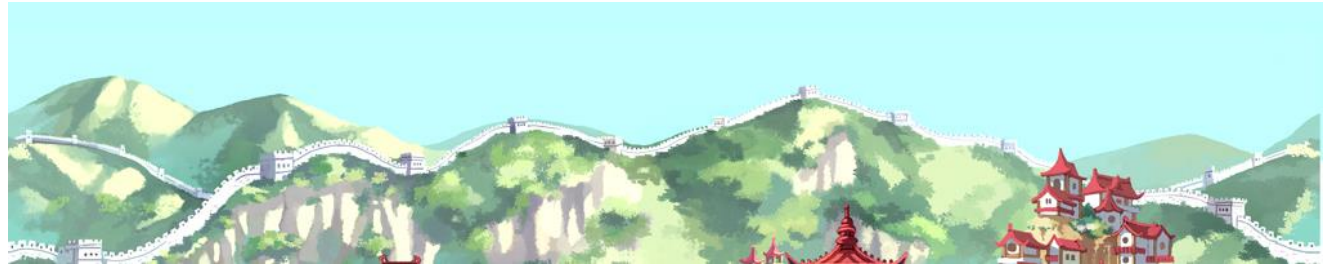


필드4: 숲 맵



맵(레벨) 디자인

- 구덩이에서 떨어진 뒤,
산 아래에 접어들
-> 뒷 배경으로 산이 보임
(하늘색은 레퍼런스보다
더 어둡게 해주세요)



휴식 지점
허물어져 가는 신
당

스토리/세계관 설명용 단서 2 획득:
사당에 들어가면 제단이 있고,
벽에는 낡고 헤진 그림이 걸려 있습
니다.

토속 신앙을 믿고 섬겼던 과거를 보
여줍니다. 지금은 토속 신앙을 믿지
않아

신당은 관리되지 않고 있습니다.

허브 맵으로 이동할 수 있는 석탑
: 허브 맵이란?

- 여섯 도(세계) 중 가고 싶은 도를
골라 갈 수 있도록 만들어진 지름길
맵.

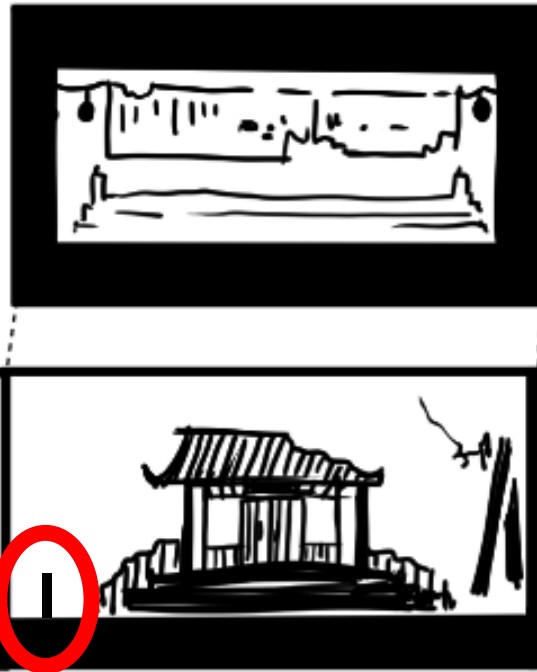
(추가 설명 뒷 장)

맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))



1. 게임 자동 저장
 2. 허브 맵으로 이동할 수 있는 석탑 : 허브 맵이란?
 - 여섯 도(세계) 중 가고 싶은 도를 골라 갈 수 있도록 만들어진 지름길 맵.
- (추가 설명 뒷 장)



허물어져 가는 신당
(지붕 무너지게 해주세용)

스토리/세계관 설명용 단서 2 획득:
사당에 들어가면 제단이 있고,
벽에는 낡고 헤진 그림이 걸려 있음
거대한 동물(ex. 곰, 호랑이) 앞에 여
러 사람들이 엮드린 채 두 손을 머리
위로 높이 들고 숭배하는 모습

->

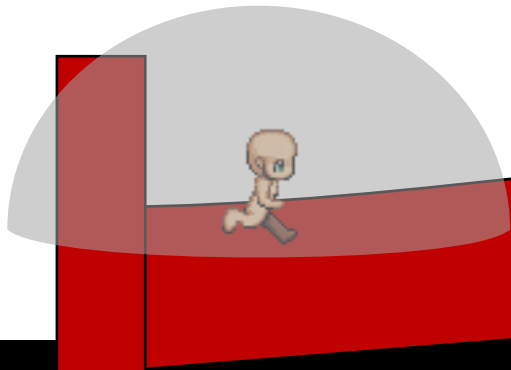
토속 신앙을 믿고 섬겼던 과거를 보여
줍니다. 지금은 토속 신앙을 믿지 않아
신당은 관리되지 않고 있음.

필드5: 신당 지나온 다음 필드 – 산 아래 다리

숲 속 사이에
달

스토리 단서:
주머니 안에 곡옥이 있었던 걸 떠올림

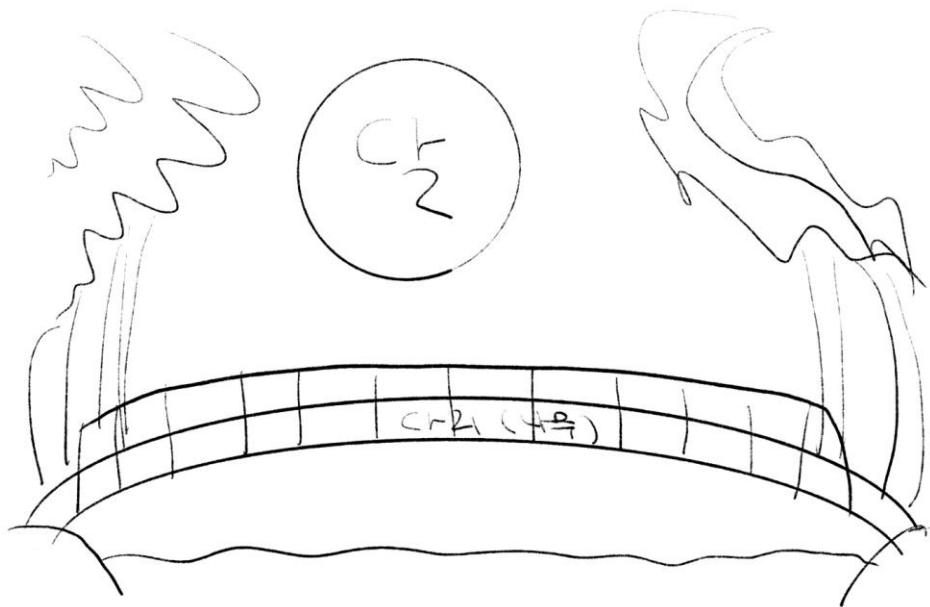
강한 잡몹
(패턴 2개, 체력 높음)



다리:
준정에게서 곡옥을 받은 장소



구도:



배경: 밤 배경 - 색감 봐주세요!



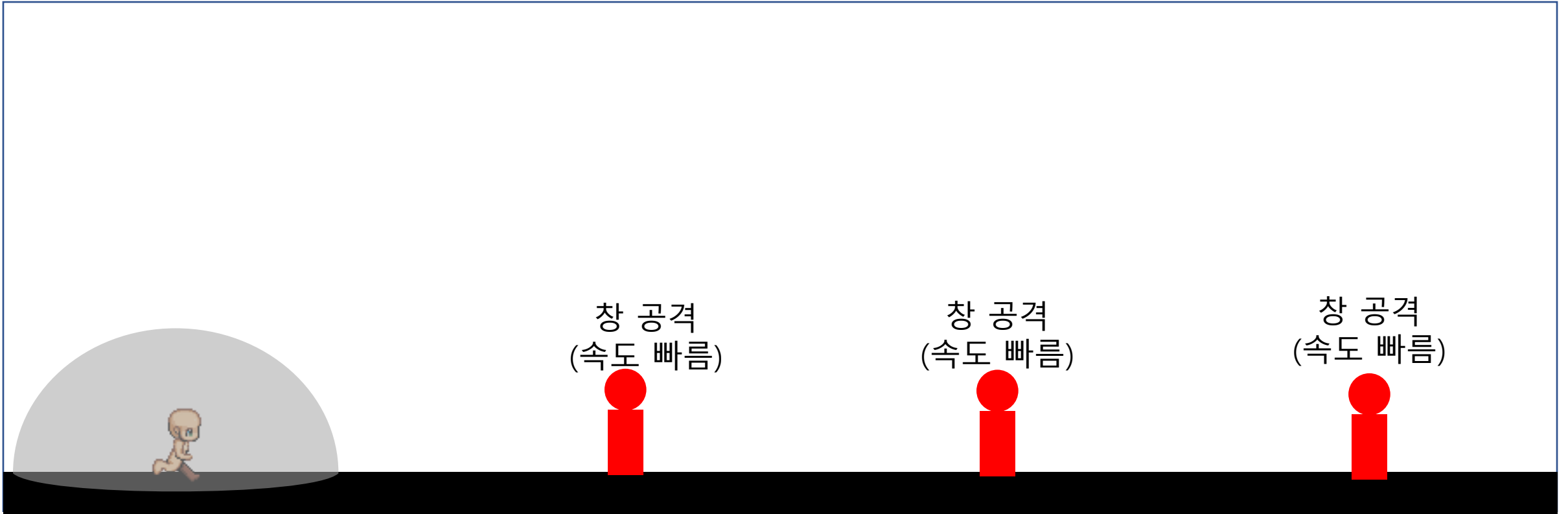
맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))

필드



필드6: 신당 지나온 다음 필드 – 다리 옆 갈대밭



갈대 밭이 캐릭터보다 앞에 있어서 몬스터가 가려져 보임

레퍼런스 이미지

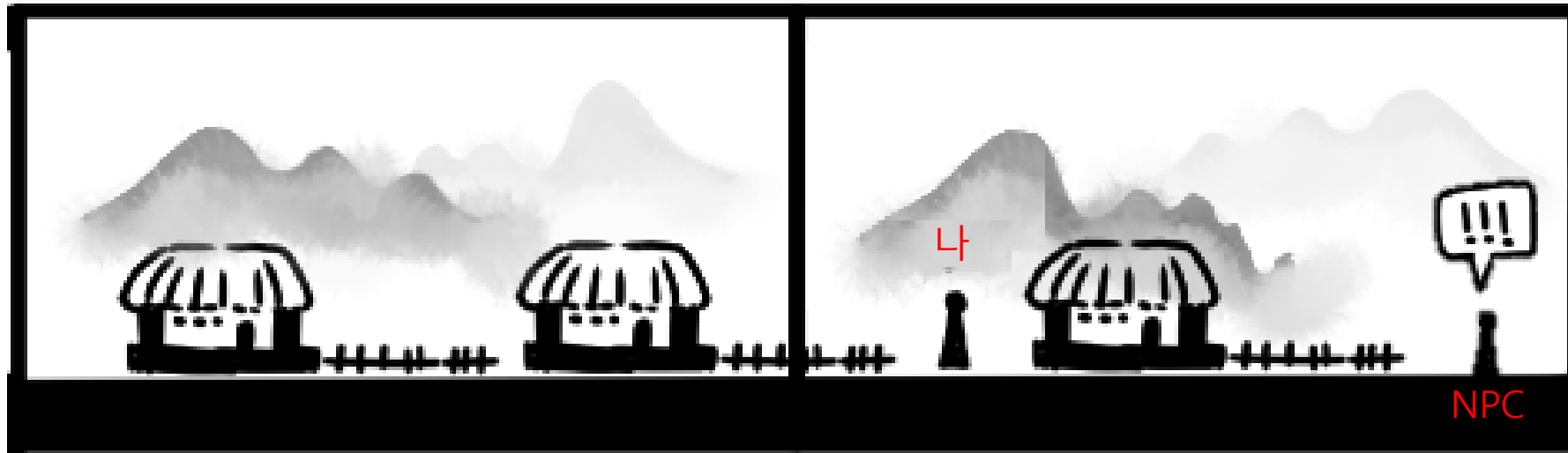


배경은 하늘 + 산만 있으면 되고, 위 그림처럼 집은 필요 없습니다. 플레이어랑 몬스터 레이어 위에 갈대밭이 있게(아트팀 - 레이어 분리해서 보내기, 개발팀 - 플레이어, 몬스터 위에 갈대밭 위치)

맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))

다 허물어져가는 마을



스토리/세계관 설명용 단서 3 획득:

마을 끝에서 주인공을 알고 있는 자(모포를 덮고 누운 노인 npc)를 만남.

중간 보스에 대한 정보를 가르쳐 줌.

(“오…남모(주인공 이름)님 아니십니까? 수도로 가신 뒤 오랫동안 뵈지 못 했는데…

…아, 마을이 너무 썰렁하지요?

“최근 숲에서 들리는 죽은 사람들의 목소리에 답하면 쥐도 새도 모르게 사라진다는 괴이담이 돌고 있습니다. 진정한지는 모르겠으나…”

레퍼런스 이미지



하늘색은 어둡게 - 완전한 네이비 컬러로(별 묘사는 빼주세요), 1층으로만 이루어져 있는 작은 마을
초가집의 개수는 6개 정도

3개의 초가집 지붕은 허물어지게

맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))



필드7: 마을 다음 맵 - 조금 썬 엘리트 몬스터 전투!

엘리트몹: 장산범에 완전히 홀린 마을 사람



맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))

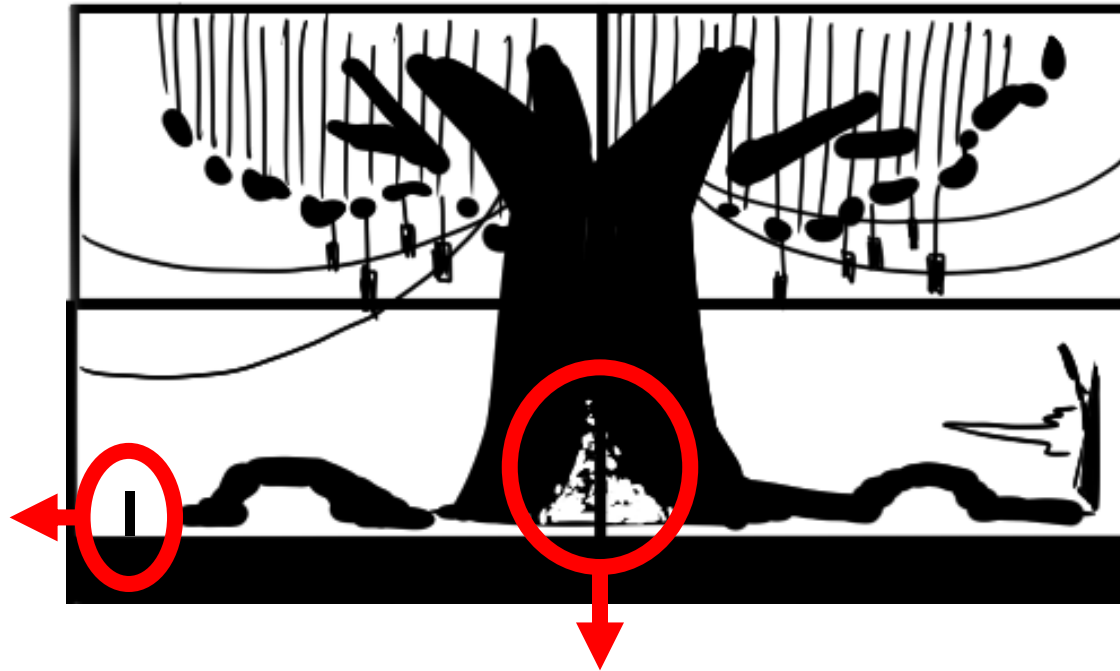
휴식 지점

배경: 마을의 당산나무(나무신)/고목 + 안개가 짙어짐



석탑:

1. 게임 자동 저장
2. 허브 맵으로 이동 가능



돌탑 - 스토리/세계관 설명용 단서 4 획득:

“몇 년 전, 이 마을에서

원화(파동의 힘을 배울 수 있는 강하고 특수한 사람을 뽑는 제도)로 뽑힌 자매(남모, 준정)가 세운 작은 돌탑이 거대한 소원의 탑이 되었다.”

레퍼런스 이미지 합본



맵(레벨) 디자인

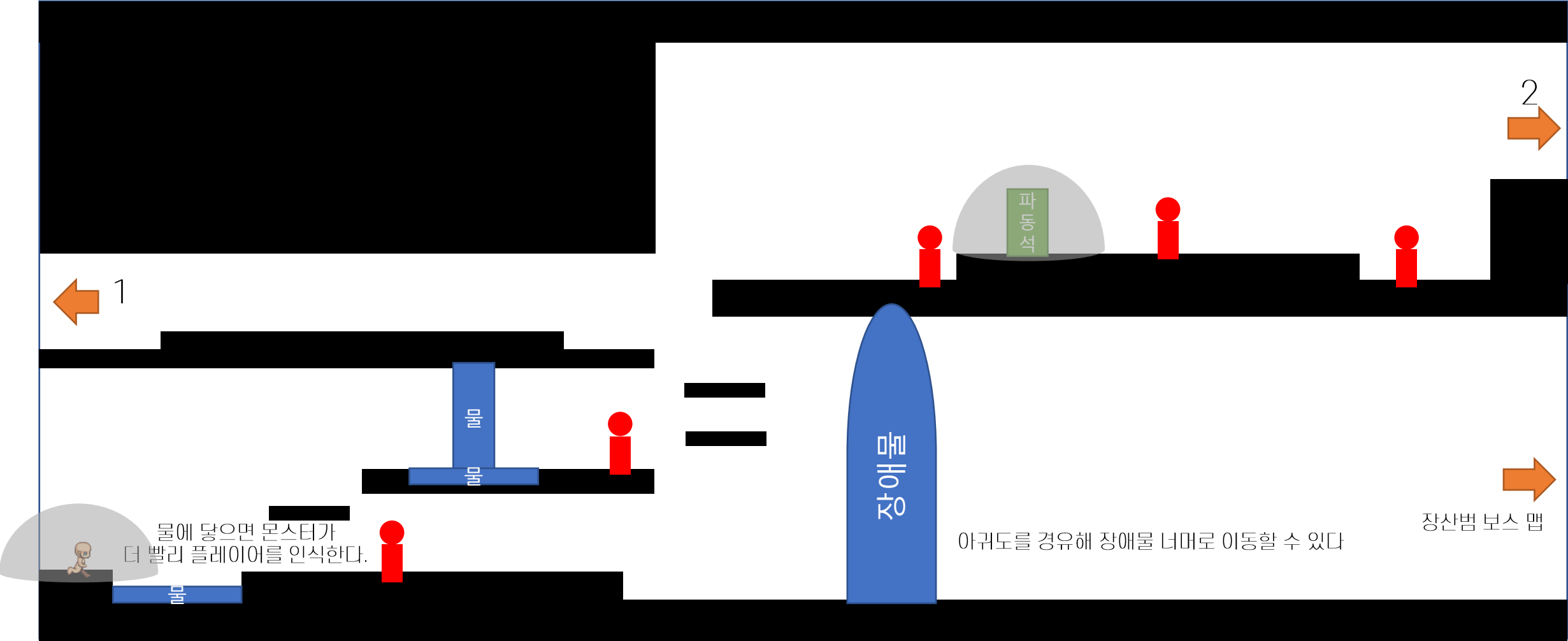
- 안개가 낀 숲

미니 필드
: 점점 안개로 흐릿해지는 숲



이런 식으로
숲의 나무에 비해 양상한 나무,
화면 위로 흐릿한 구름이 떠다니도록

필드8: 안개 숲 맵

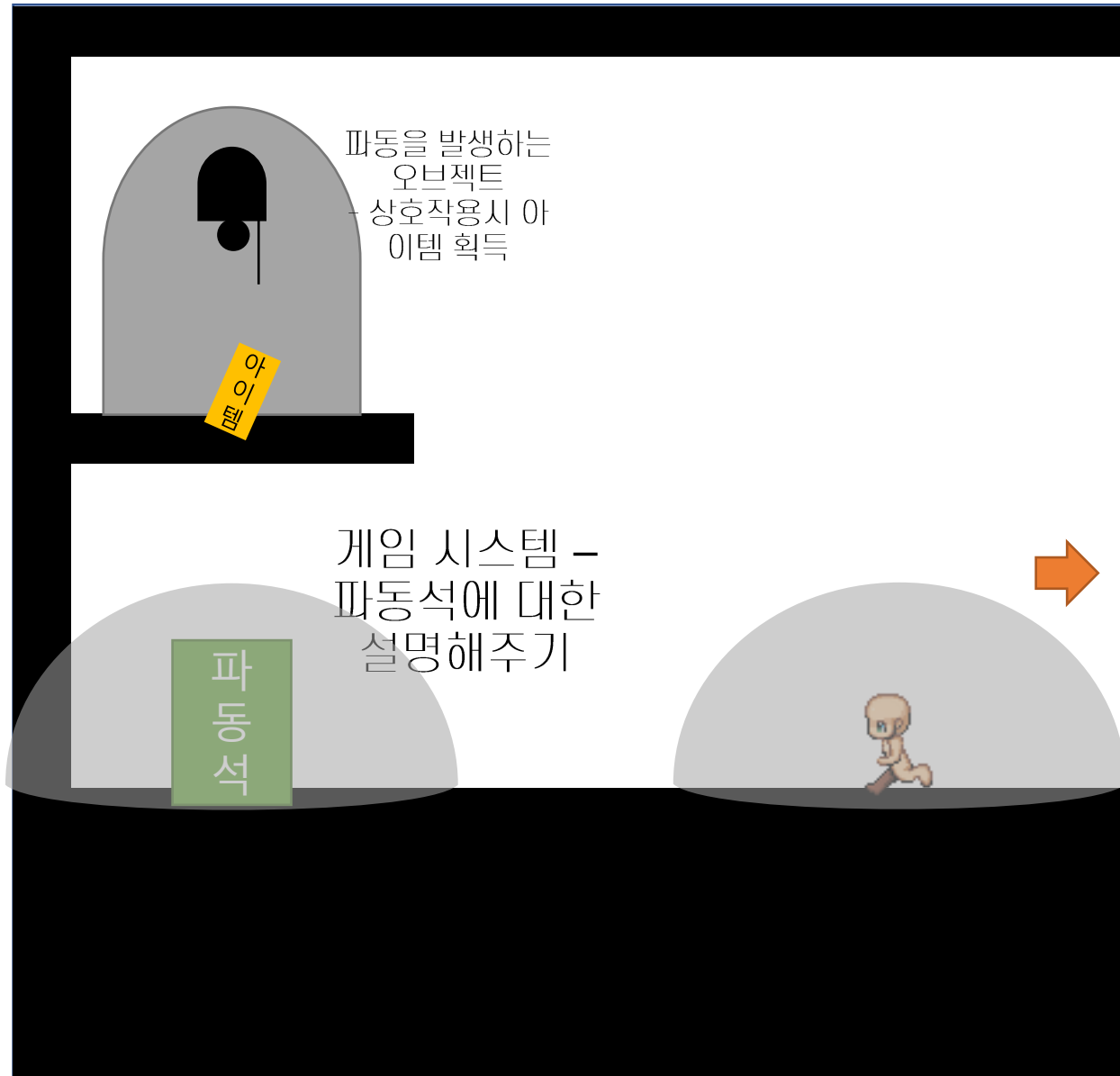


레퍼런스 이미지



폭포 예시

- 수직낙하하는 물 줄기 + 물의 흐름 보이게
- 광원 효과는 필요 없습니다



아귀도로
이동하시겠습니
까?

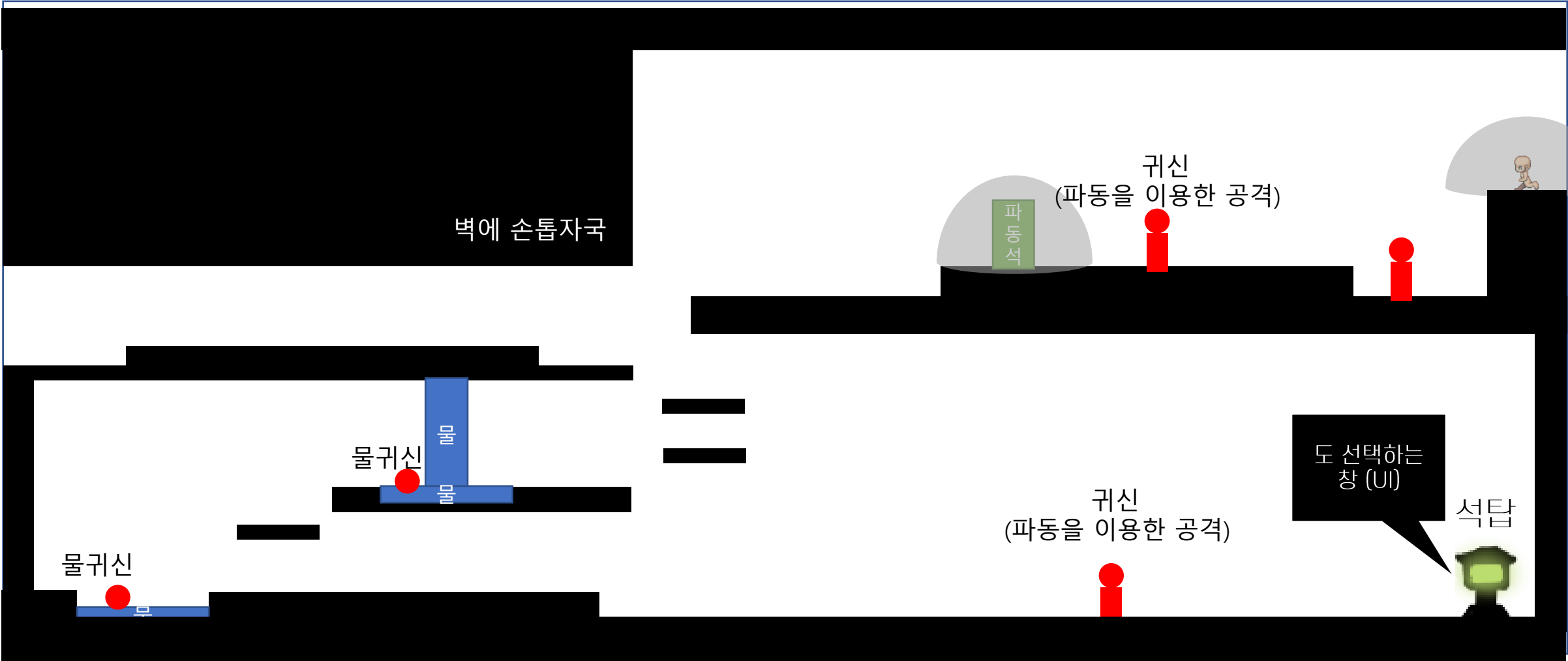
아귀도로 이동

석탑(곡옥 획득)



아귀도

필드9: 아귀도 맵 - 몬스터와 배경, 발판의 디자인이 변경됨 (평행세계)
발판 색도 칙칙하게... (인간도가 이끼 낀 바위였다면 이곳은 회색 빛의 돌)



귀신
(파동을 이용한 공격)
- 더블 점프로 공격



수집용 부적 획득!



레퍼런스 이미지 : 아귀도

동일한 숲이긴 하지만, 나무들의 생김새가 달라요.

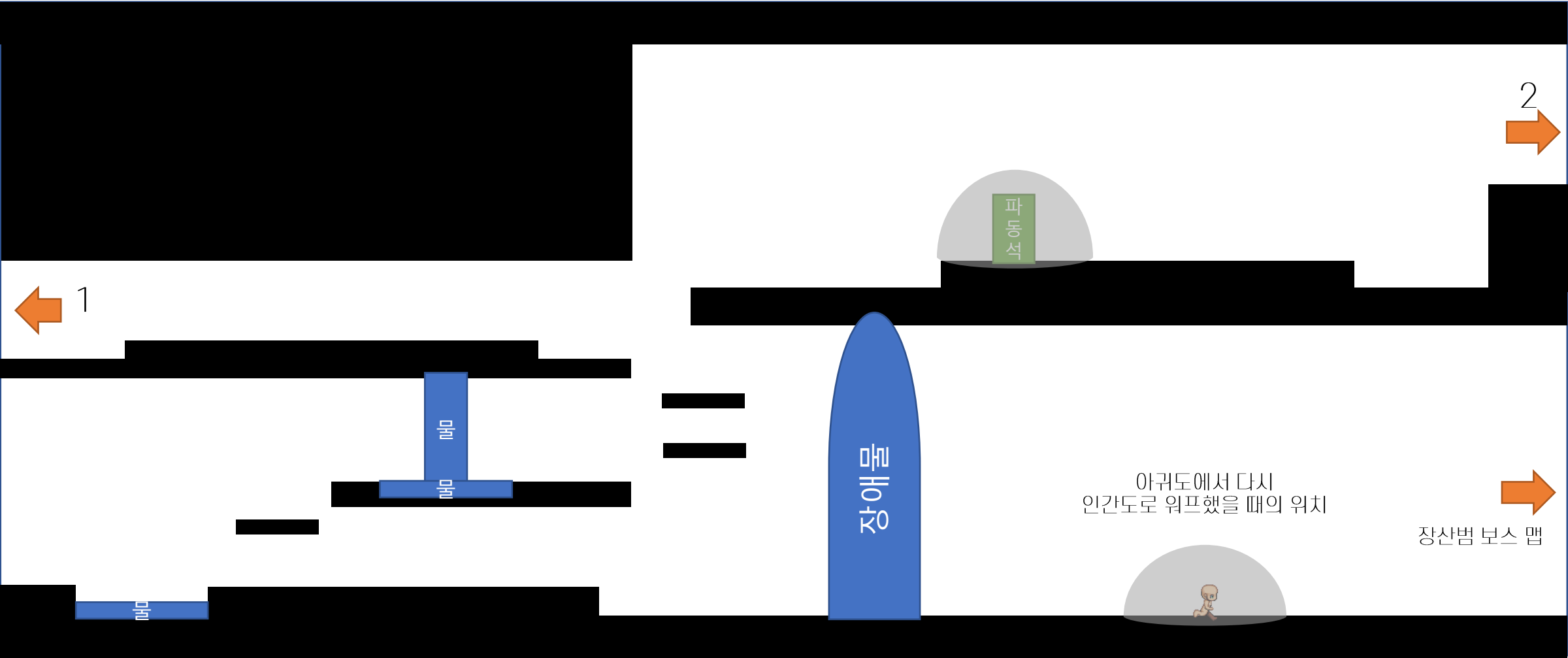


벽에 손톱자국



도 선택 UI

필드8: 안개 숲 맵 (다시 인간도로)



맵(레벨) 디자인

- 인간도 (튜토리얼이 끝나면 제일 처음 시작되는 도(세계))
- 중간보스 - 장산범

등장 연출:

암흑 속에서 누군가 말을 걸. (말풍선으로)

“멍청한 인간. 제 명을 재촉하는구나.”

“내가 누구인지는 알고 있나?”

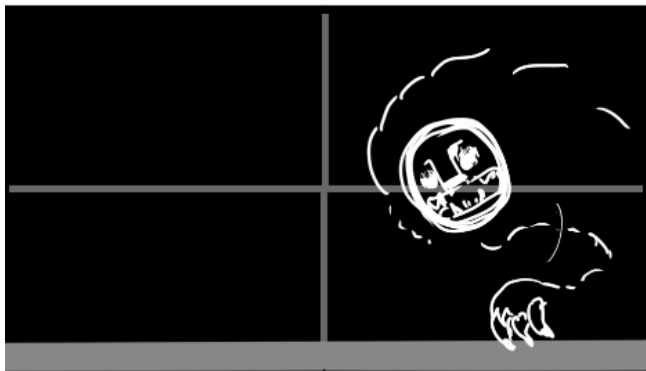
“내 숲에 들어온 이상 너는 나갈 수 없다.
마지막 유언이라도 하지?”

-> 주인공(남모)가 대답하지 않자,

“제법 영리한 인간이로구나...”

이 대사를 치고 잠깐 아무 트리거 발생X

중간 보스 전투: 장산범



갑자기 준정의 특유 말투와 고유 글씨체를 사용한 말풍선이 출력된다.
“남모, 오랜만이야. 나야 준정.”

-> 주인공은 준정의 말에 반응을 함.(말풍선 안에 !!! 표시)

-> 장산범의 “걸려들었구나, 멍청한 인간” 말풍선이 출력되고 갑자기 주인공을 덮치면서 보스전 시작.

레퍼런스 이미지

- 장산범 보스전



레퍼런스 이미지



배경에 사물 등은 거의 없이 색만 보이게
(빛 색깔은 회색빛으로)

맵(레벨) 디자인

- 허브 맵
: 여섯 도(세계) 중 가고 싶은 도를 골라 갈 수 있도록 만들어진 지름길 맵



거대 불상의 손을 따라 올라가면
각기 다른 여섯 개의 도(육도)를 선택할 수 있음.
(마지막으로 자동 저장된 위치에서 시작)

레퍼런스 이미지

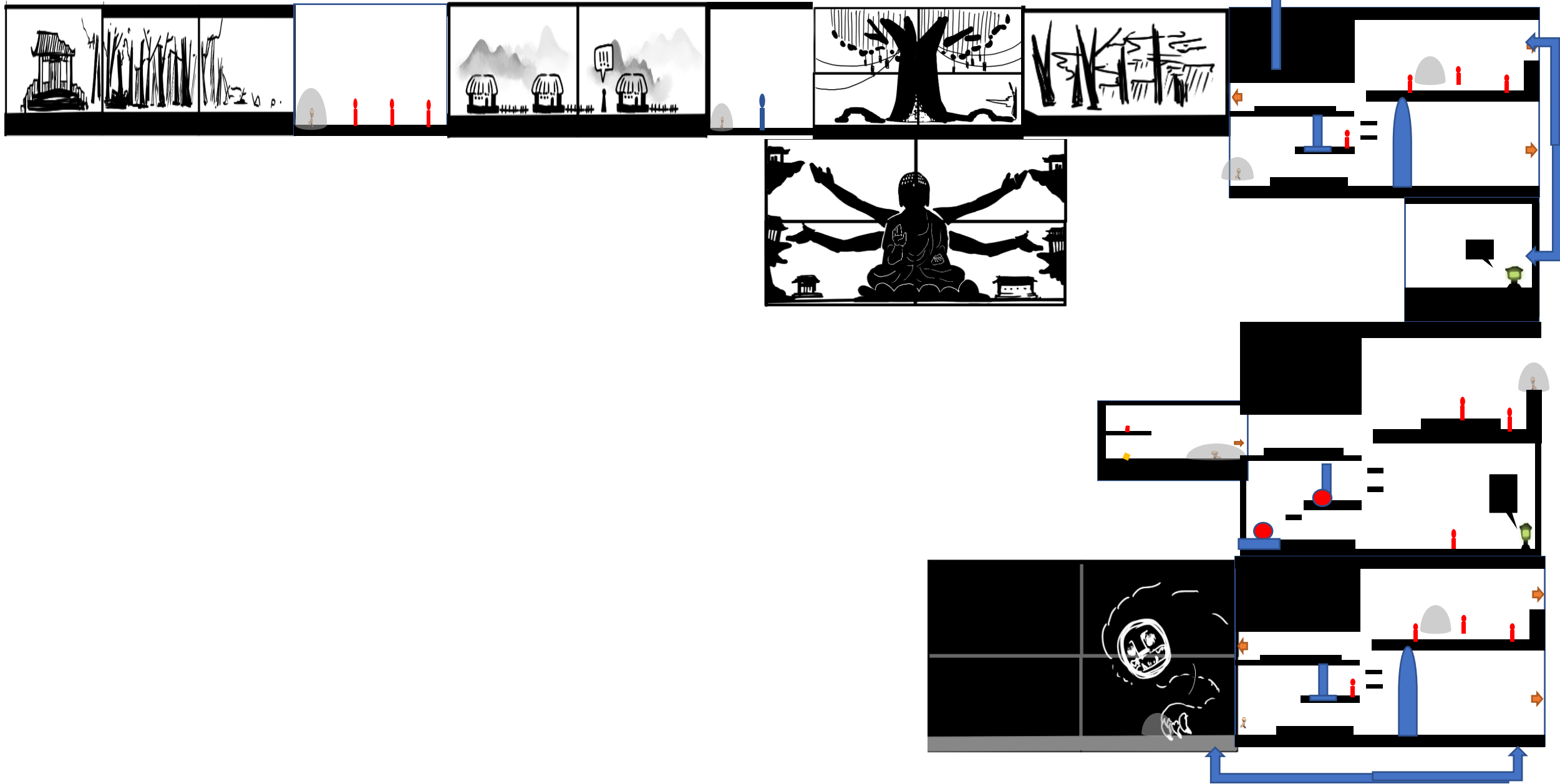


게이트는 이 정도의
측면으로
(아주 살짝 기울어지게)



위에서 빛이 쏟아지고,
팔은 여섯 개

최종 플로우



예상 리소스 양

- 몬스터 - 찰마, 인간도 잡몹 3마리, 아귀도 잡몹 2마리, 엘리트몹, 장산범 (8개)
- 캐릭터 - NPC(원효, 마을사람), 플레이어블 캐릭터 (총 3개)
- 오브젝트 - 석탑, 돌탑, 석상, 서찰, 아이템(부적, 곡옥), 시체, 사당,
• 거대부처, 게이트(6개) (총 15개)
- 배경 - 인간도: 절배경, 숲배경(우거진 숲, 산 아래 - 2개), 달배경, 갈대밭,
안개낀숲, 마을, 고목배경 (총 8개)
아귀도: 필드배경 (총 1개)
지옥도: 절배경, 지옥중심부 (총 2개)
허브맵 (총 1개)
- 발판 - 인간도: 숲(이끼 낀 나무), 나무다리, 안개낀숲(이끼 낀 돌) (총 3개)
아귀도: 무채색 돌 (총 1개)
지옥도: 절(나무계단) (총 1개)
- UI - 말풍선 (총 1개)

= 총 44개

수집용 부적

- 각 부적마다 문양과 색이 다름
- 부적:
 - 1) 공격성 증가 하지만 증가 시간 동안 hp 취약성 증가
 - 2) 파동 게이지 n개 증가
 - 3) 재화 하나 획득할 때마다 2배
 - 4) hp 일정 수치만큼 증가
 - 5) 패링 타이밍 여유 부과



부적에 그려진 문양

- 1) 단도 5개 (색상 빨강)
- 2) 동그라미 5개 (색상 초록)
- 3) 평행사변형 5개 (색상 파랑)
- 4) 꽃(연꽃) 5개 (색상 보라)
- 5) 사선 5개 (색상 마젠타)